



DESIGN E RELIGIÃO: A GAMIFICAÇÃO DA UMBANDA ATRAVÉS DE UM JOGO DE CARTAS

Letícia Corrêa Boaroli¹

Rodrigo Casteller²

Resumo: O presente artigo visa abordar os princípios da gamificação, aplicada em um jogo de cartas sobre a religião de Umbanda, esta que terá suas características mencionadas no projeto. Tem como objetivo geral desenvolver um jogo de cartas aplicando os fundamentos da gamificação, com o intuito de disseminar as informações corretas da religião. Para consolidar o embasamento sobre a religião de Umbanda se cita Saraceni (2018), Mutti (2016), Fortino (2014), Peixoto (2017), Linares (2017), Cumino (2018), Vieira (2015), e justificando toda parte de gamificação encontra-se Busarello (2018), Santaella (2018), Fadel (2015), Burke (2018), Alves (2017) e VIANNA *et al.* (2013). Para a elaboração do artigo, foi usada a metodologia projetual do LOD de Braun, Denardi, Gonçalves (2015), a mesma é uma metodologia cíclica composta por sete etapas. Este artigo se enquadra como uma pesquisa qualitativa com objetivos fundamentados em pesquisa bibliográfica e exploratória.

Palavras-chave: Gamificação. Umbanda. Jogo de Cartas.

1 INTRODUÇÃO

As religiões de matriz africanas chegaram em solo brasileiro através dos navios negreiros por volta do século XVI. No contexto da época, o preconceito com negros e índios já era existente no país, e estes acabavam ocultando sua fé, devido à soberania cristã. Passaram-se 100 anos após a aplicação da laicidade do Estado e a intolerância pelas religiões afro-brasileiras continuam. Particularmente, este artigo se dedica a Umbanda, esta que também se enquadra como afro-brasileira. Mesmo ela sendo a religião que mais cresce em adeptos no Brasil de acordo com Cumino (2018), esses pensamentos intolerantes ocorrem devido à falta de conhecimento daqueles a julgam

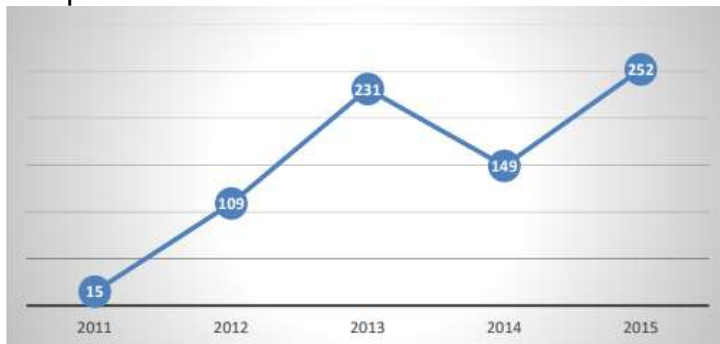
Ataques morais e violentos estão sendo cada vez mais frequentes em terreiros que cultuam as religiões afro-brasileiras. No Brasil, as denúncias realizadas por intolerância religiosa podem ser feitas pelas ouvidorias governamentais, através

¹ Graduado em Design Gráfico, Faculdade Satc. E-mail:boarolileticia16@gmail.com

² Prof. Faculdade SATC. E-mail:r.casteller@gmail.com

do Disque 100 da Secretaria de Direitos Humanos. Entre 2011 e 2015, teve a seguinte distribuição de denúncias recebidas como mostra a figura 1:

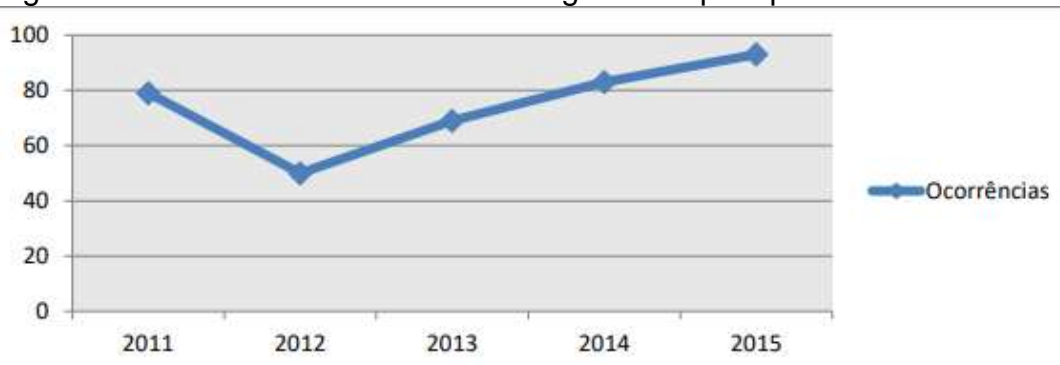
Figura 1: Denúncias de Intolerância Religiosa recebidas por ano no Disque 100.



Fonte: Ouvidoria de Direitos Humanos disponibilizado ao RIVIR.

De acordo com a figura 2, na cidade de Rio de Janeiro, onde a religião de Umbanda foi fundada, o RIVIR (Relatório sobre Intolerância e Violência Religiosa) de 2017 mostra um crescimento de números de ocorrências registrada pela polícia, de 2011 a 2015 nos centros espíritas de matriz africana:

Figura 2: Gráfico sobre as ocorrência registradas pela polícia do Rio de Janeiro.



Fonte: Instituto de Segurança Pública do Rio de Janeiro disponibilizado ao RIVIR.

Em virtude desses fatos citados, é visto a necessidade do designer exercer seu papel como transformador social e transmissor de informação, auxiliando para o melhor convívio de todos. Como este artigo busca estudar os processos e princípios da gamificação, Burke (2018) já diz que é com os processos motivacionais gamificados que se pode modificar atitudes e pensamentos dos envolvidos. Nota-se que o estudo da mesma é algo respectivamente novo no meio acadêmico, porém relevante contemporaneamente, pois atividades gamificadas já fazem parte do



cotidiano, sendo apresentadas de forma implícitas, como por exemplo em aplicativos na *web*.

