

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES
LICENCIATURA EM EDUCOMUNICAÇÃO

LUANA MEDINA

HELEN MENDES

JORGE BARROS

RELATÓRIO DO JOGO: DONNA

SÃO PAULO

2022

Luana Vitória Santos de Medina - N° USP: 12691303

Helen Mendes de Lima - N° USP: 12872573

Jorge Augusto Oliveira Barros - N° USP:12681347

Relatório do jogo: Donna

Trabalho apresentado para avaliação na disciplina (CCA0296) Produção de Suportes Midiáticos para a Educação do Departamento de Comunicações e Artes, na Escola de Comunicações e Artes, da Universidade de São Paulo, ministrado pelo Professor Dr. Richard Romancini.

SÃO PAULO

2022

Introdução

Em nossa primeira versão inspirada no tradicional jogo de tabuleiro “Imagem & Ação”, cada jogador ou equipe tinha o objetivo de chegar até o final do percurso do tabuleiro, podendo avançar ao adivinhar corretamente as respostas das cartas tiradas ao longo do jogo. Cada deck contava com um número determinado de cartas, divididas em diversas categorias como TPM, período fértil, menstruação, saúde sexual, tabus e etc, com o intuito de trazer, por meio das perguntas, conhecimentos diversos sobre os assuntos abordados. Cada carta continha uma pergunta sobre o assunto de sua respectiva categoria e dicas para que os outros participantes acertassem. O tabuleiro apresentava obstáculos, desafios e vantagens ao decorrer do percurso, que variavam de acordo com a posição do seu peão em cada rodada. Após uma análise entre os integrantes do grupo foi decidido que seria mantido da primeira versão apenas os decks de cartas temáticas e o jogo deixaria de ter uma abordagem sobre a vida feminina em geral e focando no ciclo menstrual e o cotidiano das pessoas que o possuem.

Pensando na duração do ciclo menstrual, o tabuleiro foi reformulado para representar um calendário, contendo 30 dias (casas) que são separados em: 14 casas de cotidiano, 5 casas de período fértil, 4 casas de TPM e 7 casas de menstruação. O jogo também passa a contar com 7 personagens, cada um com seu próprio deck de cartas. Cada deck contendo perguntas nas categorias: fato ou fake e sorte ou revés, com situações pensadas especificamente para desenvolver as histórias particulares de cada personagem durante o jogo, considerando seus recortes de vivência particulares na sociedade.

O jogo inicialmente foi criado com o objetivo de combater a desinformação e os estigmas que circundam o tema da educação sexual, proporcionando aos jogadores não só conhecimento sobre o assunto mas também oferecendo, de forma didática, recursos que possibilitam a independência e autonomia sobre o corpo, saúde, sexualidade, gênero e relacionamentos. Após sua reformulação, ele ganha um recorte específico para a representação do ciclo menstrual e como o cotidiano daqueles que o possuem é diretamente afetado, sem deixar de lado o seu objetivo inicial.

Segundo Vygotsky (1989), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. Através do jogo e de atividades, ela aprende a lidar com situações vitais e gradativamente aprende a ter liberdade para determinar suas próprias ações. A partir deste ponto, surge a necessidade de abordar um tema tão pouco discutido no período escolar, porém, deveras

importante e presente na fase da adolescência para que futuramente os ensinamentos transmitidos no momento lúdico tornem-se importantes em um momento futuro na vida juvenil ou adulta.

A ideia do jogo surgiu da dor particular das criadoras com respeito ao assunto e da necessidade de tomar partido nesse cenário. As vulnerabilidades sociais do país afetam diversos setores da saúde, mas principalmente a saúde da mulher e da população LGBTQIA+. Sem informações e enfrentando muitos tabus ético-sociais, pessoas que possuem um ciclo menstrual são criadas em um sistema patriarcal que não as auxilia quanto à questão da sua saúde. Como forma de extensão das aulas de biologia dadas na escola e até mesmo como meio de democratização da informação, o jogo foi criado com o intuito de reverter tal cenário por meio da educação. Acreditamos que esse jogo é mais um pequeno passo em direção ao processo de combate a desinformação e ganho de autonomia sobre nossos próprios corpos e saúde desde a juventude .

