

Tornar-se Mãe: um jogo de tabuleiro para promover empatia e informação sobre gravidez na adolescência e métodos contraceptivos

Becoming a Mother: a board game to promote empathy and information about teenage pregnancy

Isac A. Albuquerque, Manuely S. Ferreira, Maria Fernanda Machado, Maria Luíza Aquino, Cynthia M. Dias, Flávia G. Carvalho, Flávia C. Ribeiro, Simone G. Ribeiro

FIOCRUZ – Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV)
Avenida Brasil, 4365 – Manguinhos – Rio de Janeiro – RJ – Brazil

iaalbuquerque@aluno.fiocruz.br, mvferreira@aluno.fiocruz.br,
mfmsilva@aluno.fiocruz.br, milaquino@aluno.fiocruz.br, cynthia.dias@fiocruz.br,
flavia.garcia@fiocruz.br, flavia.ribeiro@fiocruz.br, simone.ribeiro@fiocruz.br

Abstract. *Teenage pregnancy remains a public health problem in Brazil. Addressing it requires culturally sensitive local initiatives that help empower adolescents and their families. Approaching the topic through games can be an attractive way to promote the exchange of experiences. Objective: report on the development process of the board game Tornar-se Mãe. Methodology: The game was developed in the classroom by high school students over four stages proposed and supervised by the teachers. Results: The cooperative game Tornar-se Mãe was developed, in which players follow the fictional story of a pregnant teenager and try solving challenges, completing the story guided by cards with narrative elements.*

Keywords: *Serious Game, board game, teenage pregnancy, game design.*

Resumo. *Introdução: A gravidez na adolescência continua sendo um problema de saúde pública no Brasil. Seu enfrentamento requer iniciativas locais culturalmente sensíveis, que ajudem a empoderar adolescentes e suas famílias. Abordar o tema com jogos pode ser um meio atrativo e que promove a troca de experiências. Objetivo: relatar o processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro Tornar-se Mãe. Metodologia: O jogo foi desenvolvido em sala de aula por estudantes de Ensino Médio ao longo de quatro etapas propostas e supervisionadas por docentes. Resultados: Foi desenvolvido o jogo cooperativo Tornar-se Mãe, em que jogadores acompanham a história fictícia de uma adolescente grávida e buscam resolver desafios completando a história guiada por cartas com elementos narrativos.*

Palavras-chave: *Jogo Sériio, jogo de tabuleiro, gravidez na adolescência, design de jogos.*

1. Introdução

A gravidez na adolescência é um problema de saúde pública no Brasil, que pode levar a questões emocionais diversas, conflitos familiares, preconceito e ao abandono escolar. De um total de 7.968.916 registros de nascimento, no Brasil, de 2020 a 2022, 1.012.640 (12,7%) foram de adolescentes entre 15 e 19 anos [Barros et al., 2026, p. 3]. Se analisarmos os diferentes municípios, percebe-se a desigualdade dessas taxas, indicando a necessidade de desenvolver iniciativas contextualizadas, com intervenções regionais ou locais e culturalmente sensíveis, com o objetivo de empoderar adolescentes e suas famílias [Barros et al., 2026].

Alguns autores tratam jogos como aliados para essas iniciativas. Para Mariano et al. (2013), o desenvolvimento de jogos sobre a gravidez na adolescência pode levar a discussões e proporcionar uma maior reflexão sobre essa temática. Lima Filho et al. (2023) identificaram diferentes estratégias para abordar o tema gravidez na adolescência de forma atrativa, permitindo a troca de experiências, dentre elas os jogos.

