

# Odara: um jogo de tabuleiro sobre atenção à saúde da população LGBTQIAPN+

*Odara: a board game about healthcare for the LGBTQIAPN+ population*

Suiane Costa Ferreira<sup>1</sup>, Carolina Pedroza de Carvalho Garcia<sup>1</sup>, Cynthia Macedo Dias<sup>2</sup>, Larissa Carlos Suzart<sup>1</sup>, Atila Rafael dos Santos Silva<sup>1</sup>, Juliana Carneiro de Oliveira<sup>1</sup>, Larissa Santos Oliveira<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Ciências da Vida- Universidade do Estado da Bahia- Salvador-Bahia-Brasil

<sup>2</sup>Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio - Fundação Oswaldo Cruz – Rio de Janeiro - Brasil

sucacosta02@gmail.com, carola0813@gmail.com, cymadi@gmail.com,  
larisuzart2014@gmail.com, atilahan.pesquisa@gmail.com,  
julianacarneiroenf@gmail.com, larissaoliveiraenfa@gmail.com

**Abstract.** *This article aims to present the development of the board game Odara, which addresses the issue of healthcare for the LGBTQIAPN+ community and tries to raise awareness about the needs of this population among healthcare professionals, thus producing equity in healthcare. This is a methodological study to develop an educational technology that can be used as a mediator in training processes at universities and in health services. The game Odara is in its final validation process, where tests with a specific audience are used to determine whether the player is able to carry out the task they set out to do, with minimal error.*

**Keywords:** *Board game, LGBT population, Health education.*

**Resumo.** *Este artigo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento do jogo de tabuleiro Odara, que aborda a temática da atenção à saúde da população LGBTQIAPN+ e busca sensibilizar profissionais da saúde a respeito das necessidades dessa população, produzindo assim equidade no cuidado em saúde. Trata-se de um estudo metodológico, para desenvolver uma tecnologia educacional que poderá ser utilizada como mediadora em processos formativos na universidade e nos serviços de saúde. O jogo Odara encontra-se no processo final de validação, onde as testagens com público específico servem para investigar se o mesmo está apto a realizar a tarefa para qual se propôs a fazer, com a mínima presença de erro.*

**Palavras-chave:** *Jogo de tabuleiro, População LGBT, Educação e saúde.*

## 1. Introdução

Após a criação do Sistema Único de Saúde (SUS), surgiram políticas de promoção da equidade, que têm por objetivo diminuir as vulnerabilidades a que certos grupos populacionais estão expostos. Nesse contexto, as políticas de equidade em saúde passaram a constituir uma das bandeiras dos movimentos sociais, em particular, o LGBT (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transsexuais) [Bezerra et al 2019]. O Ministério da Saúde, embasado nos princípios assegurados na Constituição Federal de 1988, sancionou a Política Nacional de Saúde Integral de Lésbicas, Gays, Bissexuais e

Travestis e Transsexuais (PNSI-LGBT), portaria nº 2.836/2011, com a intenção de garantir um atendimento dessa população em qualquer situação, sem discriminação de qualquer natureza [Avellar e Rodrigues 2023].

Atualmente, o movimento vem ampliando para englobar outras identidades sexuais e identidades de gênero e por isso é comum encontrarmos a sigla LGBTQIAPN+, que significa Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Queer, Intersexo, Assexuais, Pansexuais, Não-binárias e outros.

Apesar da existência dessa política pública, observa-se que pouco se avançou em relação à melhoria concreta das condições de acesso à saúde das pessoas LGBT e que esta política ainda é desconhecida da maioria dos trabalhadores da saúde [Costa-Val et al 2022]. Considerando ainda que o público LGBTQIAPN+ historicamente foi negligenciado, sofreu e ainda sofre preconceitos, e que atualmente necessita de um atendimento que visa à equidade para um acesso de qualidade na assistência de saúde, surgiu o interesse no desenvolvimento de um serious game enquanto tecnologia educacional para contribuir na formação dos profissionais de saúde no SUS.

Os jogos são mídias expressivas e multimodais, artefatos que medeiam relações, refletem valores e hierarquias de saber presentes na sociedade [Dias e Farbiarz, 2021]. Por sua vez, serious games são jogos desenvolvidos com finalidade educacional estrita. Raessens [2010] estabelece que serious games são jogos criados e usados para lidar com temas relevantes para a sociedade, objetivando efeitos para além do jogo, tanto no mundo “real” quanto na individualidade do jogador. Desse modo, mais do que um passatempo, eles representam uma mídia que, em si, reúne elementos verbais, visuais, sonoros, gestuais, além de regras que também carregam sentidos e emoções. São, portanto, uma forma poderosa de conexão e comunicação, podendo ter um papel importante na educação e formação em saúde, tanto da população em geral quanto dos trabalhadores.

