

1 **INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ**
2
3
4
5
6

7 **DAVI AUGUSTO DE OLIVEIRA WEBSKY**
8 **GABRIEL DE PAULA VALENTIM**
9 **LUCAS VINICIUS PRESANIUK GONÇALVES**

10
11
12
13
14
15
16
17 **ASPERBOY: JOGO PARA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM SÍNDROME DE**
18 **ASPERGER**
19 **PRÉ-PROJETO**
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

33 **PONTA GROSSA**
34 **2025**

1 **DAVI AUGUSTO DE OLIVEIRA WEBSKY**
2 **GABRIEL DE PAULA VALENTIM**
3 **LUCAS VINICIUS PRESANIUK GONÇALVES**

4
5
6
7
8
9
10
11
12 **ASPERBOY: JOGO PARA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM SÍNDROME DE**
13 **ASPERGER**

14
15 **ASPERBOY: GAME FOR CHILDREN WITH ASPERGER SYNDROME LEARNING**

16
17
18 Pré-Projeto apresentado ao componente curricular
19 Projeto e Desenvolvimento de Sistemas, do curso
20 Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio
21 do Instituto Federal do Paraná (IFPR), como
22 requisito parcial a para obtenção do título de
23 Técnico em Informática.
24

25 Orientador(a): Adriane Roberta Ribeiro de Macedo.
26 Coorientador(a): Felipe Ventura Oliveira
27

28
29
30 **PONTA GROSSA**
31 **2025**



[4.0](#)
[Internacional](#)

Esta licença permite compartilhamento, remixe, adaptação e
criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam
atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros,
citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

FOLHA DE APROVAÇÃO

NOME COMPLETO E POR EXTERNO DO(A) AUTOR(A)

TÍTULO DO TRABALHO: SUBTÍTULO (SE HOUVER) PRECEDIDO DE DOIS PONTOS

O presente trabalho em nível de graduação foi avaliado e aprovado por banca
examinadora composta pelos seguintes membros:

Nome completo e por extenso do Membro 1 (de acordo com o Currículo Lattes)
Titulação (Especialização, Mestrado, Doutorado)
Nome completo e por extenso da instituição a qual possui vínculo

Nome completo e por extenso do Membro 2 (de acordo com o Currículo Lattes)
Titulação (Especialização, Mestrado, Doutorado)
Nome completo e por extenso da instituição a qual possui vínculo

Nome completo e por extenso do Membro 3 (de acordo com o Currículo Lattes)
Titulação (Especialização, Mestrado, Doutorado)
Nome completo e por extenso da instituição a qual possui vínculo

Certificamos que esta é a versão original e final do Projeto que foi julgado adequado para a obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas obtido no curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal do Paraná (IFPR).

Nome completo e por extenso do Professor Orientador (de acordo com o Currículo Lattes)
Professor Orientador

Nome completo e por extenso do Coordenador do Curso (de acordo com o Currículo Lattes)
Coordenação do Curso

Local e Data de aprovação: Dia/mês por extenso/ano

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37

Dedico este trabalho à minha família,
meus amigos e companheiros de equipe
pelo apoio.

AGRADECIMENTOS

2 Os parágrafos presentes nessa seção são dedicados a agradecer à maioria
3 daqueles que contribuíram ou fizeram parte deste momento importantíssimo de
4 nossas vidas. Portanto, desde já peço desculpas àqueles que não estão presentes
5 entre essas palavras, mas elas devem ter certeza de que fazem parte dos nossos
6 pensamentos, do nosso sucesso e de nossa eterna gratidão.

7 Agradecemos à nossa orientadora Profa. Dra. Adriane Roberta Ribeiro de
8 Macedo, pela sabedoria com que nos guiou nesta trajetória.

9 Aos nossos colegas de sala.

10 Ao Prof. Dr. João Henrique Berssanette, pelo incentivo ao nosso crescimento.

11 Gostaríamos de deixar registrado também, o nosso reconhecimento aos
12 familiares da equipe e aos amigos, sem o apoio deles esse projeto jamais teria se
13 concretizado.

14 Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização deste
15 projeto.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42

A inclusão acontece quando se aprende
com as diferenças e não com as
igualdades.
(FREIRE; PAULO, 1998).

43

RESUMO

O presente trabalho trata do desenvolvimento de um jogo digital denominado AsperBoy que leva em consideração as particularidades das crianças e adolescentes autistas. Para tanto foi estudado a história e as características do autismo. É bem verdade que nem todos os autistas exibem exatamente as mesmas peculiaridades e por isso elencamos aquelas que mais apareceram na análise bibliográfica ancorada nas obras de AZEVEDO, (2009). Transtorno do Espectro do Autismo e Psicanálise e BARROS, (2012) A questão do autismo. O jogo trabalha na lógica da inclusão social com comprometimentos psicossociais, com vistas à sustentação do respeito às diferenças. Sua importância baseia-se no desenvolvimento de ações que articulam intervenções a partir de estímulo à realização de novas habilidades e ao convívio social, agregando diferentes experiências.

Palavras-chave: Autismo; jogo; inclusão.

14
15

ABSTRACT

2 This document is about the development of a digital game called Asperboy which takes
3 into consideration the particularities of autistic kids and teens. For that the history and
4 characteristics of autism were studied. It is true that not every autistic person presents
5 the same characteristics so that's why we took those which showed up the most in the
6 works of AZEVEDO, (2009). Transtorno do Espectro do Autismo e Psicanálise e
7 BARROS, (2012) A questão do autismo. The game works with social inclusion logic
8 with psychosocial commitments, taking into account sustaining respect to differences.
9 Its importance is based on the development of actions that articulate interventions
10 following the stimulus to realize new abilities and social interaction, aggregating new
11 experiences

12 **Keywords:** Autism; Game; Inclusion.

13

14

15

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

2	Figura 1 - Arquitetura do sistema	22
3	Figura 2 - Diagrama de casos de uso do jogo AsperBoy	26
4	Figura 3 - Diagrama de classes do jogo AsperBoy	27
5	Figura 4 - Diagrama de sequência do jogo AsperBoy	28
6	Figura 5 - Diagrama de atividade do jogo AsperBoy	29
7	Figura 6 - Protótipo de baixa fidelidade do menu inicial do jogo AsperBoy	30
8	Figura 7 - Protótipo de baixa fidelidade do HUD do jogo AsperBoy	31
9	Figura 8 - Modelagem inicial do cenário	32
10	Figura 9 - Modelagem final do cenário	32
11	Figura 10 - Modelo 3D do protagonista	33
12	Figura 11 - Montagem com diferentes desafios do jogo	34
13	Figura 12 - Menu de Configurações do Roblox	35
14	Figura 13 - Comparativo do HUD de Objetivos do Jogador	36
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SA	Síndrome de Asperger
TEA	Transtorno do espectro autista
UX	User Experience
OST	Original soundtrack (trilha sonora original)
MEC	Ministério da Educação
SFX	Sound Effects (efeitos sonoros)
GUI	Graphical user interface (interface gráfica do usuário)
DPE	Design, Play, Experience
UML	Unified modelling language (linguagem de modelagem unificada)
NPC	Non-playable character (personagem não jogável)

2
3
4
5
6

7
8
9

2	1 INTRODUÇÃO	13
3	1.1 Problema.....	13
4	1.2 Objetivos	14
5	1.2.1 Geral	14
6	1.2.2 Específicos	14
7	1.3 Justificativa	14
8	1.4 Organização do Trabalho.....	14
9	2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	16
10	2.1 Modelos de Jogos Point-and-click.....	16
11	2.2 Desenvolvimento do Jogo e Metodologias Ágeis.....	16
12	2.3 O Transtorno do Espectro Autista	17
13	2.4 Sistemas Existentes/Trabalhos Correlatos	18
14	3 METODOLOGIA/ MATERIAIS E MÉTODOS	20
15	3.1 Abordagem de Desenvolvimento	20
16	3.2 Ferramentas e Tecnologias	21
17	3.3 Arquitetura do Sistema.....	21
18	4 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA	24
19	4.1 Descrição do Projeto.....	24
20	4.2 Análise do Sistema	24
21	4.2.1 Levantamento de Requisitos	25
22	4.2.2 Modelagem de Casos de Uso.....	26
23	4.2.3 Modelagem de Classes	27
24	4.2.4 Modelagem de Sequência	28
25	4.2.5 Modelagem de Atividade	28
26	4.2.6 Modelagem de Banco de Dados.....	30
27	4.2.7 Design de Interface.....	30
28	4.3 Implementação das Funcionalidades.....	31
29	4.3.1 Início e Construção de Mundo	31
30	4.3.2 Modelagem 3D	33
31	4.3.3 Desafios e Quebra-Cabeças.....	33
32	4.3.4 Menus e HUD	35
33	4.4 Testes e Validação.....	36
34	5 RESULTADOS.....	37
35	5.1 Apresentação do Sistema	37
36	5.2 GitHub do projeto	38
37	6 CONCLUSÃO	39
38	6.1 Dificuldade e Limitações	40
39	6.2 Trabalhos Futuros	40

1 REFERÊNCIAS.....	41
--------------------	----

1 1 INTRODUÇÃO

2 A síndrome de Asperger (SA) é um distúrbio neurobiológico classificado como
3 Perturbação do Espectro Autista (TEA) de nível 1, o mais leve, causada por fatores
4 genéticos e ambientais, como o uso de químicos ou outras substâncias durante a
5 gravidez, que pode aumentar os riscos de desenvolvimento do TEA. Pessoas com
6 essa síndrome têm certo grau de dificuldade em lidar com algumas situações do
7 cotidiano, afinal, pessoas com a condição tendem a possuir dificuldade de
8 comunicação, dificuldade para entender frases que exigem maior interpretação (como
9 ironia, sarcasmo e metáforas), além de interesses especiais e hiperfocos, ou seja, um
10 estado de concentração intensa em determinado assunto, onde a pessoa desliga-se
11 de tudo ao redor para focar apenas em uma coisa.

