

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN



Espelho, Espelho Meu: um jogo educativo para desafiar estereótipos de gênero na infância.

Feito por Bento Da Silva
Orientado por André Neves

BENTO DA SILVA



Espelho, Espelho Meu: um jogo educativo para desafiar estereótipos de gênero na infância.

Memorial Descritivo apresentado ao Departamento de design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design.

Orientador: André Neves

Agradecimento

Antes de tudo, eu gostaria de agradecer a mim mesmo por não desistir e concluir este ciclo. Escolher a área do design para evoluir como pessoa e seguir carreira não foi uma escolha fácil, mas, ao longo desse processo, eu me conheci muito, mesmo tendo muitos motivos para continuar e também desistir. No entanto, estou grato por ter chegado até aqui e, acima de tudo, por ter tido a oportunidade de crescer e me desenvolver.

Durante esse tempo, muitas pessoas passaram pela minha vida, mas houve uma que foi especialmente importante, Isabelle Ferreira, minha pesquisadora, minha inspiração e colo. Graças a ela eu escolhi finalizar esse processo. Sou muito grato por tudo o que ela fez por mim durante esses meses e por ter facilitado meu caminho até aqui. Obrigado por tudo meu amor. Sem você, provavelmente teria desistido novamente.

Agradeço também ao meu orientador, André Neves, pela paciência e acolhimento nesse processo do Projeto de Conclusão 2. Apesar de ter aparecido nos últimos meses, fui recebido e inspirado a continuar. Obrigado pelas orientações e conselhos, que foram fundamentais para o sucesso deste projeto.

Mais uma vez, obrigado a todos que estiveram presentes nesta jornada e contribuíram para a minha evolução pessoal e profissional.

Resumo

O presente trabalho consiste no lançamento de um jogo educativo para desafiar estereótipos de gênero na infância. Foi utilizado a metodologia Challenge Based Learning (CBL) como guia para a definição do tema, pesquisa e geração de soluções. Com uma abordagem focada em resolver problemas reais, essa metodologia facilitou a identificação de um problema amplo e guiou-nos para uma solução que fortalece o imaginário infantil e traz discursos sócio-culturais sobre gênero.

Palavras chaves: Jogo educativo infantil, design, challenge based learning, gênero e educação.

Abstract

This work consists of launching an educational game to challenge gender stereotypes in childhood. The Challenge Based Learning (CBL) methodology was used as a guide for defining the topic, research and generating solutions. With an approach focused on solving real problems, this methodology facilitates the identification of a broad problem and guides us towards a solution that strengthens children's imagination and brings socio-cultural discourses about gender.

Keywords: Children's educational game, design, challenge based learning, gender and education.

Sumário

05. Introdução

06. Metodologia CBL

Engage
Investigate
Act

08. Engage

Big Idea
Essential Question
Challenge

15. Investigate

Guiding Questions
Guiding Activities
Synthesis

38. Act

Solution Concepts
Brainstorming
Diagrama de afinidade
Solution development
Moodboards
Personagens
Jogo
Implementation and Evaluation

58. Conclusão

60. Referências

Introdução

Esse trabalho aborda dois campos de impacto social e cultural na formação do indivíduo: educação e gênero. Desde que decidi iniciar meu trabalho de conclusão do curso em design, esses temas tornaram-se caminho para pensar o projeto e também a solução. A escolha por eles, dialoga com minha trajetória e vivência a alguns anos, e embora não me lembre exatamente o porquê, acredito que venha da minha observação, do poder transformador da educação, tanto dentro como fora das instituições. Dessa forma, pactuo com Paulo Freire quando ele afirma que a educação não transforma o mundo, mas sim as pessoas, que por sua vez transformam o mundo (FREIRE, 2000, p. 67). Nesse processo de observação, percebi a necessidade de promover essa transformação, essa ideia que traz consigo o criar e inovar.

Adentrando mais nos processos de transformações, como um homem trans, sei o quão forte e importante é se observar nos espaços e se ver além de si. Desde criança tento me afirmar como tal, não como menina ou menino, mas como criança, apresentando meus direitos e deveres diante de adultos impacientes que queria definir tudo. Exceto meus pais, que por um longo tempo na minha infância, permitiram as minhas expressões, e que me deu espaço para viver coisas únicas como uma criança trans nos anos 90 e 2000.

Por isso, e por outros acontecimentos ao longo da minha vida, como uma pessoa trans, periférica e preta, decidi trabalhar com questões de gênero em conjunto com a educação neste projeto. Por tanto, este documento apresenta a criação de um jogo educativo infantil, desenvolvido pela metodologia Challenge Based Learning e focado no processo de game character design, com o objetivo de desafiar estereótipos de gênero na infância.

Metodologia **CBL**

O produto gerado por esse trabalho baseia-se na metodologia Challenge Based Learning, ou Aprendizagem Baseada em Desafios. Criada no evento “Apple Classrooms of Tomorrow-Today (ACOT2)” de 2008, tem como objetivo resolver desafios em pequenas etapas de pesquisa para o desenvolvimento de uma solução. Por sua proposta a metodologia se mostrou fundamental no desenvolvimento deste projeto.

Estruturado de forma colaborativa, estimulando diversas habilidades importantes para o século XXI, esse método busca fazer com que os participantes desenvolvam conhecimentos sobre o tema focal do projeto. Esse enfoque, através de seus ciclos, possibilita a identificação de grandes ideias, questionamentos e soluções para o desafio proposto.

Assim, a Aprendizagem Baseada em Desafios é dividida em três etapas interligadas, são elas: engajar, investigar e agir. Em cada fase, as atividades preparam os pesquisadores para a próxima, fazendo com que através de um processo contínuo de documentação, os envolvidos possam refletir e partilhar sobre os desafios propostos.

Metodologia
CBL



Engage (Engajamento)

A primeira etapa consiste em passar de uma ideia ampla para um desafio possível de ser solucionado. Esse momento inicia-se com abstração, buscando um tema de interesse do pesquisador, uma grande ideia. Após a área de atuação ser definida, o pesquisador cria uma questão essencial que guia seu olhar para os desafios possíveis e define um para entrar em ação na próxima etapa, a de investigação.

Investigate (Investigação)

Nesta etapa é necessário obter informações rigorosas, baseadas em pesquisa e conceitos, para obter um resumo objetivo para a elaboração da solução. A partir do desafio gerado na fase anterior, é desenvolvido perguntas orientadoras e respostas a partir de dados e experiências que visam impulsionar o aprendizado necessário para elaborar uma solução sustentável.

Act (Ação)

Com a fase de investigação estruturada, nessa última etapa os planos elaborados para a solução da grande ideia são desenvolvidos. Isso inclui o início de criação dos protótipos, experimentação e teste da solução. Na busca pela implementação, refina-se a ideia e se desenvolve conclusões ou melhorias, a partir de avaliações que visam a experiência do usuário.

Engage
Big Idea

Engage Big Idea

A primeira fase da metodologia propõe a escolha de uma grande ideia, ou big ideia. Nela, um conceito amplo possibilita a exploração de um campo que se pretende impactar, podemos assemelhar essa fase à definição de um tema. Alguns bons exemplos de grandes ideias podem ser retirados dos Objetivos de Desenvolvimento e Sustentabilidade (ODS) da ONU, como: educação de qualidade, igualdade de gênero, vida aquática, água potável e saneamento.

Seguindo o caminho proposto, nesta fase do processo foi escolhido dois temas gerais, sendo estes baseados no desejo de possibilitar visões sem limites preconcebidos sobre comportamento social de gênero. Diante disso, foi feito uma análise de temas gerais que atendiam esse interesse.

O primeiro foco foi a possibilidade de ampliar a visão do futuro usuário, com isso, a área que mais atende essa aspiração é a educação. O segundo foco se fez na quebra de comportamentos sociais, observando a área de gênero como um todo, sua construção e apresentação ao ser humano. Por tanto, a grande ideia escolhida foi: **Educação e gênero.**

Engage

Essential Question

Engage

Essential Question

Pergunta essencial que contextualiza e direciona para o foco do projeto, possibilitando um maior conhecimento sobre o tema escolhido na Big Idea. Para solucionar essa etapa é necessário gerar livremente, individualmente ou em grupo, questões que permitam o desenvolvimento do tema escolhido.

Na busca da construção da questão essencial, foi gerada uma caixa morfológica, com alguns grupos e objetos, que envolvem o desejo e as observações em relação à educação e gênero:

cisgênero	transgênero	não-binario	sem priorizar a biologia
criança	jovem adulto	adolescente	pré-adolescente
masculino	feminino	não-binariedade	todos os gêneros
família	escola	grupo de amigos	individual

Engage

Essential Question

Alternativas:

- Como ensinar uma criança sobre diversidade de gênero de forma abrangente e empoderada?
- Como permitir que a criança entenda a construção de gênero e quebre padrões a partir dele?
- Como apresentar para uma criança múltiplas formas de construção de gênero?
- Como criar uma experiência para que crianças possam aprender sobre múltiplas formas de construção de gênero?

Após sinalizar conceitos e gerar algumas alternativas, a questão essencial, deste projeto foi construída:

Como criar uma jornada para que crianças possam aprender que gênero não é um fator limitante?

Dessa forma o público alvo foi definido, observando o impacto da construção de gênero em diferentes fases da vida e atendendo a uma busca por uma solução impactante. Tendo na infância, a fase primordial para definição dessas percepções padronizadas, a possibilidade de diminuir o limite entre os gêneros, o impacto social e individual das mudanças.

Engage
Challenge

Engage Challenge

Semelhante ao objetivo específico, dentro de uma metodologia científica, o desafio busca direcionar, de forma animadora e focada, a pergunta essencial da fase anterior, finalizando assim a fase de engajamento (engage). Logo, o desafio definido neste projeto, busca iniciar a fase de investigação girando em torno da seguinte afirmação:

Criar uma experiência de aprendizado que possibilita diferentes performances de gênero, diversificando a definição de papéis femininos e masculinos no universo infantil

Investigate

Guiding Questions

Investigate

Guiding Questions

As Guiding Questions, ou perguntas orientadoras, buscam instigar a partir do tema proposto questões guias visando o desenvolvimento do projeto e a identificação necessária para compreender a solução do desafio apresentado. Assim, diante das palavras que compõem a Big Ideia, **Educação e Gênero**, percebe-se que alguns autores sustentam dois pontos de análise em específico. Uma que parte da capacidade biológica associada às atividades de cada grupo humano. E outra que dialoga com as interações sociais e culturais desses indivíduos.