Na educação, os jogos podem ser vistos como um facilitador do processo de ensino-aprendizagem, colocando os estudantes no centro do processo. O termo *Jogos Sérios* denomina aqueles jogos com outros objetivos além do mero entretenimento, mas que funcionem como jogo em primeiro lugar. Mesmo que o jogador não tenha o menor interesse em aprender, o funcionamento do jogo sério, suas regras, estética e narrativa devem ser capazes de manter seu interesse [Vasconcellos et al. 2017]. A primeira definição de Jogo Sério os definia como jogos que “...têm um propósito educacional explícito e cuidadosamente pensado e não se destinam a serem jogados primariamente por diversão.” [ABT, 1970, p. 9]. Outra definição, mais atual, é a de Michael e Chen: “Um jogo sério é um jogo em que a educação (em suas diversas formas) é o principal objetivo, mais do que entretenimento.” (2006, p. 17).

Este artigo tem como objetivo explicar o processo de desenvolvimento do Jogo Sério “Tornar-se Mãe”, criado no contexto de um componente curricular no curso de Ensino Médio Integrado da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio da Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV/Fiocruz). O jogo tem como objetivo promover debates sobre a gravidez no período da adolescência, para conscientizar e destituir os preconceitos que podem acompanhar o público-alvo.

2. Contextualização e fundamentação

A EPSJV/Fiocruz é uma escola de formação profissional fundamentada nos princípios da politécnica, que busca romper a dualidade entre trabalho manual e intelectual, buscando formar sujeitos críticos, emancipados, que compreendem os fundamentos científicos das técnicas e que sejam capazes de transformar a realidade social [Pontes; Fonseca, 2008].

O desenvolvimento do jogo ocorreu durante aulas da disciplina Jogos e Saúde no componente curricular Trabalho de Integração (TI) no âmbito da Iniciação à Educação Politécnica (IEP). O TI é um dispositivo educacional que proporciona uma prática investigativa em pequenos grupos, sob a orientação dos docentes, com o objetivo de aproximar os alunos do processo de construção de conhecimento, incluindo atividades teóricas e práticas. Constitui uma atividade de pesquisa coletiva que proporciona maior

relacionamento entre docente e discente, culminando no fortalecimento da confiança e do afeto mútuos [Pontes; Fonseca, 2008].

A proposta de criação de jogos de tabuleiro com estudantes nesse componente vem sendo desenvolvida desde 2013, em diferentes formatos. No âmbito do Ensino Médio, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta o jogo como um recurso didático de simulação que possibilita o envolvimento dos estudantes em uma situação problema [Brasil, 2018]. Entretanto, é escassa a sua discussão enquanto linguagem passível de apropriação pelos estudantes. Por isso, a atividade é pensada para exercitar um letramento lúdico, considerando jogar e criar jogos como uma forma de linguagem que pode proporcionar modelos para a aprendizagem e a ação no mundo real [Zimmerman, 2013]. Nos jogos, todos os elementos estão visíveis e são controlados pelos jogadores [Juul, 2005]. Por serem sistemas interativos de objetos em relação, favorecem a visualização de informações e a compreensão do mundo como um sistema dinâmico de partes em interrelação e constante mudança [Zimmerman, 2013].

A criação de um jogo analógico é um processo colaborativo que depende da seleção, organização e representação de informações, favorecendo o desenvolvimento de habilidades de pensamento visual e sistêmico. Na criação de um jogo, é preciso pesquisar e escolher que recorte da realidade iremos produzir. Ao representar um processo em um jogo, buscamos relações e utilizamos a linguagem verbal, visual e das regras, para representar movimentos, processos, sistemas e fluxos. Nesse movimento de construção e visualização de uma “miniatura” da realidade, podemos também repensá-la [Dias; Farbiarz, 2020].

Diante dos desafios de criar jogos analógicos em contexto de Educação Básica e especialmente no Ensino Médio, o conhecimento em design de jogos pode contribuir para promover processos criativos colaborativos e uma prática docente mais dialógica. Dessa forma, a criação de jogos analógicos em sala de aula se aproxima da pedagogia engajada proposta por bell hooks (2013) ao promover a participação ativa dos estudantes, o reconhecimento das suas vivências e possibilitar a criação de uma comunidade de aprendizagem que valoriza as potencialidades e particularidades individuais. Ao deslocar os lugares de professores e alunos, constrói-se uma relação de compartilhamento de dúvidas e aprendizados, ressignificando a construção do saber, que contribui para uma aprendizagem significativa, crítica e alinhada à concepção da educação como prática de liberdade. Nesse sentido, criar jogos a partir das vivências e vozes compartilhadas entre alunos e professores, mais que uma ferramenta pedagógica, é também uma ferramenta política.

