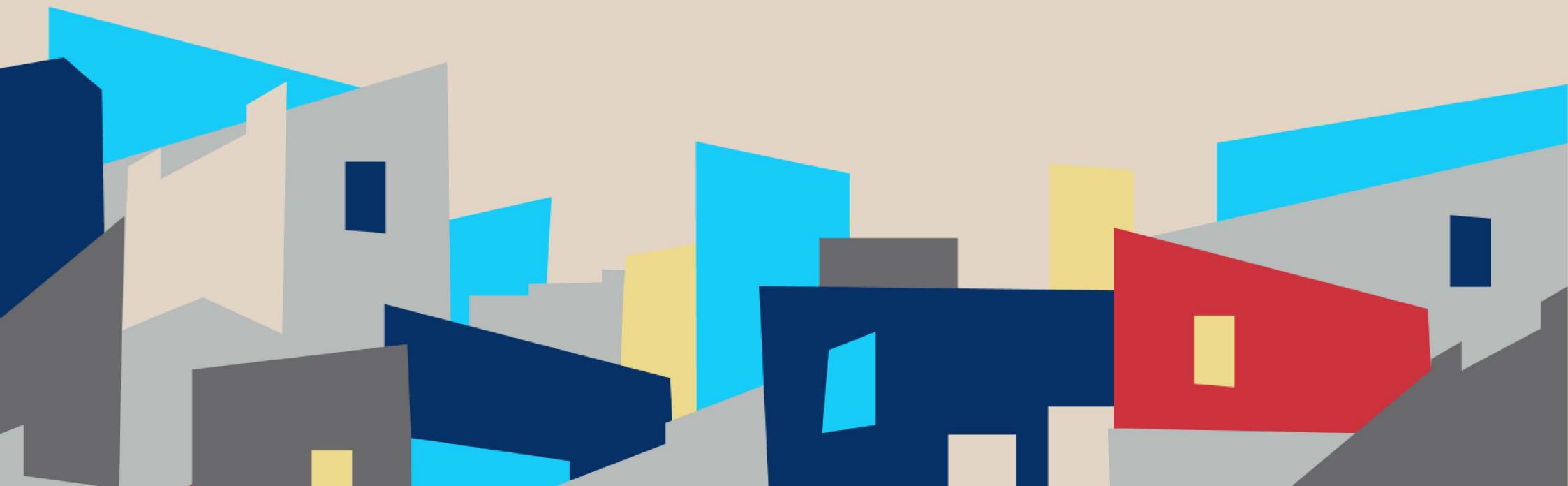


Jogos Urbanos

como ferramenta de diálogo



Jogos Urbanos

como ferramenta de diálogo



**Trabalho Final de Graduação
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo**

Joana Teresa Pinheiro Rodrigues
Orientador: Prof. Leandro Velloso

**Universidade de São Paulo
Julho 2022**



*Dedico esse trabalho a Júlia (in memoriam),
com todo o meu amor e gratidão.*

Agradecimentos

Gostaria de agradecer todos que me ajudaram durante toda minha trajetória na FAU, e aos que sem eles esse trabalho não seria possível. À família, ao meu orientador Leandro, a todos alunos do Projeto de Extensão Rios Urbanos e ao Prof. Jeferson que permitiram minha aproximação e me ajudaram em muitas etapas, ao corpo docente da E.E. Sítio Conceição por me receber com os braços abertos e possibilitar inúmeras trocas.

Aos meus amigos da FAU que me apoiaram a todo momento, Santiago, Rafael, Thaís, Ygor por acordar tão cedo em um sábado e topar ir comigo até a cidade de Tiradentes ajudar em uma dinâmica de Mapa Afetivo. À Natália por me apresentar ao Projeto de Extensão e me apoiar de inúmeras formas.

A todos que contribuiram com material, entrevistas, conversas, e a todos que toparam jogar o jogo e me motivaram.

Resumo

Partindo como base o uso de jogos como ferramenta política da produção do espaço, defendido pela Profª Drº Ana Paula Silva de Assis em sua tese de doutorado denominada A agência dos jogos: Dissenso e emancipação na produção política do espaço e também experiências pessoais com o desenvolvimento de jogos pedagógicos, este trabalho tem por objetivo o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro que permita explorar as relações e as dinâmicas dentro de uma comunidade autodenominada “Cachoeira das Garças” localizada na cidade de Tiradentes em São Paulo, com a finalidade de promover discussões e o engajamento dos moradores na comunidade.

A comunidade atualmente está localizada em uma área de risco geológico, com casas construídas em cima de um córrego que percorre a área, configurando um quadro de vulnerabilidade físico-ambiental e social-econômica. Durante o desenvolvimento do trabalho foi realizada uma aproximação com a comunidade com o intuito de entender suas dinâmicas e complexidade, identificar atores importantes e fazer o levantamento de dados para o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro.

Este trabalho seguiu um método do Design chamado Diamante Duplo que consiste em uma representação visual do processo de criação e desenvolvimento, assim, foi dividido em quatro etapas, cada uma dela seguindo diferentes métodos e processos para chegar no resultado final que é um jogo de cartas que tenta, como ferramenta pedagógica, manter um aspecto lúdico e incentivar a brincadeira para contextos mais sérios, com foco em engajar principalmente os moradores mais jovens nas discussões sobre o território.

palavras-chave: jogo de tabuleiro, design thinking, comunidade, pedagógico, lúdico

Abstract

Based on the use of games as a political tool for the production of space, defended by Professor Ana Paula Silva de Assis in her doctoral thesis called *The agency of games: Dissent and emancipation in the political production of space* and also personal experiences with the development of pedagogical games, this work aims to develop a board game that allows exploring the relationships and dynamics within a community called "Cachoeira das Garças" located in the city of Tiradentes in São Paulo, Brazil with goals to provoke discussions and engagement of residents in the community.

The community is currently located in an area of geological risk, with houses built on top of a stream that runs through the area, configuring a framework of physical-environmental and social-economic vulnerability. During the development of this project, it was carried out an approach with the community in order to understand its dynamics and complexity, identify important actors and make the data collection for the development of a board game.

This work followed a method of Design called Double Diamond consisting of a visual representation of the process of creation and development, thus was divided into four stages, each of those following different methods and processes to arrive at the final result that is a card game that tries, as a pedagogical tool, to maintain a playful aspect and encourage play for more serious contexts, mainly engaging younger residents in discussions about the territory.

keywords: board game, design thinking, community, pedagogical, playful

Sumário

Introdução	14	Fase 4: Entrega	53
Método	18	<i>Paletas de Cores</i>	61
Fase 1: Descoberta	21	Resultados	64
<i>Projeto de Extensão</i>	21	Conclusão	69
<i>Assembleia dos moradores</i>	23	Referências	71
<i>Mapa afetivo</i>	25		
<i>A atividade</i>	29		
<i>Resultados</i>	29		
Fase 2: Definição	32		
<i>Objetivos do jogo</i>	36		
<i>Questões Urbanas/Temas</i>	36		
Fase 3: Desenvolvimento	37		
<i>Protótipo 1</i>	37		
<i>Protótipo 2</i>	37		
<i>Protótipo 3</i>	46		

Introdução

Durante minha trajetória na FAU eu tive a oportunidade de desenvolver projetos com comunidades em diversos momentos, em 2016 com a FAUSOCIAL (entidade autônoma e autogerida formada por alunos da FAU) pude acompanhar o projeto e a construção de uma praça junto da comunidade do Jaqueline, localizada ao lado do Shopping Raposo, em 2017 outra vez com a mesma entidade elaborei e participei de oficinas junto às crianças da comunidade São Remo, vizinha à USP, em 2018 com a matéria de Projeto da Paisagem ministrada pela Prof.^a Dr.^a Catharina Pinheiro e Prof.^a Dr.^a Karina Leitão, pude novamente conhecer e aprender com a comunidade do Morro Grande localizada na Zona Norte de SP.

Em 2019 durante minhas atividades de intercâmbio na ENSAL (École National Supérieure d'Architecture de Lyon) fiz uma disciplina chamada “Métropolisation, héritages, ressources. Qualifier les limites” ministrada pela Prof.^a Luna D'Emilio com a proposta de fazer um projeto urbano de um território complexo à partir da análise de dados obtidos através da realização de oficinas de jogos com atores locais, os resultados foram excelentes e os jogos territoriais foram bem sucedidos

tanto em reunir dados sensíveis para o projeto quanto em engajar importantes agentes em discussões sobre o território.

Além disso, também em 2019 tive contato como estagiária no LAET (Laboratoire Aménagement Économie Transports) da Universidade de Lyon com um jogo chamado RoboSpectif (2018), esse jogo se tratava de maneira resumida a encontrar usos para veículos autônomos que evoluem em diferentes ambientes da cidade do futuro. Focado na temática da mobilidade urbana o jogo possui dois objetivos pedagógicos, o primeiro é sobre a construção de uma prospectiva sobre os usos de veículos autônomos e robôs móveis à partir do discurso e dos argumentos dos jogadores durante a partida; além disso ele se trata igualmente de averiguar se o jogo enquanto ferramenta metodológica é implementável em contextos diversos, permitindo conservar o aspecto lúdico enquanto se produzem os dados.

Baseado nas experiências que tive com jogos “sérios” pude perceber que é possível enquanto ferramenta pedagógica manter um aspecto lúdico e incentivar a

brincadeira para contextos mais sérios. Assim, aliado à minha trajetória sempre muito ligada às comunidades e aos processos participativos, o objetivo e desafio deste trabalho é fazer esse experimento em um contexto brasileiro, mais especificamente no contexto de uma comunidade da Zona Leste de São Paulo que enfrenta diversas questões urbanas ao mesmo tempo que tentam consolidar suas lideranças e engajar os moradores. O trabalho desenvolvido neste estudo é uma tentativa de testar o uso dos jogos como ferramenta conciliadora e facilitadora de discussões sobre o território engajando as comunidades.

A Dr^a Ana Paula Silva de Assis em sua tese de doutorado denominada A agência dos jogos: Disenso e emancipação na produção política do espaço discursa sobre a utilização dos jogos como uma ferramenta geradora de igualdade e critica a visão comum de que o conhecimento técnico é superior ao conhecimento empírico detido por aqueles que vivenciam o território:

"Partindo da crítica ao senso comum que atribui um status de superioridade ao conhecimento técnico-científico, propõe-se a utilização de jogos no contexto de

formação de arquitetos e planejadores urbanos como possibilidade de superar os modelos convencionais de atuação profissional que se justificam nessa suposta superioridade para legitimar uma prática impositiva que desconsidera as possibilidades emancipatórias do espaço produzido coletivamente. O jogo, enquanto prática não discursiva, se inscreve no campo da experiência, onde a igualdade das inteligências passa a ser condição para a construção de um conhecimento que pode se dar no encontro entre o conhecimento técnico e o conhecimento da prática espacial cotidiana. O jogo mobiliza o imaginário plural tanto dos jogadores quanto dos seus propositores, possibilitando a emergência de outros imaginários sobre os modos de produzir espaço." (ASSIS, 2017, p.26)

O trabalho da autora propõe a produção dos jogos como prática pedagógica para a formação de arquitetos e planejadores urbanos como uma alternativa aos métodos convencionais de atuação das áreas. Para a autora, os jogos recuperam a possibilidade de debate e reflexão sobre a esfera pública no campo da experiência compartilhada da ação de jogar.