Deste modo, questiona-se neste projeto “como a gamificação pode auxiliar na transmissão verídica sobre a religião de Umbanda através de um jogo de cartas?”, respondendo esta pergunta como objetivo geral será desenvolver um jogo de cartas aplicando os fundamentos da gamificação, com o intuito de disseminar as informações corretas da religião. Como objetivos específicos encontra-se a necessidade do estudo sobre a origem da religião citada a cima e seus preceitos, também compreendendo os princípios de gamificação e mecânicas de jogos.

Para a elaboração do artigo, foi usada a metodologia de pesquisa do LOD de Braun, Denardi, Gonçalves (2015), sendo ela uma metodologia cíclica composta por sete etapas, mas poderá ser adaptada para estar de acordo com a necessidade do projeto.

Citando agora sobre a metodologia de pesquisa de projeto, que de acordo com Prodanov e Silva (2013), este artigo é uma pesquisa de natureza aplicada pois irá gerar novos conhecimentos e soluções para o meio acadêmico. O objetivo é fundamentado como exploratório porque encontra-se um levantamento de dados sobre a religião de Umbanda e a gamificação. Comentando sobre os procedimentos tem-se a pesquisa bibliográfica, com todo seu embasando argumentado em livros e publicações.

O interesse pessoal pelo estudo da Umbanda aplicada à gamificação surgiu devido ao número mínimo de artigos científicos envolvendo esses assuntos. E como importância em potencial acadêmico, para a colaboração da expansão de conhecimento sobre as religiões afro-brasileiras, estas que são muito discriminadas no país.

É a partir destes aspectos, que se inicia aqui o estudo teórico que dá embasamento e sustentação a todo o artigo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Será apresentado neste capítulo a história, as características e os fundamentos da religião de Umbanda. Logo após, irá ser abordado sobre a gamificação e os seus processos.



2.1 A UMBANDA

Para Saraceni (2018), quando perguntam o que é religião, ele responde que dependerá do ponto de vista de cada um. Desde os tempos antigos, a religião serviu para explicar fenômenos naturais e sobrenaturais que caíram na Terra (FORTINO, 2014); sejam as dez pragas do Egito ou até mesmo as doenças que varreram civilizações, como a peste negra, na Idade Média. Mutti (2016) diz que são essas forças, crenças e fenômenos que fazem com que a história seja escrita e contada da forma como é hoje, com mistérios, dúvidas e incertezas.

Para Fortino (2014), todo homem sempre teve necessidade de deuses em suas vidas. Ele diz que um dos continentes que mais tem resquícios de fé e crenças é o Africano. No Brasil, Mutti (2016) explica que as religiões de cunho africano chegaram ao país por meio dos escravos vindos nos barcos negreiros. Ao desembarcar no Brasil, os negros foram obrigados a reverenciar os santos da Igreja Católica, dando início à sincretização, ou comparação, através das análises dos feitos heroicos dos santos com os deuses do panteão africano, chamados de Orixás.

De acordo com Mutti (2016, p.63), orixá significa “divindade que habita em sua cabeça”. Linares (2017) comenta que cada pessoa tem seu pai ou mãe orixá de cabeça. A tabela 1 mostra a sincretização realizada entre orixás e santos católicos, e ao lado as características das divindades do panteão africano:

Tabela 1: Sincretização dos Orixás com Santos católicos.

Orixá	Sincretismo	Características
Oxalá	Jesus Cristo	O senhor da paz, da serenidade e da fé. Sua cor é o branco e seu símbolo a Cruz de Jesus.
Iemanjá	Nossa Senhora dos Navegantes	Comanda os mares, sendo seu elemento a água e sua cor o azul claro. Ela é considerada a mãe de todos os outros orixás e guias por ser muito carinhosa e materna.
Oxum	Nossa Senhora Aparecida	Ela é a divindade do amor, rios e cachoeiras, a senhora do ouro, sendo assim, sua cor é o dourado e utiliza também o azul devido as águas doces.
Xangô	São Gerônimo	É o senhor da justiça e da inteligência, seu símbolo é o machado. Sua cor é o marrom e sua morada é nas pedreiras.



Ogum	São Jorge	É general e guerreiro, suas cores são o azul escuro e o vermelho, sendo seu símbolo a espada e tudo que for feito de metal.
Oxóssi	São Sebastião	Ele é o grande caçador dono das matas, sua cor é o verde e seu elemento o arco e flecha. É o Orixá que busca a comunicação, inteligência, arte e a expansão.
Obaluaê	São Lázaro	Sua cor normalmente é o marrom, o preto e o amarelo queimado remetendo as palhas; ele está relacionado a evolução do ser. É ele que é responsável pela encarnação e desencarnação.
Iansã	Santa Bárbara	Ligada aos ventos, tempestades e raios, ela é guerreira, justa e valente. Sua cor varia do amarelo ao vermelho.
Naná	Sant'Anna	Ela é a anciã. Dona da positividade, da calma, da misericórdia e da sabedoria. Sua cor é o lilás e vive nas lagoas e águas paradas.
Exu	Santo Antônio	É o mensageiro de todos os outros orixás. Este orixá usa tridente e seu ponto de força são as encruzilhadas, sua cor é o preto e o vermelho.

Fonte: MUTTI (2016), PEIXOTO (2017).

