

Desenvolvimento visual de jogo sério sobre educação sexual

Flávia Ribeiro Albert
Jogos Digitais
 UNIFACISA
 Campina Grande, Brasil
 flaviaralbert@gmail.com

Daniel Leite Costa
Jogos Digitais
 UNIFACISA
 Campina Grande, Brasil
 daniel.leite.costa@gmail.com

Abstract— The digital game *Chega+* was designed to mediate and facilitate the talk about sex education between young people, adults, families, and friends. To complete this objective the game used party game mechanics tailored to mobile devices, using a local network. However, the mechanics are not the only thing important to complete the development of a game, and this article aims to approach the methodology used in the visual production of this serious game, and how the sex education theme guided the whole process of decision making.

Keywords – interface design, sex education, serious game, visual development

Resumo— O jogo digital *Chega+* foi projetado para intermediar e facilitar a conversa sobre educação sexual entre jovens, adultos, familiares e amigos. Para chegar a esse objetivo, o jogo utilizou-se de mecânicas de jogos de festa (*party games*), direcionadas para a plataforma mobile com o uso de rede local. No entanto, apenas as mecânicas e tecnicidades não são o suficiente para completar um jogo, e esse artigo tem como objetivo abordar a metodologia utilizada para produção visual desse jogo sério, e como o tema de educação sexual guiou todo o processo de tomada de decisão.

Palavras-chave – design de interface, educação sexual, jogo sério, desenvolvimento visual

I. INTRODUÇÃO

A educação sexual sempre foi um tema difícil de ser abordado. Muitas escolas evitam disponibilizar essa educação e enquanto alguns pais esperam que os filhos aprendam na escola, outros preferem que o assunto não seja abordado de forma alguma [5] [8] [16]. A educação sexual se mostra um tema desconfortável, independentemente da idade, mas as lacunas nesse conhecimento causam mais injúrias do que as sanam [17].

A fim de amenizar o desconforto ao redor do assunto de sexo e sexualidade, esse projeto se propôs à produção de um jogo digital que fosse utilizado como ponto de partida para a discussão, sendo assim um produto para ser jogado por várias pessoas ao mesmo tempo de forma acessível e dinâmica.

De forma resumida, *Chega+* é um jogo de perguntas e respostas para celular, que utiliza-se de uma rede local para fazer a comunicação entre até 6 jogadores, que devem cooperar entre si para responder as perguntas da melhor forma possível, selecionando múltiplas respostas que considerem certas; dependendo se essas respostas estão

certas ou erradas, elas podem ter uma pontuação positiva, nula ou negativa [1].

Para o desenvolvimento desse projeto, um dos principais pontos considerados foi a noção de representatividade. Para Chartier (2002, apud [13]) a representação é o que permite tanto a diferentes grupos sociais de se entenderem internamente, quanto a identificação entre grupos. Nesse projeto, a representatividade foi utilizada como uma forma de se distanciar dos estereótipos presentes no ensino sobre sexo e sexualidade, e foi utilizada não somente como referencial teórico na produção dos elementos educacionais do jogo, como também na sua produção visual.

Representatividade na educação sexual, para esse jogo, quer dizer representar a abrangência de experiências do público. Sendo um jogo de perguntas e respostas, foi importante desenvolver perguntas sobre os mais diversos temas, e opções de respostas ainda mais inclusivas, sempre baseadas em fatos. Acima de tudo, educação sexual tem que ser tratada com fatos, não opiniões [3]. Dessa forma, os jogadores acabariam uma partida não somente conhecendo mais sobre os próprios corpos como também conhecendo mais sobre as experiências dos outros sem tratá-las como algo vulgar ou que deve ser julgado.

Além disso, a própria interface e visual do jogo tiveram como objetivo normalizar o assunto tratado, portanto todos os elementos visuais criados foram pensados de forma que não reforçassem nenhum estereótipo nem causassem desconforto.

Para a criação desses elementos visuais, foram tomados vários passos, sempre levando em conta a melhor forma de representar o público do jogo, e a fidelidade à informação a ser passada.

II. METODOLOGIA

Como um todo, esse projeto teve 4 etapas principais: 1 – Levantamento de dados e referencial teórico (Análise de jogos, análise de público-alvo, pesquisa para banco de dados do jogo); 2 – Design do jogo; 3 – Desenvolvimento visual; 4 – Prototipagem.

Porém, esse artigo explorará somente a terceira etapa, que em si pode ser dividida em: 1 – Levantamento de dados; 2 – Produção de painel semântico; 3 – Análise e definição de estética; 4 – Produção de arte para interface; 5 – Produção de arte para respostas do jogo.