Os jogos são entendidos como ferramentas para a

produção política do espaço, no sentido em que questionam a prática convencional de arquitetos e planejadores urbanos, propondo o compartilhamento da experiência espacial no sentido de se aproximar da prática cotidiana que produz o espaço da cidade real (ASSIS, 2017).

Além de questionar as práticas convencionais de arquitetos e planejadores urbanos, a autora explica que os jogos também são entendidos como ferramenta para a produção política do espaço no sentido de promover o encontro e o debate de diferentes atores.

No capítulo 9 do livro *Rules of Play* de Salen e Zimmerman (2004) é explicado o conceito do Círculo Mágico, criado pelo historiador Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens* (1938), que trata de um espaço criado pelo o jogo, ou o ato de jogar, onde dentro dele as limitações do mundo real não se aplicam, esse conceito é explicado no trecho a seguir:

"O fato de que o círculo mágico é somente um círculo é um fator importante desse conceito. Como um círculo fechado, o espaço circunscrito é enclausurado e separado do mundo

real. Como um marco no tempo, o círculo é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com o começo e um fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço limitado e, ao mesmo tempo, sem limites. Em resumo, um espaço finito com infinitas possibilidades." (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p.3)

A possibilidade de criar um espaço conectado mas ao mesmo tempo separado da realidade permite a oportunidade de estabelecer regras únicas ao jogo que por um breve momento vão superar as da realidade. Este fenômeno é observável em qualquer jogo, se aplicado ao contexto dos jogos como ferramenta para a produção política do espaço isso possibilita fazer com que diferentes atores sociais do território, independentemente de sua classe social, nível de formação, raça, cor, idade ou gênero joguem sob as mesmas regras, criando uma condição em que todos os atores são ouvidos, vistos e reconhecidos.

A partir das vantagens aqui apontadas a respeito da utilização de jogos como ferramenta política da produção do espaço este trabalho tem por objetivo o

desenvolvimento de um jogo de tabuleiro que permita explorar as relações e as dinâmicas dentro de uma comunidade autodenominada “Cachoeira das Garças” localizada na cidade de Tiradentes em São Paulo, com a finalidade de promover discussões e o engajamento dos moradores.

Este trabalho foi dividido em 4 fases de acordo com um método de Design Thinking chamado “Double Diamond”, partindo de uma teoria inicial de que jogos de tabuleiros podem ser usados como ferramenta conciliadora e facilitadora de discussões sobre o território, engajando os diferentes agentes atuantes no espaço. Dividido em Fase 1: Descoberta, Fase 2: Definição, Fase 3: Desenvolvimento e Fase 4: Entrega, foram seguidos diferentes métodos de Design em uma tentativa de elaborar um processo de trabalho que permita replicar os estudos realizados aqui em diferentes contextos obtendo resultados igualmente satisfatórios.

Método

O processo de trabalho desse documento foi pensado usando como referência uma metodologia do “Design Thinking” de “Double Diamond” ou Diamante Duplo, que consiste em uma representação visual do processo de criação e desenvolvimento, criado em 2005, pelo British Design Council, instituição sem fins lucrativos do Reino Unido.

Partindo de uma suposição, um problema ou uma tese inicial, o processo do Double Diamond ajuda a estruturar métodos que permitem a validação ou não-validação da tese inicial. A primeira etapa é a de “Discover” ou Descobrimento que questiona a tese inicial pesquisando a partir de várias fontes para identificar as necessidades e demandas dos usuários, também chamada de fase divergente pois é um momento que vão ser levantados muitos dados sobre o usuário e sobre o problema em questão. Em seguida, a segunda fase de “Define” ou Definição é destinada para entender os dados coletados e verificar como as necessidades dos usuários e o problema em questão estão alinhados, como resultado é esperada a criação de um plano com maior clareza dos objetivos e desafios a serem enfrentados. A terceira etapa de “Develop” ou Desenvolvimento, se concentra

em desenvolver, testar e refinar múltiplas soluções em potencial, e então, a última fase de “Deliver” ou Entrega envolve selecionar uma das soluções testadas e preparar-la para o lançamento.

Baseado neste modelo desenvolvi uma versão adaptada para o contexto deste trabalho, que se trata do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro para uma comunidade da Cidade de Tiradentes em São Paulo, classificando as etapas de acordo com os métodos que auxiliaram durante cada fase do processo.

Assim, partindo da tese inicial de que jogos de tabuleiro podem servir como ferramenta conciliadora e facilitadora de discussões sobre o território engajando diferentes agentes que atuam em um espaço, este trabalho se organiza em 4 fases, são elas:

1ª Fase: Descobrimento

De Setembro à Dezembro de 2021

Nesta fase de descobrimento todos os diferentes contatos com a comunidade serviram como fonte de dados, foram realizadas visitas à comunidade, participei como ouvinte de assembleias dos moradores, tive

oportunidade de conversar com as lideranças locais e para finalizar essa fase foi realizado o Método de Mapeamento afetivo com os moradores.

2ª Fase: Definição

De Janeiro à Março de 2022

O principal método utilizado nesta etapa foi o Diagrama de Afinidades que auxiliou em atribuir significado e organizar os diversos dados obtidos na primeira etapa, definindo assim pré-requisitos que o jogo desenvolvido teria que ter para atender as necessidades da comunidade.

3ª Fase: Desenvolvimento

De Abril à Maio de 2022

Nesta etapa foram usadas diversas ferramentas para o desenvolvimento de diferentes protótipos de jogos visando atender os objetivos determinados na Fase 2, as ferramentas utilizadas foram: Figma, Miro, Tabletop Simulator, papel e caneta.

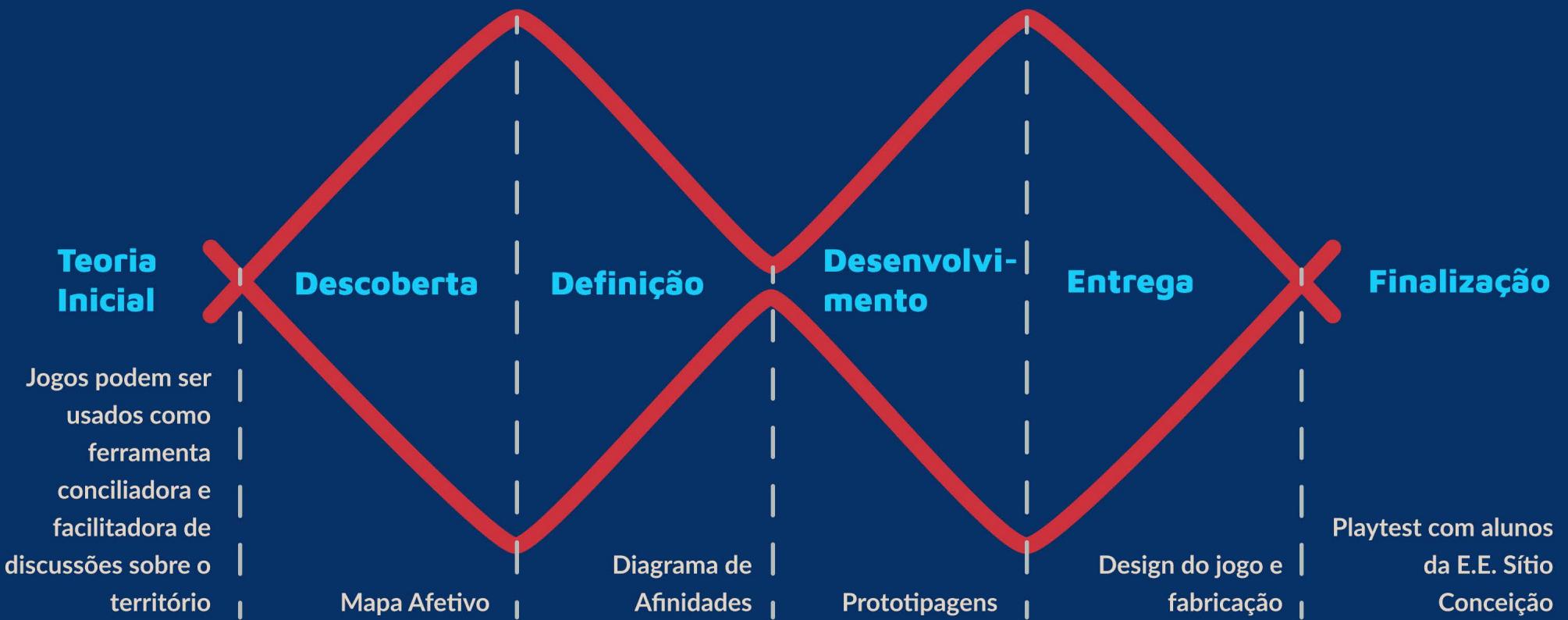
4ª Fase: Entrega

De Junho à Julho 2022

Depois de escolhido, testado e refinado um dos

protótipos da Fase 3 foi feito um estudo gráfico baseado na comunidade em questão para compor a identidade visual do jogo. Depois de pronto foi realizada a impressão do jogo para teste com alunos da E.E. Sítio Conceição, o teste foi realizado dia 24 de julho com 30 estudantes obtendo resultados muito positivos.

Diamante Duplo



Fase 1: Descoberta

O principal objetivo para a fase de Descoberta é a coleta de dados, outro objetivo importante é a aproximação com a comunidade e identificação de diferentes agentes que atuam no território, para cumprir esses objetivos esta fase se dividiu em 3 momentos: aproximação com a comunidade feita com o auxílio do projeto de extensão, participação das assembleias com os moradores e a execução de uma dinâmica de mapeamento afetivo.

Projeto de extensão

Durante o mês de setembro entrei em contato com o Projeto de extensão “Rios urbanos: Urbanização, meio ambiente e inclusão social” do programa Aprender na Comunidade da reitoria da USP, coordenado pelo Prof. Dr. Jeferson Cristino Tavares, que tem como objetivo a realização de um projeto de urbanização e de planejamento ambiental no combate às desigualdades sociais, vulnerabilidades ambientais e em favor da concretização dos direitos humanos em assentamentos precários do Estado de São Paulo.