3. Trabalhos Relacionados

Outros trabalhos apresentam jogos com o mesmo tema e voltados ao público adolescente. O jogo de tabuleiro *Anticoncepção na Adolescência* [Vieira, 2016] tem um formato competitivo bem conhecido com uma trilha a ser percorrida com a rolagem de dados. Na trilha, algumas casas ordenam que os jogadores sorteiem cartas de perguntas e outras ordenam a compra de cartas com eventos. As cartas com perguntas são como testes de conhecimento, como por exemplo “Como deve ser tomada a pílula?”, acompanhadas de suas respostas. As cartas de eventos fazem afirmações, como por exemplo “O uso do método contraceptivo deve ser decidido pelo casal. Meninos, vocês também têm responsabilidade! Fique uma rodada sem jogar.”

O jogo *Corrida dos Dados* [Guedes et al., 2022] possui o mesmo formato competitivo de trilha do jogo anterior, porém somente com cartas de perguntas, além do tabuleiro. No entanto, as perguntas devem ser respondidas em grupo e possuem um caráter mais subjetivo, como por exemplo “Como você aconselharia um casal a se prevenir de uma gravidez?”

Conhecer para se cuidar: papo reto com adolescentes [Oliveira, 2022] é um jogo de cartas competitivo com perguntas e respostas sobre saúde sexual e reprodutiva do adolescente, para ser jogado em sala de aula. Os jogadores se dividem em duas equipes que se alternam para correlacionar as cartas de perguntas com as respectivas cartas de respostas. Ganha a equipe que acertar mais cartas. As perguntas são típicas de testes de conhecimento como por exemplo “O que é preservativo?” ou “O que é fecundação?”.

Vidas em Jogo [Silva et al., 2022] é um projeto de jogo digital em que o jogador pode jogar escolhendo o papel de pai ou de mãe e responde a perguntas reordenando figuras segundo o grau de importância. No início, as figuras representam atividades que adolescentes gostam de fazer. Com a evolução da narrativa, as figuras passam a representar também o impacto e as responsabilidades de uma gravidez na vida do adolescente (pai ou mãe) e da criança que irá nascer. O objetivo é desafiar o jogador a confrontar seus desejos e vontades com as necessidades e responsabilidades que acompanham uma gravidez.

Desse conjunto encontrado, percebemos em suas respectivas publicações que seus autores se apropriaram de pouco conhecimento do campo de design de jogos para o desenvolvimento desses produtos. Percebemos uma tendência a fazer dos jogos “testes de conhecimento” com perguntas e respostas padronizadas, exceto nos jogos *Corrida dos Dados* e *Vidas em Jogo*, que incluem situações cotidianas e convidam à reflexão. Entre os jogos de tabuleiro, todos possuem regras competitivas, mas também incluem dinâmicas colaborativas quando os jogadores se dividem em equipes, em vez de competidores individuais.

Para nosso projeto, optamos por nos diferenciar desses jogos investindo em uma dinâmica cooperativa que possibilita o desenvolvimento de uma narrativa sobre o tema, de forma a inserir o jogador na situação criada, promovendo a empatia. Entretanto, o maior diferencial do nosso projeto foi ter os estudantes não somente como público, mas principalmente como criadores e desenvolvedores do novo jogo.

4. Metodologia

O processo de desenvolvimento do jogo “Tornar-se Mãe” ocorreu no contexto Educação Profissional em Saúde no curso de Ensino Médio Integrado da EPSJV/Fiocruz. Durante um semestre do componente curricular Trabalho de Integração (TI) com 10 alunos com idades entre 15 e 17 anos, coordenados por 4 professoras, utilizamos exercícios presentes no livro *The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking, and Design* de Eric Zimmerman (2022), que nos apoiaram tanto na apresentação de princípios de jogos quanto na coordenação da criação coletiva.