Vale destacar que apesar da divisão clara de etapas de desenvolvimento, conforme o projeto foi avançando, chegando na etapa de design e desenvolvimento, diversas vezes tomadas de decisões anteriores tiveram que ser

repensadas, em consequência, elementos do jogo foram mudados, tanto em questão de design quanto visual.

A. Levantamento de dados e referencial teórico

Para começar a produção visual do jogo, primeiramente foi feito um levantamento de dados e de referencial teórico para dar suporte à produção, de forma que o projeto tivesse um desenvolvimento visual unificado.

De um ponto de vista de design, a primeira atividade a ser executada foi a definição do público-alvo, de forma que fosse possível criar um painel semântico baseado nas características deste público, que servisse de referência visual para o desenvolvimento dos elementos do jogo.

Considerando que a faixa etária do público-alvo para o jogo abrange pessoas da adolescência até a idade adulta, especificamente núcleos familiares e grupos de amigos, foram levantados aspectos que fossem comuns a ambos os grupos. O mais importante desses aspectos foi o consumo de mídias visuais desses grupos, de filmes e séries a outros jogos similares.

O gênero de filme – e recentemente de séries, e originalmente de histórias em quadrinho – que atingem a demográfica de adolescente e adultos, é de ação com super-heróis [11]. Mas, ao contrário do que o jogo *Chega+* deseja alcançar, e segundo o site Statista [15], não é a representatividade que atrai o público para esses filmes, com apenas 9% do público afirmando que se identifica com os personagens. O importante para o público, nesse caso, são os assuntos tratados nos enredos e o desenvolvimento dos personagens, que servem de exemplos comparativos para problemas sociais como os da comunidade LGBTQ+ e de imigração, que estão presentes no cotidiano do público.

Outro tipo de mídia que abrange o público-alvo do jogo *Chega+*, são os desenhos animados, apesar de que muitas vezes esses são destinados ao público infantil [4] [13]. Os desenhos animados produzidos mais recentemente, vêm produzindo e introduzindo um conteúdo mais diversificado, com personagens de várias etnias, sexualidades e gêneros [4] [6], que por sua vez apelam para o público jovem que estão se descobrindo, e para adultos que estão á procura de conteúdo com que possam se identificar [4]. O desenho animado de *Steven Universe*, por exemplo, tem um público abrangente de 13 a 45 anos de idade [4].

Depois dessa análise do público-alvo, foi feito um levantamento de jogos similares, mais uma vez dividido em dois tipos: jogos educacionais que tratassem de educação sexual, e jogos do estilo *party game* [1].

Com esses aspectos definidos, além de um conhecimento geral do público e seu comportamento, e do que o jogo almejava alcançar, foi produzido um painel semântico.

B. Produção de Painel Semântico

Para a produção do painel semântico, o mesmo foi dividido em 6 áreas de aspectos do público: 1 – Visual (como o público se apresenta); 2 – Semântica (Identificação do público pela escrita); 3 – Consumo e atividade (o comportamento do público em relação ao que consome e faz); 4 – Consumo e jogos similares (consumo e jogos); 5 – Consumo e mídia (a mídia que o público consome).

O painel semântico completo pode ser visto na fig. 1 abaixo:



Fig. 1: Painel Semântico Completo

Todos esses aspectos ajudam a criar uma visão unificada do público, que por sua vez ajuda no desenvolvimento visual do projeto.

C. Análise e Definição de Estética

Para a definição da estética, o recurso principal utilizado foi o painel semântico produzido anteriormente, mais especificamente a seção de Consumo e Jogos Similares, e Consumo e Mídia.

Na seção de jogos similares, observou-se predominantemente o uso de flat art, ou seja, o uso de cores chapadas e formas de pouca complexidade, geralmente sem o uso de contornos.

Os jogos analisados para o desenvolvimento desse projeto, como mencionado antes, foram divididos entre jogos educacionais com o tema de educação sexual e party games, e em ambas as categorias foi analisado o visual dos jogos.

Os jogos educacionais (Fig. 2) analisados foram: “Tampon Run”, um jogo de plataforma com algumas informações sobre menstruação e visual de pixel art; “Period Game”, um jogo de tabuleiro também sobre menstruação, utilizando-se de flat art. E “A Descoberta da Sexualidade”, outro jogo de tabuleiro também usando o estilo flat art.