12 Possuindo esse entendimento sobre a síndrome, desenvolvemos um jogo
13 para ajudar pessoas tanto com a síndrome, quanto pessoas comuns, a entender como
14 crianças com a síndrome visualizam o mundo e como elas normalmente agem em
15 determinadas situações, que para nós seriam simples, mas para elas são difíceis de
16 lidar.

17 1.1 Problema

18 A falta de entendimento de crianças com a síndrome de Asperger por parte
19 de outras pessoas. Essa falta de entendimento pode causar o bullying ou a
20 descriminação a criança, resultando na exclusão da criança na sociedade.

21 Tal síndrome, assim como todos os espectros do Autismo, é pouco entendida
22 pela sociedade no geral e com frequência pode-se observar situações de
23 discriminação e preconceito através de notícias divulgadas pela mídia e até mesmo
24 ao nosso redor.

25 Além disso, há também a falta de entendimento sobre o mundo e situações
26 do cotidiano por parte de crianças com SA, afinal, estão ainda no processo de
27 desenvolvimento de sua percepção de mundo. Sendo assim, tais crianças muitas
28 vezes podem não saber lidar com certas situações em sua vida.

1 **1.2 Objetivos**

2 **1.2.1 Geral**

3 Objetivo Geral: Desenvolver um jogo comprometido em apoiar autistas a
4 navegar seu mundo com confiança e sucesso.

5 **1.2.2 Específicos**

- 6 • Criar padrões de jogadas que promovam uma sensação tranquilizadora
7 de controle da situação;
8 • Estabelecer desafios que venham estimular a organização física do
9 espaço do dia a dia;
10 • Auxiliar no desenvolvimento de atividades de estrutura mental que
11 possibilitem focar em tarefas, na comunicação e interações sociais.

12 **1.3 Justificativa**

13 O desenvolvimento do jogo justifica-se pela necessidade de entendermos as
14 pessoas com a síndrome de Asperger de forma lúdica e de uma forma ainda não
15 presente no mercado, pois não há jogos digitais que focam na forma de lidar e
16 entendimento do mundo de alguém com SA.

17 Assim, o jogo levará conhecimento a todos de forma simples, tanto a crianças
18 com a síndrome quanto a qualquer outra pessoa, conscientizando-as sobre a visão
19 de mundo de uma criança autista, dessa forma combatendo preconceitos
20 estabelecidos na sociedade sem que percebamos.

21 **1.4 Organização do Trabalho**

22 Esse trabalho está organizado em 5 capítulos, da seguinte forma: no capítulo
23 2, será apresentada a fundamentação teórica relacionada ao Roblox Studio, estudos
24 sobre o TEA, e os estudos sobre a metodologia Scrum em jogos. No capítulo 3, serão
25 detalhados os procedimentos relacionados adotados para o desenvolvimento do

1 sistema. No capítulo 4, será descrito o processo de desenvolvimento do sistema e
2 suas funcionalidades. Já no capítulo 5, serão apresentados os resultados obtidos e
3 discutidos. E, por fim, no capítulo 6, serão apresentados as conclusões do trabalho e
4 sugestões para trabalhos futuros

5

1 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2 Neste capítulo, são apresentados os principais conceitos e teorias que
3 fundamentam o desenvolvimento do jogo. A compreensão desses fundamentos é uma
4 parte inestimável do processo de desenvolvimento, servindo para embasar as
5 escolhas de design, implementação e funcionalidades do sistema.

6 2.1 Modelos de Jogos Point-and-click

7 Para compreender a maneira correta de desenvolver um jogo do gênero point-
8 and-click, é fundamental conhecer os principais modelos e técnicas utilizados em
9 jogos do gênero. Ao analisar títulos como Grim Fandango, desenvolvido pela
10 renomada LucasFilm Games, entende-se como funciona a movimentação e interação
11 de cada personagem com o mundo. Além desse, também é possível utilizar títulos
12 como Harvester e Poco, um jogo independente, como base para entender conceitos
13 como a dificuldade dos desafios, posições de câmera em jogos e ambientação do
14 mundo.

15 2.2 Desenvolvimento do Jogo e Metodologias Ágeis

16 No desenvolvimento de um jogo, é crucial adotar metodologias eficientes para
17 garantir a qualidade e agilidade do processo, ao mesmo tempo em que garante uma
18 entrega contínua. Autores como Jeff Sutherland e Ken Schwaber abordam
19 metodologias ágeis, principalmente o Scrum, como forma de adaptação e entrega
20 contínua dos objetivos. Já os autores Henrik Kniberg e Clinton Keith se destacam pela
21 adaptação e apoio do uso da metodologia Scrum e outras metodologias ágeis para o
22 contexto do desenvolvimento de jogos digitais. Inclusive, com base em um artigo de
23 Keith publicado no Game Developer e livros do mesmo, pode-se afirmar que o uso de
24 filosofia e métodos ágeis no gerenciamento e desenvolvimento de jogos podem
25 aumentar cerca de 50% ou mais os níveis de produção se forem bem gerenciados.

26 A partir disso, tornou-se evidente a utilidade de uma adaptação da
27 metodologia Scrum para o desenvolvimento desse jogo.

1 2.3 O Transtorno do Espectro Autista

2 O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um transtorno do
3 neurodesenvolvimento que causa dificuldades na interação social, na comunicação e
4 comportamentos repetitivos e restritos. Geralmente, os primeiros sinais de TEA
5 aparecem no início do desenvolvimento, por volta dos 12 aos 18 meses, ou antes. As
6 crianças com TEA parecem viver em um mundo particular, com capacidade limitada
7 de se comunicar e interagir uns com os outros. (Delfrate, 2024)

8 Desde o início dos anos 1980, a discussão sobre essa síndrome foi marcado
9 pelo artigo de Lorna Wing que defendeu que “tanto o autismo quanto a síndrome de
10 Asperger compartilhavam da mesma tríade sintomática: ausência ou limitações na
11 interação social recíproca; ausência ou limitações no uso da linguagem verbal e/ou
12 não verbal; e ausência ou limitações das atividades imaginativas, que deixavam de
13 ser flexíveis para se tornarem estereotipadas e repetitivas.” (Wing, 1981 apud
14 Azevedo, 2005)

15 A Organização Mundial da Saúde (1992), e o DSM-IV, da Associação
16 Psiquiátrica Americana (1994) –, são descritos, além do autismo, a síndrome de
17 Asperger, o transtorno desintegrativo, a síndrome de Rett e os quadros atípicos ou
18 sem outra especificação. Na quinta versão do DSM (DSM-V), lançada em 2013, a
19 denominação utilizada passou a ser “transtornos do espectro do autismo”, localizados
20 no grupo dos “transtornos do neurodesenvolvimento”.

21 As causas do autismo atualmente são desconhecidas, mas existem muitos
22 estudos e pesquisas que analisam o desenvolvimento do TEA.

23 “Pesquisadores identificaram genes que surgem por mutação
24 espontânea ou são herdados, que parecem ter conexões com o autismo.
25 Pessoas com autismo também podem sofrer alterações em áreas
26 cerebrais que afetam a fala e o comportamento. Fatores ambientais
27 também podem influenciar o desenvolvimento do TEA, embora esse
28 fator ainda não seja confirmado pela ciência.” (Delfrate, 2024)

29 As principais características do autismo estão relacionadas a déficits na interação
30 social e comunicação, incluindo:

- 31 • padrões incomuns de fala;
- 32 • falta de contato visual;

- 1 ● não responder quando chamado pelo nome;
2 ● desenvolvimento tardio das habilidades de fala;
3 ● dificuldade em manter uma conversa;
4 ● repetição de frases ou palavras;
5 ● dificuldade em compreender os sentimentos dos outros e expressar os seus;
6 ● comportamentos repetitivos ou incomuns.