Nas etapas 1 e 2, trabalhamos o letramento lúdico dos estudantes. Na etapa 1 experimentamos jogos diversificados, para aumentar o repertório do grupo para além de jogos bem conhecidos, como UNO e Perfil. Na etapa 2 promovemos exercícios de game design apropriados do livro de Zimmerman (2022). A partir da experimentação dos jogos

e dos exercícios, refletimos sobre elementos como sorte e estratégia, sobre como mecânicas distintas geravam dinâmicas distintas e sobre como regras de jogos poderiam ser modificadas para provocar sensações diferentes nos jogadores. Além disso, ao ter contato com uma diversidade de jogos de tabuleiro, pudemos observar concretamente diferentes sistemas de jogo e suas representações materiais, experimentar as sensações que traziam e verificar como os diferentes temas foram interpretados por seus criadores.

Na etapa 3, discutimos o conceito de promoção da saúde a partir de uma provocação: os estudantes deveriam criar um personagem, imaginar suas características, seu contexto social, sua história de vida, desenhar esse personagem em um cartaz e escrever, ao redor, o que essa pessoa precisaria para ter saúde. A turma decidiu por criar dois personagens, um homem e uma mulher. Ambos tinham características periféricas e diversas morbidades e deficiências. A partir dessa criação coletiva, as professoras discutiram qual conceito de saúde estaríamos trabalhando: sua concepção ampliada, que define que “‘ter saúde’ é parte de um processo complexo que depende de vários fatores como renda, alimentação, meio ambiente e justiça social”. [Organização Mundial da Saúde, 1986]. Também discutimos a diferença entre tratamento, prevenção e promoção da saúde, a concepção restrita e a concepção crítica da promoção de saúde e a importância desta no Sistema Único de Saúde (SUS) [Lopes et al., 2020]. Toda essa discussão foi finalizada com uma reflexão coletiva sobre como jogos de mesa podem ser aliados na promoção da saúde.

Na etapa 4, seguimos etapas do processo iterativo de design de jogos proposto por Fullerton (2014). Detalhamos melhor a etapa 4 no tópico a seguir.

4.1. Criação de conceito

Iniciando a etapa 4, de desenvolvimento do jogo, foi aplicado o exercício “Passion Deck Brainstorming”, uma dinâmica rápida de geração de ideias [Zimmerman, 2022]. Esta consiste em colocar os participantes em pares, sentados frente a frente. Cada estudante cria para si um baralho de 10 cartas, escrevendo, em cada uma, um tema relacionado à discussão sobre promoção da saúde. Um dos grupos escreveu temas de saúde e o outro grupo escreveu temas sociais. Ao estar frente a frente com sua dupla, cada estudante sorteia uma carta de seu próprio baralho e os dois têm a missão de criar um título e um conceito para um jogo, com base na combinação entre as duas cartas sorteadas, em apenas dois minutos. Ao alcançar o tempo determinado, uma das pessoas da dupla troca de lugar, formando dupla com o estudante do lado, obtendo diferentes interações e diversas ideias para jogos em um curto espaço de tempo. Ao final da dinâmica, o grupo leu todos os conceitos e, através de uma votação, elegeu dois deles como os preferidos. Um tinha como título “Tornar-se mãe” e consistia em debater sobre a gravidez na adolescência, e o outro tratava de um jovem com dependência química e envolvimento com o tráfico de drogas.

A fim de escolher qual seria o tema trabalhado pela turma como um todo, na aula seguinte as professoras propuseram um exercício semelhante a um briefing de jogo. Este tinha como objetivo promover a concretização das ideias no quadro, a fim de que estas pudessem ser criticadas coletivamente enquanto ideias “externas” e não enquanto posicionamentos pessoais. Os estudantes responderam, coletivamente, às perguntas: 1) qual a razão para criar o jogo? 2) que problema ele ajuda a resolver?; 3) quem vai jogar o jogo?; 4) o que inspirou o tema?; 5) como queremos que o jogador se sinta?; 6) qual o impacto que queremos que o jogo tenha?. Essas perguntas promovem a reflexão coletiva

acerca do propósito do projeto, da relevância do tema, do público-alvo e do impacto esperado, promovendo a reflexão sobre o jogo como mediador da interação social e da produção de sentidos.