Os party games (Fig. 2) analisados foram selecionados pelas suas mecânicas, e estes foram: “Cards Against Humanity”, “Black Stories”, “Dix it”, “Icon Pop Quiz” e “Fast Food da Política”, que também é um jogo educacional.



Fig. 2: Seção do Painel Semântico com os Jogos Similares

Quando analisando os jogos educacionais, os jogos sobre menstruação se atinham a uma paleta de vermelhos e rosas. Já o jogo “A Descoberta da Sexualidade”, com um caráter infantil para um público infanto-juvenil, utilizou-se de cores primárias e sempre saturadas e claras.

Já os party games as estéticas utilizadas eram mais minimalistas, cartoon ou flat art quando ilustrações foram utilizadas. A exceção foi o jogo Dix It, que utiliza de ilustrações fantásticas e surreais coloridas.

Em conjunto com a análise da mídia consumida pelo público, foi possível chegar a um consenso do que seria visualmente agradável para o público.

Quando foram analisados os exemplos de super-heróis, porém, não foram levantadas imagens dos filmes por dois motivos: os filmes não apresentavam muita utilidade de

análise para o visual do tipo de jogo que este projeto propõe; e a identidade visual dos super-heróis se origina, sempre, nas revistas em quadrinho.

Apesar do visual estético dos super-heróis ter se originado em meados do século XX, com cores saturadas e contornos pretos fortes, é importante notar que atualmente, as revistas se comunicam primeiramente com o público pela capa, o primeiro contato que o consumidor vai ter com aquele conteúdo, é a arte da capa.

Além disso, esse gênero de mídia é rico em produções visuais desenvolvidas pelo público, a chamada fanart, e não há nada que vá representar melhor visualmente o público do que algo produzido por ele mesmo.

Dessa forma, foi feito uma análise comparativa entre o visual dos filmes, das capas de revistas e de pôsteres produzidos por fãs, vista na Fig. 3 a seguir:

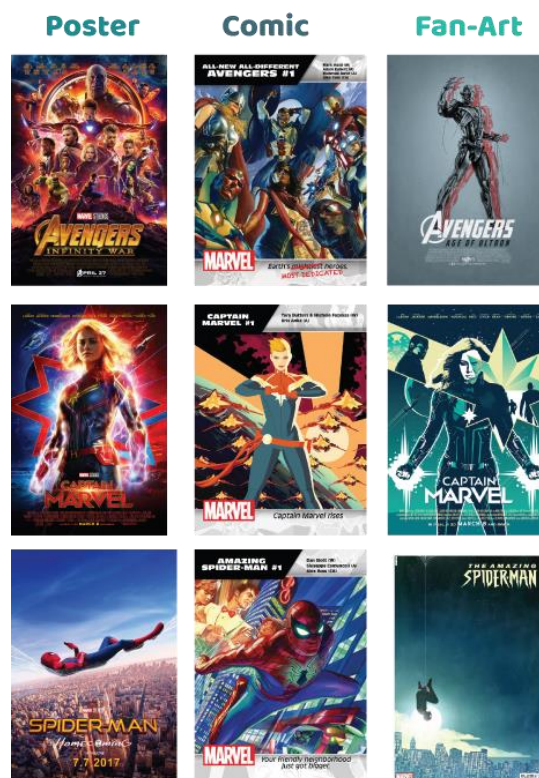


Fig. 3: Painel comparativo de produções visuais de super-heróis

Em conclusão, observou-se uma discrepância entre a identidade visual dos filmes com as outras produções visuais, tanto em estilo estético – os filmes geralmente sendo um estilo mais realista e fantástico, devido a não serem animações – quanto em paleta, tanto as comics quanto as fanarts escolhem paletas com cores menos saturadas. Os pôsteres de filmes e capas de comics são semelhantes em composição, enquanto os pôsteres de fanarts tem uma composição mais minimalista.

Outra preocupação visual do projeto e que deveria ser levada em consideração na definição da estética geral do jogo, era o conteúdo educacional a ser traduzido visualmente.

Por ser um jogo educacional sobre sexo e sexualidade, há a expectativa da abordagem do tema de anatomia, e que

essa abordagem seja visual. Dessa forma, foram levantadas ilustrações didáticas a serem analisadas.

Para o projeto, foram analisadas as estéticas realistas e de *flat art* (Fig. 4 e 5). Quando as ilustrações foram levantadas, observou-se o uso de realismo e da estética cartoon, consistindo em cores chapadas e contornos pretos.