Depois da abolição da escravatura, após o ano 1900, o solo brasileiro tornou-se misticamente falando, negativo, devido ao alto número de mortes (MUTTI, 2016). Na época, pobres, negros e indígenas eram negados e não poderiam ser membros/frequentadores de egregoras espíritas e necessitavam realizar de alguma forma a caridade mediúnica. Linares (2017) afirma que a doutrinação espírita chegou ao Brasil trazida pelos franceses, seguidores do médium *Allan Kardec*. No país, a religião tornou-se rapidamente preconceituosa, pois aqueles que poderiam praticá-la eram brancos e ricos, sendo estes de famílias que se beneficiaram com a escravatura e exploração de negros e brasileiros nativos.

Para Peixoto (2017), em necessidade de uma religião espírita que abrangesse todas as classes sociais, principalmente negros, pobres e descendentes indígenas, surgiu a Umbanda. De acordo com Vieira (2015), o fundador da Umbanda foi um



jovem chamado Zélio de Moraes que, com seus 17 anos, incorporou em uma sessão espírita de *Kardec*, um espírito indígena brasileiro chamado Caboclo das Sete Encruzilhadas.

Linares (2017) afirma que todos ficaram assustados, pois nunca teriam contato com um espírito ancestral indígena, denominado pelos Kardecistas, um espírito atrasado, por ser tão antigo. O autor menciona que aquele Caboclo, que ali estava incorporado, disse:

Aqui nesta mesa está faltando uma flor [...] Se julgam atrasados pretos e índios saibam que amanhã na casa onde este homem que estou incorporado mora, haverá uma mesa posta a toda e qualquer entidade que queira se manifestar para o bem; todos serão ouvidos, pois esta é a vontade do pai (LINARES, 2017, p. 22).

A partir desse fato, Vieira (2017) cita que uma nova religião surgiu, a Umbanda, que tem como significado na língua *bantu* angolana, curandeiro. Linares (2017) traz para uma linguagem mais brasileira e trata a palavra Umbanda como manifestação do espírito para caridade. Ele comenta também que várias Tendas Umbandistas foram criadas pelo Caboclo das Sete Encruzilhadas na cidade de Niterói e Rio de Janeiro, como por exemplo a Tenda Nossa Senhora da Piedade, onde Zélio trabalhava. Era uma local muito conhecido por suas curas milagrosas.

De acordo com Cumino (2018), quando Zélio de Moraes, incorporado com o Caboclo das Sete Encruzilhadas, abriu a primeira tenda de Umbanda, ele também deu a ordem de abrir mais sete. Linares (2017) cita que estas outras de chamam, Tenda Nossa Senhora da Guia, Tenda Nossa Senhora da Conceição, Tenda de São Pedro, Tenda de Oxalá, Tenda de São Jorge, Tenda Santa Bárbara e, por fim, a Tenda de São Jerônimo. Saraceni (2018) faz referência de que cada tenda aberta se tornaria uma linha de Umbanda a ser cultuada.

A Umbanda é dividida em sete linhas: da fé, do amor, do conhecimento, da justiça, da lei, da evolução e da geração (CUMINO, 2018). Saraceni (2018) notifica que cada linha tem como responsável um orixá.

A primeira linha é a da Fé ou linha branca. Regida pelo orixá maior, Oxalá. Logo em seguida, vem a do Amor, sendo governada por Oxum e sua cor é o rosa. A terceira é a linha do Conhecimento, orquestrada por Oxóssi, regida pela cor verde. A linha da Justiça é a quarta, e Xangô é seu dono, sendo ele o senhor das pedreiras sua cor é o marrom. Na quinta, os orixás Ogum e Iansã, dividem a força da Lei divina atuando com a cor



vermelha. Sexta linha é cuidada por Obaluaê e Nanã, chamada linha da evolução, como são orixás místicos utilizam o lilás e a sétima linha, está lemanjá, atrelada a linha da Geração, usa-se o azul (CUMINO, 2018, p. 51).

Linares (2017) explica que no Candomblé, orixás são manifestações da natureza divinizadas e, na Umbanda, o orixá é a irradiação dessas divindades mais humanizadas, ou seja, elas se comunicam, bebem e comem. Ele menciona que algumas dessas divindades não encarnaram neste plano físico, logo para auxiliar nos problemas terrenos e sociais, existem as entidades de Umbanda, que chamamos de guias.

Os guias espirituais se manifestam na Umbanda por meio da incorporação, ou seja, uma vibração que vem de fora para dentro, logo o orixá está dentro do ser, sendo assim uma irradiação interna (SARACENI, 2018). O primeiro guia a se comunicar na Umbanda foi o Caboclo das Sete Encruzilhadas, espírito enviado pelo orixá Oxóssi, rei das matas (LINARES, 2017). De acordo com Saraceni (2017) este guia tem como arquétipo um índio brasileiro, sendo chamado de caboclo ou cabocla. O autor ainda comenta que são eles os donos dos mistérios das folhas que curam, e estes tem grande poder de “descarrego”, ou seja desenergizar cargas negativas.

Uma linha de trabalho parecida com a dos caboclos é a dos boiadeiros, eles que são regidos pelos orixás Ogum e Iansã (PEIXOTO, 2017). Para Saraceni (2017), são espíritos que viveram tocando o gado, com seu cavalo e seu chicote. São também vaqueiros, peões, tocadores de viola; o famoso arquétipo de um sertanejo (PEIXOTO, 2017).

Os pretos-velhos, que viviam presos no cativeiro da escravidão brasileira, são guias que carregam muita fé e esperança, e foram eles as segundas entidades a se manifestar na Umbanda (SARACENI, 2017). Para Peixoto (2017), esta entidade tem um estereótipo de idoso negro que, com o rosário na mão e cachimbo na boca, faz suas rezas e benzeduras que são capazes de curar os necessitados. O autor comenta que são espíritos amorosos e caridosos, apelidados de avô e avó. Saraceni (2017) diz que os orixás que regem essa linha são Nanã e Obaluaê, por serem os mais idosos e experientes orixás.