Após o preenchimento das respostas referentes à primeira proposta, da gravidez na adolescência, o grupo concluiu que esse tema tinha grande potencial e mobilizava a maior parte dos estudantes. Em seguida, utilizamos a estratégia de “Keyword Vision Statement” [Zimmerman, 2022] e cada aluno propôs uma palavra-chave relativa ao jogo. A partir dessas palavras, o grupo formou uma frase coletiva que resumia o objetivo do projeto: *conscientizar e naturalizar o debate sobre gravidez na adolescência, informando sobre sua prevenção no contexto da saúde pública, buscando mostrar a realidade vivida por muitos jovens e a importância de termos respeito às jovens que lutam pela conquista de uma vida digna.*

Com esse objetivo, o grupo decidiu desenvolver um protótipo de jogo que abordasse o tema da gravidez na adolescência de forma a incentivar o tratamento empático e a sensibilização do público-alvo em relação a questão, ainda tratada como tabu. Além disso, decidiram que seria importante que o jogo também incluísse às questões relacionadas às formas de prevenção de Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs).

4.2. Desenvolvimento do jogo

Uma vez que os personagens e suas histórias de vida, criados na atividade sobre promoção da saúde, tinham gerado um alto engajamento no grupo, as professoras fizeram uma busca de jogos com forte componente narrativo. Conscientes do desafio de realizar uma pesquisa de mecânicas no tempo curto disponível para disciplina, trouxeram um jogo cujas mecânicas poderiam inspirar a criação do grupo. Este foi o jogo de cartas *Once Upon a Time*, em que os jogadores competem para inserir suas cartas, que representam elementos narrativos, em uma narrativa coletiva. O funcionamento do jogo foi visto como uma boa solução para a dificuldade em se produzir narrativas sobre o tema que fossem contextualizadas na realidade do público-alvo. Em vez de contar uma história, as cartas do jogo sugerem elementos de narrativas, a partir dos quais os jogadores criam suas próprias histórias, expressando também seus próprios valores e vivências. Este jogo foi testado na turma em caráter de experimentação e, em seguida, foi provocada uma reflexão no grupo.

Seguindo o método de design iterativo, o grupo começou criando categorias de cartas inspiradas no jogo referência que fossem compatíveis com o tema escolhido, e produzindo cartas para cada categoria. Esse primeiro protótipo era bem parecido com *Once Upon a Time*, mas, a cada iteração do protótipo, novas reflexões eram provocadas e o material sofria alterações e complementações.

A maior mudança foi tornar o jogo cooperativo em vez de competitivo, que era a natureza do jogo base. Essa mudança provocou muitos testes entre a própria equipe desenvolvedora e reflexões sobre como estruturar a mecânica de jogo de maneira divertida. O grupo também considerou importante incluir um tabuleiro, a fim de favorecer a representação da jornada da personagem e a visualização das conquistas do grupo, bem como para incluir um elemento familiar para jovens com um repertório restrito de jogos. Alguns ajustes visuais foram feitos, como retirar a numeração das casas do tabuleiro e reduzir a quantidade de ilustrações de raízes e folhas para melhorar a visualização.

Um dos *playtests* foi realizado durante uma atividade de intercâmbio entre o grupo da EPSJV e um grupo 7 de estudantes de Ensino Médio do Colégio Pedro II Campus São Cristóvão, que fazem parte de um projeto de extensão no qual desenvolvem pesquisas com jogos e criam jogos sérios de tabuleiro. As mudanças geradas por essa interação apontaram para a necessidade de redução do tempo de jogo; as informações presentes nas cartas, que precisavam de uma explicação mais clara ou aprofundada sobre o conteúdo; o tabuleiro, que precisou de edição de suas cores e sinais para facilitar a distinção dos trimestres por pessoas com problemas de baixa visão; a distribuição das cartas na mesa, que precisava diferenciar as cartas jogáveis das cartas de desafios.