Fig. 4: Representação da vulva em estilo realista

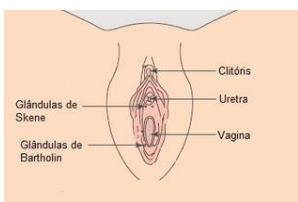


Fig. 5: Representação da vulva em *cartoon*

O problema observado com as abordagens mais realistas, foi o mesmo com todo o tema de educação sexual. O desconforto que imagens realistas poderiam causar no público e que fariam o jogo perder um pouco do caráter divertido. Foi então produzida uma versão das imagens utilizando-se da estética *flat art* (Fig. 6), onde as formas foram simplificadas, mas ainda apresentavam fidelidade anatômica.

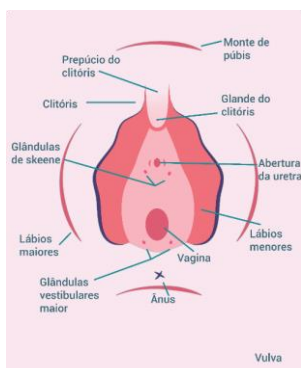


Fig. 6: Representação da vulva em *flat art* pela autora

A partir daí foram produzidos todos os elementos visuais do jogo, seguindo a estética proposta pela Fig. 6.

Do painel semântico (Fig. 1) discutido anteriormente também foi retirada uma paleta de cores geral mostrada na Fig. 7 a seguir:



Fig. 7: Paleta de cores geral

D. Produção de arte para interface

Para a produção visual da interface, foi feito um *mock-up* inicial (Fig. 8) com as telas principais do jogo de login, menu principal, menu de opções, jogo, dicas e resultado:

Foi feito um fluxograma do jogo por completo, e foram produzidas duas telas iniciais para se fazer testes de cor, a tela de menu principal (Fig. 9), que seria uma ilustração longa para o deslize como manuseio; e a tela da interface do jogo (Fig. 10) quando utilizada ilustrações como respostas:

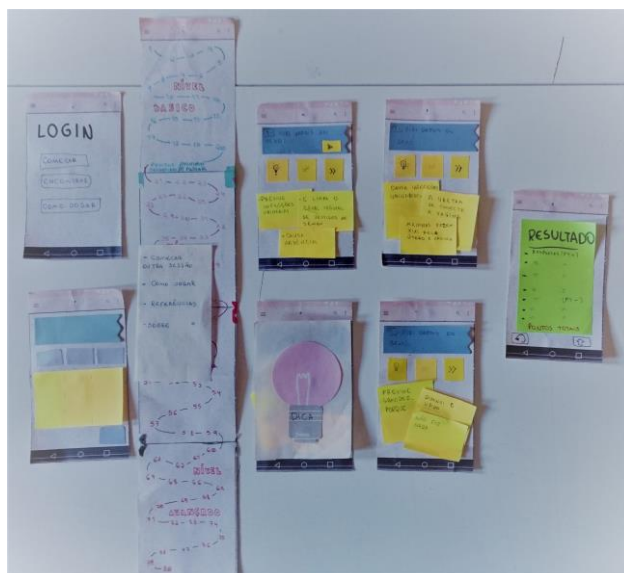


Fig. 8: Mock-ups iniciais da interface

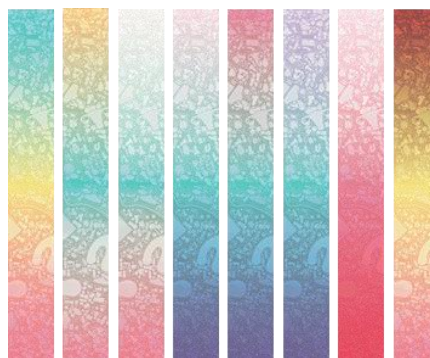


Fig. 9: Teste de cor na ilustração de menu



Fig. 10: Teste de cor na interface do jogo

A partir daí, foi definido uma paleta final para o jogo, vista na Fig. 11 a seguir:



Fig. 11: Paleta final para interface

Essas interfaces foram refinadas a partir do processo de desenvolvimento do jogo, e então foi feito um painel comparativo, onde as interfaces foram analisadas em comparação com o painel semântico produzido anteriormente nas seções de Mídia e de Jogos Similares.

Esse painel foi importante para o processo de desenvolvimento visual, para assegurar que as referências visuais analisadas e utilizadas até então foram devidamente traduzidas na produção visual das interfaces.