Uma das áreas de atuação do projeto é uma comunidade localizada no extremo leste da Região Metropolitana de

São Paulo, na cidade Tiradentes, autodenominada Cachoeira das Garças, que consta com pouco mais de 300 domicílios e teve o início de sua ocupação datada em meados dos anos 90. A atuação do Projeto de Extensão na comunidade tem como objetivo facilitar o processo de regularização fundiária do território.

Participando dos encontros semanais do Projeto de Extensão tive a oportunidade de conhecer melhor essa comunidade e a partir do acesso à base de dados já levantados sobre a área pude compreender melhor o território e suas complexidades.

A comunidade atualmente está localizada em uma área de risco geológico, com muitas casas construídas em cima de um córrego que percorre a área, situações de insalubridade, falta de saneamento e esgoto, ventilação precária, configurando um quadro de vulnerabilidade físico-ambiental e social-econômica.

No dia 06 de Novembro foi organizada uma Assembleia entre os moradores da comunidade, suas lideranças e o Projeto de Extensão da USP para uma conversa sobre o território e o projeto. Minha participação nesta



Assembléia com Grupo de Extensão e moradores, realizada no dia 06 de Novembro.

assembléia foi essencial para o melhor entendimento do território e também entender as diferentes dinâmicas e agentes da comunidade.

Assembleia dos moradores

Como preparativo para a Assembleia estudei a base de dados disponibilizada pelo Projeto de Extensão, conversei com seus integrantes para melhor entender as questões do projeto e da comunidade e estabeleci os seguintes objetivos:

- Identificar os principais atores;
- Definir principais problemas;
- Registrar assembleia;
- Identificar pessoas-chave;
- Entender motivações dos atores engajados.

A Assembleia teve início às 9h e foi sediada na Escola Estadual Sítio Conceição, contou com a participação de 10 moradores, o grupo do Projeto de Extensão que contava com 14 estudantes e o Prof. Dr. Jeferson Cristina Tavares e também com o advogado Edilson Mineiro, ex-morador da área, atual assessor jurídico da

União dos Movimentos de Moradia, quem estabeleceu a conexão entre a comunidade e a universidade

Em um primeiro momento o advogado Edilson Mineiro explicou como funciona um processo de regularização fundiária e a importância do engajamento dos moradores na luta pelo direito à moradia, também explicou a atuação do grupo de extensão.

Na segunda parte os moradores foram divididos em grupos e o Prof. Jeferson mostrou o andamento do projeto. Um dos momentos críticos do encontro foi a conversa sobre possíveis remoções que talvez sejam necessárias para o projeto urbanístico da área.

Como resultado foi possível entender que a principal dificuldade enfrentada pelos moradores é a falta de engajamento por parte da comunidade e que isso dificulta principalmente as discussões mais sensíveis acerca do tema da regularização. Também há um desejo de aproximar os moradores entre si e recuperar memórias da comunidade.

Também foi possível identificar os principais atores,



Alunos da E.E. Sítio
Conceição participando da
dinâmica de Mapa Afetivo

compostos pelas lideranças da comunidade, a USP que atua através do programa Aprender na Comunidade com o projeto de extensão, as escolas próximas e o advogado Edilson Mineiro.

Entender as necessidades dos moradores foi importante para compreender qual o potencial de atuação que poderia ter este trabalho e o quanto favorável ele pode ser para auxiliar nas questões que apresentaram mais dificuldades. Após encerradas as conversas da Assembleia eu introduzi minha hipótese de trabalho aos principais atores envolvidos, ela foi bem recebida e fui convidada para organizar uma dinâmica para a próxima Assembleia a ser realizada no dia 11 de dezembro.

Mapa Afetivo

Baseada nas discussões levantadas durante a Assembleia do dia 06 de Novembro somadas às conversas semanais junto ao grupo de extensão e orientações do Prof. Leandro Velloso, uma das possíveis dinâmicas a ser realizada que atenderia às necessidades da comunidade seria o Mapa Afetivo.

Assim foram realizadas reuniões junto às lideranças da comunidade para apresentar uma proposta de atividade e validar as ideias da dinâmica. Também foram feitas reuniões com o Grupo de Extensão para garantir que as atividades desenvolvidas durante a dinâmica se alinhem com os objetivos gerais do projeto de Regularização Fundiária para a área.

Proposta de Mapa Afetivo

Os objetivos para o dia da atividade são:

- Fortalecer a relação entre os moradores através das trocas de experiências
- Mapeamento de memórias coletivas
- Engajamento com os futuros passos do Projeto de Extensão
- Identificar potenciais lideranças

Abertura

Com início às 9h e duração em torno de 3 horas, o objetivo dessa parte da atividade é apresentar as pessoas envolvidas na organização e a dinâmica a ser feita. Também será feita uma breve recuperação da história do



Moradores da comunidade
participando da dinâmica de
Mapa Afetivo

bairro apresentando fotos antigas aos moradores, representadas nos anexos VIII, IX e X.

Em seguida será feita a divisão em grupos, e em cada grupo é necessário eleger um anfitrião.

Tempo estimado: 25 minutos

Reconhecimento da área, atividade quebra-gelo

Como atividade quebra-gelo é proposta a apresentação do mapa a ser utilizado na atividade através de um exercício de reconhecimento de equipamentos próximos a área, garantindo que todos possam entender a foto aérea.

Tempo estimado: 30 minutos

Mapeamento Afetivo

A atividade foi planejada para ser acessível a todas as idades e diferentes níveis de formação.

Materiais necessários:

- 1 mapa para cada grupo (Anexo XI);
- 4 cartelas de adesivos coloridos (amarelo, azul, verde e rosa);

- Canetinhas, papel, post-it

O mapa base é uma foto aérea da área com a identificação de alguns equipamentos públicos e principais pontos de ônibus.

A atividade será dividida em quatro fases diferentes, cada fase será representada por um sentimento e uma cor:

Fase 1: Saudade, cor amarela

Fase 2: Tristeza, cor azul

Fase 3: Alegria, cor verde

Fase 4: Motivação, cor rosa

A cada fase será pedido aos participantes, em turnos, colar um adesivo colorido correspondente a cada sentimento no mapa justificando a escolha do lugar. O resultado final será um mapeamento das emoções evocadas pelo território.

Tempo estimado: 1 hora e 15 minutos, cada fase com duração de 15 minutos.



Momento de trocas entre os
participantes durante o
Mapa Afetivo

A atividade

O planejamento serviu como guia para a dinâmica, mas foi necessário fazer algumas adaptações em função do número de participantes que foi diferente do esperado, e questões pessoais entre os moradores que algumas vezes não se sentiam confortáveis em estar no mesmo grupo de outros. Os grupos foram formados conforme foram chegando os participantes e a atividade foi explicada por grupo.

Ao todo foram formados 3 grupos com participantes de diferentes idades, participaram além dos moradores do bairro, alunos da escola em que a dinâmica foi realizada.

Os alunos demonstraram muito interesse e uma facilidade muito maior com a atividade, os adultos também entenderam muito bem e conseguiram realizar a dinâmica sem dificuldades, já os participantes idosos precisaram de ajuda para entender e de apoio para realizar atividade, como aprendizado nota-se que talvez seja necessária uma atividade menos abstrata para engajar-los melhor. Apesar da dinâmica mais abstrata ter sido um ponto de dificuldade para alguns participantes, foi também positivo no sentido que possibilitou

diferentes interpretações e o debate a partir de diversos pontos de vista.

Após a fase de grupos foi feita uma conversa geral com os mapas expostos onde foi possível ter conversas sobre o território, e no debate foram discutidos temas em comum aos grupos e foi possível encontrar algumas divergências a respeito do uso de alguns equipamentos públicos e do sentimento em relação a diferentes lugares.

Resultados

Percepções gerais

- Foi possível coletar muitos dados do território a partir das perspectivas de diversos moradores de diferentes idades;
- A dinâmica serviu como incentivo para o engajamento dos moradores em futuros passos do projeto;
- Identificação dos alunos como agentes ativos e empolgados em fazer parte das atividades da comunidade, mostraram muito interesse nos jogos e atividades lúdicas;

- Apoio da escola para a continuação das atividades do TFG.

Percepções dos alunos:

- Uso do centro cultural antes da pandemia: cursos (marcenaria, costura), festas noturnas, túnel do terror temporário; “único lugar de lazer que a prefeitura dá pra gente”, “deveria ter mais espaços de lazer como esse”;
- Sentem falta das quadras de esportes;
- Visão que eles possuem da APP: “área dos zé-droguinhas”;
- Costumava ter uma ponte na APP muito utilizada para fazer o percurso de casa (no bairro ao lado) até a escola, mas frequentemente ela se encontra quebrada (relacionaram com o sentimento de tristeza);
- Pontos de ônibus sem cobertura;
- Relacionaram os sentimentos de alegria a alguns pontos de comércio no bairro, como a localização da feira, “a rua do pastel”;
- Reclamações quanto ao trânsito próximo ao centro cultural e na Inácio Monteiro, inclusive sugeriram a

- alocação de semáforos em algumas ruas do bairro;
- Sentimentos de saudade e tristeza mais restritos às experiências pessoais dos moradores relacionados às casas de familiares falecidos e aos locais de acidentes como a parte frontal da Escola Sítio Conceição;
- Apontamentos quanto à história do bairro- a falta de áreas verdes que lembram como a área era no início da ocupação e a falta de um campo de futebol sobre o qual foram edificados prédios de habitação de interesse social;
- Sentimentos de alegria muito relacionados aos equipamentos da área, sobretudo às creches nos casos dos pais que conseguiram matricular os filhos e receberam ajuda das assistentes sociais, às escolas que os pais frequentaram quando crianças e também aos cursos que são ofertados nesses locais;
- Reclamações quanto ao uso restrito do centro cultural e apontamentos sobre um abandono que tem tomado esse centro no quesito de programas sediados- chegaram a comentar que há uma série de salas completamente inutilizadas;

Percepções dos moradores:

- Muitos apontamentos sobre a falta de parques-lugares públicos onde existam playgrounds, campos de futebol e áreas vegetadas onde possam fazer piqueniques ao ar livre, houve inclusive uma moradora que expressou o desejo especificamente pela academia ao ar livre;
- Muitas reclamações quanto ao trânsito da Inácio Monteiro, a única via atual de acesso à comunidade- chegaram a apontar a necessidade de criação de uma outra via de acesso para desafogar essa entrada;
- Apontamentos sobre as áreas vazias e subutilizadas do bairro, que poderiam ser ocupadas.

Fase 2: Definição

Na fase 1 foram recolhidas diversas informações e dados sobre o território e sobre a comunidade, um dos desafios deste projeto foi conseguir organizar e filtrar as informações relevantes para o objetivo do trabalho, para tal, em conversa com o Prof. Leandro Velloso decidimos fazer uso do método de Diagrama de Afinidades.