Pensando na importância da autonomia e domínio sobre seu próprio corpo e saúde, surge o nome Donna. Além de ser a tradução da palavra ‘mulher’ (que é o maior, mas não único público alvo da temática do jogo) em alguns idiomas de origem latina, o nome "Donna" também nos passa a noção de posse e pertencimento, trazendo para o português. A intenção é que por meio do tipo de instrução que o jogo passa, ele venha combater a desinformação através do conhecimento para os jovens durante seus anos de formação. Sendo assim, os desenvolvedores esperam que possa proporcionar autonomia aos seus jogadores.

Desenvolvimento do jogo

A primeira etapa foi a de questionamento: Qual o assunto que sentimos mais falta dentro da sala de aula durante o nosso período escolar? Como podemos mudar esse cenário? De que forma podemos combater a desinformação dos jovens de maneira fácil, prática e divertida?

Após todos os questionamentos, a segunda etapa foi a de busca por conteúdo, dados e informações para elaboração do jogo. Artigos tanto sobre a criação e desenvolvimento de jogos quanto dados sobre a saúde da mulher no Brasil foram alguns dos muito importantes acessórios para o processo de criação, desenvolvimento e elaboração das cartas.

Logo em seguida, percebemos que apenas o nosso conhecimento e artigos não seriam suficientes para elaboração do jogo. Desta forma, partimos para um “trabalho de campo” que consistiu em perguntar a todes que tinham um ciclo menstrual quais as dores, problemáticas e desinformações que os acompanhavam durante suas vidas. Assim, conseguimos expandir as

questões já abordadas e adicionar novas problemáticas para o Donna. Uma das maiores dificuldades na construção do jogo foi a elaboração das cartas, a chegada de mais um integrante facilitou o processo de elaboração dos conteúdos.

Depois do primeiro teste com o jogo foi decidido a construção de um deck de cartas para cada personagem, pois se viu a necessidade de retratar as desigualdades na vivência de cada personagem. A base do jogo já está bem desenvolvida, contando agora apenas com a elaboração de mais cartas e questões adicionais como QR code e parcerias com empresas de audiovisual.

Resultados dos testes em sala de aula:

O jogo foi apresentado e testado em sala de aula com alunos da graduação, numa fase de coleta de feedback e teste de dinâmica. O primeiro teste do jogo Donna após as diversas mudanças do nosso primeiro projeto desenvolvido no semestre anterior, foi feito dentro da sala de aula com 6 jogadores, ou seja, o número máximo de personagens que existiam até aquele momento. O jogo no primeiro teste contava com 4 decks de cartas: Menstruação, Período Fertil, TPM e Cotidiano. De acordo com a devolutiva tanto do professor quanto da sala, notamos que o jogo, apesar de funcionar e ser divertido, era apenas um quiz e não cumpria totalmente nossas intenções de representar a pluralidade da temática abordada e inserir os jogadores em tal narrativa.

A partir daí foi que surgiu o processo de elaboração de uma dinâmica totalmente diferente a ser inserida nos mecanismos do jogo para que ele pudesse carregar consigo o recorte dos diferentes personagens dentro da narrativa. Para nós era de extrema importância desde o início que o jogo abrangesse todos os recortes necessários para que o público se sentisse representado e para expor os jogadores a essas diferentes histórias com o intuito de educar e normalizar aquilo que não é tradicionalmente abordado.

Após uma análise desenvolvida durante o teste, foi possível concluir que o deck de cartas Cotidiano não abordava de maneira adequada a singularidade de cada personagem presente no jogo. Com tal finalidade alteramos o jogo para comportar diferentes decks para cada personagem que desenvolvem então sua história durante o percurso do tabuleiro. O deck dos personagens possui a mesma finalidade do antigo deck cotidiano, porém agora com situações menos genéricas e mais direcionadas às realidades de cada personagem.

Durante os testes dos jogos não foi utilizado nenhuma ficha avaliativa, porém foi feito um movimento pós aula de discussão com os colegas de classe sobre a jogabilidade e aspectos negativos e positivos do Donna. Além disso, o jogo também foi testado com parentes e amigos de alguns integrantes do grupo que também ajudaram na construção das avaliações e mudanças do Donna. Sendo assim, os testes dentro e fora da sala de aula ajudaram muito a desenvolver uma maior dinamicidade para o jogo, criando noções para aperfeiçoar o jogo e novas ideias de futuras parcerias com o audiovisual.

Apesar de todos os testes implementados durante o período de produção do jogo, acreditamos que é importante ressaltar que o jogo não está completamente concluído e que é de interesse do grupo dar continuidade a esse projeto futuramente. Desta forma, a priori os testes feitos até o presente momento foram suficientes, porém com um maior desenvolvimento do jogo serão necessários novos testes e avaliações.