A linha das crianças, ou chamada linha de Cosme e Damião sincretizados no catolicismo, pode ser atrelada também a Orixá Oxum, devido as suas características materna (SARACENI, 2017). Esses espíritos infantis surpreendem pela ternura e



inocência; como são crianças, adoram doces e travessuras. Peixoto (2017) corrobora e diz que as crianças são carregadas por uma força mágica pura e fazem aumentar a autoestima de todos.

A linha dos marinheiros está atrelada à linhagem da água salgada, ou seja, lemanjá. (PEIXOTO, 2017). Esses espíritos em suas últimas encarnações viveram do mar, pelo mar e para o mar (SARACENI, 2017). Peixoto (2017) diz que eles são exímios destruidores de feitiços, cortam ou anulam toda energia negativa e são bons aconselhadores. Trabalhando também na linha do mar, se encontra as sereias (SARACENI, 2017). O autor comenta que são uma das únicas entidades espirituais, que quando incorporadas não falam, apenas emitem um som como um cântico ou mantra; são belas, metade mulher, metade peixe.

De acordo com Saraceni (2017), abordar a linha de Exu, é algo delicado, porque no inconsciente de muitos, eles personificam algo negativo. Os guias do orixá Exu, na Umbanda, fazem parte de uma linha de trabalhos espirituais que se assentam sempre ao polo esquerdo vibratório do médium, logo esta linha também é conhecida como linha da esquerda (SARACENI, 2017), então todos os outros guias citados trabalham na linha da direita. Para Mutti (2018) essa linha de entidades também é conhecida como linha da Rua; são os exus, pombagiras, ciganos, ciganas, malandros (Zé Pelintras) e malandras. Normalmente suas cores de trabalho são o vermelho e o preto. Ela comenta que esses guias tem como objetivo na Umbanda servirem o bem, dentro da ética e da moral. São eles que fazem as cobranças terrenas, sejam dívidas financeiras ou dão lições naqueles que falharam. (SARACENI, 2017). A falange de Exu se divide em quatro entidades, estas que estão citadas abaixo.

Tabela 2: Mensageiros do Orixá Exu.

Entidade	Características
Exus	Costumam gostar de beber, fumar charutos e cigarrilhas, dar gargalhadas. Abrem os caminhos e desmancham feitiços.
Pombagiras	Desceu em terra com a missão de vir e construir um arquétipo feminino forte, poderoso e subjulgador do machismo do mundo. São ótimas em solucionar relacionamentos.



Zés Pilintras	São oriundos dos grandes centros urbanos, notadamente, o Rio de Janeiro. Essas entidades em sua passagem terrena foram compositores, poetas, notáveis boêmios e dançarinos.
Ciganos e Ciganas	São espíritos ricos em histórias e lendas. Trabalham, sobretudo, pela liberdade, contrapor tendências depressivas/isolacionistas e prosperidade na vida dos médiuns e consulentes. Estes também vibram na energização de direita junto a Orixá Oxum, devido ao seu espírito apaixonado e libertador.

Fonte: PEIXOTO (2017), VIEIRA (2017).

Hoje a Umbanda é umas das religiões que mais crescem no Brasil, sendo composta por mais de 40 milhões de adeptos (LINARES, 2017). A religião proporciona, condições reflexivas e direções para que o médium e demais do terreiro possam solucionar seus problemas, para a estruturação de uma espiritualidade sadia (VIEIRA, 2015). O autor continua e cita que é por este motivo, que ela é muito julgada e mal compreendida, por dispensar dogmas e tabus e por meio da multiplicidade de ritos oferece uma grande lição de liberdade para cada pessoa que participa dela. Linares (2017) argumenta que dentro de um terreiro (suposta igreja umbandista) não existem homens ou mulheres, negros ou brancos, existem médiuns, porque perante aos olhos de Deus, todos somos iguais, sem discernimento de sexo, gênero ou cor da pele (CUMINO, 2018).

2.2 GAMIFICAÇÃO

A gamificação corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico (VIANNA *et al*, 2013). Burke (2018) cita que o termo tem como objetivo motivar as pessoas para que elas alterem seus comportamentos, desenvolvendo habilidades e estimulando a inovação.

Santaella (2018) acrescenta que a gamificação é um processo que envolve utilizar elementos dos jogos para criar vínculos, ou até mesmo aproximar determinados grupos em atividades do cotidiano. Entende-se que a gamificação também gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las, através de suas práticas lúdicas, alcançar metas estabelecidas (BURKE, 2018).



A gamificação, como citado acima, pode ser usada para motivar as pessoas de várias maneiras (BUSARELLO, 2016). Como perder peso, parar de fumar ou melhorar seu condicionamento físico, sendo classificada como ciência da motivação (BURKE, 2018). O autor comenta que a maior dificuldade nesta ciência, é como reprogramar o cérebro a substituir velhos hábitos por novos. Então, para realizarem-se novas tarefas, Busarello (2016) diz que deve ser ativado no cérebro três áreas: a emocional, a cognitiva e a social. Para uma atividade gamificada ter êxito, os três ativos devem ser postos juntos em cocriação. A área emocional está relacionado ao fracasso e ao sucesso, de acordo com o atingir de metas (FADEL, 2014). Logo, a cognitiva estabelece um conjunto complexo de regras orientadas a partir de tarefas e etapas menores, denotando a autonomia do indivíduo (BUSARELLO, 2016). E por fim, a relação social está associada ao conhecimento compartilhado e a interação social com outros indivíduos (FADEL, 2014).