## 2. Metodologia

O estudo foi de caráter metodológico do tipo desenvolvimento por se referir a elaboração, validação e avaliação de um instrumento e técnica de pesquisa que possa posteriormente ser utilizado por outras pessoas [Polit e Beck, 2011]. Este estudo faz parte do projeto guarda-chuva intitulado ‘Desenvolvimento de board games como tecnologia educacional para o Sistema Único de Saúde’ do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais.

Inicialmente, a escolha da temática não ocorreu de modo aleatório, pois compreendemos que uma tecnologia educacional em saúde não pode ser produzida de forma dissociada das necessidades reais de um território vivo, onde os serviços da Atenção Primária em Saúde estão inseridos. Realizamos, assim, um encontro com os profissionais de uma Unidade de Saúde da Família, localizada no mesmo distrito sanitário da universidade e onde práticas de ensino e estágio curricular são realizadas semestralmente por graduandos e pós-graduandos em saúde. A ideia era compreendermos as principais necessidades da população assistida por essa equipe no âmbito da educação em saúde. Partimos da perspectiva de que o conhecimento se dá por um processo de interação radical entre o sujeito e o objeto, entre o indivíduo e a sociedade, entre o organismo e o meio [Becker, 2001].

Após diagnosticada a necessidade de aproximar os profissionais do debate sobre a saúde da população LGBTQIAPN+, partimos da metodologia descrita por La Carreta [2018], que apresenta o desenvolvimento de jogos de tabuleiro baseado na criação de uma narrativa não linear, por meio da estrutura de Quests, que inclui os seguintes aspectos: (a) espaço: campo reticulado onde o sistema do jogo é montado; (b) atores: habitantes desse

campo reticulado; (c) itens: coisas palpáveis ou coletadas para atingir os desafios;

(d) desafios: objetivos que proporcionam propósito e identidade ao jogo.

### 3. Desenvolvendo o jogo de tabuleiro

Inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura sobre a temática da saúde da população LGBTQIAPN+ assim como uma leitura criteriosa sobre a Política Nacional de Saúde Integral de LGBT. Em seguida, o grupo se dedicou a pensar a estética, a narrativa, e as mecânicas que estariam presentes no jogo. Ao identificar os elementos é importante entender como os elementos se relacionam, criando alguns questionamentos que orientam a análise e crítica do jogo [Martins, 2020].

Após alguns encontros, foi definido que o jogo se chamaria Odara, palavra que na língua Iorubá significa algo belo, e que é muito utilizada como gíria pela comunidade LGBTQIAPN+. As decisões de *game design* foram tomadas tendo dois pontos de partida principais: 1) como descrito anteriormente, a temática é pouco trabalhada em processos de formação inicial e continuada, e esbarra em muitos preconceitos sociais; 2) o público direcionado seriam trabalhadores da saúde atuantes e em formação, e, em geral, momentos formativos têm tempo restrito, o que tornaria uma barreira se familiarizar com um conjunto complexo de regras ou mecânicas. Com base nessas perspectivas, a equipe buscou mecânicas de grande disseminação, a fim de facilitar a adesão ao jogo e consequentemente o contato com os conteúdos selecionados.

Com isso, ficou definido que a jogabilidade seria baseada principalmente nas mecânicas de dedução e de progressão no tabuleiro por acúmulo de pontos [Engelstein e Shalev, 2022], o que se articula com a narrativa de que a pessoa vencedora teria conseguido que sua unidade de saúde fosse a mais bem preparada para o atendimento e acolhimento à população LGBTQIAPN+, pela demonstração dos conhecimentos adquiridos no processo de jogo.

Importante destacar que optou-se pelo desenvolvimento de um jogo de tabuleiro pois este atenderia melhor às condições de mediação de ensino-aprendizagem nas unidades de saúde, onde acontece a formação continuada dos profissionais, que carecem de internet, computadores e espaços viáveis.