O Diagrama de Afinidades (2021, B. Hannington, B. Martin) consiste em uma técnica de análise com o objetivo de externalizar e agrupar de forma significativa as informações obtidas, mantendo o produto que está sendo desenvolvido embasado nos dados recolhidos.

Esse método é um exercício indutivo, que significa que ao invés de agrupar as notas em categorias pré-determinadas, o trabalho é feito de baixo para cima, agrupando primeiramente pequenos detalhes e informações por afinidade, que logo são agrupados com outros grupos, e assim, temas gerais e abrangentes são gerados diretamente a partir dos dados coletados, garantindo uma maior acurácia e relevância dos temas gerais.

Aplicando esse método para o contexto deste trabalho,

as informações obtidas na Fase 1 foram transformadas em post-its usando a ferramenta digital Miro (Imagem 1).

No total, foram obtidas assim cerca de 70 notas que então foram agrupadas por afinidade em grupos com em média 5 notas cada (Imagem 2). Depois de finalizado o agrupamento cada grupo foi nomeado de acordo com o conteúdo das notas, gerando assim temas gerais refletindo as principais questões enfrentadas pela comunidade.

As notas azuis então foram agrupadas novamente gerando dois tipos de informações importantes para este trabalho: Objetivos para o jogo de tabuleiro e as questões urbanas principais enfrentadas pela comunidade que foram traduzidas para o tema do jogo.



Imagen 1

Board no Miro com as notas



Imagen 2

Notas agrupadas segundo afinidade



Imagen 3

Temas gerais e objetivos gerados

Objetivos do jogo:

- Engajamento e maior participação por parte da comunidade;
- Integração dos jovens;
- Conscientização dos problemas;
- Informação à respeito dos direitos dos moradores;
- Mais informação à respeito da regularização fundiária;
- Alternativas de soluções urbanas;
- Sentimento de segurança.

Questões Urbanas/Temas:

- Moradias em áreas de risco;
- Falta de infraestrutura e áreas de lazer;
- Acessibilidade para os moradores/pedestres/cadeirantes;
- Espaços pouco aproveitados.

Concluindo assim a fase de definição no qual foi possível determinar os principais objetivos do jogo além da sua temática, a partir de falas diretas e questões centrais dos moradores, por meio do método do Diagrama de Afinidades.

Fase 3: Desenvolvimento

Depois de ter os objetivos de jogo definidos na Fase 2 foi feito um levantamento de mecânicas que podem ludificar esses objetivos, para tal foi usado como referência o site Board Game Geek e também jogos como Dixit (2008), Taco Gato Cabra Queijo Pizza (2018), Cards Against Humanity (2009), RoboSpectif (2017).

Uma premissa adotada para o desenvolvimento deste jogo foi que seria feito um jogo de cartas, essa definição ajudaria a afunilar o leque de opções de mecânicas, além de garantir uma simplicidade em termos de componentes e facilidade para replicar o jogo.

Protótipo 1

Com base nessas primeiras referências o primeiro protótipo foi um jogo que usava as mecânicas de reconhecimento de padrão e gerenciamento de mão.

O protótipo consistia dois tipos de cartas diferentes cartas-problemas e cartas-solução que tinham que ser juntados com uma reação rápida por parte dos jogadores e ao final o jogador que juntasse mais pares corretos era o vencedor.

Testando o protótipo pode-se notar que as mecânicas eram simples e o jogo dinâmico o que cumpria com os objetivos de simplicidade buscado pelo desenvolvimento do protótipo, porém faltava em cumprir os objetivos relacionado ao engajamento dos jogadores, dado que o jogo não incitava o diálogo.

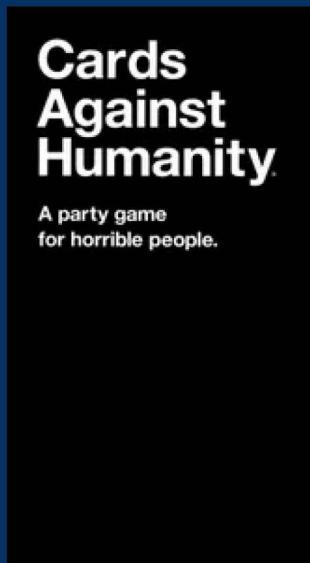
O jogo foi testado com cartas de baralho, a temática neste momento não foi aplicada ao jogo o objetivo era simplesmente testar a mecânica.

Protótipo 2

Pensando em uma mecânica que pudesse engajar mais os jogadores e incentivar o diálogo, o segundo protótipo foi baseado no jogo Cards Against Humanity (2009), de forma resumida esse jogo se trata de um jogo de cartas no qual os jogadores completam, de forma anônima, uma frase exposta ao grupo com cartas que tenham em mãos, estas cartas podem conter palavras ou frases e ganha a rodada quem fizer a combinação que mais agradar ao anfitrião da rodada.

Para esse protótipo comecei a tentar introduzir os temas

Referências de jogos

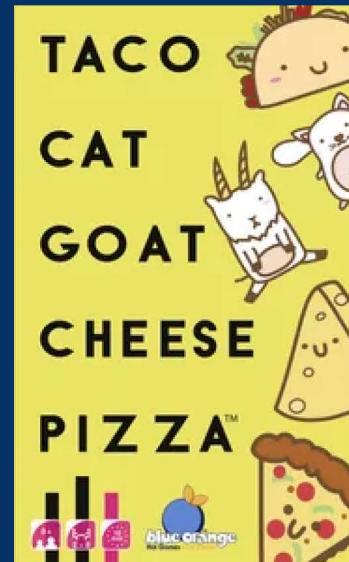


Cards Against Humanity (2009)

Quem pode elaborar as respostas mais hilárias neste jogo?

Mecânicas do Jogo:

Gerenciamento de mão;
Avaliar jogadores;
Seleção de ação multua.



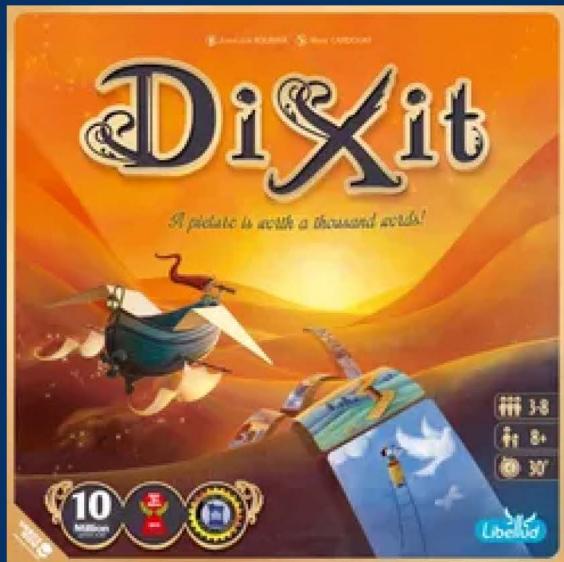
Taco Cat Goat Cheese Pizza (2018)

Reaja rápido quando a carta virada realmente for aquele
taco, gato, cabra, queijo ou pizza...

Mecânicas do Jogo:

Reconhecimento de padrões.

Referências de jogos



Dixit (2008)

Dê a dica perfeita para que a maior parte (não todos) os jogadores adivinhem a carta com imagem surreal correta.

Mecânicas do Jogo:

- Corrida;
- Seleção de ação multua;
- Contador de história;
- Pistas;
- Votação.



RoboSpectif (2018)

Um jogo de mesa para inventar os usos dos robôs móveis da cidade do futuro.

Mecânicas do Jogo:

- Gerenciamento de mão;
- Contador de história;
- Pontos de vitória;
- Votação;
- Negociação.

definidos da Fase 2, com auxílio do Diagrama de Afinidades. Primeiramente separei 4 temas baseado no estudo da Fase de Definição, temas estes que sumarizam as principais questões urbanas enfrentadas pela comunidade:

- Falta de Infraestrutura
- Moradias em áreas de risco
- Mobilidade Urbana
- Falta de áreas de lazer

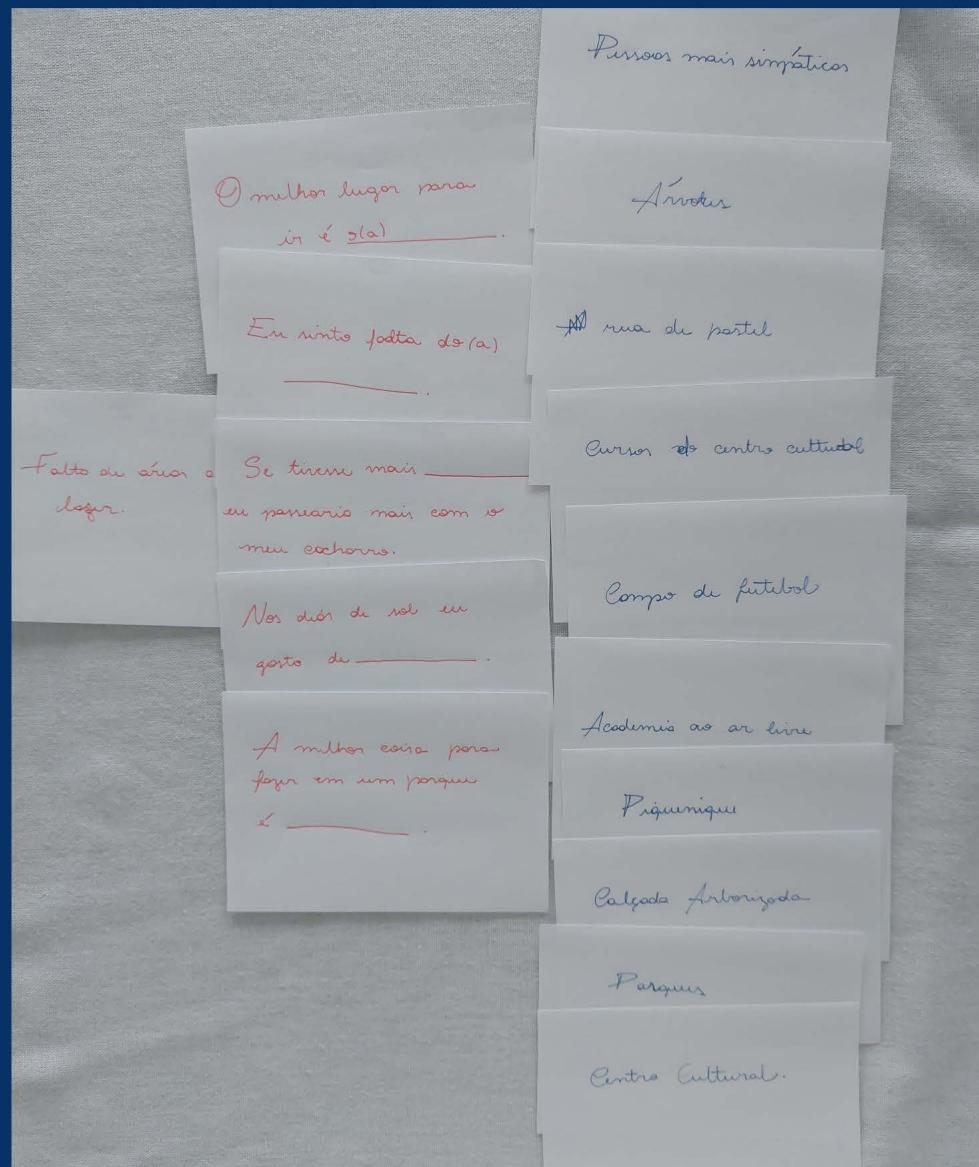
Partindo destes temas e da mecânica de “completar frase” foram elaboradas frases a serem completadas usando como base as notas levantadas na Fase 1, e para completar essas frases foram extraídas palavras dos dados condensados em post-its da Fase 2, seguindo esse padrão foram obtidas as frases que se podem conferir nas imagens seguintes.