Dessa maneira, esse projeto apresenta as seguintes perguntas guias:

1. Em que fase da infância a criança se identifica dentro de um gênero?
2. Quais são os fatores que fazem a criança reconhecer as diferenças de gênero?
3. Qual o impacto de papéis de gênero na construção do ser humano?
4. Como são criados os papéis de gênero?
5. Qual a importância da representatividade para o aprendizado infantil?
6. Como expressar a possibilidade de diversas performances de gênero para uma criança?
7. Quais artefatos digitais podem trazer uma melhor construção de experiência de aprendizado para crianças?

Investigate

Guiding Activities

Investigate

Guiding Activities

Na segunda etapa da investigação, se inicia as atividades orientadas, que a partir de pesquisas buscam organizar e responder às perguntas orientadoras do início da investigação. Essa etapa se inicia a partir da priorização das perguntas e definição das atividades necessárias para resolver as questões.

Para responder as perguntas feitas, foi utilizado o método de desk research (pesquisa secundária), que propõe a retirada de dados de estudos já consolidados. Também foi utilizado o benchmarking, pesquisa de mercado, para responder às últimas perguntas, que tratam do comportamento dos usuários.



Investigate - Guiding Activities

1. Em que fase da infância a criança se identifica dentro de um gênero?

De 0 a 6 anos é construído comportamentos de papéis de gênero para a criança, pela família e por outras instituições, como a escola primária, onde é colocado e fortalecido padrões comportamentais ditos de menina ou de menino, antes mesmo da alfabetização da criança.

Após esse período a criança tem mais impacto com outras performances de gênero, conseguindo expressar suas vontades e entendendo sua ótica diante da sociedade.

A criança é vista como um material a ser moldado. Os conhecimentos que traz, as informações que possui, as relações que estabelece, as habilidades que desenvolve em seu cotidiano, o fato de ser um sujeito participante da vida social, e que pertence a uma determinada classe, não são consideradas na pré-escola. Sua vida não é reconhecida como objeto de conhecimento e real articuladora de seu conhecimento sobre o mundo (GARCIA, 2005; apud. BÍSCARO, p. 28).



Investigate - Guiding Activities

2. Quais são os fatores que fazem a criança reconhecer as diferenças de gênero?

As crianças não percebem características de gênero em outras crianças da mesma idade. Elas são ensinadas por um processo repetitivo de permissão e proibição para coisas de meninos e de meninas, o que é o certo e o errado.

A educação infantil não só cuida do corpo da criança, como o educa: ele é o primeiro lugar marcado pelo adulto, em que se impõem à conduta dos pequenos os limites sociais e psicológicos. É o emblema no qual a cultura inscrever seus signos. O caso é o indivíduo tal como pode ser descrito, mensurado, medido, comparado a outros e isso em sua própria individualidade; e é também o indivíduo que tem que ser treinado e retreinar, tem que ser classificado, normalizado, excluído, etc. (Foucault, 1977:70, apud. VIANA, C.; FINCO, p. 276).



Investigate - Guiding Activities

3. Como são criados os papéis de gênero?

Algumas pesquisas afirmam que é algo da biologia do indivíduo, afirmando diferenças anatômicas para definir padrões de sentimento, habilidades e outros. Porém outras, defendem padrões socioculturais, que moldam o indivíduo para parecer com o grupo que lhe é imposto e desejado.

Aqui, diante das referências que dão corpo a esse projeto, os aspectos sócio-culturais serão caminho para compreender a construção de gênero para o ser humano. Principalmente, diante do impacto das instituições familiares e escolares que formam os indivíduos na primeira infância, a partir de papéis de gênero já pré-estabelecidos. Assim, sustentando o recorte social e cultural que observa-se na construção dos papéis de gênero, podemos afirmar:

Nosso corpo, nossos gestos e as imagens corporais que sustentamos são frutos de nossa cultura, das marcas e dos valores sociais por ela apreciados. O corpo – seus movimentos, posturas, ritmos, expressões e linguagens – é, portanto, uma construção social que se dá nas relações entre as crianças e entre estas e os adultos, de acordo com cada sociedade e cada cultura. Ele é produzido, moldado, modificado, adestrado e adornado segundo parâmetros culturais. (VIANA, C; FINCO, D. 2009, p. 271-272)

Investigate - Guiding Activities

4. Qual o impacto de papéis de gênero na construção do ser humano?

É de forma alarmante que observamos os impactos dos papéis de gêneros que são padronizados pela sociedade. Partindo da primícia que essa construção é guiada pelas percepções sociais e culturais, os corpos que se movem para longe dessa binaridade vem sofrendo processos de exclusões e violências ao longo da história.

Alguns dados demonstram bem esse impactos, principalmente pensando o território brasileiro, são eles:

- O Brasil ocupa o 92º lugar no ranking das maiores desigualdades de gêneros na América Latina;
- Segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), o Brasil é o quinto país no mundo com maior número de feminicídios;
- De acordo com a Associação Brasileira de Gays, Lésbicas, Bissexuais, Travestis e Transexuais (ABGLT), 10% da população brasileira se identificam como pessoas LGBTQIAP+. E, 92,5% dessas pessoas relataram sofrer de algum tipo de violência ao longo da vida;
- Voltando o olhar para a comunidade trans e travestis, o Relatório Mundial da Transgender Europe mostra que, de 325 assassinatos de transgêneros registrados em 71 países nos anos

Esses dados demonstram, por si só, os efeitos dos papéis de gêneros em nossa sociedade e cultura. Essa consequência respinga na forma de múltiplas violências sendo essas físicas, verbais e emocionais. Apontando os corpos que devem ser aceitos e os que devem ser silenciados, muitas vezes com um ponto final, a morte de 2016 e 2017.

Acessado em 05 de Abril de 2023:

<Desigualdade de gênero: o que é, dados no Brasil - Mundo Educação (uol.com.br)>

<A LGTBfobia no Brasil: os números, a violência e a criminalização - Fundo Brasi>



Investigate - Guiding Activities

5. Qual a importância da representatividade para o aprendizado infantil?

O direito à educação infantil de qualidade, garantia expressa na Constituição de 1988 e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996, inclui as discussões das questões de gênero. Esse direito, passa também pela importância da representatividade, fazendo com que o ambiente escolar torna-se cada vez mais diverso e inclusivo.

Dessa forma, falar sobre representatividade de gênero, abordando os múltiplos corpos que compõem esse fator de construção do ser humano, leva o ambiente escolar, como também o familiar, as quebras necessárias aos padrões pré-estabelecidos. Além da busca para criar práticas coletivas que dialoguem sobre o tema, fugindo da percepção de casos individuais. Algo comumente observado nos discursos de educadores diante de crianças que se rebelam quanto às questões de gêneros apresentados, essa relação é construída por um olhar do poder, da produtividade e do saber entre o educador e a criança.



Investigate - Guiding Activities

6. Como expressar a possibilidade de diversas performances de gênero para uma criança?

Para responder essa pergunta, foi realizado uma benchmarking de artefatos digitais que contam ou possibilitam novas performances de gênero