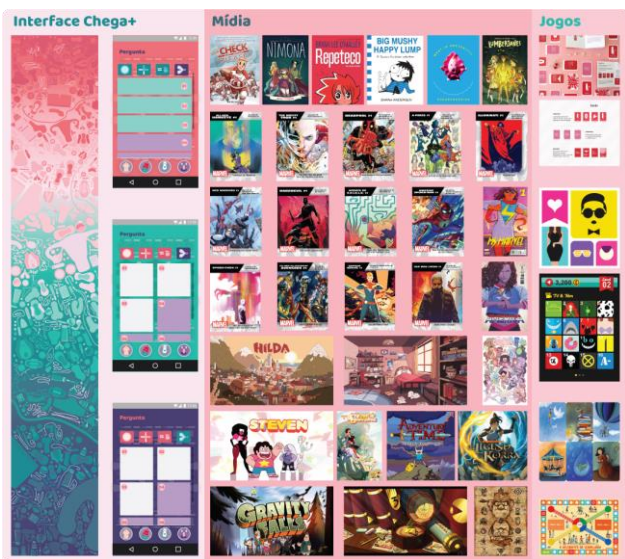


Fig. 12: Painel comparativo para interface

E. Produção de arte para respostas do jogo

As artes para respostas no jogo foram feitas para 16 perguntas do total de 113 perguntas, as outras 97 tinham as respostas em formato de texto.

Ao todo foram produzidas 210 ilustrações para respostas. Para mais informações sobre o design do jogo e como as respostas eram organizadas por pergunta, pode-se referir ao artigo de Albert [1].

III. CHEGA+ - DESENVOLVIMENTO VISUAL

Nessa seção, o artigo irá explorar o desenvolvimento visual final do jogo, após as análises iniciais terem sido feitas.

Vale a pena salientar que no desenvolvimento visual e no design de interface foram exploradas soluções um pouco por fora do âmbito da usabilidade e design de interface.

Deu-se prioridade à temática de educação sexual em favor de usar elementos que os usuários provavelmente já estariam habituados a utilizar. Por se tratar de um jogo, e não de um aplicativo de celular, foi possível tomar decisões que favorecessem mais a ambientação e a ludicidade do jogo quando se tratando da usabilidade, esperando que o usuário tivesse mais resiliência no ato de

usar a interface do jogo do que ele teria normalmente usando um aplicativo.

A. Interface

Como dito anteriormente, a interface geral do jogo sofreu diversas mudanças e refinamentos.

O exemplo produzido e demonstrado anteriormente da interface do jogo (Fig. 10), com uma resposta centralizada no meio da tela foi trocado por uma disposição agrupada, além dos botões da interface terem sido reajustados (Fig.13).

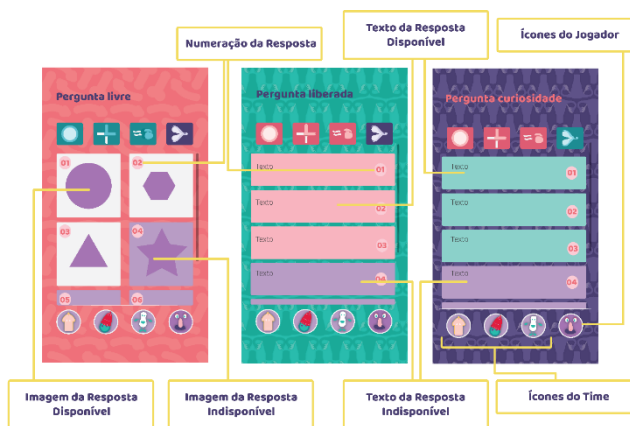


Fig. 13: Interface Chega+

As cores de fundo foram utilizadas para indicar o tipo de pergunta, que serão debatidas mais extensamente nos tópicos a seguir.

O fundo de cor avermelhada seria das perguntas livres; o fundo esverdeado seria para perguntas liberadas; e o fundo roxo são para as perguntas de curiosidade.

B. Imagens de fundo

Outra coisa que foi refinada da interface principal do jogo foi a adição de imagens de fundo. Na interface inicial, o fundo era apenas uma cor chapada, que não passava uma sensação de dinamismo em uma primeira vista.

Foram produzidos então 6 estampas para serem alternadas entre os fundos da interface principal, vistas na Fig. 14 a seguir:



Fig. 14: Imagens de fundo

C. Menus

De acordo com o fluxograma produzido (ver Fig. 15), o jogo necessitava de 3 menus: Menu Inicial, onde os jogadores poderiam iniciar ou encontrar uma sessão para jogar entre si; Menu Principal, onde um jogador principal – aquele que criou a sessão – escolheria um tema e pergunta a ser respondido, e onde poderia visualizar a pontuação do time; Menu de opções, onde os jogadores poderiam ver os ícones do time, iniciar uma nova sessão ou sair.