7 Em relação ao tratamento não existe apenas um para o autismo, pois cada
8 criança é única. Ainda que existam sinais comuns, é preciso analisar as características
9 de cada um. O médico ou psicólogo especialista em autismo irá encaminhar a criança
10 para um tratamento multidisciplinar, de acordo com suas necessidades. Dentre as
11 intervenções que contribuem para o desenvolvimento de habilidades nas crianças
12 com autismo, estão: análise aplicada de comportamento, terapia ocupacional e
13 fonoaudiologia. A ideia fundamental é que somente uma organização em rede, e não
14 apenas um serviço ou equipamento, é capaz de fazer face à complexidade das
15 demandas de inclusão de pessoas secularmente estigmatizadas em um país de
16 acentuadas desigualdades sociais (BRASIL, 2005). A articulação em rede de diversos
17 dispositivos do território, incluindo e indo além do campo da saúde, pode garantir
18 maior resolutividade, promoção da autonomia e da cidadania das pessoas com TEA
19 e suas famílias.

20 **2.4 Sistemas Existentes/Trabalhos Correlatos**

21 Aqui são analisados sistemas existentes no mercado ou trabalhos correlatos
22 já desenvolvidos, que foram recuperados em uma busca pela internet, utilizando os
23 seguintes parâmetros: apenas sistemas ou trabalhos publicados por instituições
24 verificadas pelo MEC (ou instituição equivalente de cada país) e sistemas publicados
25 em meios confiáveis. A seguir são identificadas as funcionalidades, pontos fortes e
26 fracos dos sistemas recuperados, com o intuito de diferenciar o sistema proposto dos
27 existentes.

- 28 ● Análise do Artigo Designing Serious Game Interventions for Individuals
29 with Autism:
30 ○ Funcionalidades: Estudo avaliativo, examina princípios de
31 design de jogos, motivação, metas de longo prazo e
32 recompensas.

- Pontos Fortes: Fornece uma visão crítica dos princípios de design que favorecem o aprendizado de autistas e identifica lacunas nas intervenções existentes.
 - Pontos Fracos: Não possui um sistema prático, apenas uma análise e limitações quanto à implementação em jogos específicos.
- Análise do Sistema Meu Jardim de Emoções:
 - Funcionalidades: Dividido em situações do cotidiano, identificação de emoções através de estímulos visuais, divisão por fases.
 - Pontos Fortes: Traz uma linguagem acessível para ensinar crianças com TEA, divisão por fases com pontuações, design simplificado.
 - Pontos Fracos: Funcionamento simples demais, com apenas um tipo de desafio, repetitivo.
- Análise do Sistema GeoTea:
 - Funcionalidades: Auxilia no aprendizado sobre Geometria para crianças autistas, comparação de formas geométricas com objetos do cotidiano, uso da Unity2D.
 - Pontos Fortes: Visuais simples, avaliado por especialistas da área, uso de framework pedagógico (DPE) para a criação do jogo.
 - Pontos Fracos: Não apresenta testes com o público-alvo e depende de um dispositivo compatível com o Unity2D.
- Diferenciação do Sistema Proposto:
 - Funcionalidade única: Mistura interações sociais e desafios cognitivos.
 - Vantagem Competitiva: Publicado em uma plataforma popular, gratuita e de fácil acesso (Roblox).
 - Melhoria: Insere os desafios numa narrativa contínua, contextualizando-os em situações cotidianas.

1 3 METODOLOGIA/ MATERIAIS E MÉTODOS

2 A metodologia adotada desempenha um papel crucial no desenvolvimento do
3 sistema. Este capítulo apresenta a abordagem utilizada para planejar, implementar e
4 testar o sistema, além de destacar as ferramentas, tecnologias e materiais
5 empregados durante o processo. A seguir, são detalhadas a abordagem de
6 desenvolvimento, as ferramentas e tecnologias utilizadas, e a arquitetura do sistema,
7 proporcionando uma visão abrangente do processo de criação do projeto.

8 3.1 Abordagem de Desenvolvimento

9 Para o desenvolvimento do jogo foi adotada uma adaptação da abordagem
10 ágil, baseada em elementos do Scrum. O projeto foi dividido em ciclos iterativos
11 (sprints) que permitiram a construção progressiva das funcionalidades

12 Cada sprint envolveu as seguintes etapas:

13

- 14 1. **Planejamento** - Definição das tarefas e funcionalidades a serem
15 implementadas, considerando acessibilidade e design inclusivo.
- 16 2. **Desenvolvimento** - Implementação de puzzles e mecânicas point-and-
17 click utilizando a linguagem Lua e os recursos nativos do Roblox Studio.
- 18 3. **Testes internos** - Verificação da jogabilidade, da clareza das instruções
19 e da responsividade da interface.
- 20 4. **Ajustes internos** - Melhorias baseadas nos resultados dos testes,
21 garantindo progressiva acessibilidade e melhora na jogabilidade

22 .

23 A escolha de uma abordagem ágil se justifica pela necessidade de flexibilidade
24 e adaptação contínua, característica essencial em projetos que envolvem
25 acessibilidade e públicos com necessidades específicas.

1 **3.2 Ferramentas e Tecnologias**

2 As principais ferramentas e tecnologias utilizadas no desenvolvimento do
3 sistema foram:

- 4 • **Plataforma de desenvolvimento:** Roblox Studio, permite exportar e
5 pegar modelos 3D e áudios de autoria própria, configuração de
6 cenários e integração de scripts.
- 7 • **Linguagem de programação:** Lua, para o frontend e o backend, com
8 implementação da lógica do jogo, controles de câmeras e
9 interatividade.
- 10 • **Modelagem 3D:** Blender, utilizado para criar e ajustar modelos
11 tridimensionais que compõem os cenários e objetos do jogo.
- 12 • **Design gráficos e texturas:** Krita, empregado na criação e edição de
13 imagens, texturas e elementos visuais das interfaces gráficas.
- 14 • **Produção de áudio:** Reaper, utilizado para edição, mixagem e
15 tratamento de efeitos sonoros e músicas do jogo.
- 16 • **Controle de versão:** Google Docs e o Roblox Studio.
- 17 • **Testes e validação:** Ambiente do próprio Roblox, permitindo
18 simulação multiusuário e coleta de dados sobre a experiência de
19 jogabilidade.

20 **3.3 Arquitetura do Sistema**

21 **1. Camada de Interface (Frontend)**

- 22 • Responsável pela apresentação visual, composta por interface
23 gráficas (GUIs) e elementos interativos.
- 24 • Implementa recursos de acessibilidade, como botões de alta
25 visibilidade, feedback visual imediato e instruções textuais claras.

26 **2. Camada de Lógica do Jogo (Backend)**

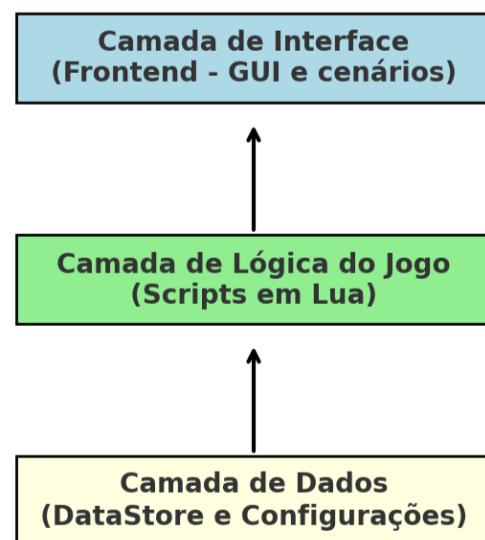
- 27 • Contém scripts em Lua que controlam a mecânica point-and-click,
28 a interação com objetos e o gerenciamento de progresso.

- 1 • Gerencia a câmera do jogador, transições de cena e feedback
 2 positivo em cada etapa concluída.

3 **3. Camada de Dados (Persistência e Configurações)**

- 4 • Armazena informações básicas sobre o progresso do jogador,
 5 configurações de acessibilidade e parâmetros de puzzles.
 6 • Utiliza os recursos de DataStore do Roblox para gerenciar dados.

8 **Figura 1 – Arquitetura do sistema**



9 **Fonte: Autoria própria (2025)**

11 Conforme pode ser observado na Figura 1, a arquitetura do sistema está
 12 estruturada da seguinte forma:

13 Padrão: Arquitetura em camadas (Interface - Lógica - Dados)

15 Frontend (Camada de Interface):

- 16 • Tecnologia: Roblox Studio (GUI e cenários interativos).
- 17 • Arquitetura: Interfaces gráficas point-and-click com objetos clicáveis e
 18 feedback visual/sonoro.

20 Backend (Camada de Lógica do Jogo):

- 21 • Arquitetura: Scripts modulares em Lua.

- Funções: Controle da lógica dos puzzles, gerenciamento da câmera, feedback de progresso e transições de cena.