5. Resultados: Tornar-se mãe - o jogo desenvolvido

“Tornar-se mãe” é um jogo cooperativo, projetado para um público de jovens de 14 a 20 anos, especialmente estudantes do Ensino Médio. Pode ser jogado por um número variado de pessoas, sendo recomendada a participação de 4 a 8 jogadores. Cada partida tem duração aproximada de 40 minutos.

O jogo baseia-se na história fictícia de Mabel, uma adolescente de 16 anos, moradora da comunidade do Morro do Castelo que engravida após iniciar um relacionamento casual com Marquin, também adolescente e morador da mesma região. Ambos estão no ensino médio, no segundo e terceiro ano, respectivamente,

O objetivo dos jogadores é ajudar Mabel a enfrentar os desafios da gravidez precoce de forma colaborativa, por meio da construção de uma narrativa compartilhada. Tal narrativa não é imposta pelas cartas do jogo, mas sim elaborada pelos próprios jogadores, que têm liberdade para desenvolvê-la de acordo com seus contextos. Nesse processo, eles compartilham reflexões, crenças, aspectos culturais e modos de vida, favorecendo a criação de uma experiência mais significativa.

A base do jogo é um tabuleiro que representa o período gestacional. Ele possui 40 casas, que correspondem às 40 semanas médias de uma gestação até o nascimento do bebê. Ao longo do percurso, há raízes que simbolizam o amadurecimento de Mabel durante esse processo. No final do tabuleiro, há um ponto branco brilhante, representando a expressão final de uma gestação, “dar à luz”, em que o fruto desse processo é a própria Mabel, resultado de sua trajetória, de sua história e de um ciclo de aprendizado que continuará por toda a sua vida (Figura 1).



Figura 1. Tabuleiro e cartas do jogo. Produzido pelos autores.

O jogo contém 3 baralhos de Desafios, cada um com 9 cartas, correspondendo aos 3 trimestres de gestação. No quarto baralho se misturam 18 cartas de Ação, 9 de Lugar, 18 de Personagem e 9 de Métodos Contraceptivos. Os jogadores utilizam esse baralho para construir as narrativas que ajudarão Mabel a enfrentar os desafios. As cartas de Métodos Contraceptivos têm o objetivo de conscientizar e incentivar a prevenção de ISTs e gravidez precoce e não planejada. São abertas 5 cartas desse baralho, que ficam à esquerda do tabuleiro, visíveis para todos os jogadores.

O jogo começa quando uma pessoa compra uma carta de desafio do baralho de desafios do 1º trimestre e a lê em voz alta para os demais jogadores. Após isso, essa pessoa escolhe uma dentre as cinco cartas abertas sobre a mesa e começa a criar uma narrativa (Figura 2). Depois, ela abre outra carta para repor a carta retirada, mantendo sempre cinco disponíveis para escolha do próximo jogador. Esse deve continuar a história contada pelo jogador anterior. Não é permitido escolher uma carta da mesma categoria que a anterior (Ação, Personagem ou Lugar) em sequência. Cada jogador só pode passar a vez depois de contribuir com a narrativa. Como o jogo é colaborativo, os demais jogadores podem ajudar, mas é importante deixar que a pessoa da vez tente pensar primeiro, para que todos tenham a chance de contribuir com a narrativa.



Figura 2. Cartas de Desafio e abaixo as cinco opções para continuar a narrativa. Produzido pelos autores.

O objetivo a cada rodada é criar uma narrativa que resolva o desafio sorteado. Esta resolução precisa ser discutida em grupo, que deve entrar em consenso. Se for considerado resolvido pelo grupo, a pessoa da vez joga dois dados de quatro lados (2d4), soma e anda a com o peão a quantidade de casas somadas. Caso o grupo conclua que o desafio não foi resolvido, o grupo avança somente uma casa, representando que a vida sempre segue em frente, não sendo possível retroceder ou voltar no tempo. O dado representa a percepção emocional do tempo na vida de Mabel: ao superar um desafio, o tempo parece passar mais rápido.