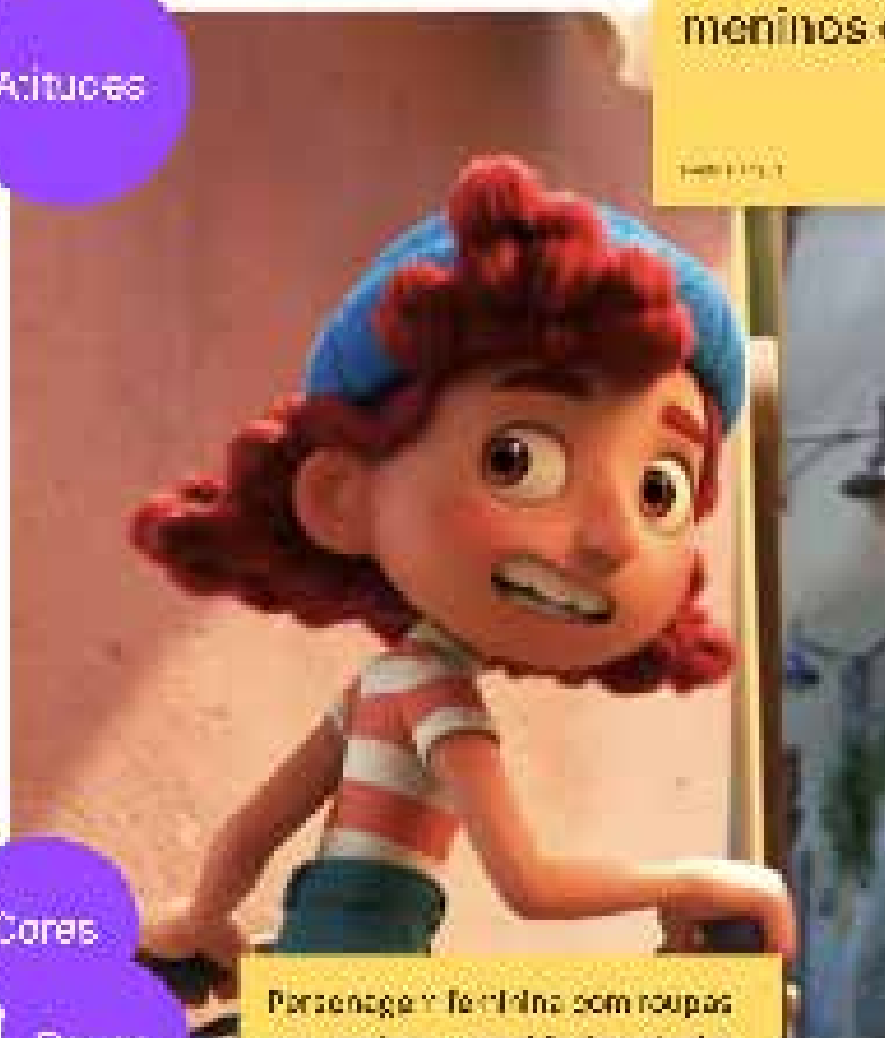


Mulan - Filme da Disney, 1998



Atitudes

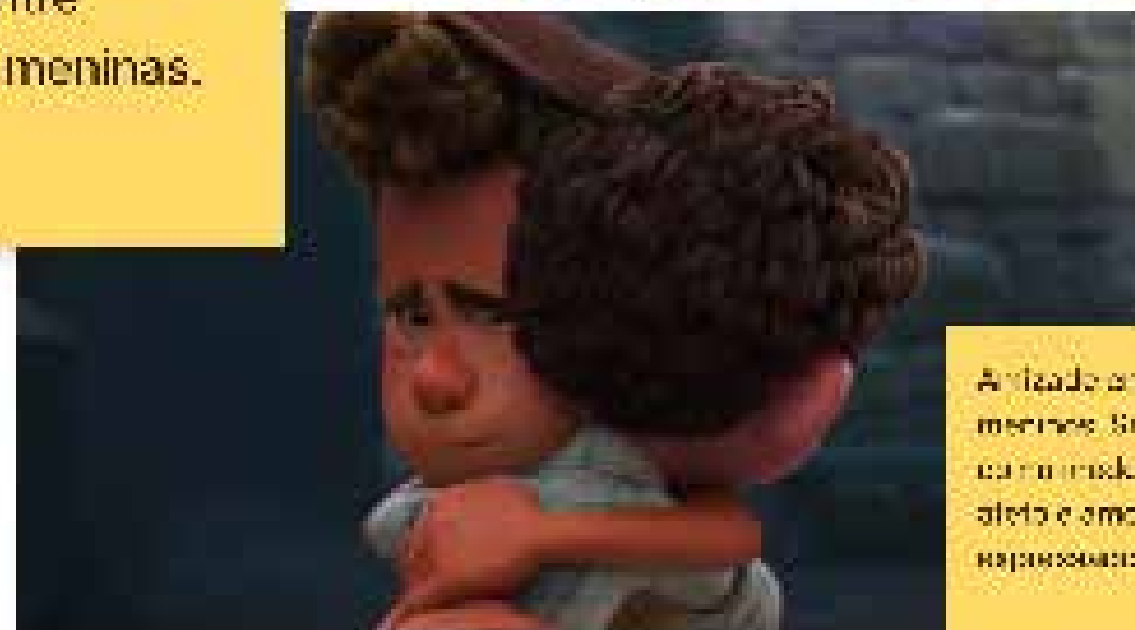
amizade entre
meninos e meninas.



Cores

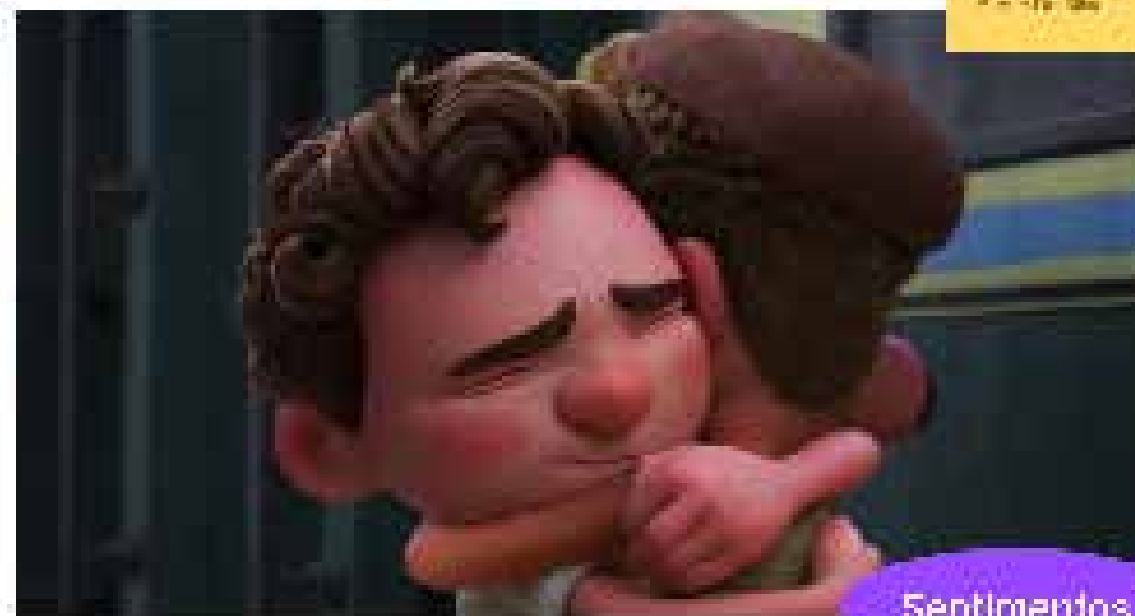
Roupa

Personagem feminina com roupas
que quebram o padrão feminino e
trazem mais independência às
soluções dela dentro do filme
(aventuras)