Abordando neste sentido dos processos motivacionais, existem vários autores que corroboram com o assunto, sendo que para Santaella (2018), os maiores motivadores em práticas gamificadas são cinco. O primeiro da lista é o aprendizado, as pessoas jogam porque querem aprender algo novo. Logo em seguida vem o desafio, ele cria expectativa nas pessoas mesmo não conhecendo o jogo. Em terceiro, tem-se o *feedback* ou recompensas rápidas. Quarto, o significado épico, os jogadores gostam de se sentir importantes em suas buscas e, em quinto e último, o prazer autotélico; joga-se por prazer.

Busarello (2018) complementa que sob seu ponto de vista, existem três elementos-chave que tornam motivacionais os sistemas baseados em jogos. Ele diz que, inicialmente, tem-se o desafio, ligado às percepções do individual; logo em seguida a fantasia, que faz com que o indivíduo evoque imagens mentais e, por último, a curiosidade, que é uma estimulação excitante. Apresenta-se abaixo, uma tabela comparativa dos pontos de vista sobre processos motivacionais de Santaella (2018) e Busarello (2018):

Tabela 3: Processos Motivacionais da Gamificação.

Santaella	Busarello
Aprendizado	Desafio
Desafio	Fantasia
<i>Feedback</i>	Curiosidade
Significado épico	
Prazer autotélico	

Fonte: BUSARELLO, SANTAELLA (2018).



Tudo aquilo que pode ser considerado como experiência gamificada, reúne um conjunto de metodologias ou até mesmo mecânicas para que o “jogo” funcione (VIANNA et al, 2013). Para Alves (2017), as características dos jogos são muitas vezes abstratos e difíceis de serem especificados devido à complexidade do jogo. Busarello (2016) comenta que há quatro características de mecânicas dos jogos que são essenciais para o desenvolvimento de um artefato: a meta, as regras, o sistema de *feedback* e a participação voluntária.

A meta coloca o jogador em um ambiente desafiador, sendo este muito importante em experiências intrínsecas que gerem motivação (ALVES, 2017). Burke (2018) comenta que essa característica pode ser associada também aos propósitos do jogo, como por exemplo, quanto associada a uma pessoa que busca perder peso; logo então a sua meta a ser atingida é a perda de 10kg (BURKE, 2018). Busarello (2016) menciona que essa mecânica não pode ser confundida com objetivo de jogo, cujo foco é limitado no fazer de dada atividade: início, meio ou fim. Ele ainda cita que a meta contribui para a visualização de foco e de resultados mensuráveis. Sendo assim, a meta é uma abordagem mais ampla que precisa dar significado ou até mesmo recompensas ao jogador durante a experiência gamificada para que este se sinta envolvido no ambiente do jogo (BURKE, 2018).

Para Alves (2017), as regras desempenham um papel muito importante, pois constroem a estrutura na qual o jogo funcionará e definem a sua sequência. Elas também podem estar relacionadas à função de determinar a forma como o indivíduo deve se comportar e agir para cumprir os desafios no ambiente (BUSARELLO, 2016). As regras estabelecem, por exemplo, o que o jogador pode ou não pode fazer, isso significa que é uma forma de impor limites na hora de alcançar o objetivo, para que assim o jogador desenvolva raciocínio e o jogo se torne mais interessante (ALVES, 2017). Então, as regras ajustam o nível de complexidade do jogador frente à atividade a ser desenvolvida, liberando a criatividade e estimulando o pensamento estratégico (VIANNA et al, 2013).

O que torna o jogo engajador é o sistema de *feedback* (BUSARELLO, 2016). Alves (2017) comenta que a partir que o jogador avança, ele sabe que por meio de instrumentos como pontuação, mudança de fase ou recolhimento, ele sabe se está indo bem ou não. Para Burke (2018), o *feedback* é comparado como um programa de recompensa, fazendo assim com que o jogador se torne grato por alcançar metas



estabelecidas. O autor dá o exemplo que esses programas podem ser comparados aos sistemas de fidelidade das companhias aéreas (acúmulo de milhas) que incluem incentivo a quem viaja.

Por fim, a quarta mecânica de jogo citada é a participação voluntária. Ela é direta e estabelece que só há a real interação entre o indivíduo e o sistema quando o primeiro está disposto a se relacionar com os elementos do segundo (BUSARELLO, 2016). “Sob essa perspectiva, só há jogo quando o sujeito está disposto a se relacionar com esses elementos da maneira como foram propostos” (VIANNA *et al*, 2013, p.28).

É importante comentar também que toda experiência gamificada tem no final sua recompensa, sejam intrínsecas ou extrínsecas. Para Burke (2018), recompensas intrínsecas estão ativamente relacionadas com recompensas internas do ser humano, envolvendo seu lado emocional. Esta motivação pode ser definida como aquela em que o sujeito envolve-se, por exemplo, em uma atividade por desejo próprio, ou seja, porque este a percebe como interessante, envolvente, desafiadora e prazerosa (VIANNA *et al*, 2013). Por outro lado, motivações extrínsecas são impulsionadas principalmente pelo mundo ao redor (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). “A motivação extrínseca sugere alcançar determinada recompensa externa, como bens materiais ou mesmo reconhecimento pelo sucesso alcançado” (VIANNA *et al*, 2013, p.31). Quando um jogo oferece apenas recompensas extrínsecas, deixa de ser um jogo, porque a recompensa externa tira todo aspecto voluntário da atividade (SANTAELLA, 2018).

Foi a partir dos estudos de gamificação e Umbanda que se inicia aqui, o processo de criação do jogo.

3 METODOLOGIA PROJETUAL

Afim de tornar o trabalho estruturado, para a construção e auxílio na produção deste artigo, foi utilizada a metodologia LOD, proposta por Braun, Denardi e Gonçalves (2015). Ela é caracterizada como um processo cíclico ressaltando a importância no desenvolvimento de soluções fundamentadas no design. De acordo com Braun, Denardi, Gonçalves (2015) a metodologia é composta por sete etapas, sendo elas, cognição, coleta, análise, conceito, design, aplicação e *feedback*. Cada



etapa citada anteriormente pode ser interpretada da seguinte forma, como mostrado abaixo:

Tabela 4: Metodologia LOD.