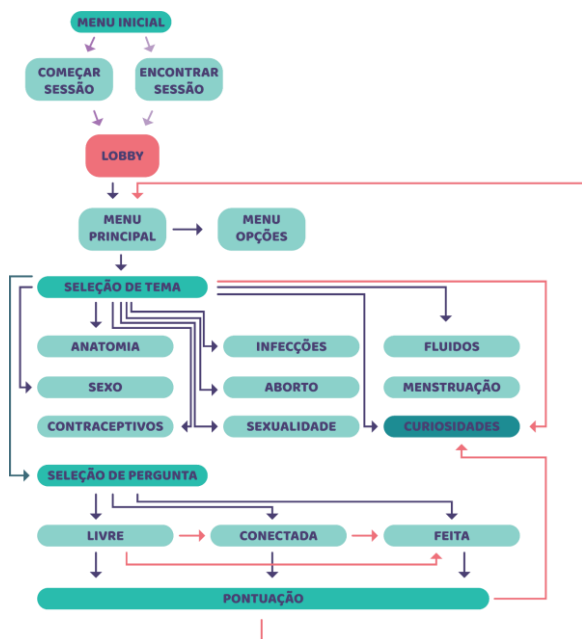


Fig. 15: Fluxograma

O Menu Inicial pode ser visto a seguir, assim como a tela de começar sessão (Fig. 16), onde os jogadores podem personalizar a experiência digitando um nome de usuário e escolhendo um avatar:



Fig. 16: Tela de Menu Inicial e Login

O Menu Principal (Fig. 17) sofreu maiores mudanças devido ao próprio desenvolvimento do jogo.

Inicialmente, o jogo não seria dividido em temas, mas sim em níveis de dificuldade de perguntas. Isso se tornou um problema devido ao contexto em que as partidas

seriam jogadas. Sendo um jogo para ser jogado em grupos, com mecânicas de *party games*, presencialmente, seria improvável que os jogadores conseguissem chegar às perguntas de níveis mais avançados a não ser que eles jogassem por horas, o que não era o desejado para o jogo e nem iria condizer com as mecânicas de *party games* analisadas.

Para assegurar que o jogo poderia ter um escopo amplo de assuntos e perguntas disponíveis para os jogadores, foi feito uma mudança em que as perguntas seriam divididas por 9 temas principais: Anatomia, Infecções, Fluidos, Sexo, Aborto, Menstruação, Contraceptivos, Sexualidade e Curiosidades.

E dentro desses temas as perguntas seriam classificadas entre: Livres, bloqueadas, liberadas e respondidas (Fig. 18).



Fig. 17: Menu Principal

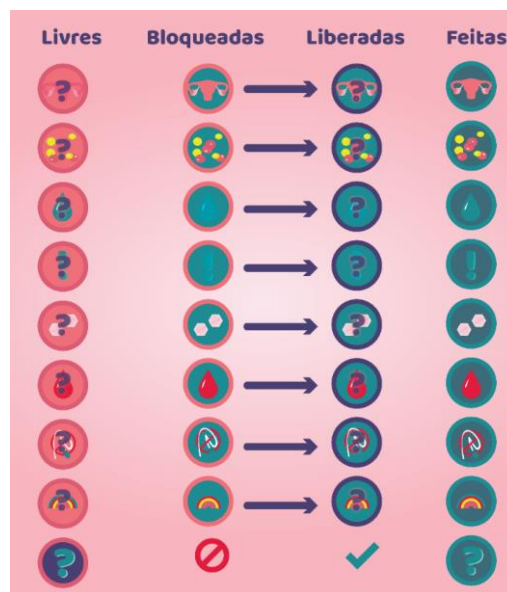


Fig. 18: ícones de pergunta

O Menu de Opções (Fig. 19) foi feito como um painel para aparecer sobre a tela do Menu Principal.



Fig. 19: Painel de Menu de Opções

D. Ícones e Botões

Os ícones de usuários (Fig. 20) foram pensados para serem o primeiro “quebra-gelo” do jogo, utilizando-se de formas relacionadas à sexo e sexualidade para criar ícones que os jogadores pudessem escolher para representá-los durante a partida.