Inserção do jogo em plano de aula ou sequência didática ou outro contexto

O jogo pode ser utilizado para auxiliar as aulas de biologia sobre corpo humano, IST's e demais aulas de outras matérias da grade curricular que abordam o ciclo menstrual, desigualdade de gênero, dignidade íntima, sexualidade entre outros temas de saúde abordados dentro do jogo. Inicialmente o jogo é recomendado para crianças a partir do fundamental II, que é o período onde elas passam a ter mais contato com esses temas, tomam profundidade nas aulas e vivenciam com mais frequência determinadas situações relatadas nas cartas.

O Donna tem uma finalidade educativa, mas não está limitado somente ao ambiente escolar. Assim, o jogo pode ser divertido e educativo, ajudando no combate a desinformação e aos tabus estabelecidos pela “moral e ética” social.

Possível associação do jogo a outro material educativo a ser produzido ou existente.

Existem algumas comunidades e programas das prefeituras de algumas cidades sobre dignidade íntima, o jogo seria uma alternativa para colaborar dentro desses projetos. Nos inspiramos no jogo The Period Game que também aborda o período menstrual, mas diferente do jogo americano, buscamos retratar as diversas realidades e desigualdades desse período através dos nossos personagens.

O Donna tem como diferencial sair do núcleo menstrual e apresentar através do lúdico as distintas realidades e as dificuldades enfrentadas por cada personagem ao longo de seus dias.

Aspectos negativos e positivos relacionados à criação do jogo

Aspectos positivos:

- Linguagem fácil e abrangente;
- Fácil de ser jogado;
- Pode ser utilizado como material complementar em diversas aulas;
- Material com baixo custo de produção;
- Interativo;
- Comporta um bom número de jogadores;
- Personalidades plurais e inclusivas de personagens;

Aspectos negativos:

- Produção independente e limitada;
- Talvez uma certa resistência ao jogo de pessoas conservadoras;
- Não é um jogo para todas as idades;
- Possível desinteresse do público masculino

Licenciamento e eventuais formas de divulgação do jogo

O jogo será divulgado através das redes sociais, possuindo um perfil oficial no Instagram, além de ser promovido em feiras e eventos voltados para a área da educação e saúde como campanhas de dignidade íntima, combate a IST's, entre outros temas.

O licenciamento será Creative Commons de Atribuição-NãoComercial-SemDerivações.



A intenção deste licenciamento é permitir acessibilidade ao jogo sem a possibilidade de possíveis variações ou modificações do nosso trabalho sem nosso consentimento.

Considerações Finais

O Donna realmente mudou nossa maneira de pensar sobre um jogo educativo, revendo as temáticas escolares de uma maneira dinâmica. Desta forma, o jogo nos mostrou a importância de levantar a pauta desses assuntos que são vistos como delicados e por diversas vezes “tabus” da sociedade. A nossa intenção ao criar o Donna é levar para os espaços educativos essa temática de maneira mais orgânica dentro do ambiente escolar ou domiciliar para que sejam cada vez mais normalizados socialmente.

Outrossim, o jogo aborda questões para além do ciclo menstrual. O intuito do Donna é representar as desigualdades vividas e presenciadas pelas pessoas que menstruam e o ato de sobreviver até o final do mês, ou seja, chegar a última casa do tabuleiro, não conta apenas com a sorte de cada jogador, mas também com os desafios do cotidiano. Temos certeza que o Donna abrirá as portas para um pensamento sem preconceitos e com solidariedade as dificuldades vividas pelos personagens "reais" do jogo. O Donna tem um grande potencial de transformação e de diálogo horizontal possibilitando tratar deste tema de maneira educativa, orgânica e sem ser invasivo com as experiências dos jogadores.

Desta forma, é de interesse do grupo dar continuidade ao jogo em oportunidades futuras, pois acreditamos que o Donna tem um grande potencial educativo e dinâmico para combater a desinformação na vida de crianças e adolescentes do país. Deste modo, fornecendo dignidade íntima e combatendo os estigmas morais conservadores que proliferam a desinformação para sociedade.

ANEXOS - Regras do jogo:

Elementos do jogo:

- 1 Dado;
- 1 Tabuleiro;
- 1 Manual;
- 7 Peões;
- 1 Deck TPM;
- 1 Deck Período fértil;
- 1 Deck Menstruação;
- 1 Deck de cartas específico para cada personagem.