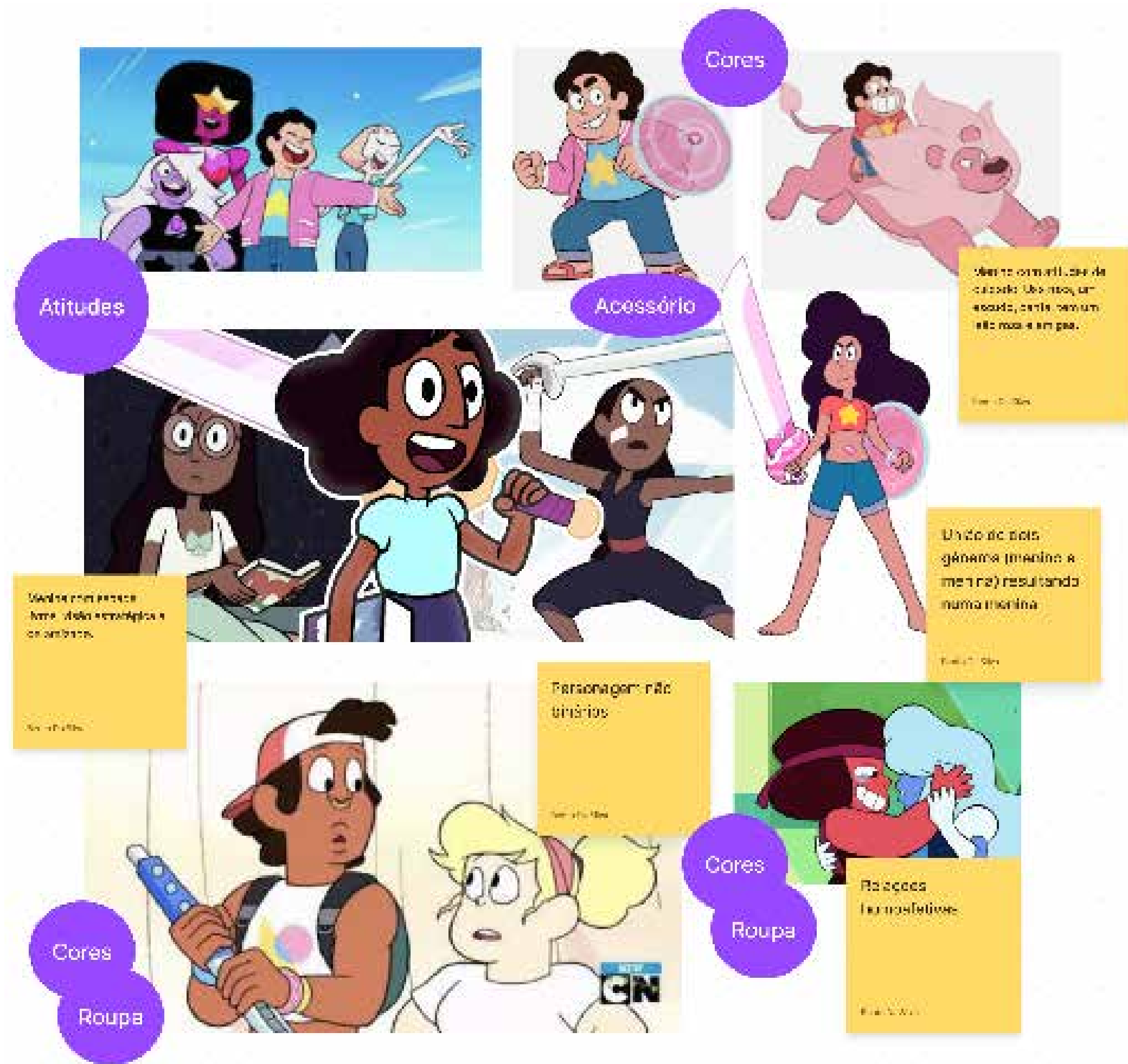


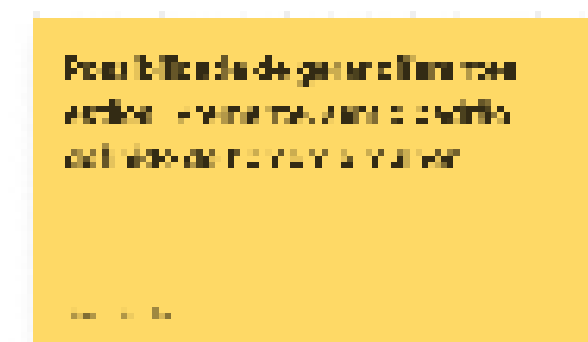
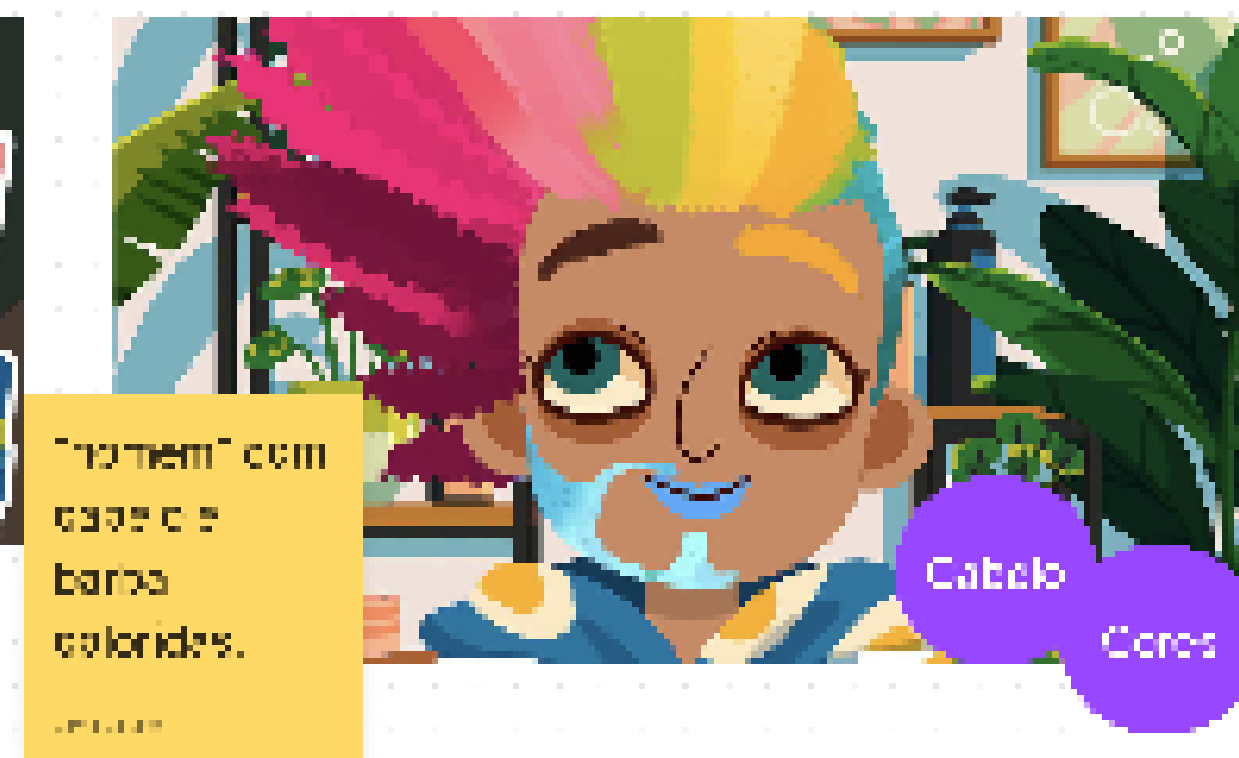
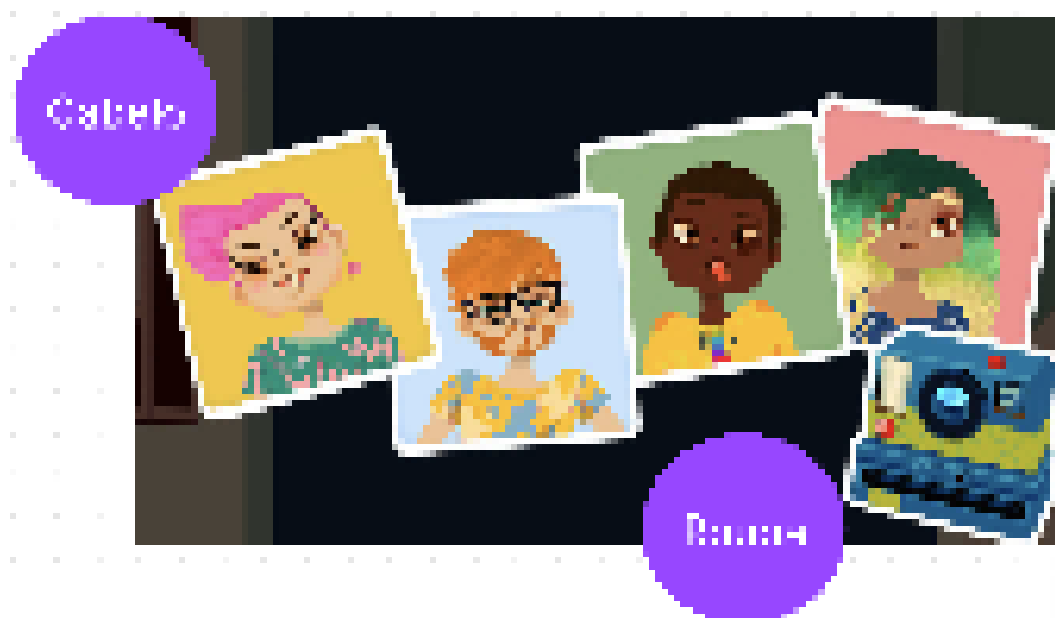
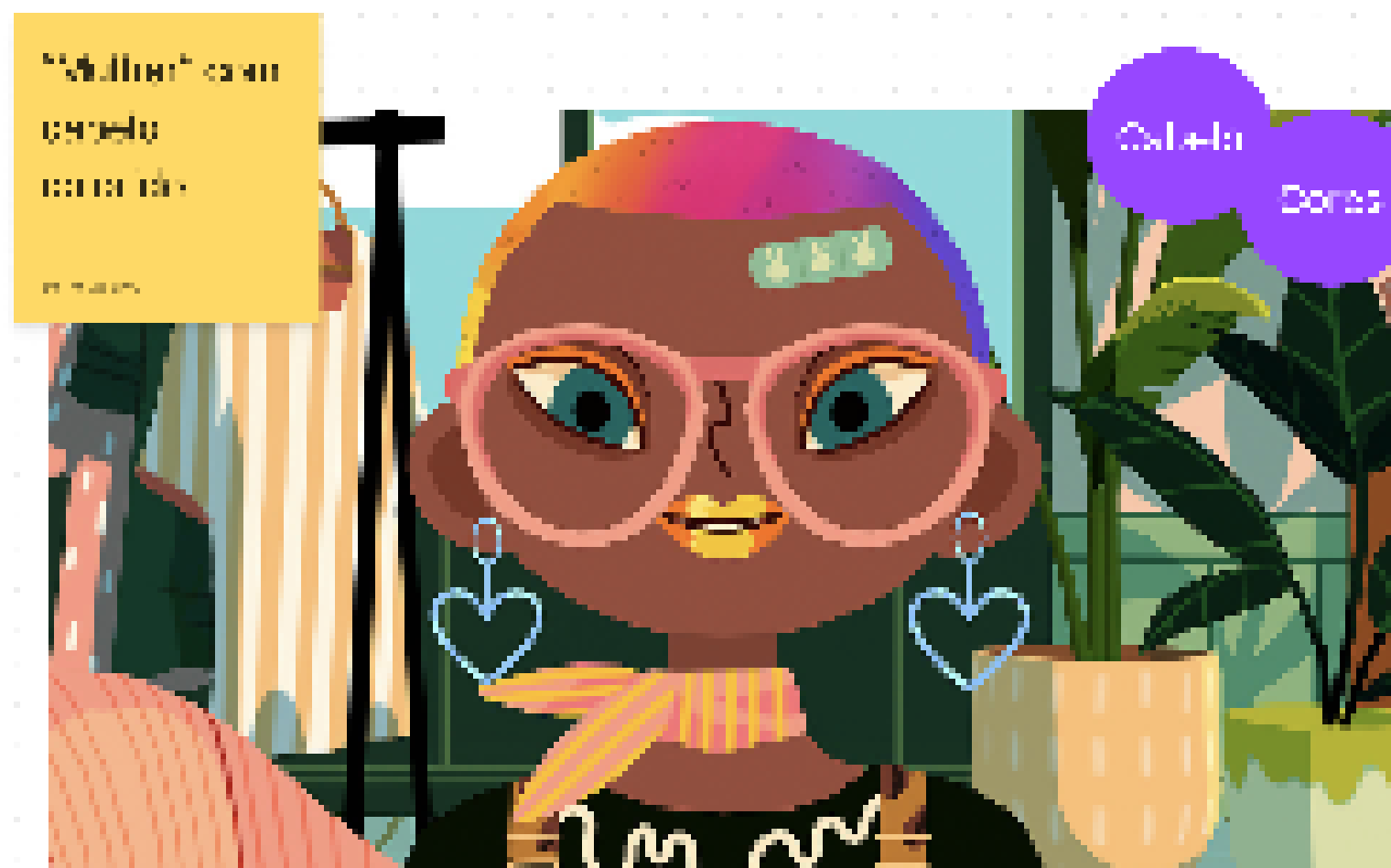
Amizade entre
meninos. Sentimentos
de amizade, carinho,
alegria e amor sendo
representados.

Amizade



Sentimentos



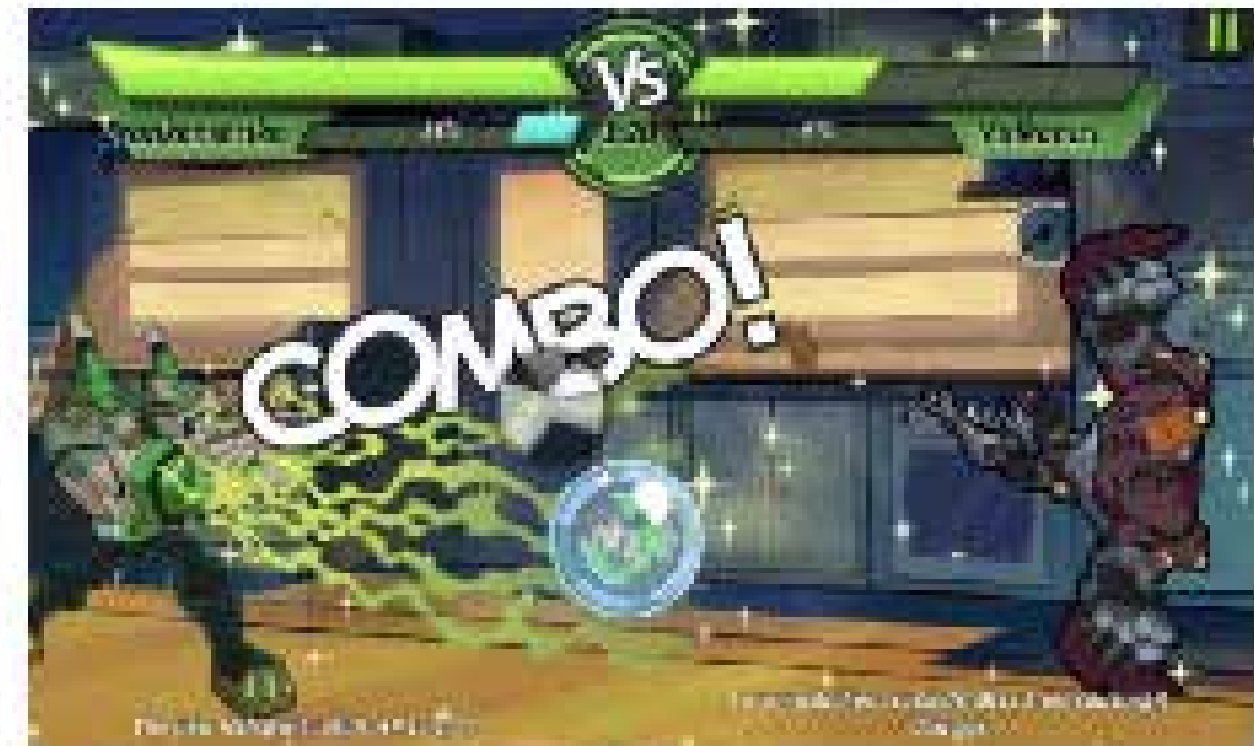


Aproveitando esse caminho de referências com novas possibilidades, foi observado e analisado jogos que carregam e fortalecem o estereótipo vigente de gênero, em busca de padrões óbvios e diferenças entre cada proposta.