Inicialmente esse jogo foi testado seguindo as regras do jogo Cards Against Humanity (2009), onde um jogador por rodada é o anfitrião, esse é responsável por revelar uma carta-questão para o grupo, em seguida os jogadores escolhem de forma anônima uma carta cada um que completa a frase revelada, o anfitrião revela as

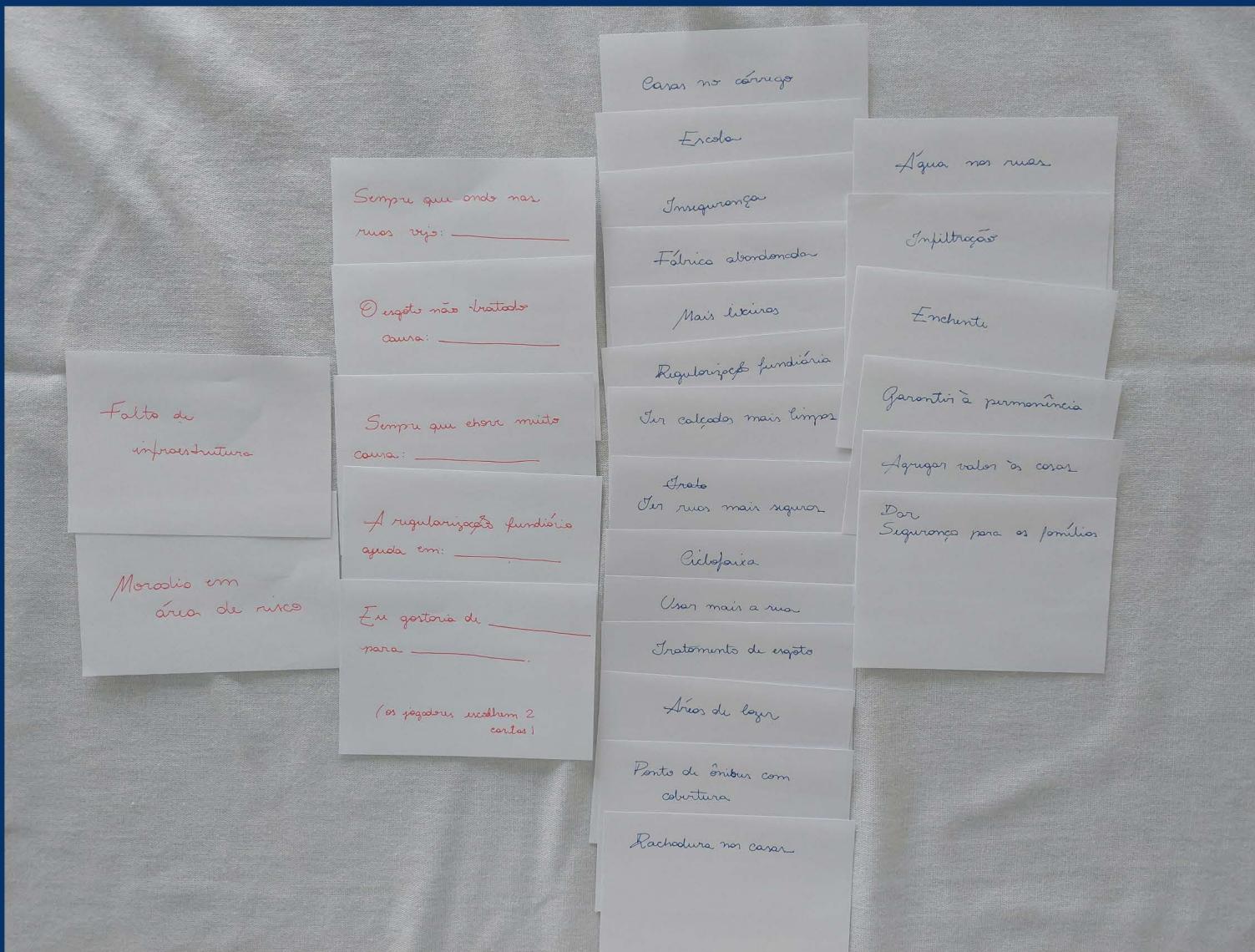
cartas e escolhe a que mais gostou atribuindo um ponto de vitória ao jogador que escolheu essa carta.

Em seguida foram realizados testes seguindo essas regras iniciais básicas, estes ajudaram muito em identificar os pontos positivos e negativos dessa mecânica. De maneira geral, essa mecânica foi validada por criar espaços de diálogos entre os jogadores, além disso, a aplicação do tema nesta fase do protótipo foi importante para começar a validar seu conteúdo. Porém, não incentivou tanto as discussões quanto desejado, foram observados alguns erros em relação ao conteúdo, e o jogo ficou um pouco monótono.

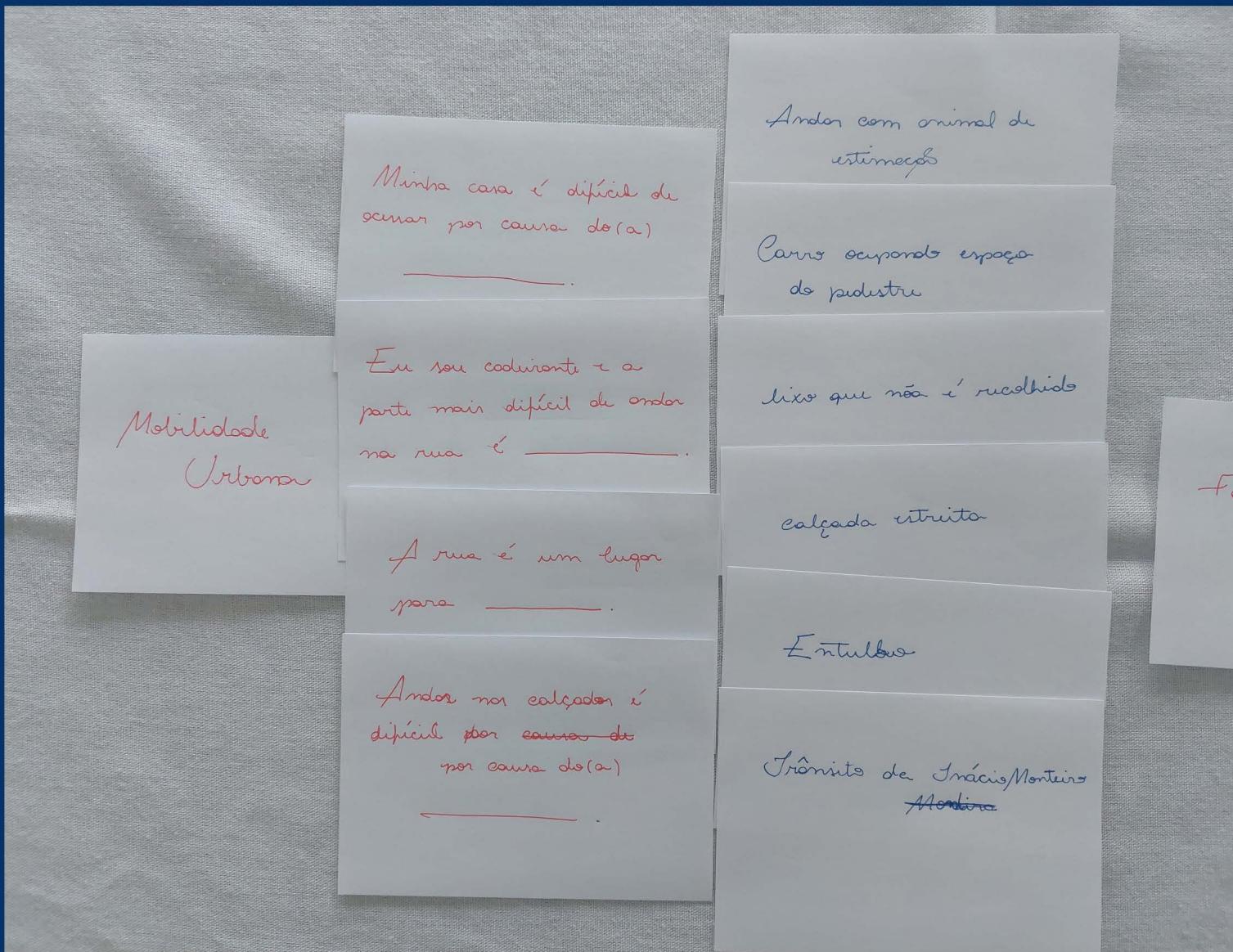
E também como resultado do playtest foi observada a necessidade de organizar o conteúdo das cartas de maneira mais estruturada, então foi feita uma lista com os dois tipos diferentes de carta, as cartas de questões e as cartas de respostas, estas foram separadas em substantivos ou verbos para facilitar a concordância gramatical com o primeiro grupo.