Regras do jogo:

Para iniciar o jogo todos os jogadores tiram no dado um número e do maior para o menor é decidido a ordem do jogo. Dessa forma, cada jogador escolhe um personagem e separa seu peão e deck de cartas. O primeiro a jogar deve rodar o dado, andar o número de casas correspondente e tirar a carta da categoria determinada por onde o peão parar. O seu jogador à direita deve ler a questão da carta e caso a resposta seja correta o jogador deve andar uma casa, caso contrário permanece no local onde foi indicado pelo dado. Nas casas onde não tem nenhum período pré estabelecido o jogador deve retirar a carta do seu deck cotidiano e seguir as orientações de cada carta. O jogo acaba quando um dos jogadores chega ao último dia do mês.

- Não é permitido que o jogador leia a carta para si mesmo, pois na parte inferior da carta contém a resposta correta;
- Não é permitido que os jogadores troquem os decks de personagens;

Tabuleiro:



Personagens:

1. Rafael (trans-masc): Idade 35 anos, trabalha como influencer em suas redes sociais, formado em marketing.
2. Barbara (cis): Idade 19 anos, estudante de publicidade e propanga, não trabalha e em seu tempo livre prática yoga.
3. Simone (cis): Idade 24 anos, estudante de administração de empresas, estagiária na sua área, mora em região periférica da cidade e demora algumas horas para chegar ao trabalho.
4. Verônica (cis): Idade 28 anos, trabalha como professora de biologia da rede publica, está grávida de 5 meses do seu primeiro filho.
5. Gabi (cis): Idade 13 anos, estudante do ensino fundamental, acabou de iniciar seu ciclo menstrual.
6. Mônica (cis): Idade 51 anos. mãe de um menino de 10 anos. gerente banco.
7. Ariel (não binária): Idade 25 anos, estuda jornalismo, trabalha em uma pequena editora da cidade.

Cartas:

Um dos grandes desafios do nosso jogo é desenvolver as cartas pensando nos cuidados necessários com os nossos futuros jogadores. Desta forma, buscamos uma linguagem mais fácil e abrangente para facilidade de comunicação e compreensão dos jogadores.

<p>MENSTRUÇÃO</p> <p>O O.B tira ou não tira a virgindade?</p> <p><small>Mais o O.B não tira a virgindade pois a abertura do hímen acontece a passagem de mesmo sem tocar.</small></p>	<p>MENSTRUÇÃO</p> <p>A menstruação atrasada sempre será um alerta para gravidez. Fato ou fake?</p> <p><small>Mais, a menstruação atrasada pode ser provocada por mudanças hormonais, mudanças emocionais, entre outras.</small></p>	<p>MENSTRUÇÃO</p> <p>O disco menstrual pode ser utilizado como método contraceptivo?</p> <p><small>Mais, o disco menstrual é um método de contracepção. Também existem outros métodos contraceptivos, sendo assim, não vale a pena utilizar o disco menstrual como método contraceptivo.</small></p>
--	--	---

<p>PERÍODO FÉRTIL</p> <p>Durante o período fértil o corrimento tem mau cheiro.</p> <p><small>Mais, durante o período fértil existe uma alteração de um cheiro característico.</small></p>	<p>PERÍODO FÉRTIL</p> <p>É possível sempre saber o dia exato de ovulação conforme segue a tabelinha.</p> <p><small>Mais, é possível acompanhar o seu ciclo menstrual através da tabela, porém para que o ciclo menstrual seja mais preciso, é necessário registrar os sintomas externos ou internos.</small></p>	<p>PERÍODO FÉRTIL</p> <p>O período fértil são os dias que antecedem o início da menstruação.</p> <p><small>Mais, o período que antecede o ciclo menstrual é o período fértil.</small></p>
--	---	--

<p>TPM</p> <p>Chocolates diminuem os efeitos da TPM.</p> <p><small>Sim, o chocolate pode trazer sensação de conforto e prazer durante os sintomas da TPM devido a atuação e dopamina que ele libera em seu consumo.</small></p>	<p>TPM</p> <p>A TPM é frescura.</p> <p><small>Mais, inclusive existem diferentes tipos de TPM que são categorizadas de A ao G, além disso, existem sintomas de TPM que são categorizadas de acordo com a gravidade, sendo assim, não é frescura. Além disso, a TPM pode ser relacionada a alterações hormonais.</small></p>	<p>TPM</p> <p>A causa da TPM ainda não foi descoberta.</p> <p><small>Verdade, apesar de ser um consenso que a TPM está relacionada a alterações hormonais, a causa exata ainda não foi descoberta. Porém, acredita-se que a TPM esteja relacionada a alterações hormonais.</small></p>
--	--	---