Banco de Dados (Camada de Dados):

- Tecnologia: DataStore do Roblox.
 - Funções: Armazenamento de progresso do jogador, configurações de acessibilidade e parâmetros de puzzles.

Componentes:

- Jogador: Interage com a interface do jogo através de cliques em objetos.
 - Motor do Jogo: Processa as interações, aplica as regras dos puzzles e fornece feedback.
 - Persistência de Dados: Gerencia informações do progresso do jogador.

Fluxo de Informação:

1. O jogador interage com um objeto na interface (clique).
 2. A lógica do jogo interpreta a ação e executa a resposta (ex: abrir porta, resolver puzzle, mostrar feedback).
 3. O resultado da ação é apresentado ao jogador por meio da interface (feedback visual/sonoro).
 4. O progresso do jogador é registrado no DataStore, garantindo continuidade em futuras sessões.

1

2 4 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA

3 Dentro deste capítulo, descrevemos o processo de desenvolvimento do
4 projeto, desde a concepção do projeto até o ponto de entrega. Teremos todas as
5 etapas que aconteceram dentro do projeto como a fase de descrição, a análise
6 detalhada do sistema, como as funcionalidades previstas foram implementadas, e
7 como foram os testes para comprovar a eficiência do nosso jogo.

8 4.1 Descrição do Projeto

9 O projeto iniciou com o levantamento das principais características do sujeito
10 autista e relacioná-las às fases do jogo. Incluindo funcionalidades para a
11 acessibilidade como controle de volume de sfx e música, além de fases desafiadoras
12 para um jogador autista, relacionando cada etapa com as dificuldades do jogador.

13 4.2 Análise do Sistema

14 Na análise do projeto usamos o UML como linguagem de modelagem para
15 mostrar os requisitos, a estrutura do sistema e os comportamentos; Foi utilizada uma
16 adaptação do método Scrum que contém elementos como Sprint Backlog e
17 gerenciamento do Product Backlog, esse método visa facilitar o desenvolvimento do
18 sistema de forma incremental e iterativa.

- 19 - **Product Backlog:** Aqui foram listadas todas as funcionalidades desejadas
20 para o sistema, priorizadas de acordo com o valor para o cliente. Exemplos
21 de itens do Product Backlog incluem o gerenciamento das configurações,
22 armazenamento de objetos, entre outros.
- 23 - **Sprint Backlog:** Durante cada Sprint, selecionamos um conjunto de itens
24 do Product Backlog para serem implementados. Esses itens são
25 detalhados no Sprint Backlog, onde são divididos em tarefas menores e
26 estimados em termos de esforço necessário para sua conclusão.

1 A abordagem Scrum aliada à modelagem UML permitiu uma análise
2 detalhada e uma gestão eficaz do desenvolvimento do sistema de academia,
3 garantindo uma entrega contínua de valor ao cliente e adaptabilidade às mudanças
4 ao longo do processo de desenvolvimento.

5 4.2.1 Levantamento de Requisitos

6 O levantamento dos requisitos foi realizado com base em pesquisas,
7 conversas com especialistas, profissionais que trabalharam com pessoas autistas e
8 ideias de Game Design, analisando também as necessidades lúdicas e de
9 entretenimento, sem esquecer a funcionalidade do projeto como um todo.

10

11 Requisitos Funcionais:

12 - RF01: Acessar menu inicial:

13 O sistema deve permitir que usuários acessem o menu inicial do jogo.

14 - RF02: Iniciar gameplay:

15 O jogador deve iniciar a gameplay/jogatina a partir do menu inicial.

16 - RF03: Gerenciar as configurações:

17 O sistema deve permitir que o jogador altere as configurações e deve garantir
18 que as mudanças sejam aplicadas.

19 - RF04: Recompensar o progresso:

20 O sistema deve recompensar o progresso do jogador através dos capítulos
21 por meio de insígnias.

22 - RF05: Retornar ao menu inicial:

23 O sistema deve permitir que o jogador retorne ao menu inicial do jogo.

24

25 Requisitos Não-Funcionais:

26 - RNF01: Jogo bem otimizado: deve ser bem otimizado para que a maioria
27 das pessoas consigam jogar o jogo.

28 - RNF02: Fácil inicialização e acesso: deve haver um método de iniciar jogo
29 de forma intuitiva e rápida.

30 - RNF03: Jogo visualmente agradável: para que a pessoa com autismo não
31 sinta nenhum desconforto ao jogar o jogo.

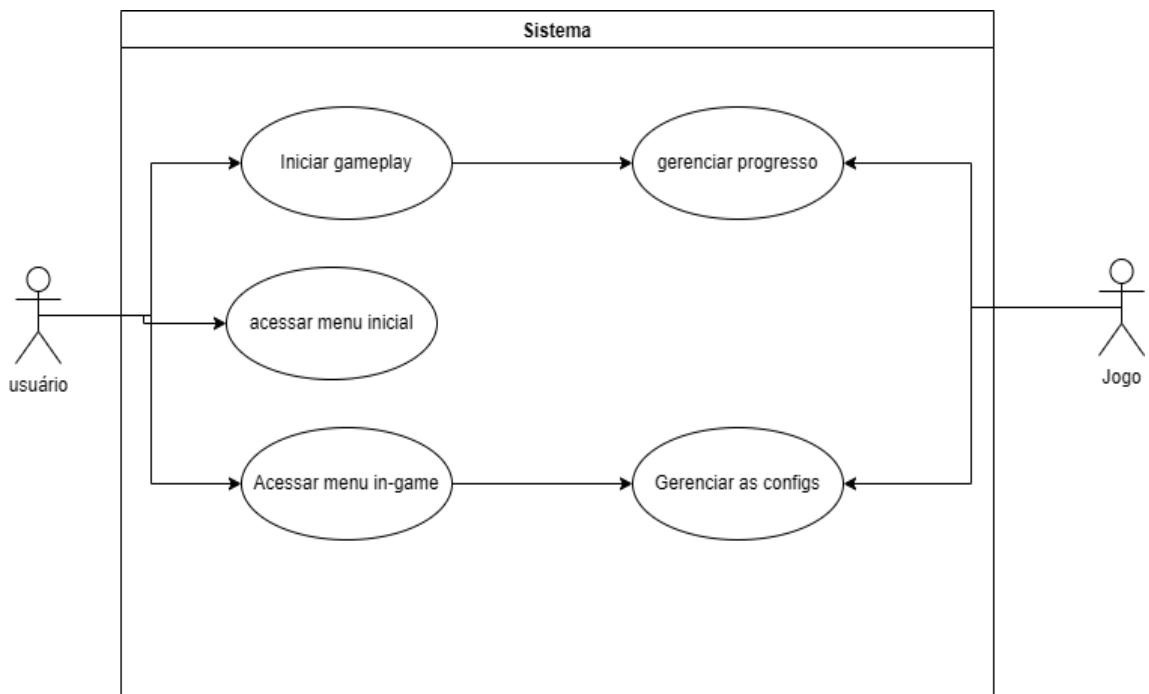
- 1 - RNF04: Interface responsiva e intuitiva: para o autista não ter dificuldades
 2 ao navegar entre as interfaces dentro do jogo.
 3 - RNF05: Deve possuir quebra-cabeças divertidos e desafiadores: para não
 4 causar tédio, mas induzir o jogador a se esforçar.
 5 - RNF06: OST e SFX devem levar em conta a acessibilidade: para não causar
 6 desconforto auditivo ao jogador.

7 4.2.2 Modelagem de Casos de Uso

8 Os casos de uso são utilizados para representar as interações entre os
 9 usuários e o sistema, descrevendo os principais cenários de uso, como demonstrado
 10 na Figura a seguir.