Etapas	Característica
Cognição	Pré-briefing e definição de problema;
Coleta	Briefing final;
Análise	Diagnóstico, diferencial e público/mercado;
Conceito	Dna;
Design	Geração de ideias;
Aplicação	Aplicações em produtos e manual de uso;
<i>Feedback</i>	Pesquisas e testes de uso.

Fonte: BRAUN, DENARDI E GONÇALVES (2015).

Ao analisar todas as etapas da metodologia LOD, proposta por Braun, Denardi, Gonçalves (2015), houve uma diminuição no número delas para o desenvolvimento deste artigo, pois foi levado em conta que para a criação de um jogo de cartas, não há necessidade de certas etapas propostas pela metodologia.

As etapas abordadas serão cognição e coleta, que estarão unidas para a realização de um briefing de projeto completo coligando o pré-briefing com o briefing final. A etapa de análise e conceito não serão aplicadas neste projeto, pois estas se referem aos conceitos de marca, como por exemplo, diferencial, público e atendimento. Em design, será mostrado todo passo a passo de criação do jogo em si, mencionando as regras e práticas de como o jogo irá fluir. Logo após, na aplicação, será a parte técnica, como por exemplo os tipos de papéis para impressão, e pôr fim a etapa de *feedback* não será mencionada, devido profundidade de estudo e tempo disponibilizado, já que esta é atrelada a pesquisas e testes de uso, deixando em aberto para pesquisas futuras.

3.1 COGNIÇÃO E COLETA

Inicialmente, de acordo com Braun, Denardi, Gonçalves (2015), quando se dá partida a um projeto, é importante informar ao seu público o contexto em que ele está inserido. Logo, é nesta etapa da metodologia que se apresentará toda a busca sobre informações da religião de Umbanda e os princípios da gamificação, estas que já foram argumentadas na fundamentação teórica.



Sobre a religião de Umbanda, é importante o estudo das suas divindades, guias e linhas de trabalho para a criação deste jogo, estes que citados anteriormente, estarão estampados nas cartas. Pode-se fazer um breve resumo analisando a tabela abaixo:

Tabela 5: Orixás, guias de Umbanda e suas respectivas linhas de trabalho.

Orixás	Guias De Umbanda	Linha de Trabalho
Oxalá	Todos os Guias e Orixás	Linha da fé;
Oxum	Crianças e Ciganos	Linha do amor;
Oxóssi e Xangô	Caboclos	Linha do conhecimento e justiça;
Ogum e Iansã	Boiadeiros	Linha da Lei;
Obaluaí e Nanã	Pretos-velhos	Linha da evolução;
Iemanjá	Marinheiros e Sereias	Linha da geração;
Exu	Exu/Pomba-gira e Zé Pilintra	Linha do Povo da Rua.

Fonte: baseado em Cumino (2018), Vieira (2017) e Saraceni (2018).

Como visto na fundamentação teórica, a gamificação é formada por processos motivacionais e mecânicas, essas que trabalham em conjunto para a criação de uma experiência gamificada, como pode ser vista na tabela abaixo:

Tabela 6: Processos Motivacionais e Mecânicas de jogo.

Processos Motivacionais	Mecânicas de Jogo
Aprendizado (Santaella, 2018);	Meta;
Desafio (Santaella, 2018);	Regras;
<i>Feedback</i> (Santaella, 2018);	Sistema de feedback;
Significado épico (Santaella, 2018);	Participação voluntária.
Prazer autotélico (Santaella, 2018);	
Desafio (Busarello, 2018);	
Fantasia (Busarello, 2018);	
Curiosidade (Busarello, 2018).	

Fonte: baseado em Busarello (2018), Santaella (2018), Alves (2017), Burke (2018).

É importante ressaltar que para se criar um projeto, é necessário de referências visuais. São elas que podem auxiliar o designer a buscar uma inspiração maior. Segue abaixo o painel de referência de imagens que servirão como inspiraram na criação:

Figura 3: Painel de referência para criação do jogo.



Fonte: do autor.

Como cita-se que irá ser desenvolvido um jogo de cartas, buscou-se nesse painel referência cartas, tabuleiros e roletas, estas que também estarão presentes no jogo. É a partir do estudo das imagens acima que se deu partida ao processo de criação do jogo.

3.3 ANÁLISE E CONCEITO

Nestas etapas da metodologia de acordo com Braun, Denardi, Gonçalves(2015), seria apresentado o DNA da marca e o público alvo do projeto. Porém por ser um jogo com princípio experimental criativo, não será focado no mercado. Este tem fim de agregar conhecimentos da gamificação e da religião de Umbanda sem necessidade de interpretação inicial de um público. E caso, houver necessidade de criação, este projeto será aprimorado e adequado as conveniências de um público específico.



3.4 DESIGN

Neste tópico será apresentado o processo criativo do jogo. Após análises do painel de referência citado anteriormente, se inicia aqui o processo de desenvolvimento dos elementos.

Como mecânica base, a experiência gamificada criada é sugerida ser jogada em duas pessoas, devido ao nível de interação e imersão que os participantes devem ter com o jogo, dedicando-se a aprendizagem e a leitura das cartas. Cita-se também o número de cristais recompensas disponibilizados pelo jogo, que serão 18 de cada. Logo, se entrar um jogador a mais, as recompensas ficarão em desfalque.

