

## GLOSSÁRIO

**LGBTQIAPN+** - sigla utilizada para se referir à população composta por lésbicas, gays, bissexuais, transsexuais/travestis, queer/questionando, intersexuais, assexuais/arromânticos/agênero, panssexuais/polissexuais, não-bináries e outros.

**Orientação sexual** - se refere a quem a pessoa se sente atraído sexual, física e romanticamente, podendo ser: heterossexual, homossexual, bissexual, assexual, demissexual, pansexual, polissexual, entre outros.

**Identidade de gênero** - é como a pessoa se reconhece. Os mais comuns são: cisgênero (identifica-se com o gênero designado ao nascer), transgênero (não se identifica com o gênero que nasceu) ou não-bináries (não se reconhece em nenhum dos gêneros ou transita entre eles). São identidades de gênero: Queer, travesti, homem trans, mulher trans, intergênero, intersexo, gênero fluído, entre outros.

# MANUAL DA PESSOA JOGADORA



Um serious game sobre atenção à saúde da população LGBTQIAPN+



## CRÉDITOS

**Coordenação do Projeto:** Suiane Costa Ferreira

**Game Design e Roteiro:** Átila Rafael dos Santos Silva, Juliana Carneiro de Oliveira, Larissa Carlos Suzart e Larissa Santos Oliveira

**Consultoria de Game Design e Roteiro:** Cynthia Macedo Dias (Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio-EPSJV/Fiocruz)

**Revisores:** Suiane Costa Ferreira, Carolina Pedroza de Carvalho Garcia, Cynthia Macedo Dias, Simone Goulart Ribeiro e Gabriel Reiznaut

**Criação Visual:** Polianna Silva e Adilson Passos

O jogo Odara é resultado de um projeto de desenvolvimento e aplicação de jogos na área de educação em Saúde, realizado a partir do edital nº 033/2022 do Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação (PROINOVAÇÃO) da Universidade do Estado da Bahia, por meio da Agência UNEB de Inovação. O projeto foi desenvolvido no âmbito do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais da UNEB.

Caso a pessoa jogadora não responda corretamente a Carta-Desafio, deverá esperar a sua próxima jogada para tentar novamente.

## GANHANDO ENERGIA

No tabuleiro existe ainda uma casa denominada espaço energético (raio). Ao cair nessa casa, a pessoa jogadora ganha o direito a responder a mais uma Carta-Dica. No entanto, a pontuação será diferente. Se acertar a repostagem, ganhará 3 pontos e poderá avançar 3 casas, e a pessoa mediadora não ganha pontos.



## CONDIÇÃO DE VITÓRIA

Vence o jogo a primeira pessoa jogadora (ou dupla) que chegar com seu marcador no espaço descrito como “Unidade de Saúde”.

ações devem ser utilizadas imediatamente, não podendo ser acumuladas.

## SUBINDO DE NÍVEL

O tabuleiro é dividido em três níveis, identificado no tabuleiro pelos numerais, 1, 2 e 3. Para subir de nível, a pessoa jogadora precisa responder corretamente uma Carta-Desafio que será lida pela pessoa mediadora. Mesmo que a pessoa jogadora tenha um número suficiente de pontos para progredir no tabuleiro 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 de Curiosidade que deverá ser lida em voz alta. Na próxima rodada, a pessoa jogadora estará liberada para continuar ganhando pontos e avançando no tabuleiro. A Carta-Curiosidade permanece com a pessoa jogadora até o final da partida para demonstrar sua aptidão em avançar de nível.

## SUMÁRIO

Créditos .....	2
Sumário .....	3
Sobre o jogo.....	5
Componentes .....	6
Preparação.....	7
Como jogar .....	8
Pontuação e avanço no tabuleiro.....	9
Subindo de nível .....	10
Ganhando energia.....	11
Condição de vitória.....	11
Glossário .....	12

## PONTUAÇÃO E AVANÇO NO TABULEIRO

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.

Por exemplo: Se a pessoa jogadora acertar o palpite após 2 dicas reveladas, a pessoa mediadora anda 2 casas no tabuleiro (número de pistas reveladas), e a pessoa jogadora anda 3 casas (número de pistas não reveladas).

Na Carta-Dica, ao escolher um número na carta, a pessoa jogadora pode receber uma instrução em vez de uma dica. Sendo estas: Perca sua vez; avance (ou volte) casas no tabuleiro; ganhe um palpite a qualquer hora; escolha uma pessoa jogadora para voltar casas no tabuleiro. Essas

## COMO JOGAR

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 mais 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 naquele momento, deve passar a vez a outra pessoa jogadora à sua esquerda e assim por diante. Caso nenhuma pessoa jogadora acerte a carta, esta é descartada.



Imagem: Freepik.com



## SOBRE O JOGO

“ODARA” na língua lorubá (idioma africano) significa algo lindo, belo, e é uma palavra muito utilizada como gíria pela população LGBTQIAPN+.

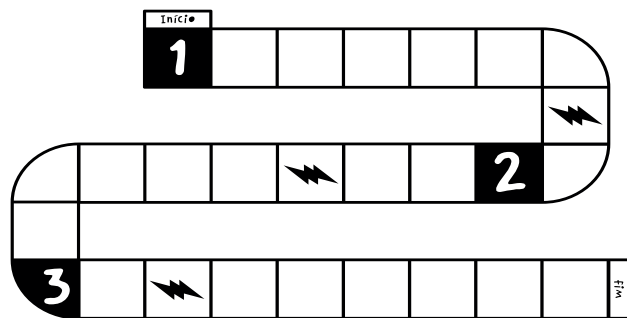
Este é um jogo educativo sobre atenção à saúde da população LGBTQIAPN+ que busca sensibilizar profissionais da saúde a respeito das necessidades dessa população. Neste jogo, a pessoa jogadora terá o desafio de fazer com que a unidade de saúde se torne um serviço qualificado para acolher e cuidar, da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

### **Público-Alvo:**

Profissionais e estudantes da área da saúde. Número de pessoas jogadoras: 2 a 4 (caso seja jogado em duplas, podemos ter no máximo 8 pessoas)

## COMPONENTES

- 1 tabuleiro;
- 4 peões;
- 29 Cartas-Dicas: contêm pistas sobre uma palavra ou expressão. 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+.



**Atenção:** Ao longo do jogo, as Cartas-Curiosidade referenciadas pela Política Nacional de Saúde Integral de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais utilizam da sigla LGBT conforme citada na própria política. No entanto, a sigla atualizada com a inclusão de identidades de gênero e outras orientações sexuais ao longo do tempo está indicada no glossário.

## PREPARAÇÃO



Posicionem o tabuleiro na mesa, separem os três baralhos (Cartas-Dicas, Cartas-Desafio e Cartas-Curiosidade), decidam qual marcador (peão) representará cada pessoa jogadora e os posicionem no começo da trilha no tabuleiro.

Definam a pessoa que iniciará o jogo, que roda em sentido horário. Quem estiver à esquerda da pessoa jogadora da vez mediará lendo as pistas.