11

12 **Figura 2 – Diagrama de casos de uso do jogo AsperBoy.**



13

14 **Fonte: Autoria própria (2025)**

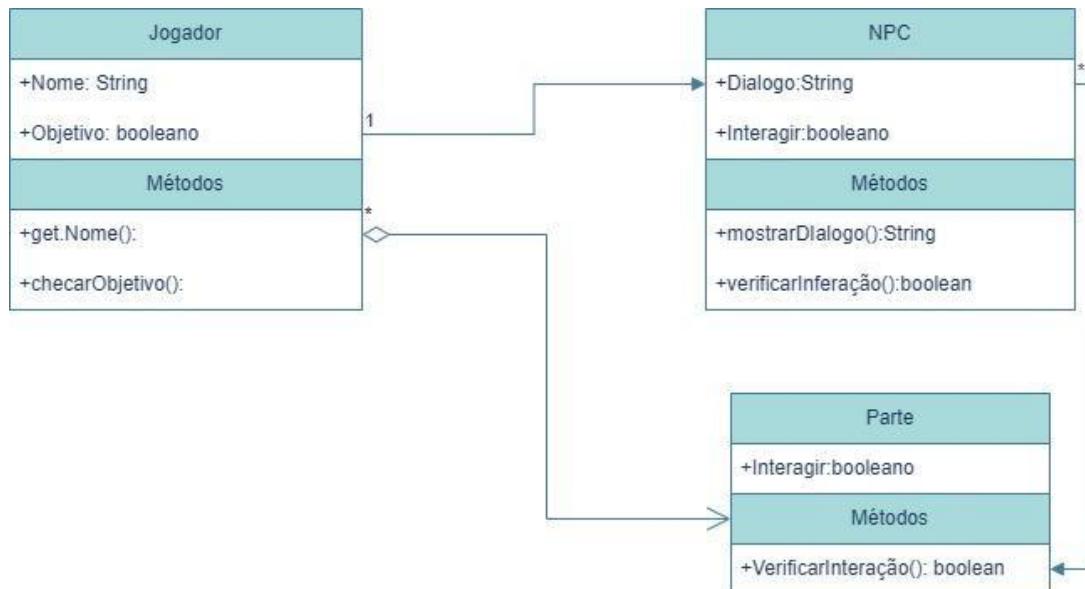
15 A Figura 2 apresenta o Usuário que interage com o sistema para iniciar a
 16 gameplay que se conecta ao “gerenciar progresso”, acessar o menu inicial que depois
 17 retorna ao menu inicial, acessar o menu in-game que gerencia as configurações, e o
 18 segundo ator, Jogo, gerencia as configurações e o progresso.

1 4.2.3 Modelagem de Classes

2 Nesta etapa são identificadas as classes e seus relacionamentos no sistema,
 3 utilizando diagramas de classes para representar a estrutura estática do sistema onde
 4 estão incluídos os dados de cada classe.

5

6 **Figura 3 – Diagrama de classes do jogo AsperBoy.**



7

8 **Fonte:** Autoria própria (2025)

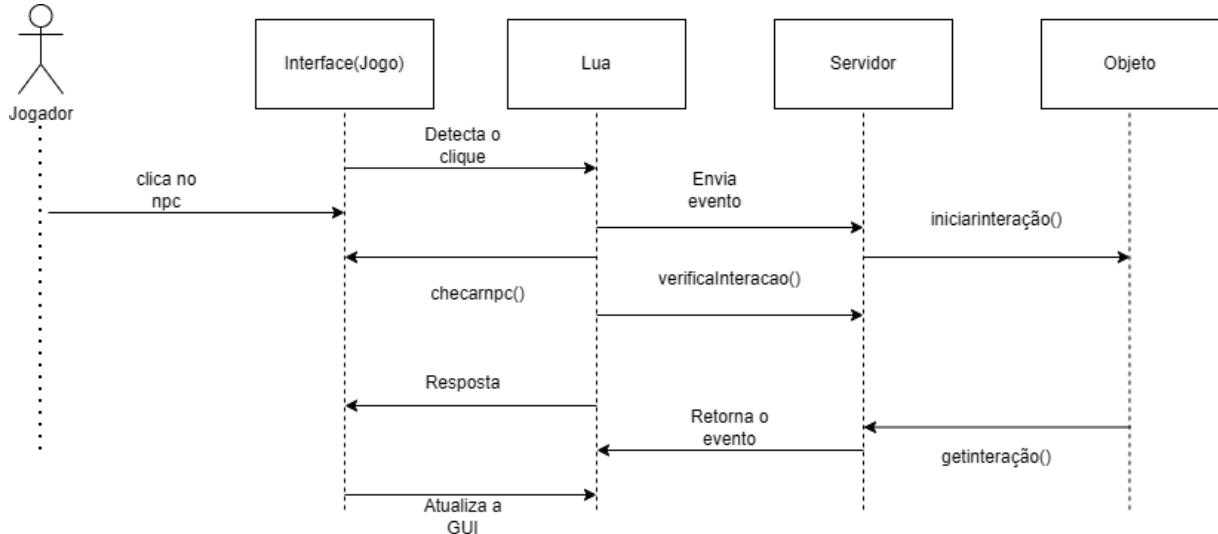
9 Na Figura 3 são apresentadas as classes, seus atributos e seus métodos. As
 10 classes identificadas foram Jogador, NPC (Non-Playable Character) e Parte (objetos
 11 clicáveis no jogo). Podendo observar os dados que cada classe do projeto carrega
 12 consigo e os métodos utilizados para cada uma delas. Além disso, também pôde ser
 13 feita a análise das relações que elas possuem entre si, tornando clara a forma como
 14 cada classe age sozinha e como interage com as outras.

15 4.2.4 Modelagem de Sequência

16 A modelagem de sequência descreve a interação entre os objetos do sistema
 17 em cenários específicos, mostrando como as mensagens são trocadas ao longo do
 18 tempo.

19

20 **Figura 4 - Diagrama de sequência do jogo AsperBoy**



Fonte: Autoria própria (2025)

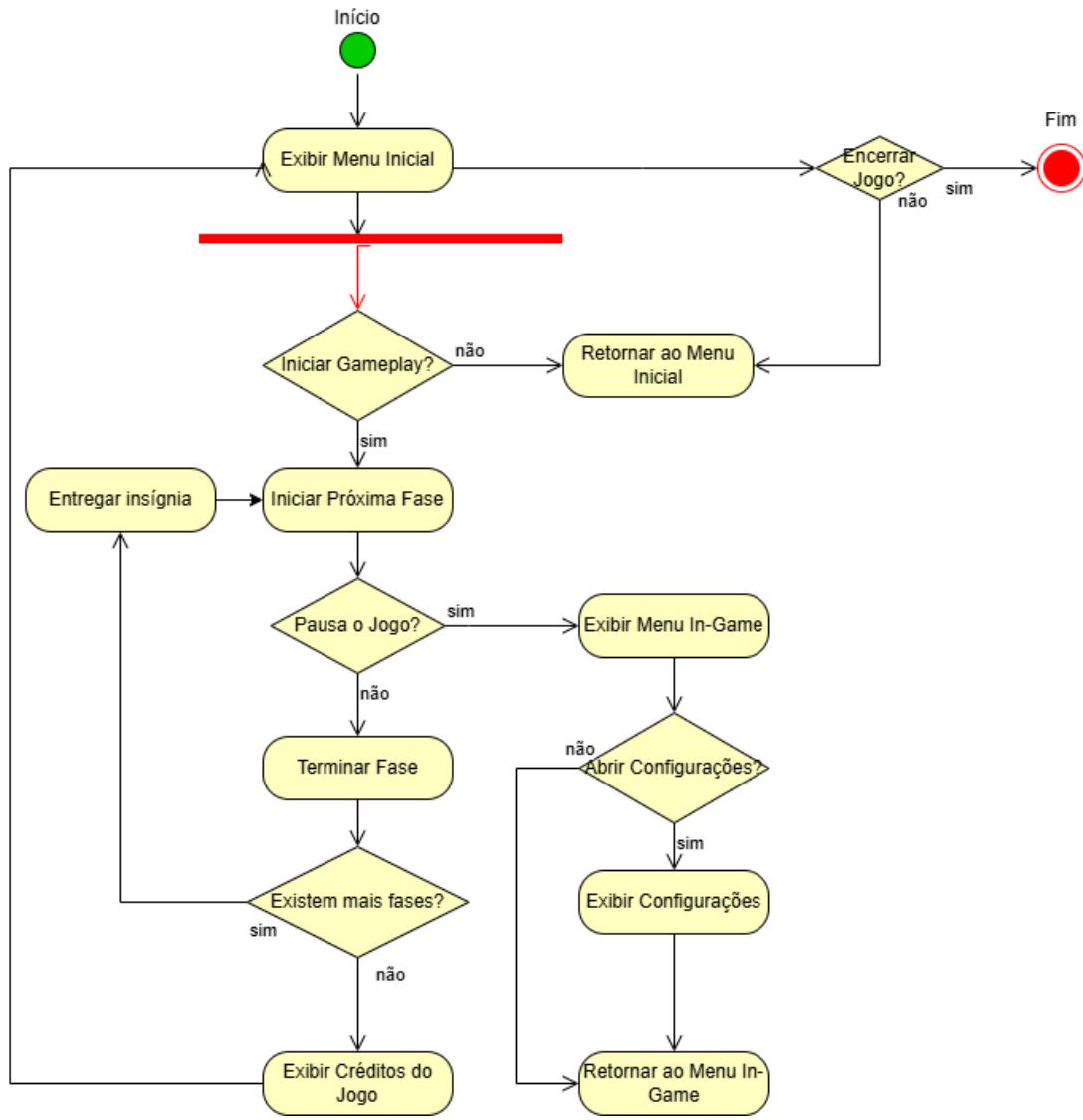
Observando a Figura 4 o Jogador clica no objeto a Interface (jogo) Detecta o clique e Atualiza a GUI, mandando para a Lua (linguagem de programação) e retorna o checarObjeto() e resposta para a interface; em seguida a Lua Envia o evento e verificaInteração() para o servidor, e o servidor Retorna o evento; por fim o servidor adicionarItem() para o objeto e o objeto retorna o getItem

4.2.5 Modelagem de Atividade

Os diagramas de atividade são utilizados para representar o fluxo de atividades ou processos dentro do sistema, ou seja, demonstra como o jogo funciona passo a passo, como o processo de troca de fases e menus.