Barbie Dreamhouse Adventures - jogo mobile da Budge Studios

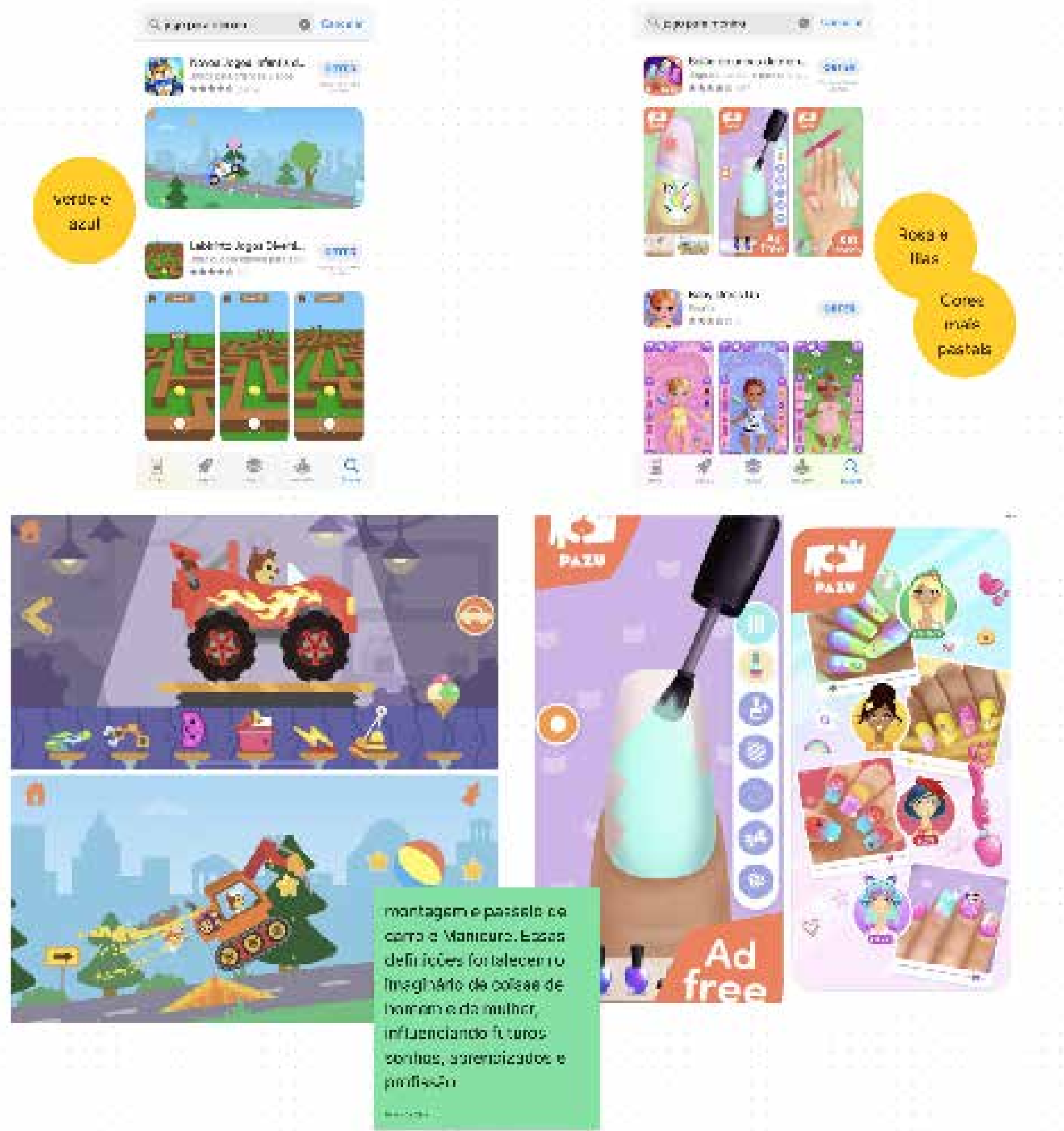


Sem
diversidade
na



sem
predominância

Dentro dessa busca por padrões de gênero, foi feita uma simples pesquisa na Apple Store, pelos termos: jogo de menino, jogo de menina e jogo de criança. Os três resultados trouxeram pontos comuns dos jogos analisados anteriormente, como padrão de cores, formas e atividades, seja para fortalecer ou quebrar uma performance de gênero.





Investigate
Synthesis

Investigate Synthesis

Depois de abordar todas as atividades guias faz necessário a criação de uma síntese, resumindo todos os dados importantes retirados da pesquisa que possam ajudar no desenvolvimento de possíveis soluções.

Com base nas respostas da fase anterior, foram identificados os seguintes pontos fundamentais que servirão como base para o desenvolvimento da solução:

- De 0 a 6 anos é construído comportamentos de papéis de gênero para a criança, baseado nisso o público alvo escolhido foi entre 4 a 6 anos, pois é o início da alfabetização e onde a criança começa a ser mais escutada.
- As crianças não percebem características de gênero em outras crianças da mesma idade.
- Foco em padrões socioculturais, que moldam o indivíduo para parecer com o grupo que lhe é imposto e desejado, como vestimentas, falas, gestos, emoções, cores, comportamentos, brincadeiras, brinquedos (objetos) e outros.
- Pontos Negativos dos papéis de gênero atuais: o Brasil ocupa o 92º lugar no ranking das maiores desigualdades de gêneros na América Latina; o Brasil é o quinto país no mundo com maior número de feminicídios; 10% da população brasileira se identificam como pessoas LGBTQIAP+. E, 92,5% dessas pessoas sofrem LGBTQIAPfobia; na mundo, 325 assassinatos de transgêneros foram registrados em 71 países nos anos de 2016 e 2017, um total de 52% – ou 171 casos – ocorreram no Brasil.
- O direito à educação infantil de qualidade inclui discussões de gênero e representatividade diversa.

Investigate
Synthesis

Observando os pontos de pesquisa e análise desenvolvida até o momento, se ver necessário o uso da matriz Eliminar-Reduzir-Aumentar-Criar (ERRC Grid, em inglês), em busca de campos não explorados.

Eliminar	Reduzir
Um único gênero representado. Esteriótipos de gênero (menina faz isso, menino faz aquilo... Menina não briga, menino não chora...)	Cores definidas para um gênero (Azul menino e Rosa menina)
Aumentar	Criar
Pessoagens sem caracteris Diversidade de corpos. Diversidade nas coisas em que meninos e meninas podem fazer (coisa de criança)	Possibilidade de novas formas de expressão (sem necessariamente definir um gênero) Relação de roupas, cores e imaginação. Possibilidade de criar algo único (o usuário pode expressar sua visão individual)

Act

Solution Concepts

Act Solution Concepts

Com o processo de investigação concluída, uma base sólida é construída para iniciar o desenvolvimento dos conceitos visando a solução do projeto.

Brainstorming

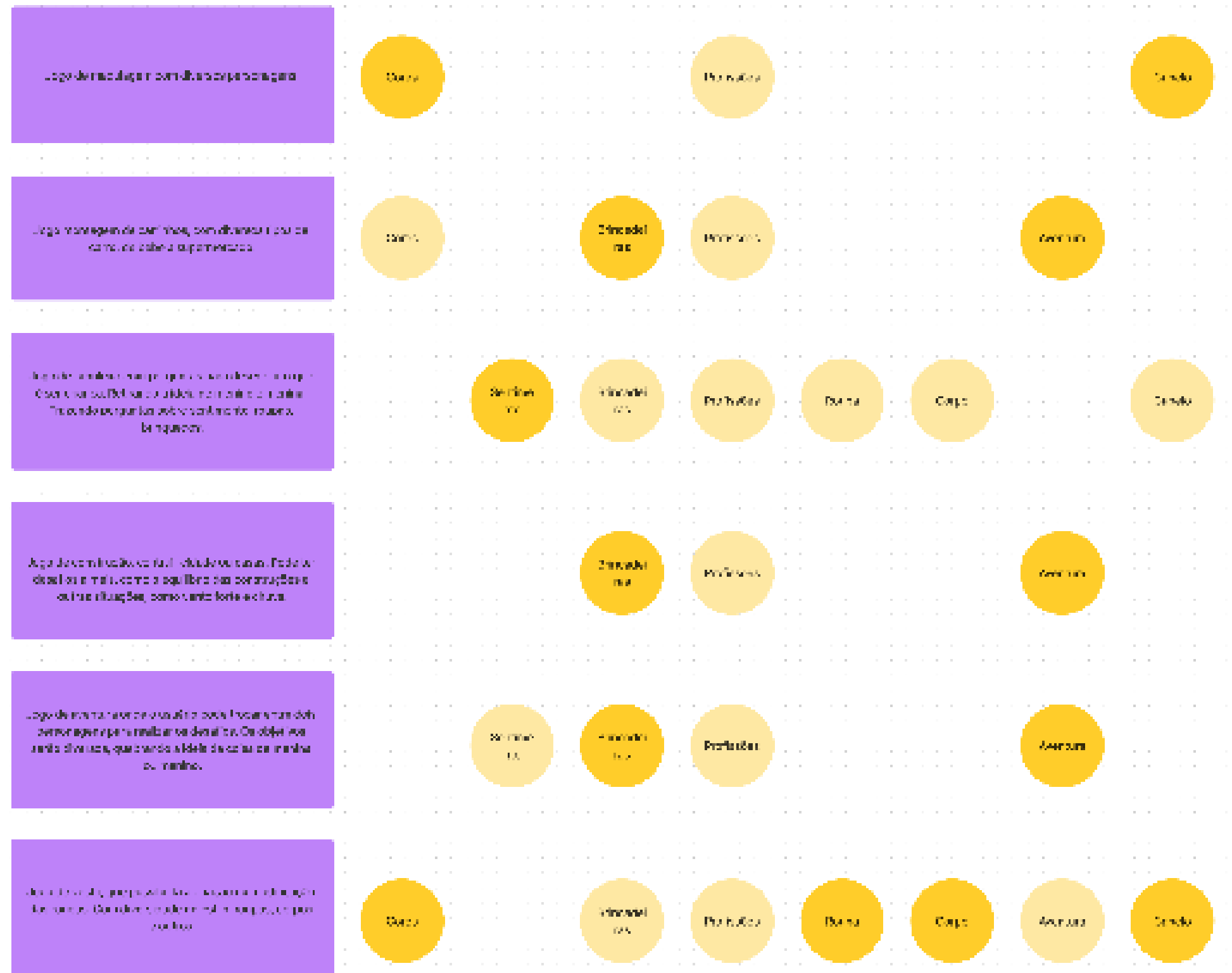
Palavras: Cores, Brincadeira, Profissão, Roupas, Corpo, Cabelo, Sentimento, Emoção, Aventura.