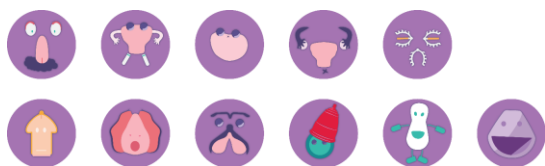


Fig. 20: ícones de jogadores

Foram usadas desde a forma da próstata até absorventes e vulvas para criar esses ícones, querendo já deixar claro para o jogador que o jogo deve ser divertido, e não uma hora séria e desconfortável para se discutir educação sexual.

Os botões do jogo, visualizados na Fig. 13 da interface do jogo, tiveram seus ícones desenvolvidos pensando mais na unificação do tema do jogo em seu visual, e menos em *affordances*.

Esses botões representam 3 habilidades especiais para o time e o botão de avançar ou enviar. As habilidades são: Dicas, mais informações e passe. Essas opções foram observadas mais comumente presentes em formato de: Lâmpada, sinal de mais ou a letra “i”, e o sinal de “>>”, respectivamente. Botões de “Avançar” ou “Enviar”, foram observados no formato de seta.

A partir daí, se fez um estudo por cima desses formatos que os jogadores estariam mais acostumados.

Para “Dicas” (Fig. 21), foi utilizado o que seria a representação de um preservativo, em uma vista superior:



Fig. 21: Botão de Dicas

Para o botão de “Mais informações” (Fig. 22), foi utilizado o visual de dois absorventes internos formando o símbolo de “+”.



Fig. 22: Botão de Mais Informações

Para o botão de “Passe” (Fig. 23), dois espermatozoides substituíram o ícone de “>>”.



Fig. 23: Botão de Passe

Por fim, para o botão de “Avançar” ou no caso de “Enviar resposta” (Fig. 24), foi utilizada a forma anatômica do clitóris para simbolizar uma seta:



Fig. 24: Botão de Enviar Resposta

E. Imagens de resposta

Foi no desenvolvimento das respostas, tanto em formato de texto quanto de imagem, que a pesquisa sobre representatividade se mostrou relevante.

Por exemplo, em uma pergunta sobre puberdade, foi importante não fazer distinção entre gênero, apenas entre partes anatômicas. Como pode ser visto na Fig. 25 a seguir:



Fig. 25: Opções de resposta

Na Fig. acima, que mostra as ilustrações de resposta para a pergunta no jogo de: “O que acontece na puberdade”, pode se observar duas respostas que exemplificam o argumento feito acima sobre representação.

Uma resposta correta para essa pergunta é: “pelos nas genitais”. Mas também há a opção de “pelos nas genitais masculinas”, o que em si, não é uma resposta errada – por isso pode-se observar sua pontuação nula no canto superior direito – mas há o estereótipo que mulheres não devem crescer pelos no corpo, então a primeira opção que não faz distinção entre os gêneros, seria a resposta mais correta.

Além disso, os outros elementos visuais nas respostas foram pensados de forma a não reforçar nenhum outro estereótipo. As cores usadas quando representando o corpo tentaram fugir de estereótipos entre azul e rosa. A representação do corpo humano também foi pensada para não associar a anatomia genital feminina com o estereótipo de cintura fina, quadris e seios largos; enquanto a anatomia masculina não seria apenas associada com ombros largos e quadris estreitos. Principalmente se tratando de uma pergunta sobre a puberdade, adolescentes não estariam dentro do estereótipo, com os corpos ainda em fase de desenvolvimento.

Para a representação dos gêneros, em todas as questões desenvolvidas para o jogo, foi considerado importante não excluir a experiências de pessoas transgêneras ou intersex, que muitas vezes se veem marginalizadas quando o assunto de educação sexual é tratado de forma binária [16].

IV. CONCLUSÃO

O projeto do jogo digital Chega+ foi pensado não como solução individual para trazer acessibilidade ao tema de educação sexual, o jogo em si não deve substituir a ajuda que um profissional de saúde ginecologista ou urologista, pesquisador sexólogo ou educador sexual, pode oferecer. Com os temas e questões abordados no jogo, os jogadores iriam ter a oportunidade de se descobrir, validar suas experiências, e perceberem que precisam da ajuda de um profissional.

O desenvolvimento desse jogo serviu para mostrar não apenas como as lacunas na educação sexual são presentes na sociedade atual, como também para se considerar abordagens mais divertidas do assunto, além da consideração do porquê é um assunto tido como desconfortável.