12

1

Figura 5 – Diagrama de atividade do jogo AsperBoy2
3**Fonte:** Autoria própria (2025)

4 Como observado na Figura 5, o sistema inicia em um menu, analisando as
 5 opções acessíveis, levando ao início do jogo (que ao fim retorna ao menu inicial), a
 6 carregar o progresso já existente que esteja armazenado no sistema e acessar as
 7 configurações do sistema. Além disso, o jogo só pode ser encerrado por meio do menu
 8 inicial, ao qual o jogador retorna em todas as hipóteses. Dessa forma, todo o processo
 9 de funcionamento do jogo é descrito no diagrama.

1 4.2.6 Modelagem de Banco de Dados

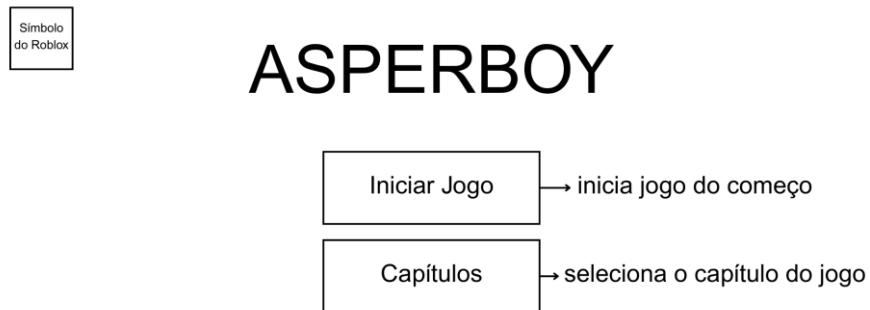
2 O banco de dados está presente na própria plataforma Roblox como padrão.
 3 Portanto, não houve necessidade de modelar ou projetar um banco de dados novo.
 4 Utilizamos apenas o banco de dados padrão na plataforma, que supre perfeitamente
 5 as necessidades do projeto.

6 4.2.7 Design de Interface

7 O design de interface do jogo abrange o menu principal e o HUD do jogo.
 8 Todas as telas foram planejadas e estruturadas com a facilidade e praticidade de uso
 9 em mente, onde os botões têm descrições e funções simples para o uso. Buscando
 10 uma sensação de limpeza e clareza de informações.

11

12 **Figura 6 – Protótipo de baixa fidelidade do menu inicial do jogo AsperBoy**



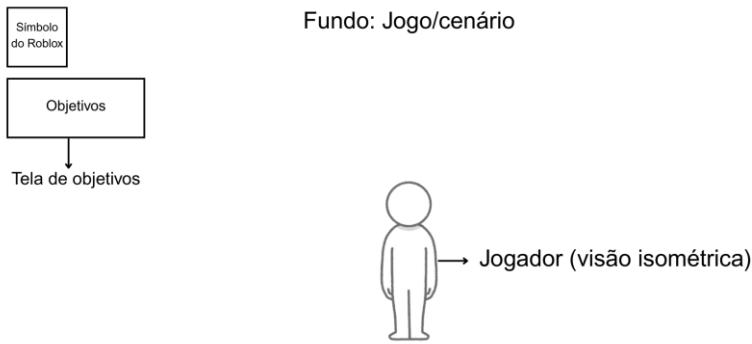
13 Fundo: arte/desenho do protagonista

14 **Fonte: Autoria própria (2025)**

15 Esses protótipos buscam a simplicidade e facilidade de entendimento sobre a
 16 funcionalidade do menu do jogo, como demonstrado na Figura 6, mostrando apenas
 17 as informações importantes e evitando uma grande quantidade de objetos e botões
 18 na tela.

19

1

Figura 7 – Protótipo de baixa fidelidade do HUD do jogo AsperBoy

2

3

Fonte: Autoria própria (2025)

4 Para o protótipo do HUD, mostrado na Figura 8, houve uma busca pela
 5 praticidade e simplicidade, evitando qualquer tipo de poluição na tela que pudesse
 6 confundir o jogador ou incomodá-lo de alguma forma.

7 4.3 Implementação das Funcionalidades

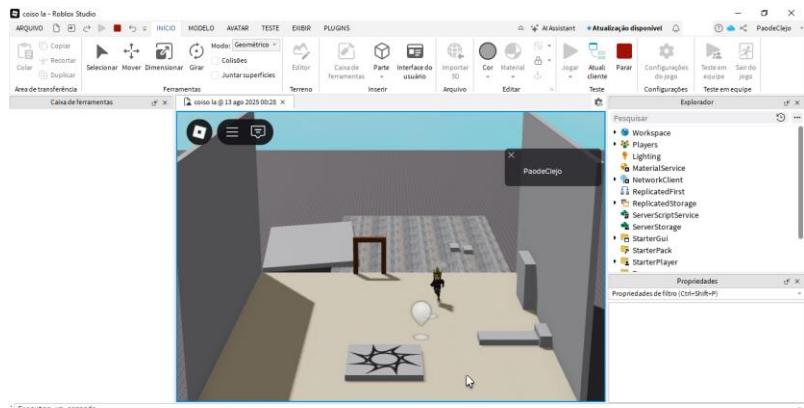
8 Durante a implementação do jogo, as funcionalidades identificadas foram
 9 desenvolvidas de acordo com as especificações e requisitos estabelecidos
 10 anteriormente. Isso envolveu a codificação dos componentes do sistema, integração
 11 das partes e testes para garantir o funcionamento correto.

12 4.3.1 Início e Construção de Mundo

13 A primeira das funcionalidades implementadas no jogo foi a de iniciá-lo
 14 corretamente, para isso, foi criada uma nova experiência no Roblox Studio e então
 15 construídos os cenários de cada capítulo do jogo. Como pode se observar na Figura
 16 9.

17

1

Figura 8 – Modelagem inicial do cenário

2

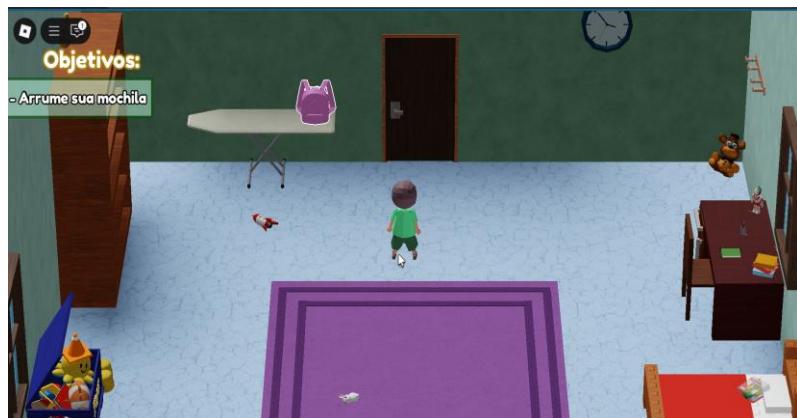
3

Fonte: Autoria própria (2025)

4 A Figura 9 mostra a versão final do quarto do protagonista, cenário inicial do
 5 jogo. Como pode-se observar também, há um quadrado no centro com um símbolo
 6 circular, esse trata-se do ponto de surgimento do jogador.

7 Já na Figura 10, pode-se visualizar a versão pronta do cenário do quarto.
 8

9

Figura 9 – Modelagem final do cenário

10

11

Fonte: Autoria própria (2025)

12 A Figura 10 mostra a versão final do quarto, que leva em conta um design
 13 apropriado. Todos os cenários seguintes seguem a mesma lógica e possuem
 14 colorações e texturas que transmitem a visualização de ambientes comuns no
 15 cotidiano do jogador, com uma paleta escolhida para não incomodá-lo. Assim, esta
 16 etapa do desenvolvimento abrange o Requisito Funcional 01 e os Requisitos Não-
 17 Funcionais 02, 03 e parte do 06, levando em conta a acessibilidade.

1 4.3.2 Modelagem 3D

2 A etapa seguinte do desenvolvimento do jogo foi projetar e modelar o
3 personagem 3D do protagonista, levando em conta a teoria das cores e a possível
4 sensibilidade visual do jogador, como pode ser visto na Figura 5.