Ideias:

- Jogo montagem de carrinhos, com diversos tipos de carro, de bebe a supermercado.
-
- Jogo de aventura onde o usuário pode trocar entre dois personagens para realizar os desafios. Os objetivos são diversos, quebrando a ideia de coisa de menina ou menino.
-
- Jogo de vestir, que possibilita a criação ou modificação das roupas. Com diversidade de estilo, roupas, corpos e outros.
-
- Jogo de maquiagem com diversos personagens.
-
- Jogo de tabuleiro com perguntas para descobrir o que é ser criança. Retirando a ideia de menino e menina. Trazendo perguntas sobre sentimento, roupas, brinquedos.
-
- Jogo de construção, construir cidade ou casas. Pode ter desafios a mais, como o equilíbrio das construções e outras situações, como vento forte e chuva.

Act Solution Concepts

Diagrama de afinidade



Act

Solution Concepts

O diagrama de afinidade foi feito para organizar as ideias e temas gerados no brainstorming, buscando entender qual a solução que envolve mais ideias percebidas como fatores importantes para caracterizar os gêneros.

A primeira coluna apresenta as ideias e as outras colunas, com os círculos amarelos, sinalizam a nota de cada área. Resultando na escolha da ideia: **Jogo de vestir, que possibilita a criação ou modificação das roupas. Com diversidade de estilo, roupas, corpos e outros.**

Act

Solution Development

Act Solution Development

Nessa etapa, com o conceito da solução aprovado, se desenvolvem protótipos. Além do desenho, é necessário experimentar e testar esse modelos, algo que vai levar a um ciclo de design interativo. Provavelmente, nessa etapa de interatividade, novas questões guias serão apresentadas, algo que levará a mais pesquisas e a busca por melhorias e soluções. Levando a uma volta à Fase de Investigação.

Act - Soluction Development

Moodboards

A busca desse quadro foi mostrar referências para a diversidade através do cabelo.
Tamanho, cor, penteados e até mesmo acessórios, podem definir características da pessoa, como gostos e histórias.

IMAGENS DO PINTEREST



Act - Solution Development

Para atender a importância da diversidade para além do azul ou rosa, bola ou boneca, o jogo foca na apresentação de personagens com corpos diversos, com o objetivo de naturalizar a imagem e diversidade do ser humano.



Act - Soluction Development

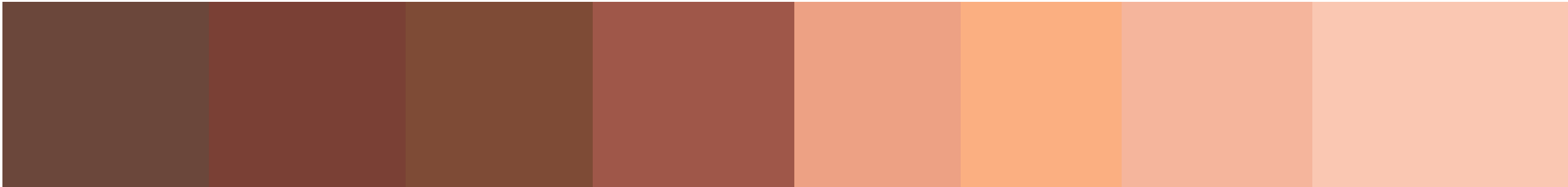
Aproveitando a busca por diversidade, pareceu importante buscar na moda pernambucana referências para cortes, texturas, cores e acessórios.