O jogo será composto por cinco elementos fundamentais; as cartas dos orixás e guias que estão atreladas a etapa de aprendizado de Santaella (2018), já que estará estampado nas cartas as informações de cada Orixá e guia da religião; a roleta das linhas de Umbanda ligada ao significado épico novamente citado por Santaella (2018), pois o jogador que estará girando a roleta se sentirá importante e no controle da situação; o tabuleiro onde serão dispostas as cartas, este que terá como meta designada pelas mecânicas de jogo ser completado com todas as cartas; manual que irá orientar o jogador sobre as regras do jogo, e por fim, os cristais que são o sistema de *feedback* e recompensas de cada rodada, sendo citado anteriormente na fundamentação teórica por vários autores, como Santaella (2018), Busarello (2018), Burke (2018), Alvez (2017), entre outros.

Inicialmente, para criar as cartas foi utilizado manipulação de imagens e criação de vetores. Utilizou-se uma carta como referência da linha dos ciganos para comentar o processo criativo das restantes, já que todas foram desenvolvidas em cima dos mesmos métodos:

Figura 4: Modelo de carta frente e verso.



Fonte: do autor.

No topo da carta, à esquerda, encontra-se a linha de trabalho do guia ciganos, rainha dos ventos, regida pela Linha do Amor. Na lateral direita está a numeração equivalente de cada carta, como estes são guias, ela vale 5 pontos. Ao centro, está anexado seu arquétipo de pele avermelhada e suas vestimentas coloridas. Logo abaixo, se encontra um texto explicativo sobre os ciganos e no rodapé da carta o que a divindade significa na religião, sendo um guia de Umbanda. O lado inverso da carta é um fundo aquarelado. A inspiração veio da pluralidade da religião de Umbanda, por seus deuses e entidades serem relacionados também as cores Saraceni (2018).

O jogo é constituído por outras 19 cartas. Nelas estão aplicados os orixás e guias de Umbanda, são eles Oxalá, Iemanjá, Iansã, Nanã, Oxum, Ogum, Xangô, Exu, Oxóssi e Obaluaê. Logo, nas cartas dos guias se encontra os caboclos, pretos-velhos, crianças, exus e pombagiras, zé pelintras, marinheiros, sereias, boiadeiros e uma carta coringa que poderá ser utilizada em qualquer jogada, com o arquétipo do Caboclo das Sete Encruzilhadas, que foi a entidade fundadora da Umbanda. Como esta carta será o coringa, o jogador novamente se sentirá com uma vantagem ao seu adversário, causando assim um significado épico, explicado por Santaella (2018), ou seja, este empunhando a carta, se sentirá no domínio do jogo. As cartas representando os Orixás tem uma numeração elevada, cada uma equivale a 10 pontos, as entidades equivalem a 5 pontos, logo a coringa do Caboclo das Sete Encruzilhadas será uma carta variante de 5 ou 10 pontos de acordo com a jogada do adversário. Estas cartas com numerações e pontos diferenciados podem ser atreladas

a curiosidade de Busarello (2018), pois o jogador terá que compreender a diferença entre Orixás e guia para seguir jogando.

Se da partida ao jogo aplicando a carta equivalente a Oxalá no centro do tabuleiro na linha da fé, já que este é o Orixá supremo que rege todos os outros (CUMINO, 2018). O jogador que estiver com esta carta em mãos iniciará girando a roleta e irá compreender que esta divindade é a maior entre as outras, associando assim o aprendizado de Santaella (2018) e a curiosidade de Busarello (2018), por ser uma informação desconhecida até o momento ao jogador.

Será disponibilizado a cada jogador ao início do jogo 18 pedras de cristais equivalentes a cada orixá e guia do baralho, totalizando 36 cristais no jogo. Abaixo segue exemplo dos cristais que serão as recompensas das linhas da Rua em preto, Justiça e conhecimento em verde e em azul a linha da Geração:

Figura 5: Cristais recompensas das linhas da Justiça e Conhecimento, Geração e Rua.



Fonte: do autor.

Este elemento será capaz de designar o vencedor do jogo; quanto mais cristais ao final, maior será a sua chance de vencer o adversário, sendo um sistema de *feedback* por jogada. Cada linha de trabalho, como mostrado na fundamentação teórica, terá sua respectiva cor nos cristais e nas cartas, são estas:

Tabela 6: Colorimetria das linhas de trabalho da Umbanda.

Linhas de Trabalho	Respectivas Cores
Amor	Rosa;
Justiça e Conhecimento	Verde;
Geração	Azul;
Evolução	Lilás;
Rua	Preta;
Lei	Vermelha.

Fonte: baseado em Cumino (2018) e Saraceni (2018).

Toma-se nota que a linha da Justiça e do conhecimento, regidas pelos Orixás Xangô, rei das pedras e Oxóssi das matas, foram unificadas para dar sentido e fluidez ao jogo, já que as pedreiras são encontradas dentro da mata e os caboclos de Xangô e Oxóssi para Saraceni (2018) trabalham juntos nestas linhas. Uniu-se também pelo motivo dos dois Orixás serem arquetípicos como inteligentes, estratégicos e justos de acordo com Cumino (2018).

A roleta se torna um elemento norteador no jogo. É ela que irá designar qual será a linha de Umbanda a ser jogada. Ao girar a roleta e a seta cair em determinada linha de trabalho, o jogador terá que aplicar um guia ou orixá equivalente aquela linha. Foi criado na tonalidade do amarelo e rosa pastel inspirado nas cores aquareladas dos versos das cartas. Segue abaixo a roleta:

Figura 6: Roleta do jogo com as linhas de trabalho.



Fonte: do autor, baseado em Cumino (2018), Vieira (2017) e Saraceni (2018).