<p>SORTE OU REVÉS</p> <p>Seu filho ficou doente e você chegou tarde no trabalho e teve que "compensar" atraso com hora extra volte 1 casa.</p>	<p>FATO OU FAKE ?</p> <p>Não é possível engravidar durante o período menstrual.</p> <p><small>Resposta: Fake. Embora a probabilidade seja muito baixa, é possível sim engravidar durante o período menstrual.</small></p>	<p>FATO OU FAKE ?</p> <p>A herpes é uma doença sexualmente transmissível.</p> <p><small>Resposta: Fato. A herpes é uma doença sexualmente transmissível, mas a herpes também pode ser transmitida pelo contato com a pele, como no caso de herpes entre eles a genital e a labial.</small></p>
---	--	---

Carta personagem:

Esses são nossos modelos iniciais de “Carta Personagem”, essas cartas são utilizadas para que o jogador entenda melhor as características do personagem escolhido por ele para jogar. Nesse sentido, se houver possíveis parcerias com empresas de audiovisual, nessas cartas poderia conter um QR code que levasse o jogador para assistir um vídeo da sua personagem na vida real.

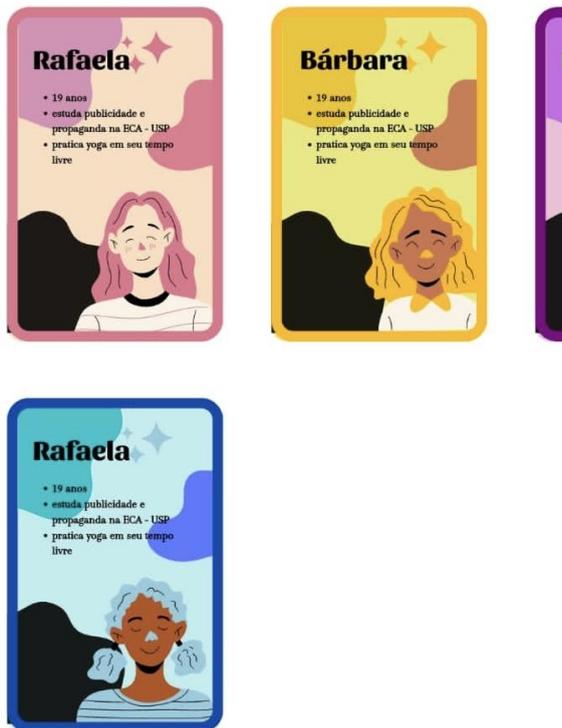


Imagem Extra - Teste Jogos

Infelizmente não tiramos fotos do nosso teste em sala de aula, mas temos foto de um dos testes promovidos em casa.



REFERÊNCIAS:

DE MORAES, Lisane Bueno. Os impactos da TPM no ambiente de trabalho: Um estudo de caso em uma empresa de seguros em Brasília. Brasília, 2007. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/9952/1/20400593.pdf>>

FURLANETTO, Milene Fontana; LAUERMANN, Franciele; COSTA, Cristofer Batista; MARINI, Angela Helena. 2017. São Paulo, SP. Educação Sexual em Escolas Brasileiras: Revisão Sistemática da Literatura.

GEE, James; Capítulo, do livro The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning (Cambridge, MA: The MIT Press, 2008). Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4572844/mod_resource/content/2/GEE_Aprendizado%20e%20Jogos.pdf

GILSANZ, Daniela; MURPHY, Ryan. The Period Game, 2014. Disponível em <<https://www.periodgame.com/store/periodgame>>.

SILVERMAN, David. Aprendendo sobre Design e Desenvolvimento de Jogos de Tabuleiro de 2013. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4574903/mod_resource/content/1/Desenvolvimento%20de%20Jogos%20de%20Tabuleiro.pdf

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Artigo dos criadores do jogo "Potato Pirates". Tradução Richard Romancini de 2017. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4574897/mod_resource/content/1/Como_projetar_e_criar_um_jogo_de_cartas.pdf