Act - Soluction Development

Cores

Peles



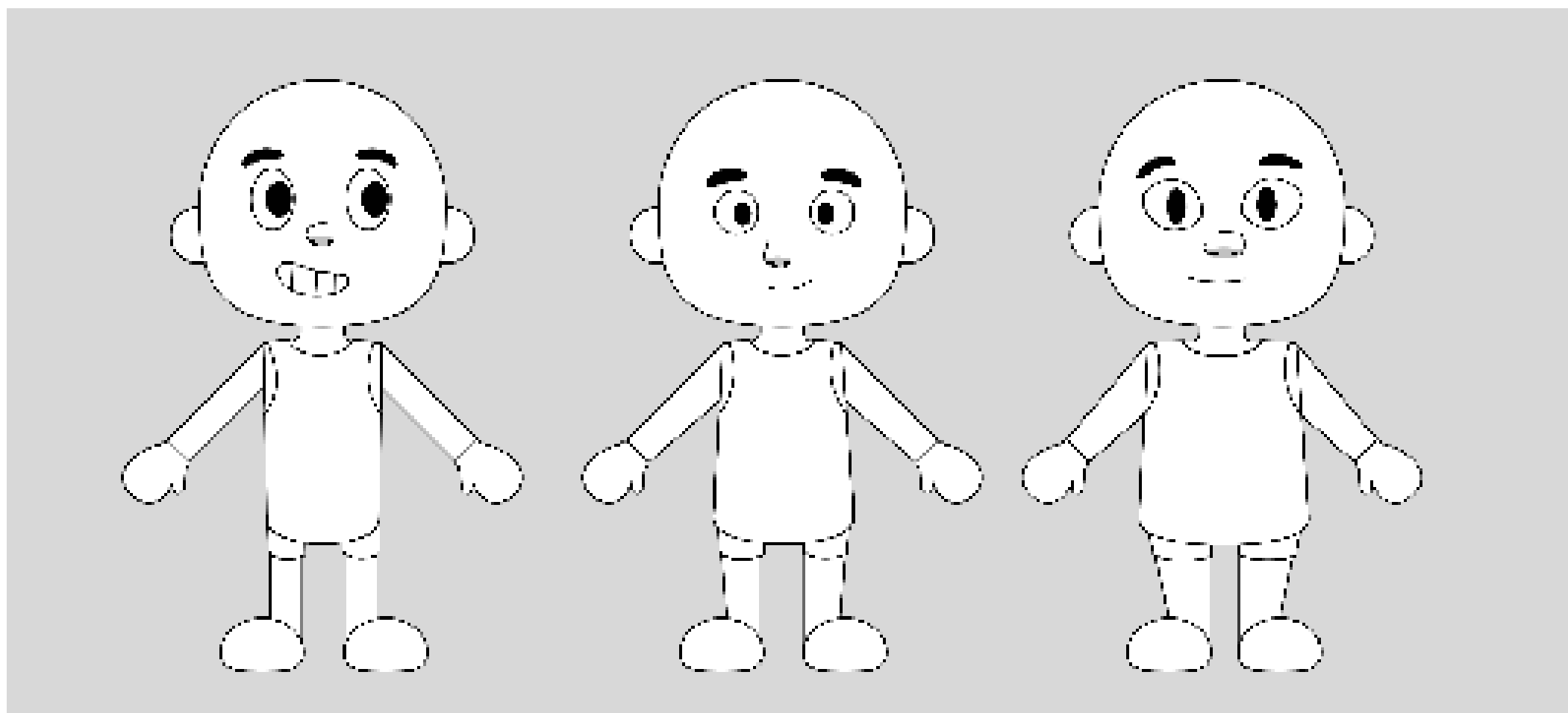
Principais



Act - Soluction Development

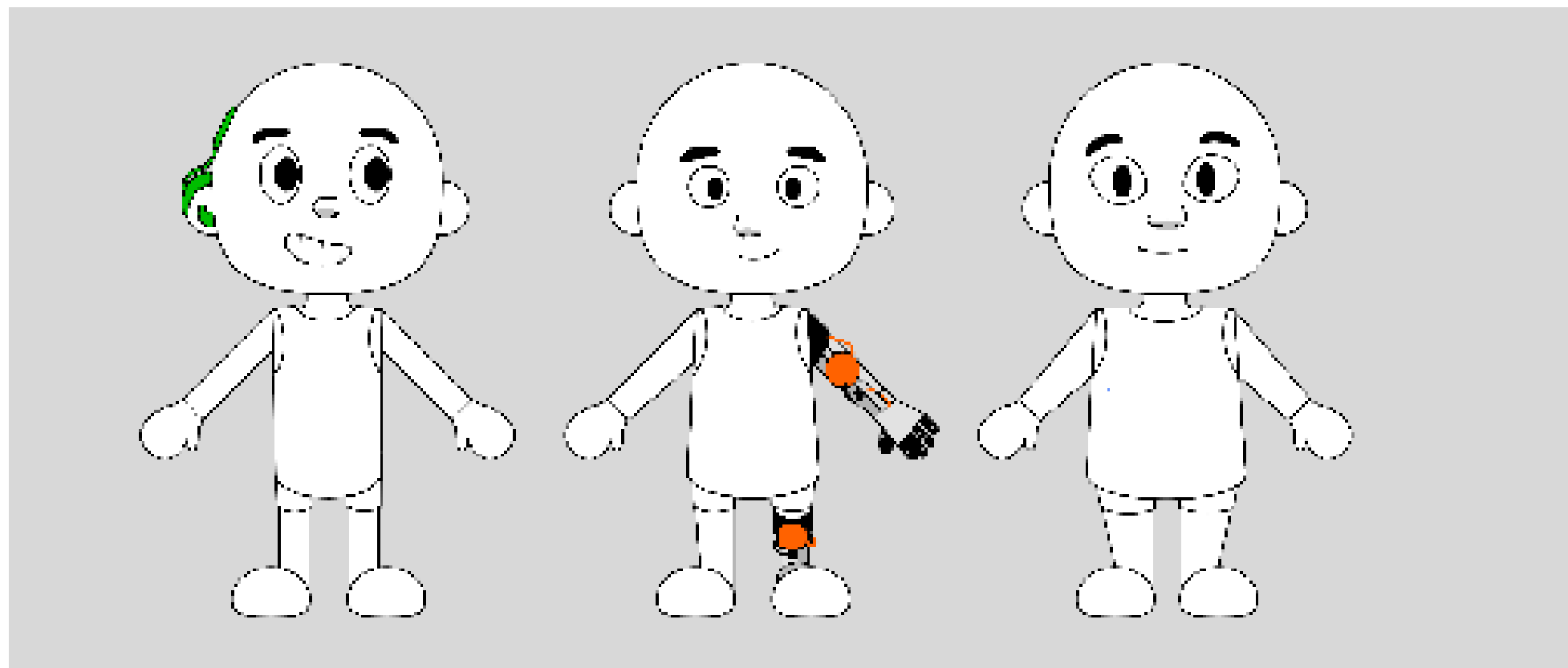
Personagens

A construção do personagem foi criada de forma modular, buscando facilmente criar diversos modelos com simples trocas. Foi incluído características definidas no corpo, cabelo e aparelhos.



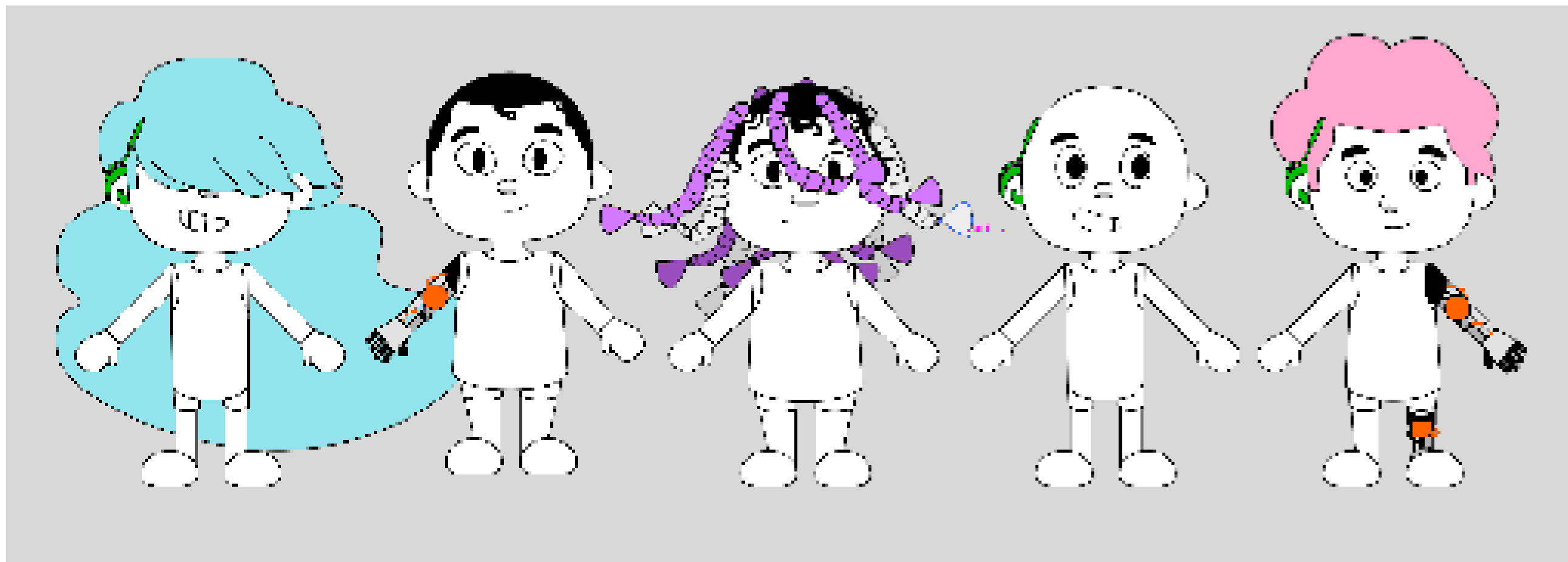
Modelo básico, diferentes tipos de corpos

As expressões serão um feedback para estimular a diversidade de combinações e quebra de estereótipos no jogo.

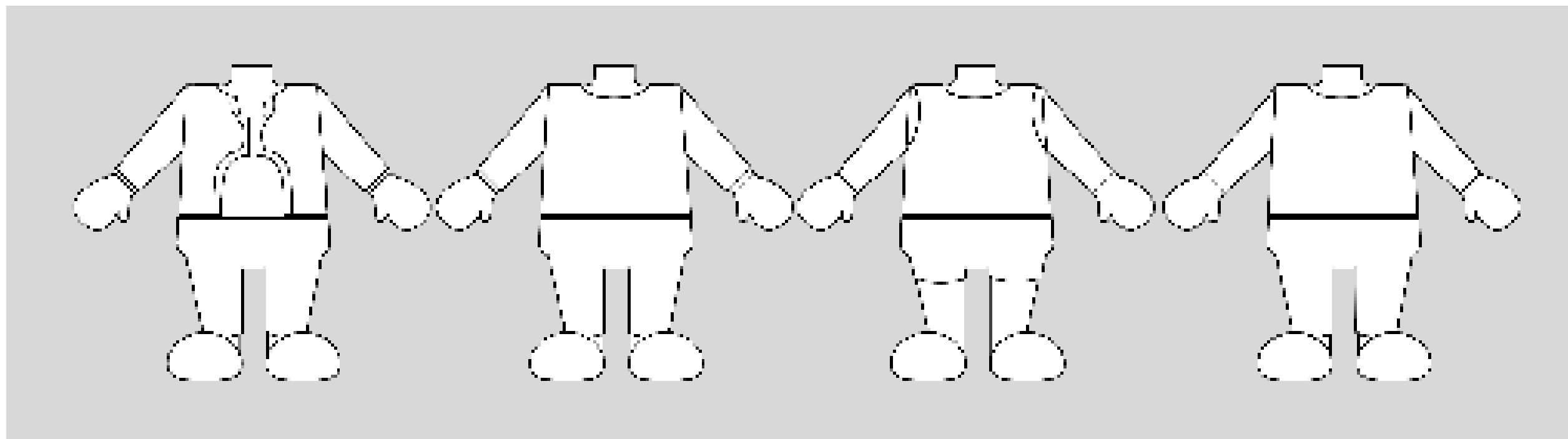


Modelo básico com algumas características, como aparelho auditivo e próteses.

A roupa branca foi definida como peça neutra para o início do jogo.



Modelo básico com cabelo, aparelho auditivo e próteses.



Formas básicas das roupas.



Modelos finalizados, forma inicial no jogo e roupas.

Act - Soluction Development

Jogo

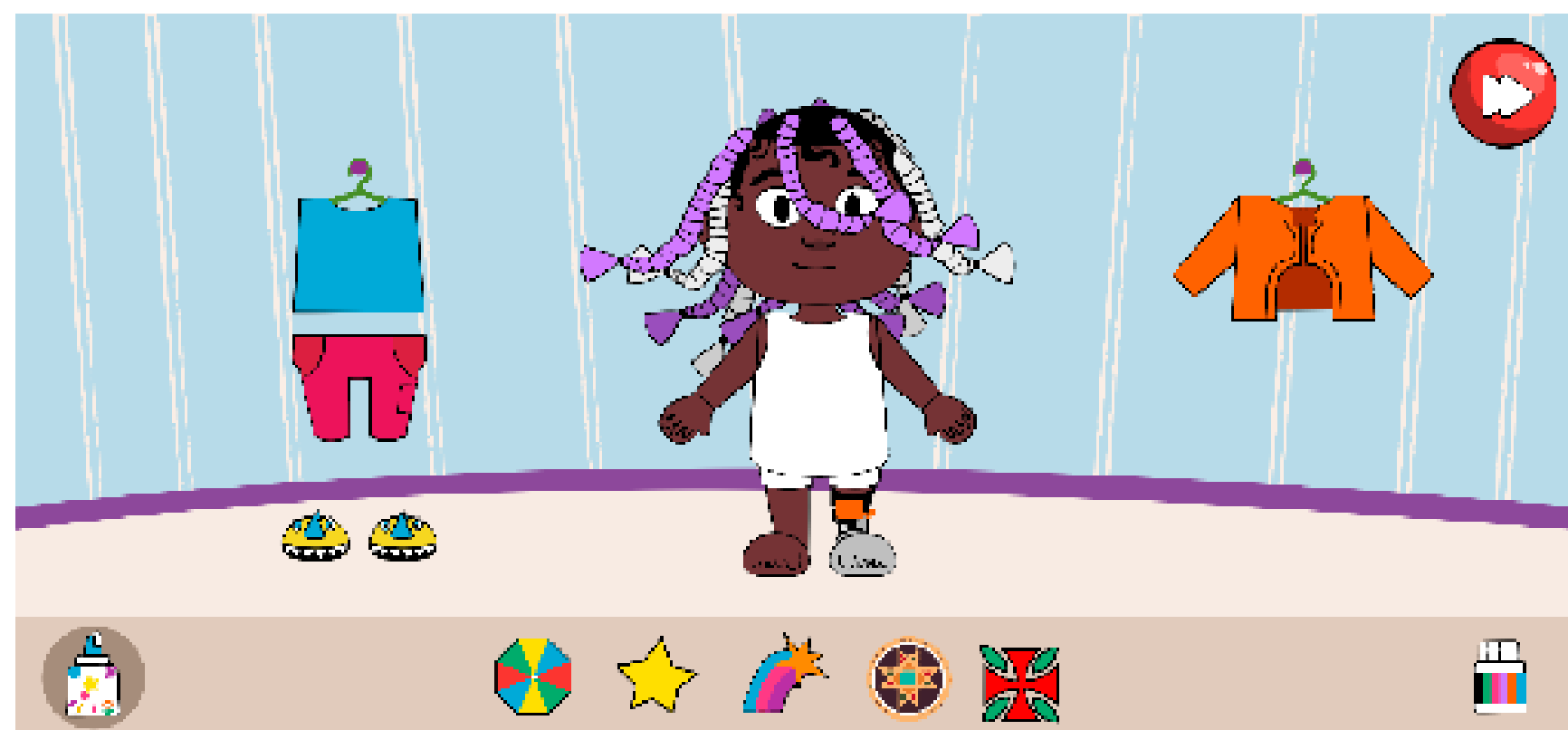
Após toda a pesquisa e análise feita se chegou a atual conclusão do jogo que tem por objetivo criar novos imaginários de performance de gênero, podendo contribuir com novas falas sobre o ser, e principalmente permitindo o ser criança.



