

**Título:** Avaliação de aspectos de comunicabilidade aplicada a um jogo educativo \*

**Autores:** Neander Lacerda COSTA; André Lacerda COSTA; Valmor Zanchi JUNIOR; Caetano Conceição Da Silva JUNIOR; Priscila Ligabo MURAROLLI; Maria Carolina Silva Castro OLIVEIRA

O ser humano desenvolveu sua capacidade de pensar e se comunicar, vivendo em sociedade, através da fala e da escrita. No cenário atual um dos principais meios de comunicação é a tecnologia, porém alguns usuários encontram dificuldade na interação com a máquina. Tendo isso em mente, é necessário adaptar os sistemas aos usuários, tornando-os mais simples, claros, objetivos e que contribuam para o processo de aprendizagem de novos conhecimentos. A comunicabilidade entre homem e máquina/computador busca satisfazer o desejo do usuário ao realizar sua intenção de uso através da interface, portanto deve responder à interação com comunicações adequadas e úteis. Para este estudo, faz-se a utilização de um jogo educativo sobre meio ambiente para crianças, na faixa etária de 6 a 8 anos, levando em consideração aspectos da metacomunicação dos signos contidos na interface deste jogo, com base teórica dedicada a interação e comunicabilidade. A questão que este projeto buscará responder é: quais são as características semióticas semelhantes, contidas na interface do jogo capazes de fazer com que este jogo tenha maior sucesso entre seus usuários? Justifica-se este projeto através da utilização das características semelhantes encontradas na interface do jogo educativo, para buscar ou propor melhorias de sua jogabilidade e interação com os usuários. Para que seja possível a identificação dessas características semelhantes, o presente projeto utilizará o Método de Avaliação de Comunicabilidade (MAC) que é fundamentado na teoria da Engenharia Semiótica e é muito difundido como método de pesquisa de comunicabilidade de sistemas interativos Souza (2005). As experiências de uso do jogo serão observadas, registradas e analisadas para compreender como foi a interação. O foco da análise abrange os prováveis caminhos de interpretação dos usuários, suas intenções de comunicação e as rupturas de comunicação que ocorreram durante a interação. Como resultado, buscamos encontrar os problemas e causas da comunicação entre jogo e usuário.

---

**Palavras-chave:** Comunicabilidade, Interação Humano Computador, Engenharia Semiótica.

\* Apoio financeiro FAPEMIG.