Tema: Falta de áreas de lazer



Tema: Falta de infraestrutura e moradias em área de risco



Frases correspondentes às cartas de questões:

- A rua é um lugar para ___
- Nos dias de Sol eu gosto de ___
- Sempre que eu ando nas ruas eu vejo ___
- Andar nas calçadas é difícil por causa do(a) ___
- Sempre que chove muito causa ___
- A falta de área de lazer me impede de ___
- A regularização fundiária ajuda em ___
- Eu sinto falta do(a) ___
- O esgoto não tratado causa ___
- Eu sou cadeirante e a parte mais difícil de usar a rua é

- ___ é difícil por causa do(a) ___
- Eu gostaria de ___ para ___
- Se tivesse mais ___ eu passearia mais com o meu
cachorro
- O melhor lugar para ir é o(a)
- A melhor coisa para fazer em um feriado é ___

Palavras e frases correspondentes às cartas de respostas:

Substantivos:

- Piquenique
- Lotérica
- Ponto de ônibus com cobertura
- Ônibus
- Minha casa
- Escola
- Campo de futebol
- Terminal de ônibus
- Enchente
- Insegurança
- Calçada estreita
- Rachadura nas casas
- Regularização fundiária
- Tratamento de esgoto
- Árvores
- Pessoas mais simpáticas
- Academia ao ar livre
- Hospital
- Ansiedade
- Casas no córrego
- Lixo que não é recolhido
- Trânsito
- Calçada arborizada
- Trânsito da Inácio Monteiro

- Cursos do Centro cultural
- Entulho
- Ciclofaixa
- Água nas ruas
- Escadas
- Crianças
- Comércio de esquina
- Mau cheiro
- Assistir aula
- Churrasco com a família
- Raiva
- Idosos
- Infiltração
- Pista de skate
- Tristeza
- Felicidade
- Mais lixeiras
- Rua do pastel
- Centro Cultural
- Áreas de lazer
- Saudade
- Fábrica abandonada
- Carro ocupando espaço do pedestre
- Parques

Verbos:

- Ter ruas mais seguras
- Caminhar com tranquilidade
- Sair com amigos
- Ir para a rua da feira
- Agregar valor às casas
- Dar segurança para as famílias
- Usar mais a rua
- Garantir a permanência
- Andar com animal de estimação
- Usar o centro cultural
- Andar de bicicleta
- Celebrar
- Passear com a família
- Visitar meus avós
- Ter calçadas mais limpas

Protótipo 3

Em uma tentativa de ampliar a capacidade de teste do jogo essa versão do protótipo foi feito de forma virtual usando uma ferramenta chamada TableTop Simulator, esta ferramenta permite criar o jogo de maneira digital e simular partidas. O objetivo para esse protótipo era refinar a mecânica do protótipo 2 e tentar encontrar uma alternativa para fomentar mais as discussões.

Para esse protótipo, em conversa com o Orientador achamos que seria um bom momento para começar a estruturar as regras do jogo em uma tabela para organizá-lo melhor, assim foi criada uma tabela descrevendo um turno do jogo. (Tabela 1).

Neste protótipo foram testadas duas mecânicas adicionais:

Cartas Especiais - Os jogadores teriam uma fase específica dentro do jogo para o uso das cartas especiais e cada uma das cartas realizaria um efeito diferente.

Votação - Uma mecânica pensada para incentivar a

discussão entre os jogadores foi incluir uma fase de votação, onde os jogadores em conjunto decidiam a combinação que achavam mais legal e quem recebia mais votos ganhava a rodada.

Além dessas duas mecânicas foram corrigidos alguns erros identificados no protótipo 2.

Logo em seguida, o protótipo foi criado no Tabletop Simulator usando o Figma como ferramenta auxiliar.

Como resultado dos playtests foram feitas as seguintes observações:

- Algumas cartas estavam no plural o que dificultava a concordância com as frases
- A maneira que as regras estão escritas não está suficientemente claro, é necessário reescrever
- Determinar um número mínimo de cartas na mão do jogador por rodada para garantir que todos os jogadores tenham mais opções
- A mecânica do uso das cartas especiais não está clara, e foi um ponto de dificuldade durante o playtest, é necessário simplificar ou excluir essa

- mecânica

E sobre a mecânica de votação foram identificados mais pontos a serem retrabalhados:

- Uma mecânica em que todos votam deixa a figura do “anfitrião” obsoleta porque já não é necessário que um dos jogadores escolha um vencedor
- Manter a figura do anfitrião de maneira que ele participe da votação pode levar a cenários desbalanceados

Assim os testes mostraram que ter uma mecânica de votação e a figura de um anfitrião ao mesmo tempo pode gerar complicações de mecânica e conflitos no jogo, em uma tentativa de simplificar mais o jogo e ao mesmo tempo gerar engajamento a alternativa pensada foi de não seguir com a mecânica de votação, retornando a configuração original na qual um anfitrião escolhe uma carta, porém, os jogadores não jogam mais de forma anônima, e quando sua carta for revelada é necessário explicar o porquê de sua escolha. Dessa forma se prevê um maior engajamento e reflexão já que o jogador se encontrará em uma posição de argumentar a favor de sua carta e tentar convencer o anfitrião a escolhê-la.

Com base no feedback as regras foram atualizadas, via Tabela 2, e resultado final desta etapa foi um jogo de cartas com as seguintes características:

Mecânicas do Jogo

Gerenciamento de mão;

Avaliar jogadores;

Seleção de ação multua;

Argumentação.

Ficha técnica

Componentes: 99 cartas de 56x87mm

Duração aproximada: 40 minutos

Número de jogadores: 3-6

Idade: 12+

Fases do Jogo	
Fase 1 - Início do jogo	Embaralhar as cartas respostas, distribuir 6 cartas para cada jogador Escolher 1 anfitrião O anfitrião revela 1 carta questão
Fase 2 - Escolha da carta	Os jogadores podem usar 1 carta especial (em si mesmo ou em outro jogador) Cada jogador escolhe uma carta resposta para a questão da rodada e posiciona no centro da mesa sem revelar-la
Fase 3 - Votação	O Anfitrião revela as cartas respostas Os jogadores em sentido anti-horário ao anfitrião votam em uma das respostas que não seja a sua própria e fala o porquê O anfitrião vota por último e em caso de empate ele/a desempata
Fase 4 - Rever Cartas Especiais	Os jogadores que tem uma carta especial na sua frente realizam seus efeitos Todos os jogadores exceto o anfitrião compram 1 carta O jogador à esquerda do Anfitrião vira o novo Anfitrião
Fim de jogo	O jogo termina quando algum jogador tenha 5 cartas O jogador com mais pontos ganha. Cada carta resposta ganhada durante o jogo vale 1 ponto

Tabela 1
Fases de jogo, antes do teste

Compre 2 cartas

Se o jogador ganhou
essa rodada + 1 ponto
extra

Compre 4 cartas, fique
com duas delas e
descarte o resto

Escolha 1 palavra, o
jogador que falar ela
primeiro perde 1 ponto

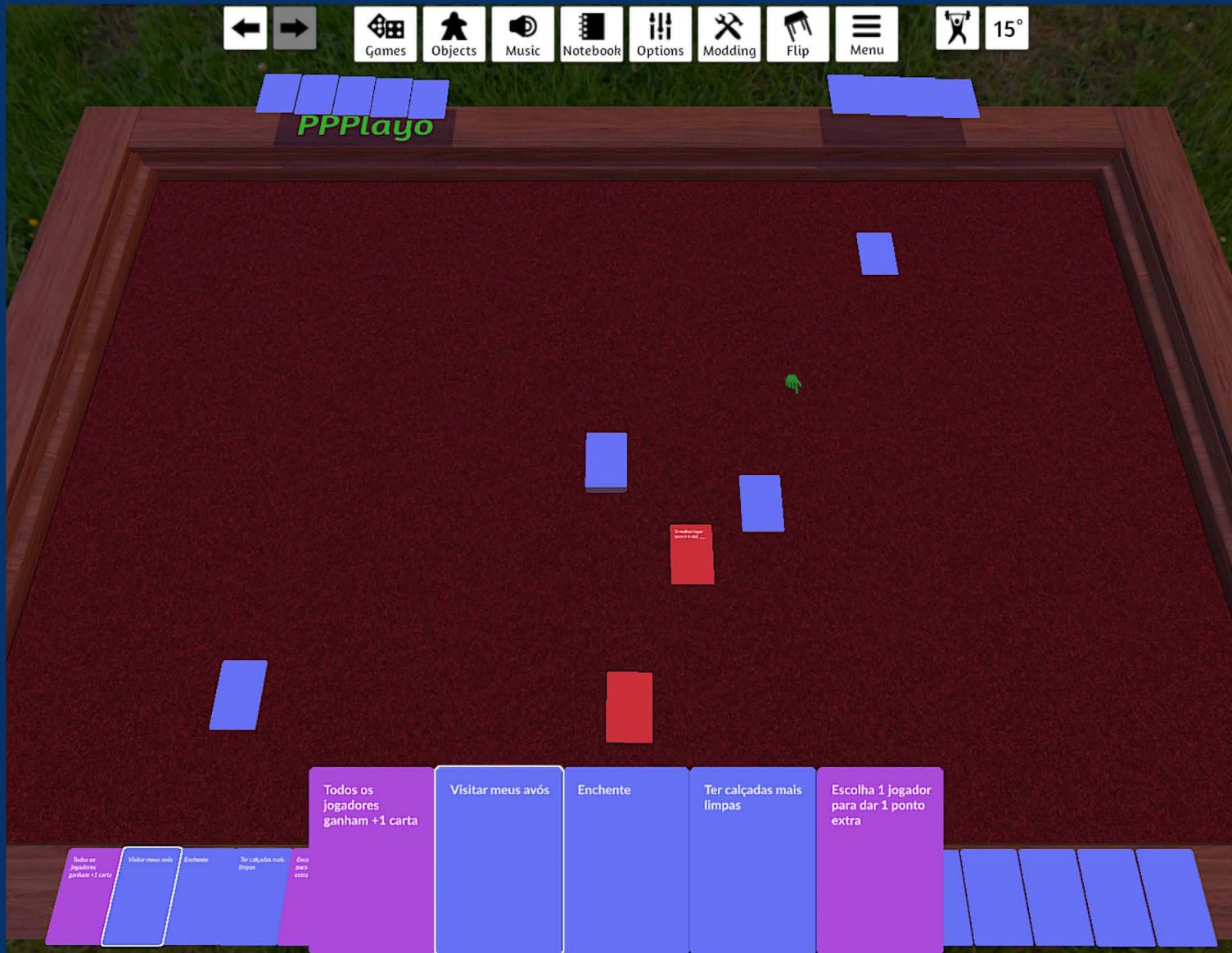
Escolha 1 jogador para
dar 1 ponto extra

Deve passar 1 rodada
falando a palavra
"garça" depois das
frases, se não cumprir:
-1 ponto

Deve passar 1 rodada
sem falar o nome de
nenhum jogador, caso
não cumpra: - 1 ponto

Descarta 2 cartas e,
logo em seguida
compre + 2 cartas

Cartas especiais





Playtest realizado no
Tabletop Simulator

Fases do Jogo	
Fase 1 - Início do jogo	Embaralhar as cartas respostas, distribuir 6 cartas para cada jogador Escolher 1 anfitrião (a cada rodada o anfitrião muda, e passa a ser a pessoa a esquerda) O anfitrião revela 1 carta questão
Fase 2 - Escolha da carta	Cada jogador joga da sua mão uma carta especial, se quiser e puder, e escolhe uma carta resposta para o problema da rodada, deixando-a fechada (se a carta-questão tiver dois espaços vazios, os jogadores escolhem duas cartas-resposta) Quando todos escolherem suas cartas-resposta, em sentido horário ao anfitrião revelam-se as cartas especiais e em ordem do turno os jogadores realizam seus efeitos
Fase 3 - Discussão	Jogadores revelam em sentido horário a partir do Anfitrião suas cartas respostas e explicam o porquê as escolheram Quando todos os jogadores revelaram e explicaram suas cartas o anfitrião vai escolher um jogador para ganhar a rodada O jogador que ganhar a rodada fica com a carta-questão e ganha 1 ponto de vitória
Fase 4 - Fim da partida	Todos os jogadores compram até terem 6 cartas em mão Todos os jogadores exceto o anfitrião compram 1 carta O jogador à esquerda do Anfitrião vira o novo Anfitrião
Fim de jogo	O jogo termina depois de cada jogador for o anfitrião ao menos 1 vez, quem tiver mais pontos ganha.

