



## SPEAKART: JOGO SÉRIO PARA APOIAR O PROCESSO DE REABILITAÇÃO DA PERCEPÇÃO DE FALA

29º COFAB - CONGRESSO FONOAUDIOLÓGICO DE BAURU, 1ª edição, de 24/08/2022 a 27/08/2022  
ISBN dos Anais: 978-65-81152-84-0

ANDRADE; VINICIUS SANTOS <sup>1</sup>, DUTKA; Jeniffer de Cássia Rillo Dutka <sup>2</sup>

### RESUMO

A utilização de jogos para além do entretenimento e lazer é cada vez mais comum em diversas áreas, exemplificando, saúde, educação, marketing, dentre outras. Jogos possuem inúmeros elementos que mantêm a atenção das pessoas, sendo este um dos motivos de serem amplamente utilizados em inúmeras áreas de atuação humana. Os jogos utilizados para fins além do entretenimento são denominados jogos sérios. Uma das principais dificuldades em se trabalhar com crianças, em sessões de fonoterapia, é mantê-las engajadas. Para isso, o fonoaudiólogo utiliza de recursos lúdicos, como jogos de tabuleiro, cartas, e demais atividades que envolvem elementos lúdicos. **Objetivo:** desenvolver um jogo sério para o fonoaudiólogo utilizar durante abordagem terapêutica com enfoque na percepção da fala. **Método:** pesquisa exploratória e envolvendo o processo de criação e validação qualitativa de um jogo sério - não envolvendo seres humanos. O jogo foi desenvolvido utilizando a *engine* Unity, sendo disponibilizado para plataforma Windows. **Resultados:** obteve-se por meio desta pesquisa um jogo sério para uso sessões de fonoterapia. Trate-se de um jogo da velha baseado no teste PERCEFAL, sendo este composto por um subconjunto de quatro experimentos: PERCivogais (avalia a identificação do contraste fônico entre as vogais tônicas); PERCoCl (avalia a identificação do contraste fônico entre as oclusivas); PERCífric (avalia a identificação do contraste fônico entre as fricativas); PERCison (avalia a identificação do contraste fônico entre as sonorantes). No jogo, é possível realizar atividades customizadas de acordo com cada teste do PERCEFAL, escolhendo quais palavras (dentro de uma lista apresentada no jogo) farão parte da atividade, também sendo possível a geração de forma aleatória. As palavras escolhidas "se transformam" em cartas e o jogo é iniciado. Toda mecânica do jogo segue o padrão de um jogo da memória, onde o jogador deve encontrar os pares. Os pares são distribuídos de forma dinâmica no tabuleiro, o que evita a memorização da posição das cartas. O jogo também conta com a parte de gestão, onde é possível realizar o cadastro de jogadores (os pacientes), e cadastro dos profissionais da saúde. **Conclusão:** a pesquisa

<sup>1</sup> Hospital de Reabilitação de Anomalias Craniofaciais da USP, [viniciusandrade@usp.br](mailto:viniciusandrade@usp.br)

<sup>2</sup> Hospital de Reabilitação de Anomalias Craniofaciais da USP, [jdutka@usp.br](mailto:jdutka@usp.br)

produziu um jogo digital educativo de acordo com o objetivo, isto é, um jogo da memória para plataforma Windows onde profissionais da saúde poderão trabalhar percepção da fala com um grupo de palavras sendo subdivididas em consoantes fricativas; palavras com consoantes oclusivas; palavras com vogais tônicas; e palavras com consoantes sonorantes de forma lúdica e divertida para o paciente. Sendo este trabalho feito de forma lúdica, com o jogo da memória, onde rodadas podem ser criadas de forma dinâmica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos sérios, Jogo Digitais, Anomalias Cranofaciais, Fonoaudiologia, Fissura Labiopalatina