Os jogadores podem decidir que o desafio foi resolvido com 2, 3 ou 4 cartas. Depois disso, a rodada pode acabar e outro desafio pode ser trazido ao tabuleiro pela próxima pessoa, iniciando uma próxima rodada. Ao sortear um novo desafio, o grupo pode concluir que ele é incompatível com a narrativa em andamento, descartá-lo e comprar uma nova carta de desafio.

Misturadas às cartas das categorias Ação, Personagem e Lugar, há cartas amarelas com informações sobre métodos contraceptivos. Esse tipo de carta não é usado para a construção da narrativa e bloqueia o espaço de cartas que poderiam ser utilizadas para isso. Para removê-las, o jogador deve escolher uma dessas cartas e um outro jogador fará uma das perguntas presentes no verso desta. Caso a resposta esteja correta, a carta sai do local de bloqueio e outra carta do baralho de compras é aberta no seu lugar. Caso esteja errada, o jogador a quem foi feita a pergunta poderá pedir ajuda ao grupo para responder. Caso ninguém acerte, a carta permanece. O jogo termina quando o peão chega ao final da trilha, representando o momento em que Mabel se torna mãe.

6. Considerações finais

O emprego de jogos analógicos sobre temáticas diversas permite sanar dúvidas frequentes dos adolescentes de maneiras acessíveis, criando ambientes de formação ativa, acolhedora e significativa. Esta prática, pautada no respeito e cuidado mútuo entre alunos e professores, contribui para o desenvolvimento ético em uma sociedade cada vez mais

conectada digitalmente, possibilitando novas formas ampliadas de refletir e disseminar conhecimentos sociais e sobre a saúde de forma mais didática e lúdica. Dessa forma, a escola consolida-se como um espaço essencial de interação social.

O jogo Tornar-se Mãe foi desenvolvido como recurso educativo para possibilitar sensibilização e informação leve e acessível sobre os impactos da gravidez na adolescência e métodos contraceptivos, promovendo o debate sobre cuidado e promoção à saúde, bem como empatia e respeito diante dos desafios dessa fase da vida. A trajetória de Mabel foi criada para promover novas percepções e reflexões sobre temas que normalmente não são falados, como a gravidez na adolescência e destacar como é difícil para os jovens terem acesso a essas informações, imprescindíveis para adolescentes em formação.

Ao longo dos *playtests* o jogo promoveu discussões frutíferas e facilitou o contato dos estudantes com informações sobre métodos de prevenção da gravidez e seus desafios. Durante a escrita deste trabalho, vêm sendo desenvolvidas ilustrações autorais pelos estudantes, para substituir as ilustrações provisórias utilizadas no protótipo. Futuras etapas de avaliação auxiliarão na verificação dos conteúdos textuais e outros aprimoramentos. Como desdobramento futuro, espera-se trabalhar mais profundamente informações acerca de doenças sexualmente transmissíveis. O projeto pretende ampliar seu alcance, sendo levado para escolas, faculdades e integrado a atividades coletivas.

Dimensões sociais, políticas e culturais foram envolvidas no desenvolvimento do jogo para promover contextos educativos. A criação de jogos é um processo desafiador, mas com a contribuição de estratégias como exercícios e técnicas de design, que estruturam a criação coletiva, a formação da coletividade emerge entre pessoas com opiniões e vivências diferentes, constituindo uma comunidade de aprendizagem.

7. Agradecimentos

Agradecemos a todos os colegas que trabalharam no desenvolvimento do jogo: Guilherme de Paulo, Luis Paulo, Leo, Maria Yasmim e Julia. Agradecemos aos estudantes e ao professor do CPII Campus São Cristóvão, que testaram o protótipo de jogo conosco, oferecendo diversas sugestões sobre aspectos a serem aprimorados e possíveis elementos a serem incorporados para uma dinâmica mais fluida.