5

6 **Figura 10 – Modelo 3D do protagonista**



7

8 **Fonte: Autoria própria (2025)**

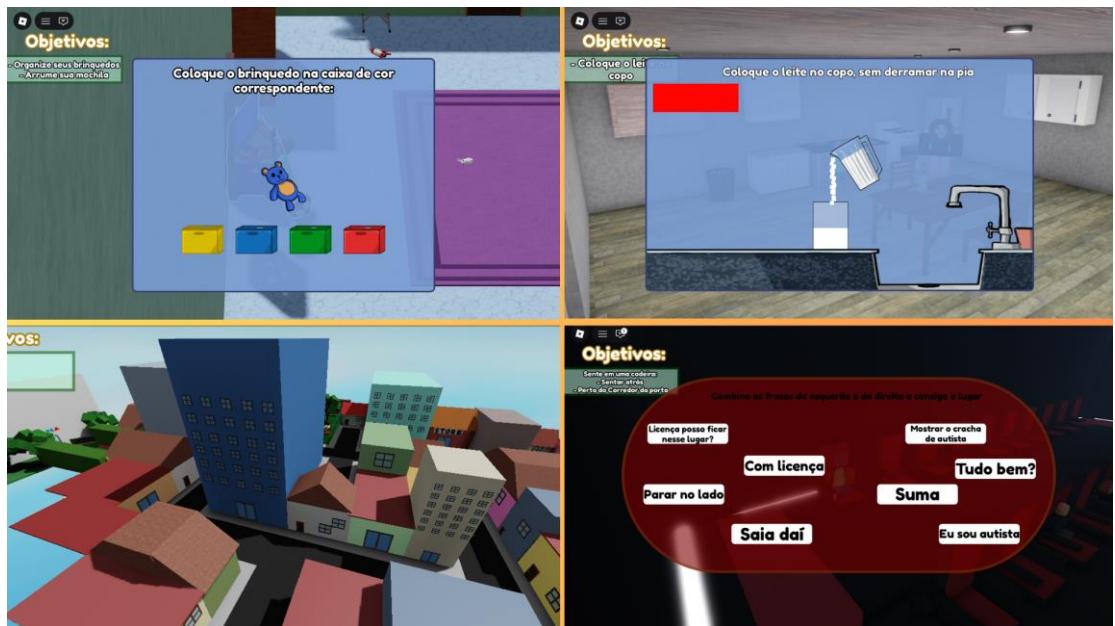
9 Essa Figura mostra o modelo 3D do personagem principal do jogo. Pode-se
10 observar que a paleta de cores das roupas da personagem se baseia em tons de
11 verde, com base na teoria das cores, que indica que o verde é uma cor que transmite
12 tranquilidade, crescimento e paz. Tal escolha foi feita para que o jogador esteja mais
13 propenso a sentir familiaridade pelo protagonista do jogo, aumentando as chances de
14 que sintase familiarizado com ele. Tal parte do desenvolvimento se baseia no
15 Requisito Não-Funcional 03.

16 4.3.3 Desafios e Quebra-Cabeças

17 Esta subseção trata do desenvolvimento dos desafios práticos colocados no
18 caminho do jogador, que seguem os padrões dos desafios mostrados a seguir.
19

1

Figura 11 – Montagem com diferentes desafios do jogo



2

3

Fonte: Autoria própria (2025)

4 A Figura 2323 mostra uma colagem de diversos quebra-cabeças, cada um
 5 sendo um exemplar de um padrão de desafios presentes no jogo, seguindo a Figura
 6 da esquerda para a direita, e de cima para baixo podemos observar:

7 **– Organização do espaço:** Na primeira imagem observa-se um desafio em
 8 que o jogador deve organizar seus brinquedos pela cor, colocando-os na caixa. Essa
 9 mecânica é um padrão para outros quebra-cabeças do jogo, onde se organiza objetos
 10 por diferentes parâmetros, atendendo aos Requisitos Não-Funcionais 01, 03, 04 e 05.

11 **– Coordenação motora:** Na segunda imagem pode-se observar o desafio em
 12 que o jogador deve derramar o leite no copo dentro do tempo estimado e sem
 13 derramá-lo, assim desenvolvendo a coordenação motora aliada a tempo. Sendo
 14 assim, esse é outro padrão de desafios encontrados no jogo.

15 **– Deslocamento:** A terceira imagem mostra outro padrão, em que o jogador
 16 deve encontrar o caminho correto de um ponto a outro por meio de labirintos e outros
 17 desafios, estimulando o jogador a reconhecer padrões e se deslocar.

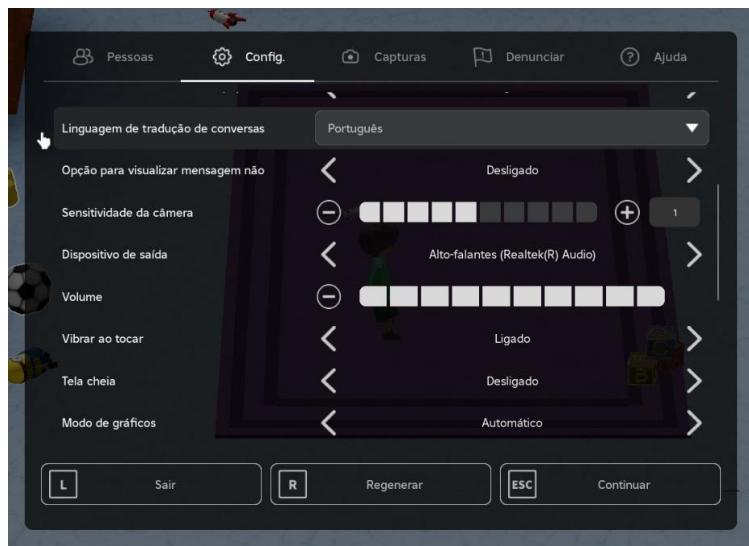
18 **– Comunicação e interações sociais:** A última imagem demonstra mais um
 19 tipo de quebra-cabeça presente no projeto, que consiste em estimular a interação
 20 social e comunicação por meio de escolhas em diálogos e situações complicadas,
 21 como a necessidade de conseguir um assento ou a ação correta a tomar durante uma
 22 crise.

1 Sob esse viés, percebe-se que os desafios cumprem corretamente a diversos
 2 requisitos do sistema, sendo eles: o Requisito Funcional 04 e os Requisitos Não-
 3 Funcionais 01, 03, 04, 05 e 06.

4 **4.3.4 Menus e HUD**

5 As últimas funcionalidades implementadas foram os menus e elementos da
 6 interface (HUD) do jogo. Os menus de configurações principais já estão presentes
 7 como padrão na plataforma Roblox, como pode ser visto na Figura 18.
 8

9 **Figura 12 – Menu de configurações do Roblox**



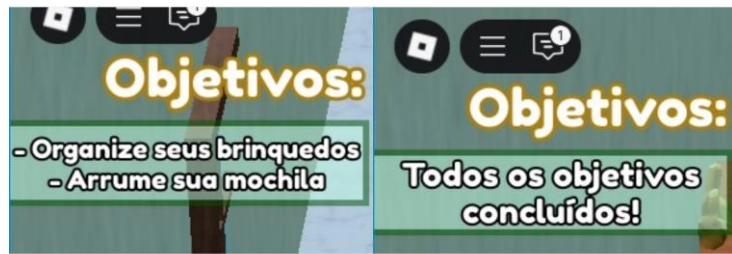
10
 11 **Fonte: Autoria própria (2025)**

12 Essa figura demonstra parte do menu de configurações do Roblox, que possui
 13 opções de volume, idioma, gráficos, entre outros. Esse menu atende ao Requisito
 14 Funcional 03, permitindo interação com as opções do menu de configurações, além
 15 de parte do Requisito Não-Funcional 04.

16 Enquanto isso, a Figura 19 demonstra parte do HUD interno do jogo, que
 17 mostra os objetivos do jogador.

18

1

Figura 13 – Comparativo do HUD de Objetivos do Jogador

2

3

Fonte: Autoria própria (2025)

4 Como pode ser observado no comparativo da Figura 19, o HUD mostra os
 5 objetivos do cenário atual, ao completá-los, a mensagem “Todos os objetivos
 6 concluídos!” aparece no lugar, demonstrando que tudo foi concluído, então o jogador
 7 pode avançar. Esse HUD atende aos Requisitos Não-Funcionais 03 e 04, criando uma
 8 interface intuitiva e que auxilia na jogatina.

9 **4.4 Testes e Validação**

10 Foram realizados testes de acordo com a implementação de cada
 11 funcionalidade e desafio, validando cada etapa. Os testes foram conduzidos para
 12 garantir a qualidade de cada fase do jogo, desde o design dos desafios até sua
 13 programação, evitando bugs e travamentos. Dessa forma, há a garantia de que o
 14 projeto é funcional e está adequado ao público-alvo, cumprindo seu objetivo.

1 5 RESULTADOS

2 Neste capítulo, iremos destacar os principais resultados obtidos durante o
3 processo de desenvolvimento do jogo, bem como uma demonstração do sistema em
4 funcionamento, o acesso ao repositório do projeto do jogo no GitHub com toda a
5 documentação nele existente. Os resultados apresentados nesta seção, a partir da
6 análise do trabalho realizado, permitem observar que o jogo pode desempenhar uma
7 função sensorial auxiliar, ajudando na compreensão de mundo de crianças autistas,
8 cumprindo assim seus objetivos e expectativas a partir de um sistema robusto e
9 funcional. Sendo assim, este capítulo oferece uma reflexão sobre o produto final e
10 sua utilidade no auxílio a crianças com TEA.