Tabela 2
Fases de jogo após testes e ajustes.

Fase 4: Entrega

Depois de realizados diversos testes com diferentes números de jogadores e diferentes configurações de jogo, chegou-se em um protótipo que atende em grande parte os objetivos estabelecidos na Fase 2, de Definição. Nesta fase do trabalho o objetivo é transformar esse protótipo em um jogo impresso, com sua própria identidade visual, visando um possível playtest com os alunos da E.E. Sítio Conceição que acompanharam o desenvolvimento do jogo desde a atividade de Mapeamento Afetivo realizado na Fase 1.

Eu queria que a identidade visual do jogo representasse o processo de desenvolvimento desse trabalho, no qual, partindo de estudos e de uma aproximação com a comunidade, foi possível chegar em um jogo de cartas que dialoga com os moradores sobre o lugar que eles vivem. Então, o objetivo para o design gráfico é que passe essa mesma sensação seguindo os mesmos processos de criação e desenvolvimento das etapas anteriores, a partir de estudos e de observações sobre a comunidade, as ruas e os moradores, conseguir criar um design que reflita a própria comunidade e que dialogue com seus moradores.

Nesta etapa uma bibliografia importante que contribuiu para esse estudo visual foi o livro Novos Fundamentos do Design (LUPTON, 2008) o qual me inspirou em seguir um método simples de trabalho a partir de dois conceitos básicos do design, a cor e a forma.

Como parte do método de trabalho foi realizada uma visita à comunidade no dia 04/06 junto com o Projeto de Extensão “Rios urbanos: Urbanização, meio ambiente e inclusão social” acompanhada do Prof. Dr. Jeferson Cristina Tavares e alunos do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP (IAU-USP), assim, pensando em desenvolver a parte gráfica e seguir refinando e validando o conteúdo das cartas foram definidos os seguintes objetivos para a visita:

Visita dia 04/06

Objetivos:

- Ampliar conteúdo das cartas
- Validar conteúdo
- Coletar registros fotográficos para estudo de linguagem visual para o jogo

No dia 04/06 a visita foi realizada pela parte da manhã, foi feito um registro fotográfico do caminho partindo da E.E. Sítio Conceição, percorrendo a rua Cachoeira das Garças até um córrego que transpassa a comunidade. Na parte da tarde foi feita a apresentação do projeto urbano desenvolvido pelo o grupo do Projeto de Extensão, em diálogo com a comunidade.

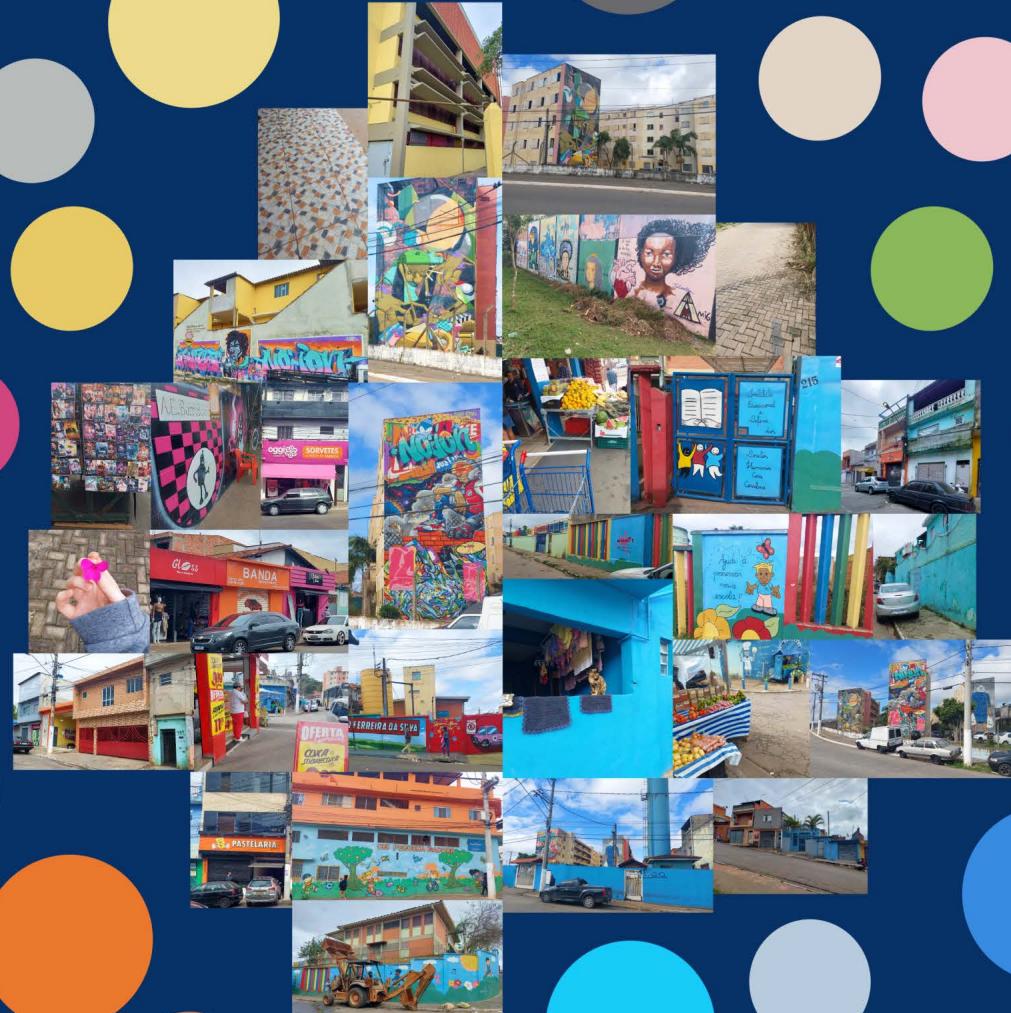
Com base nas conversas e trocas entre os moradores e os alunos responsáveis pelo Projeto de Extensão foi possível validar certos pontos do conteúdo do jogo e também adicionar mais algumas cartas, assim a tabela foi atualizada, e foi adicionada ao jogo uma carta coringa, que permite abrir a fala para qualquer coisa que o jogador queira expor, essa carta foi adicionada com o objetivo de permitir que o jogador agregue palavras e frases que talvez não estejam contempladas pelas cartas existentes.

A partir da seleção de algumas fotos tiradas durante a visita foi elaborada uma colagem



A partir dessa colagem foi extraída uma paleta de cores.

Pode-se notar de forma marcante os azuis, que estão presentes nos edifícios institucionais, em diversas casas e comércio, e no céu. Também pode notar fachadas coloridas, diversos painéis de arte pelas ruas e muros pintados, trazendo essa informação de uma rua muito colorida e alegre.

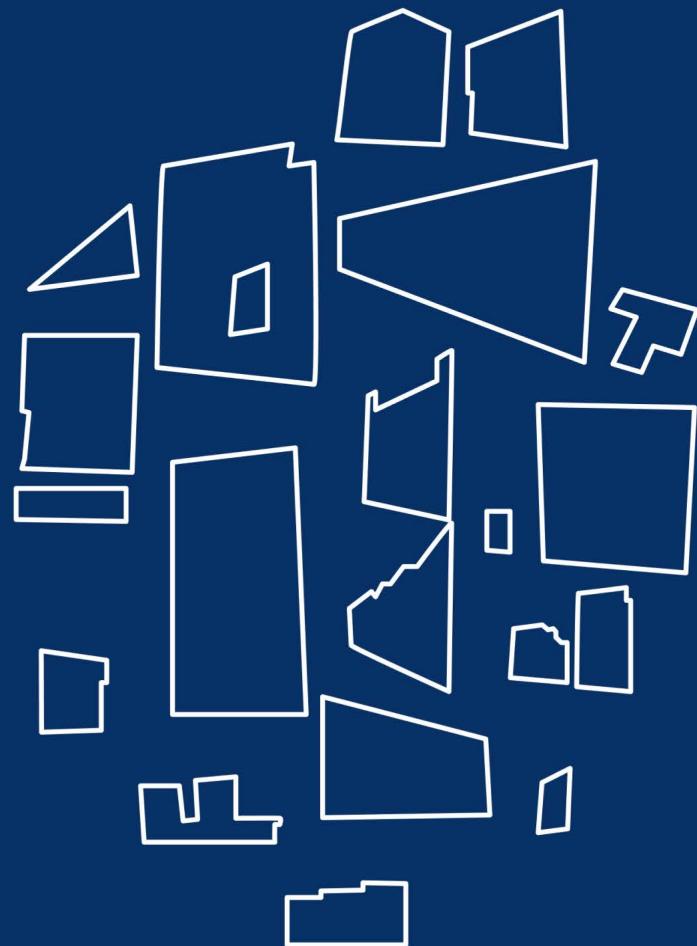


Na seguinte etapa foi feito um estudo de formas a partir dessa colagem

As formas foram extraídas de muros, ruas, fachadas, janelas, portas e diversos elementos que fazem parte do cotidiano de quem transita nessas ruas.



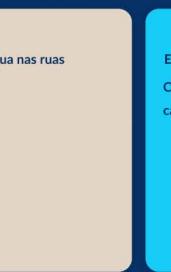
Em seguida foi feito uma fusão desses dois elementos, para as formas foram atribuídas as cores da paleta em uma tentativa de investigar o potencial desses elementos trabalhando em conjunto. Nesta fase também foram selecionada apenas algumas das cores da paleta



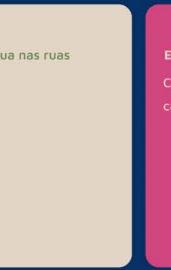
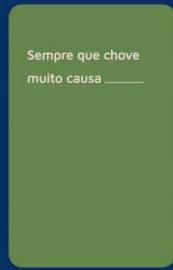
Foram elaborados mosaicos com diferentes combinações destas formas coloridas. Abaixo estão alguns testes de mosaicos em diferentes disposições e diferentes combinações de cores.