Quando comparado aos jogos existentes na área analisados anteriormente nesse artigo e durante o desenvolvimento do protótipo, verifica-se que o Chega+ apresenta uma abordagem diferenciada, tanto em questões de game design e do desenvolvimento visual. O “*Period Game*”, apesar do desenvolvimento visual similar ao Chega+, com ilustrações minimalistas e formas simples, tem como proposta abordar o tema de menstruação. O jogo “*A Descoberta da Sexualidade*”, apresenta a abordagem de vários temas, mas é focado em crianças e adolescentes, e sua estética é mais infantilizada para condizer com esse público. Outro jogo, não mencionado anteriormente nesse artigo, mas que também aborda o tema de educação sexual é o *Decidix*, que consiste em uma simulação de conversas, focado também para adolescentes.

Ficou bastante claro durante o desenvolvimento visual de que os elementos visuais serviam tanto para guiar o

progresso do jogo, quanto para normalizar o fato de que é um jogo sobre educação sexual. O visual com elementos de anatomia humana e outros elementos referentes ao assunto têm o objetivo de amenizar os estranhamentos que algumas pessoas possam ter com o assunto, o que poderia ter acontecido caso o estilo visual adotado tivesse sido um mais realista. Além disso, a iconografia do jogo e os seus outros elementos visuais em momento nenhum tem a intenção de sexualizar, abordagem que muitas vezes também aliena o público das informações confiáveis sobre educação sexual [14].

Em conclusão, considera-se que a proposta visual desenvolvida para o jogo foi satisfatória. Foi percebido desde o início a importância do referencial teórico para o desenvolvimento do projeto, e a importância da representatividade, e esses dois aspectos foram o que guiaram todo o processo criativo do visual do jogo Chega+.

Chega+ é um projeto de jogo digital, atualmente desenvolvido apenas como protótipo.

REFERÊNCIAS

- [1] F. Albert. “CHEGA + - Desenvolvimento de Jogo Sério sobre Educação Sexual”. IV Congresso Nacional de Educação, 2019.
- [2] J. Antunes, Z. Queiroz, I. Santos, J. Lima. “Ciclo criativo de jogos colaborativos: um método para criação de jogos educativos”. HOLOS, v. 2, p. 424-437, 2018.
- [3] BRASIL. Ministério da Saúde. IBGE. Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar. Rio de Janeiro, RJ, 2015.
- [4] H. Clark. “My lesbian space rock show”: representations of intersectional identities in Steven Universe. 2017.
- [5] Estadão, “Como os pais podem promover educação sexual da qualidade para seus filhos adolescentes?”. 2018.
- [6] A. Inocêncio, M. Oliveira. “Pedagogias queer em ação: personagens de desenhos, questões de gênero e noções de diferença. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 36, n. 2, p. 31-42, 2015.
- [7] J. Grübel, M. Rosecler, “Jogos educativos,” Renote, v. 4, n. 2, 2006.
- [8] J. McManus, “Educação sexual para jovens: O que as escolas devem ensinar?”. 2015.
- [9] K. Kapp. “The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education”. San Francisco, John Wiley & Sons, 2012
- [10] M. Palmieri. “Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil”. Psicologia Escolar e Educacional, v. 19, n. 2, p. 243-252, 2015.
- [11] J. Piacenza. “Superhero Movies Possess Staying Power With Viewers: But moviegoers say they want to see more diverse characters”. 2018. Disponível em: morningconsult.com/2018/04/26/superhero-movies-possess-staying-power-with-viewers/. Acesso em: Outubro, 2018
- [12] Quantic Foundry. “Local co-op is the most consistently appealing mode of social gaming across gender and age”. 2016.
- [13] T. Santos. “Um passeio pela Terra de OOO: A representação contemporânea das princesas de Adventure Time”. 2017.
- [14] A. Saraiva. “Por que temos que falar com a juventude sobre pornografia?”. 2018. Disponível em: medium.com/qg-feminista/por-que-temos-que-falar-com-a-juventude-sobre-pornografia-19e3a6b75470. Acesso em: Setembro, 2018.
- [15] STATISTA. “Superhero Movies: Statistics and Facts”. 2018. Disponível em: [statista.com/topics/4741/superhero-movies/](https://www.statista.com/topics/4741/superhero-movies/). Acesso em: Outubro, 2018.
- [16] A. Terra. “Toque, Olhe, Pense, Fale: Sem mais metáforas ou infantilizações para falar sobre vulvas e vagina”. 2017.
- [17] UNESCO. International Technical Guidance on Sexuality Education: An evidence-informed approach. UNESCO: França, Paris. 2018