11 5.1 Apresentação do Sistema

12 O jogo digital AsperBoy foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar crianças
13 autistas a entenderem mais sobre o cotidiano e como lidar com diversas situações,
14 enfrentando desafios e problemas em seu caminho. Através de uma interface intuitiva,
15 simples e amigável, os jogadores podem seguir a narrativa da história, temperada com
16 situações e problemas de variados tipos, como visto no capítulo destinado ao
17 desenvolvimento do sistema. A partir desses quebra-cabeças, os jogadores exploram
18 diversas áreas complicadas para uma criança com TEA, como a coordenação motora
19 aliada a tempo, locais com aglomerações e interações sociais.

20 Dessa maneira, é possível observar que o jogo pode desempenhar uma
21 integração sensorial buscando: a diminuição dos níveis elevados de atividade
22 desnecessária; a melhoria da capacidade de sustentação da atenção e o equilíbrio
23 do nível de atividade, bem como a diminuição na emissão de comportamentos de
24 autoagressão ou autoestimulação e a facilitação de comportamentos de imitação e
25 antecipação, além da diminuição de problemas de coordenação e planejamento
26 motor.

27 Em conclusão, um vídeo de demonstração do funcionamento do jogo pode
28 ser acessado a partir do seguinte endereço web:

29 <https://www.youtube.com/watch?v=KaxWG9JchxI>

1 **5.2 GitHub do projeto**

2 O código-fonte do projeto AsperBoy, bem como sua documentação, está
3 hospedado em um repositório no GitHub, oferecendo acesso livre e transparente ao
4 código fonte e a todo o histórico do trabalho desenvolvido. Portanto, no repositório do
5 projeto, os interessados podem explorar o código, contribuir com sugestões e reportar
6 problemas, como bugs. Além disso, o GitHub oferece ferramentas de colaboração,
7 tornando-o uma ferramenta extremamente útil no gerenciamento do projeto,
8 possibilitando transparência e acesso a outros interessados no software e seu
9 desenvolvimento.

10 Portanto, o presente projeto pode ser acessado por meio do seguinte
11 endereço web:

12 <https://github.com/daviwebsky5/AsperBoy>

1 6 CONCLUSÃO

2 Este capítulo busca sintetizar os principais resultados, desafios enfrentados e
3 possíveis direções futuras para o projeto.

4 O desenvolvimento de um jogo digital sobre o autismo representa uma
5 inovação no campo da educação e da inclusão. Ao longo deste trabalho, exploramos
6 o desenvolvimento e implementação de um jogo digital no Roblox, projetado para
7 oferecer uma experiência inclusiva e acessível a uma ampla gama de usuários, com
8 foco em crianças com TEA. Não obstante, o projeto ajuda na compreensão sobre a
9 visão de mundo de uma criança autista, bem como as dificuldades enfrentadas por
10 alguém com TEA, representando um esforço para contribuir com a inclusão e
11 entendimento sobre o autismo.

12 A relevância do tema reside na falta de entendimento sobre o autismo na
13 sociedade atual. Dessa maneira, surge a necessidade de conscientizar as pessoas
14 sobre o TEA, bem como ensinar a crianças autistas a como lidar com diversas
15 situações cotidianas, solução encontrada através de um jogo digital, tornando o
16 conhecimento interessante e de fácil acesso.

17 Ao retornarmos aos objetivos definidos anteriormente, vemos que o principal
18 deles era desenvolver um jogo funcional e atrativo, que trouxesse diversas situações
19 e desafios ao público-alvo. Ao analisar os resultados do projeto, concluímos que os
20 objetivos foram concluídos com sucesso, sendo um jogo funcional, desafiador e
21 atrativo. Porém, é necessário ressaltar que a busca por melhora é constante e sempre
22 é possível tornar algo bom em algo melhor ainda.

23 Concluímos, a partir dos resultados do projeto, que o sistema atende às
24 expectativas dos usuários e propicia um ambiente lúdico e educativo.

25 Dessa maneira, apresentamos e fechamos os resultados do estudo,
26 reiterando a importância do trabalho realizado para a inclusão e aceitação no mundo
27 atual. Destacamos a satisfação em ver o projeto concluído após meses de estudo e
28 esforço.

29 Por fim, o jogo digital AsperBoy oferece um ambiente de aprendizado por meio
30 do lazer, utilizando mecânicas de jogos de forma lúdica, colaborando para o
31 entendimento das pessoas com TEA na sociedade, incentivando a aceitação e a
32 inclusão.

1 **6.1 Dificuldade e Limitações**

2 Durante o desenvolvimento do jogo, algumas dificuldades e limitações foram
3 identificadas. Entre elas, destacam-se questões relacionadas à limitação da
4 plataforma Roblox Studio, que dificultou o processo de otimização e desenvolvimento
5 do jogo. Além disso, restrições de tempo e recursos representaram os maiores
6 desafios, mostrando que o desenvolvimento de um projeto desse tamanho requer
7 grande disponibilidade e dedicação.

8 **6.2 Trabalhos Futuros**

9 Olhando para o futuro, existem diversas oportunidades para aprimorar e
10 expandir o jogo AsperBoy. Entre os possíveis trabalhos futuros, estão a
11 implementação de novas funcionalidades para o jogo, resolução de problemas,
12 otimização da experiência e melhorias no design geral, levando em conta as
13 limitações trazidas pela plataforma. Não obstante, a exploração de estratégias de
14 marketing digital para aumentar a popularidade do jogo também é uma opção de
15 aprimoramento. Em qualquer caso, utilizaremos o conhecimento adquirido ao longo
16 do desenvolvimento para aprimorar o sistema cada vez mais, tornando-o mais
17 acessível e atraente.

1

REFERÊNCIAS

- 2 ASSUMPÇÃO JUNIOR, F. B. et al. **Escala de Avaliação de Traços Autísticos**
3 (**ATA**): validade e confiabilidade de uma escala para a detecção de condutas
4 autísticas. Arquivos de NeuroPsiquiatria, São Paulo, v. 57, n. 1, p. 23-29, 1999.
- 5 AZEVEDO, F. C. **Transtorno do Espectro do Autismo e Psicanálise**, Curitiba:
6 Juruá, 2009.
- 7 BARROS, M. R. R. **A questão do autismo**. In: MURTA, A. (Org.). Autismo(s) e
8 atualidade: uma leitura lacaniana. Escola Brasileira de Psicanálise. Belo Horizonte:
9 Scriptum, 2012.
- 10 DELFRATE, Christiane de Bastos. Ana Paula de Oliveira Santana. Giselle de Athaíde
11 Massi. **A AQUISIÇÃO DE LINGUAGEM NA CRIANÇA COM AUTISMO: UM**
12 ESTUDO DE CASO, 2024. Disponível em:
13 [https://institutoneurosaber.com.br/artigos/como-e-o-desenvolvimento-da-linguagem-](https://institutoneurosaber.com.br/artigos/como-e-o-desenvolvimento-da-linguagem-no-autismo/)
14 [no-autismo/](https://institutoneurosaber.com.br/artigos/como-e-o-desenvolvimento-da-linguagem-no-autismo/). Acesso em: 2 dez. 2025.
- 15 KEITH, Clinton. **The State of Agile in the Game Industry**. Game Developer, 4 mar.
16 2010. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/the-state-of-agile-in-the-game-industry>. Acesso em: 2 dez. 2025.
- 18 OLIVEIRA, Samara Ester Santos; ARANTES, Ana; MOTA, Virgínia Fernandes. **Meu
19 Jardim de Emoções**: jogo para compreensão de expressões faciais para crianças e
adolescentes autistas. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E
21 ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20., 2021. Anais Estendidos. Porto
22 Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021.
- 23 SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. **The Scrum Guide: The Definitive Guide to
24 Scrum – The Rules of the Game**. 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org>.
25 Acesso em: 2 dez. 2025.
- 26 VICENTE, Évila Vanessa da Silva. **GeoTea: desenvolvimento de um serious game**
27 para o ensino da geometria para crianças com Transtorno do Espectro Autista
28 (TEA). 2020. Monografia (Bacharelado) — Universidade de Caxias do Sul, Caxias do
29 Sul, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/7315>. Acesso em:
30 2 dez. 2025.
- 31 WHYTE, Elisabeth M.; SMYTH, Joshua M.; SCHERF, K. Suzanne. **Designing
32 Serious Game Interventions for Individuals with Autism**. Journal of Autism and
33 Developmental Disorders, v. 45, n. 12, p. 3820–3831, 2015. DOI: 10.1007/s10803-
34 014-2333-1.