Em seguida, foi construído um protótipo de baixa fidelidade para a realização dos primeiros *playtests* e melhoramento. A próxima etapa foi transpor o protótipo para a Tabletopia, de forma que a equipe tivesse condições de testar o jogo o mais próximo possível da realidade mesmo estando em cidades diferentes. A Tabletopia é uma plataforma que cria um espaço virtual para que o usuário utilize jogos de tabuleiro online, simulando todos os elementos de uma mesa tradicional [Dias et al., 2016].

Nesse ínterim, a universidade lançou o edital do Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação (Proinovação), que convocava os interessados a apresentarem propostas para financiamento de projetos. Percebendo uma grande oportunidade para continuar o aprimoramento do jogo, concorremos ao edital, sendo contemplados. Assim, concluídas as rodadas de testagem, foi possível contratar uma designer para o desenvolvimento da arte final. Por fim, foi redigido o manual do jogo, atentando-se para o uso de uma linguagem neutra, também conhecida como linguagem inclusiva, que tem o objetivo de evitar a exclusão de pessoas com base em sua identidade de gênero, sexualidade, ou outros aspectos de identidade [Brasil, 2023].

### 4. Jogo Odara

O Odara é um jogo educativo sobre atenção à saúde da população LGBTQIAPN+ que busca sensibilizar profissionais da saúde a respeito das necessidades dessa população. Neste jogo, a pessoa jogadora terá o desafio de fazer com que a unidade de saúde se torne um serviço qualificado para acolher e cuidar da comunidade LGBTQIAPN+.

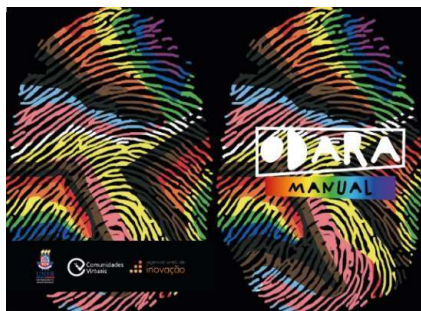


Figura 1. Capa final do manual

O jogo é composto por: 1 tabuleiro; 1 manual; 29 Cartas-Dicas: contêm pistas sobre uma palavra/expressão e possuem três subcategorias: orientação sexual, identidade de gênero e diversos; 18 Cartas-Desafio: contêm situações-problema relacionadas à população LGBTQIAPN+; 20 Cartas-Curiosidade: trazem informações sobre legislações, políticas em saúde e práticas de cuidado direcionadas à população LGBTQIAPN+.

Este é um jogo para formação em saúde, portanto, orientamos a presença de um mediador que atue potencializando as discussões e elevando a qualidade das experiências dos jogadores. Destaca-se ainda que no Manual do jogo, há uma seção intitulada ‘Glossário’ com conceitos que podem ser lidos e auxiliar na experiência do jogador e no processo de aprendizagem sobre a Política voltada à população LGBTQIAPN+.

Para iniciar o jogo, a pessoa mediadora pega uma Carta-Dica e solicita a pessoa jogadora da vez que escolha um número de 1 a 5. Em seguida, a pessoa mediadora lê em voz alta a subcategoria da carta (orientação sexual, identidade de gênero ou diversos) e a dica correspondente ao número escolhido pela pessoa jogadora. Depois, a pessoa jogadora tem direito a dar um palpite sobre a carta. Caso não queira ou não consiga dar um palpite, deve passar a vez à pessoa jogadora à sua esquerda e assim por diante. Caso nenhuma pessoa jogadora acerte a carta, esta é descartada.

Cada Carta-Dica vale 5 pontos, que são divididos entre a pessoa mediadora e a primeira pessoa jogadora que acertar o palpite. O número de pontos conquistados é o número de casas que a pessoa jogadora andará no tabuleiro. A pessoa mediadora recebe um ponto para cada dica revelada. A pessoa jogadora que acertou o palpite recebe um ponto para cada dica que não foi revelada. Esses pontos são utilizados para progredir no tabuleiro.

O tabuleiro (Figura 2) é dividido em três níveis.

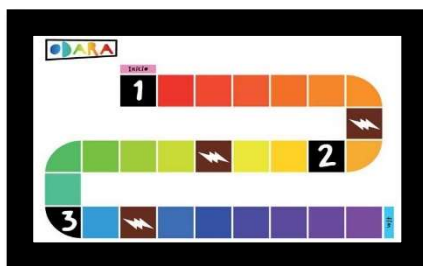


Figura 2. Tabuleiro do Odara

Para subir de nível, a pessoa jogadora precisa responder corretamente uma Carta-Desafio. Mesmo que a pessoa jogadora tenha um número suficiente de pontos para progredir e passar pela casa de mudança de nível, isso não acontece automaticamente. A pessoa jogadora deve sempre parar na casa de mudança de nível e responder a uma Carta-Desafio. Caso consiga, a pessoa jogadora receberá uma Carta-Curiosidade que deverá ser lida em voz alta. Na próxima rodada, a pessoa jogadora estará liberada para continuar ganhando pontos e avançando no tabuleiro.