Jogo, menu inicial



Jogo, cenário principal com aba de pintura aberta



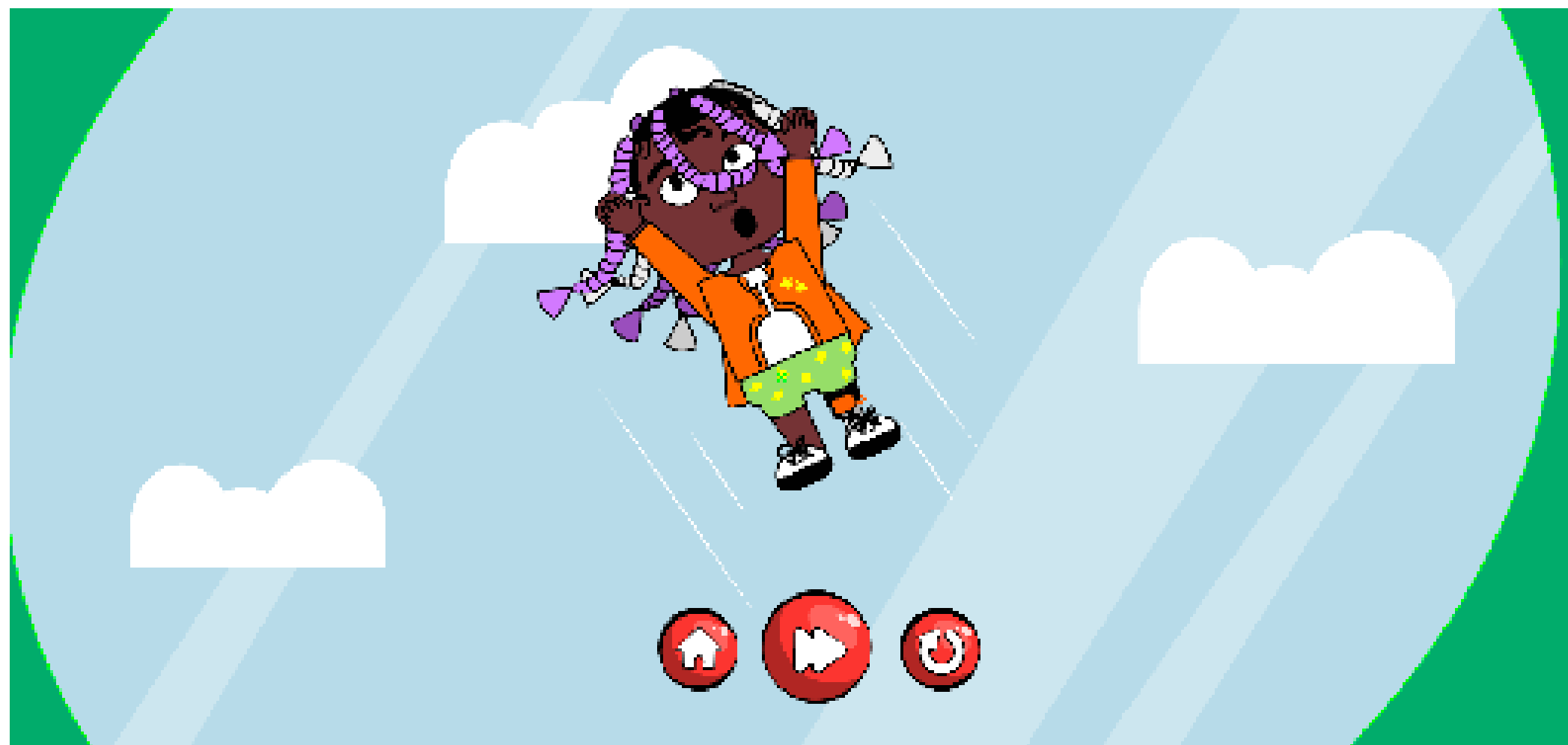
Jogo, cenário principal com aba de "costura" aberta

Act - Soluction Development - Jogo

Durante a análise de similares, foi percebido o uso de ilustração que simulam fotos com os personagens vestidos, maquiados ou com algum resultado do jogo. Pensando nesse feedback de conclusão de fase, lembrei da minha relação com as minhas roupas, quando criança, e o quanto eu amava algumas peças por elas serem úteis para minha imaginação e brincadeiras.

Amava uma saia, porque ela girava no meu corpo, foi a única que usei durante a infância. Eu também amava uma bermuda jeans com bolsos grandes, e camisas grandes, porque em tempo de azeitona, manga e carambola, eu subia nas árvores e enchia meus bolsos e minha camisa de frutas. Envolto nessas lembranças percebi o quanto as roupas são muito mais que vestimentas, elas são e devem ser úteis para o nosso dia a dia, para nossa imaginação.

Então trouxe como solução, ao final de cada fase, cenários imaginativos que vão mostrar a possibilidade de alguma peça escolhida. Por exemplo, um casaco pode ser parecido com uma capa para que o personagem possa voar.



Act

Implementation and Evaluation

Act

Implementation and Evaluation

Com as soluções desenvolvidas, a etapa de implementação e métrica dos resultados são feitas. Fazendo com que se observe o que funcionou, não funcionou e o impacto do desafio proposto.

Nesse momento, há uma busca por um refinamento da solução, com refinamento do fluxo, telas e personagem, prototipação e testes, que até o momento não foram possíveis, a busca pela melhoria no projeto e seu melhor desempenho será realizada. O objetivo deste trabalho é ter o jogo finalizado para propagar novas possibilidades de performance de gênero e a cultura pernambucana.

Conclusão

Conclusão

Chego ao final desse Trabalho de Conclusão de Curso repensando alguns processos tanto pessoais, quanto profissionais. O Curso de Design possibilitou, a construção de algumas expertises e de uma imersão criativa que foram construídas e desenvolvidas durante toda a graduação. A cada disciplina, mas principalmente as de Fundatation e Projetão, na qual tive contato com a metodologia que dá corpo a esse projeto, foi possível pensar caminhos para o que se inscreve aqui.

O jogo de vestir "Espelho, Espelho, Meu", mas do que um projeto que visa o título de bacharel em Design, fala muito sobre a minha trajetória enquanto uma criança trans e a educação. Ligar minha construção individual com uma educação que liberta e transgride, e pensar a inserção de corpos como o meu nesses processos, me fez perceber tanto na metodologia, quando no layout do jogo, uma possibilidade de inclusão. E para além dela, a possibilidade de crianças só serem crianças, dentro das suas particularidades, universos e desenvolvimento social e cultural.

Termino esse trabalho muito feliz com o resultado, como também vislumbrando possibilidades de executar o projeto que aqui se desenha. Acreditando que, falar de questões de educação e gênero, de forma lúdica, interativa e dialógica, possibilita a criação de futuros possíveis para todas as crianças. Que como eu, só gostaria de exercitar sua criatividade, ser quem são aceitas e livres para brincar, existir e demonstrar que não são um papel em branco. E sim, seres com gostos, ideias, brincantes, criativos e que só se limitam devido as pressões socioculturais que nos são impostas.

Referência

Referência

BÍSCARO, Claudia Regina Renda. A construção das identidades de gênero na educação infantil. Campo Grande, p. Dissertação (Mestrado) Universidade Católica Dom Bosco. Acesso em 05 de Abril: <8069-a-construcao-das-identidades-de-genero-na-educacao-infantil.pdf (ucdb.br)>

FINCO, D. F. Relações de gênero nas brincadeiras de meninos e meninas na educação infantil. Pro-Posições, Campinas, SP, v. 14, n. 3, p. 89–101, 2016. Acesso em 05 de Abril: <DO BOM USO DO MAU GÊNERO (scielo.br)>

FREIRE, P. Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos. Apresentação de Ana Maria Araújo Freire. Carta-prefácio de Balduino A. Andreola. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

INSTITUTO DESAFIO. Challenge Based Learning, c2018. Página inicial. Acessado em 13 de Março: <Grande Ideia: Plástico - Aprendizagem Baseada em Desafios (challengebasedlearning.org)>

VIANA, C.; FINCO, D. Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder. Cadernos Pagu, 33, p. 265-283, jul/dez 2009. Acesso em 13 de Abril: <SciELO - Brasil - Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder

Blue Ocean. Página Eliminate-Reduce-Raise-Create (ERRC) GRID. Página inicial. Acessado em 15 de Abril: <<https://www.blueoceanstrategy.com/tools/errc-grid/>> Rockcontent.

<https://rockcontent.com/br/blog/diagrama-de-afinidades/#:~:text=O%20Diagrama%20de%20Afinidades%20%C3%A9,obter%20insights%20para%20problemas%20complexos.>