Referências

- Abt, C. C. (1970). Serious games, New York: Viking. *American Behavioral Scientist*, 176.
- Barros, A. J. D. et al. (2026) Maternidade na adolescência no Brasil: altas taxas de fecundidade e desigualdades gritantes entre municípios e regiões. *Cadernos de Saúde Pública*, v. 42, p. 1-13.
- Brasil. Ministério da Educação. (2018). *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>
- Dias, C. M., & Farbiarz, J. L. (2020). Criação de jogo analógico na Educação Profissional em Saúde: Colaboração e dialogismo no desenvolvimento de um olhar crítico. In:

- Proceedings do XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital—SBGames, 910–918.
- Fullerton, T. (2014). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. CRC press, USA.
- Guedes, P. H. S., Almeida, J. A. C., & Alencar, I. D. C. W. (2022). Educação sexual: produção de jogos educacionais. In *Congresso Nacional de Educação* (No. 7).
- hooks, b. (2013). *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*. (M. B. Cipolla, Trad.). WMF Martins Fontes. (Obra original publicada em 1994).
- Lima Filho, C. A., da Silva, M. V. B., dos Santos, E. E., da Silva Medeiros, A. P., dos Santos, N. S., dos Santos Barros, H. V., ... & de Oliveira Bernardino, A. (2023). Educação em saúde: uma revisão sobre prevenção da gravidez na adolescência. *Journal of Education Science and Health*, 3(1), 1-11.
- Lopes, M. C. R. et al. (2020). Como podemos trabalhar com promoção da saúde? In: Morel, C. M. T. M.; Pereira, I. D. F.; Lopes, M. C. R. (Orgs.). Educação em saúde - material didático para formação técnica de agentes comunitários de saúde. Rio de Janeiro: Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio. p. 239–244.
- Mariano, M. R.; Pinheiro, A. K. B.; Aquino, P. de S.; Ximenes, L. B.; Pagliuca, L. M. F. (2013). Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa. *Revista Eletrônica de Enfermagem*, Goiânia, v. 15, n. 1, p. 265-273, jan./mar. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v15i1.17814>.
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston: Thomson Course Technology.
- Oliveira, R. G. (2022) *Jogo didático sobre prevenção da gravidez e infecções sexualmente transmissíveis para escolares adolescentes*. 80f. Dissertação (Mestrado Profissional em Saúde Materno Infantil) - Universidade Franciscana, Santa Maria - RS.
- Organização Mundial da Saúde. (1986). *Carta de Ottawa para a Promoção da Saúde*. Biblioteca Virtual em Saúde. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/carta_ottawa.pdf
- Pontes, A. L. de M.; Fonseca, A. F.. (2008). Iniciação à educação politécnica em saúde: uma proposta de formação de técnicos em saúde. *Trabalho, Educação e Saúde*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 3, p. 559-569.
- Silva, J. L., dos Santos, U. R., Carvalho, S. M. S., Lima, M. T. P., Tremacoldi, A. C. Z., & dos Santos, J. L. (2022). Vidas em jogo: o dilema da maternidade e paternidade na adolescência. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (SBGames) p. 1346-1350. SBC.
- Vasconcellos, M. S., Carvalho, F. G., Barreto, J. O., & Atella, G. C. (2017). As várias faces dos jogos digitais na educação. *Informática na educação: teoria & prática*, 20(4 dez).
- Vieira, R. P. (2016) *Desenvolvimento e validação de um jogo educativo para adolescentes com enfoque na anticoncepção*. 2016. 112 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico ou Profissional em 2016) - Universidade Estadual do Ceará.

Zimmerman, E. (2013) *Gaming literacy: Game design as a model for literacy in the twenty-first century*. In Intersemiose – revista digital, vol. 4, p. 23–31.

Zimmerman, E. (2022). *The rules we break: Lessons in play, thinking, and design*. New York: Princeton Architectural Press.