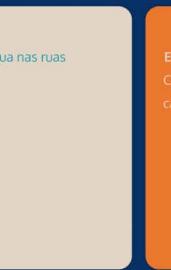
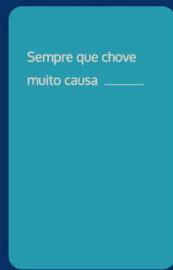
Depois de definido um padrão de mosaico que se mostrou mais interessante foi feito um estudo de tipografia e também testes de cor e contraste para definir qual das combinações de cores e qual fonte se encaixaria melhor com a proposta do jogo.



Lato
Cachoeira das Garças



Maven Pro
Cachoeira das Garças



Oxygen
Cachoeira das Garças

A paleta de cores definida foi a primeira por ter um melhor contraste entre as cores facilitando uma melhor leitura e por ser também a paleta que mais fez referência aos azuis que são muito comumente vistos na comunidade.

Já a tipografia escolhida foi a Maven Pro por ter um espaçamento maior entre as letras, facilitando a leitura.

Também foi desenvolvida um mosaico com cores alternativas para o verso das cartas respostas, já que é necessário fazer alguma diferenciação entre os dois tipos de deck de cartas disponíveis. Para esse mosaico foram adicionadas as cores duas novas cores também muito presentes na comunidade.

O design das cartas e os elementos gráficos deste trabalho foram feitos usando a ferramenta Figma.

O jogo foi impresso em papel couchê 300g, as cartas tem tamanho de 56x87mm com as pontas arredondadas.

Paleta de Cores



Azul Escuro
#073166



Azul Escola
#17CCF8



Amarelo
#ECDA8A



Vermelho
#CD323D



Grafite
#69696B



Cinza Claro
#B7BCBB



Beje
#E3D5C6



Azul Céu
#128CC8



Laranja
#EF965B



Jogo finalizado e impresso

COMPLETA!

Cidade Tiradentes



Introdução

Complete com as cartas da sua mão a frase exposta, justificando sua escolha. Se você conseguir convencer o Anfitrião da rodada que sua resposta é melhor que a dos outros, ganhe um ponto de vitória.

Mas cuidado! Algumas cartas especiais podem mudar as regras. Divirta-se!

Objetivo do jogo

Seja o jogador com mais pontos de vitória ao final do jogo.

Preparação

Embaralhe as cartas questões e posicione-as no centro da mesa

Embaralhe as cartas respostas e distribua 6 para cada jogador.



13 cartas questões



86 cartas respostas

Fim de jogo

O jogo termina ao final de 6 rodadas, o jogador com mais pontos de vitórias ganha o jogo.

Créditos

Jogo desenvolvido como Trabalho Final de Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - USP

Joana Teresa Pinheiro Rodrigues
joanapr88@gmail.com

Coringal
Você pode falar a frase ou palavra que quiser quando usar essa carta

Efeito
Cobre 2 cartas

Crie a sua frase:

Componentes

Use essa carta para soltar a criatividade, quando usar-la, complete a frase revelada de forma livre! ;)

Escreva a frase que gostaria de ver nos próximos jogos, pode ser a que quiser.

Cartas especiais

No deck de cartas respostas você vai encontrar **cartas de efeito**.

Cada jogador, se tiver, pode jogar 1 carta de efeito por rodada, **antes** de serem reveladas as cartas respostas. Os efeitos das cartas são válidos por apenas uma rodada.

Em seguida, o jogador à esquerda do Anfitrião passa a ser o Anfitrião da jogada.

Observações:

- O anfitrião da vez **não participa da rodada**, ele revela uma carta resposta e no final escolhe o ganhador da rodada;
- Algumas cartas podem exigir mais de uma carta-resposta, neste caso os jogadores escolhem duas cartas.

cartas respostas e explicam o porquê as escolheram

- O anfitrião escolhe a carta com a justificativa que ele mais gostar
- O jogador que teve sua carta escolhida fica com a carta-questão e ganha 1 ponto de vitória.

Fim da rodada:

Todos os jogadores compram do deck de carta-resposta, até terem 6 cartas em mão

Manual do jogo.
Frente e Verso.

Resultados

No dia 24/06 foi realizado um playtest do jogo impresso com alunos da Escola Estadual Sítio Conceição. Os alunos foram separados em grupos de 6 por mesa de jogo, a atividade durou 50 minutos, sendo os 10 primeiros reservados para a explicação e mais 40 minutos de brincadeira.

Uma das preocupações durante o desenvolvimento do jogo foi garantir um máximo de simplicidade de mecânica para facilitar e agilizar o entendimento do jogo, durante o playtest fui capaz de comprovar isso pois o jogo foi entendido com facilidade em menos de 10 minutos e às dúvidas mais frequentes foram em relação à cartas específicas e com um turno de jogo podíamos observar que os jogadores já estavam engajados.

Outro ponto de atenção sobre a mecânica do jogo era que o conteúdo das cartas fosse limitar o diálogo por ter frases ou palavras definidos, porém, durante o teste isso não se mostrou um problema e, de maneira positiva, instiga o jogador a ser criativo para encaixar a carta na sua justificativa, assim observou-se que muitos jogadores não seguiam o que estava escrito na carta de forma muito literal, eles usavam como uma temática para

elaborar a justificativa de maneira criativa.

Um aspecto inesperado que foi observado no playtest foi a função social exercida pelo o jogo, além dos objetivos previstos o jogo também auxiliou alunos que inicialmente eram mais tímidos, os alunos mais extrovertidos os ajudavam a formularem suas respostas e isso fez com que, eventualmente, estes alunos criassesem confiança para expor suas ideias.

O jogo instigou a conversa sobre o lugar que eles vivem e a experiência que eles tem como usuários dos espaços discutidos, os adolescentes se mostraram muito conscientes de inúmeros problemas enfrentados pela comunidade. Durante o jogo foram discutidas questões em relação ao lixo, falta de saneamento, as casas nos córregos, a falta de acessibilidade nas ruas, a água acumulada nas ruas nos dias de chuva, a insegurança tanto no sentido físico quanto no sentido emocional, aos sentimentos de ansiedade, raiva, tristeza e felicidade que algumas experiências vividas trouxeram, e a maioria das justificativas eram baseadas em experiências vividas pelos próprios jogadores ou por conhecidos.

Nesse sentido o jogo cumpriu com os objetivos estabelecidos na Fase 2 de Definição, gerando diálogos e discussões pertinentes à realidade e experiência vivida pelos os jovens, além de ser uma atividade que gerou divertimento e interação positiva entre os jogadores. Como pode ser observado pelo comentário feito por Lucas, estudante da E.E. Sítio Conceição que participou do jogo:

"E sobre a brincadeira lá de hoje, nossa muito boa muito dinâmica, muito divertida, a gente consegue refletir bastante sobre o nosso bairro ver os pontos positivos e negativos, não só do bairro, da cidade, dos lugares que a gente já visitou e tudo mais, além de sair um pouco daquele padrão de sala de aula e tudo mais a gente também consegue se divertir descontrair um pouco dar risada refletir tudo isso ao mesmo tempo, em uma brincadeira que envolve muita coisa importante e ao mesmo tempo consegue transformar isso em um momento gostoso, um momento de dar risada e tudo mais, então nossa foi uma brincadeira muito boa, ainda mais que eu ganhei né (risada) mas muito dez mano, muito dez"

Após a realização da atividade com os alunos tive a oportunidade de conversar com professores e com a coordenação da escola, eles apontaram que as escolas periféricas não tem quase nenhum contato com a USP e ter essa experiência para os alunos significa mostrar um caminho e criar essa ponte, considerando assim uma experiência transformadora.



Jogo finalizado e impresso



Jogo finalizado e impresso



Jogo finalizado e impresso

Conclusão

Partindo de experiências com jogos “sérios” ou urbanos, aliado a minha atuação em comunidades incentivadas pela universidade, pude perceber que é possível alinhar brincadeira com conversas sérias, gerando diversos tipos de dados que podem variar dependendo do objetivo pedagógico definido.

Este trabalho foi dividido em 4 fases de acordo com um método de Design Thinking chamado “Double Diamond”, dividido em Fase 1: Descoberta, Fase 2: Definição, Fase 3: Desenvolvimento e Fase 4: Entrega, foram seguidos diferentes métodos de Design para cada fase, Mapa Afetivo, Diagrama de Afinidades, observações e registros fotográficos e conversa com moradores e testes do jogo.

Como resultado desta organização foi possível gerar um relatório detalhado do processo de desenvolvimento onde todas as etapas estão pautadas em dados extraídos de conversas e dinâmicas com a comunidade. Além disso, seria possível, seguindo os métodos descritos neste trabalho, aplicar em outros contextos para obter resultados parecidos.

O jogo enquanto ferramenta pedagógica permite além de manter um aspecto lúdico e incentivar a brincadeira para contextos mais sérios, criar pontes de diálogo em lugares que seriam mais difíceis, permite uma comunicação mais sensível e significativa entre os jogadores porque seu contexto lúdico e divertido desarma e traz leveza para as discussões, a brincadeira gera oportunidade para pessoas que normalmente não participariam dessas discussões, por timidez ou por achar que não pertence, participarem, garantindo um lugar de fala.

E neste sentido o uso de jogos para conversar sobre o território especialmente para o público-alvo deste projeto, adolescentes, se mostrou muito eficiente e excede expectativas, porque para esses alunos essa experiência foi vista como uma maneira diferente de aprender, que extravasa a sala de aula e permite que eles se conectem com outros alunos a partir de experiências compartilhadas no território.

Referências

Bibliografia

ASSIS, Ana Paula Silva de. **A agência dos jogos: Disenso e emancipação na produção política do espaço.** Belo Horizonte, 2017.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The psychology of optimal experience: Steps toward enhancing the quality of life.** New York, 1991.

HANINGTON, B; MARTIN, B. **Universal Methods of Design : 100 Ways to Explore Complex Problems, Develop Innovative Strategies, and Deliver Effective Design Solutions.** Estados Unidos, 2012.

LUPTON; PHILLIPS. **Novos Fundamentos do Design.** Estados Unidos, 2008.

LYNCH K. **A imagem da cidade.** Massachusetts, 1960.

ROLLINGS, A.; MORRIS, D. **Game Architecture and Design : A New Edition.** New Riders, 2004.

SALEN; ZIMMERMAN. **Rules of Play.** London, 2004.

TOTTEN, C. **An Architectural Approach to Level Design.** Florida, 2014.

Ludografia

Dix it. Designer: Jean-Louis Roubira, 2008

Taco Cat Goat Cheese Pizza. Designer: Dave Campbell, 2018.

Cards Against Humanity. Designers: Josh Dillon, Daniel Dranove. 2019

RoboSpectif. Laboratoire Amenagement du Territoire (LAET) Univesidade de Lyon, 2018



