

Voz em Jogo – O Som da Imagem

*Análise Visual de Jogos Computacionais
para o Desenvolvimento
Fonoarticulatório
de Crianças Surdas*

Leticia Vorcaro Gomes

Resumo:

A dissertação parte de um estudo realizado no Instituto Nacional de Educação de Surdos e pensa as questões das mensagens visuais de jogos de computador destinados à aquisição da fala de crianças surdas. Os jogos conhecidos como *Jogos de Voz* desenvolvidos no Laboratório de Processamento Digital da Fala, da Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação da UNICAMP, na tese de doutorado de Antônio Marcos de Lima Araújo, consistem na retroalimentação visual da fala do jogador. Isto é, enquanto a criança exercita o controle dos órgãos de fonação, em um micro-

fone ligado ao computador, ela compreende e assimila o exercício através de uma resposta gráfica e ilustrativa gerada em tempo real, na tela do computador. Dos 14 módulos dos *Jogos de Voz* que foram jogados por crianças com idade entre 6 e 12 anos, durante um ano e em sessões regulares na Divisão de Fonoaudiologia — DIFON — do INES, foram selecionados para análise os dois mais jogados no período. No presen-

te estudo, a avaliação dos jogos de retroalimentação visual para crianças surdas, que buscam apresentar visualmente o que ocorre no instante da fala, indica que o design exerce papel determinante na aquisição dos resultados a que se propõem.

Palavras-chave: Design; comunicação verbal; jogos computacionais; retroalimentação visual; surdez

*Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. 2004. Departamento de Artes e Design.
Orientador: Luiz Antônio Luzio Coelho.
leticiaavorcaro@uol.com.br*