Figura 3. Verso das cartas do jogo

O jogo, assim, promove o contato com termos e temas importantes para o cuidado adequado à população LGBT, além de situações desafio que colocam as pessoas jogadoras diante de dilemas e reflexões acerca das condutas mais adequadas e inclusivas, além de trazer para o centro da discussão elementos da Política de Atenção a essa população. Com a versão final, o jogo vem sendo testado com estudantes de graduação e pós-graduação em saúde, com pessoas da comunidade LGBTQIAPN+ e com a equipe de enfermagem.

## 7. Considerações finais

O jogo Odara foi desenvolvido como um jogo de tabuleiro, a partir da mecânica de dicas e rolagem de dados, com o objetivo de ser um mediador para processos educativos sobre atenção à saúde da população LGBTQIAPN+, principalmente entre profissionais e estudantes da saúde. O jogo encontra-se no processo final de validação, onde as testagens com público específico servem para investigar se o mesmo está apto a realizar a tarefa a que se propôs a fazer, com a mínima presença de erro.

O jogo encontra-se na fase final de registro de marca e de desenho industrial junto ao INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) para em seguida ser disponibilizado gratuitamente no formato *print-and-play* para favorecer o download e impressão, expandindo sua divulgação e ampliando o acesso.

## Referências

- Avellar, C.C.C; Rodrigues, F.B. (2023) “Avanços e barreiras na implementação da Política Nacional de Saúde Integral da População LGBT: uma revisão integrativa”, *Journal of Education, Science and Health*, v.03, n.03, p:01-11.
- Becker, F. (2001). “Educação e construção do conhecimento”, *Artmed*.
- Bezerra, M.V.R et al (2019) “Política de saúde LGBT e sua invisibilidade nas publicações em saúde coletiva”, *Saúde Debate*, v. 43, n. especial 8, p. 305-323.
- Brasil. Ministério da Gestão e Inovação em Serviços Públicos. “Linguagem Neutra”. Brasília: Ministério da Gestão e Inovação em Serviços Públicos, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/gestao/pt-br/assuntos/inovacao-governamental/gestao-de-carreiras/lins/linguagem-inclusiva>. Acesso em: 01/05/2024.
- Costa, I.K.F. et al (2018) “Development of a virtual simulation game on basic life support”, *Rev Esc Enferm USP*, v.52, p:e03382.
- Costa-Val, A. et al. (2022) “O cuidado da população LGBT na perspectiva de profissionais da Atenção Primária à Saúde”, *Physis: Revista de Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 32, n.2, p:e320207.
- Dias, C.M.; Farbiarz, J. L. (2019). “Jogos como gêneros multimodais: análise e elaboração crítica para multiletramentos”, *Educação*, v. 44, p:1-128.
- Dias, C.M. et al. (2016) Construção de jogos e aprendizagem nos artigos da SBGames: onde design e educação se encontram?. In: *Proceedings of Sbgames*, pages 1079-1085.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). “Building blocks of tabletop game design: An encyclopaedia of mechanisms” (Second edition). CRC Press.
- La Carreta, M. (2018), “Como fazer jogos de tabuleiro – manual prático”, *Appris*.
- Martins, D.S. (2020) “Learning games workshop: Projetando trilhas lúdicas de aprendizagem”. Dissertação (mestrado Profissional em Design), Recife.
- Polit, D.F.; Beck, C.T. Fundamentos de pesquisa em enfermagem: avaliação de evidências para as práticas da enfermagem. 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011. 669 p.
- Raessens, J. Homo ludens 2.0: The ludic turn in media theory, 2010, inaugural address. Faculty of Humanities, Utrecht University, the Netherlands. Disponível em: [https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/255181/1045628\\_Oratie\\_Raessens\\_ENG.pdf?sequence=1](https://dspace.library.uu.nl/bitstream/handle/1874/255181/1045628_Oratie_Raessens_ENG.pdf?sequence=1). Acesso em: 17/03/2024.