Tem-se aqui um exemplo de mecânica de jogo com a roleta. Se a seta parar na linha do amor poderá ser aplicado ao tabuleiro a Orixá Oxum valendo 10 pontos ou abaixo dela as entidades ciganos e crianças, cada uma valendo 5 pontos. Se um jogador estiver em mãos a carta de um Orixá e o outro rebater sua jogada com a carta de uma entidade (tendo que ser estes sempre da mesma linha de trabalho) aquele que estará com a carta da entidade irá entregar uma pedra de cristal da respectiva linha ao jogador que estiver com o orixá, pois este terá uma pontuação maior. Caso em determinada jogada, os dois jogadores estiverem com cartas equivalentes, como por exemplo duas cartas de orixá valendo 10 ou duas cartas de entidades valendo 5

da mesma linha de trabalho, nenhum dos dois perderão as pedras de cristais, porém terão que deixar as cartas aplicadas no tabuleiro.

O tabuleiro será aonde os jogadores irão aplicar suas cartas e compreender as linhas, orixás e guias da religião. Abaixo se encontra uma prototipação inicial do tabuleiro com todas as cartas aplicados nele:

Figura 7: Protótipo do tabuleiro com cartas aplicadas.



Fonte: do autor, baseado em Cumino (2018), Vieira (2017) e Saraceni (2018).

O tabuleiro foi desenvolvido baseado na colorimetria das linhas de Umbanda de Cumino (2018) e Saraceni (2018). A linha da fé, regida por Oxalá (carta primária do jogo) está em uma tonalidade acinzentada, pois sua cor real é o branco. Já que o fundo do tabuleiro advém da mesma tonalidade, escolheu-se o cinza. O lado inverso do tabuleiro é igual ao fundo aquarelado das cartas para criar-se harmonia na composição total.

O jogo se encaminha ao final quando as cartas de ambos jogadores estiverem quase todas postas no tabuleiro e também pela quantidade de cristais que cada jogador estiver em mãos. Quanto maior a quantidade de cristais de um jogador, a



probabilidade de vencer o jogo será maior, pois este conseguiu raptar de seu oponente mais pedras.

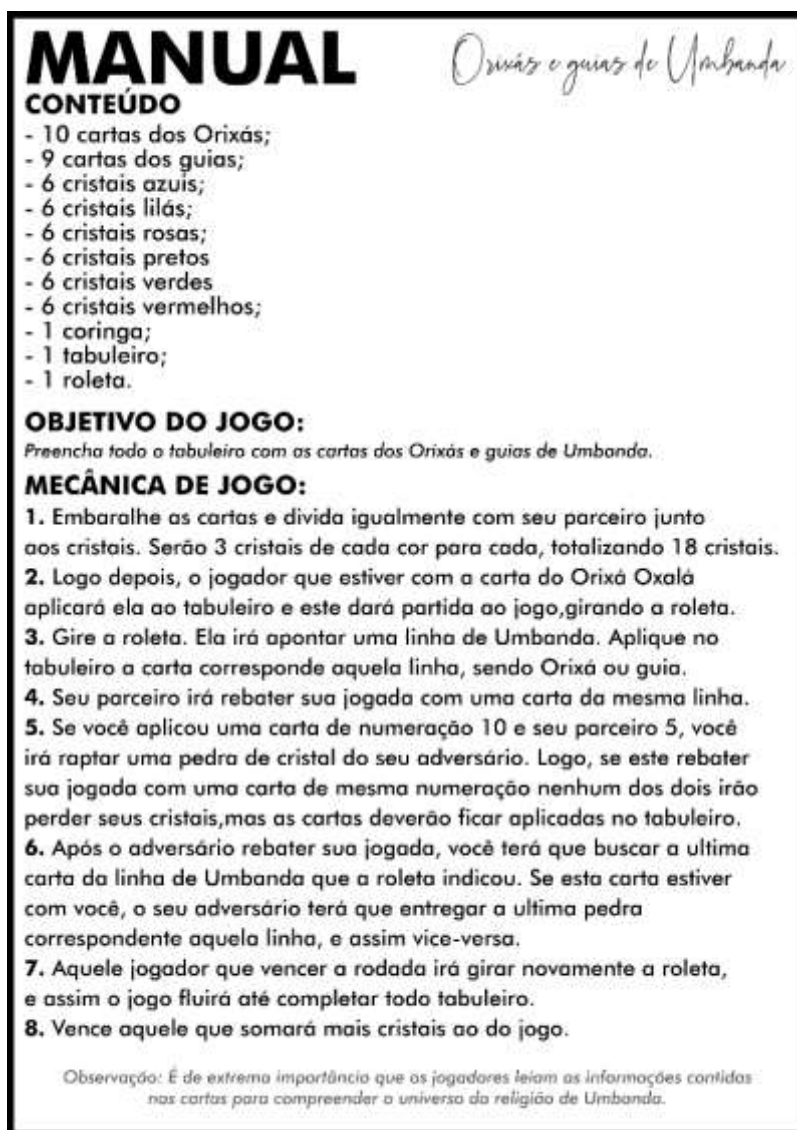
A vitória vem para aquele jogador que conseguir aplicar mais cartas no tabuleiro e somar mais cristais. É relevante lembrar que toda experiência gamificada tem sua recompensa intrínseca. Neste jogo a maior recompensa é o aprendizado sobre a religião de Umbanda, desmistificando informações errôneas e criando um novo conceito sobre ela.

3.5 APLICAÇÃO

Nesta etapa serão descritas as características técnicas e materiais do jogo. Ele é composto por 20 cartas de papel tríplice resistente de 300g com tamanho de 57mm x 89mm. Foi escolhido este papel e tamanho de cartas pela possibilidade de realizar o embaralhamento das mesmas sem dificuldades. Sua impressão será digital em CMYK 4/4 por ser um processo de alta qualidade, e quando impressa se torna fiel as cores do projeto desenvolvido.

O manual de uso será em colorimetria 1/1, ou seja, preto e branco. Nele será aplicado as regras do jogo e suas mecânicas que iram guiar os jogadores em uma experiência gamificada. Abaixo, na Figura 9, encontra-se a imagem do manual do jogo:

Figura 8: Manual do jogo.



Fonte: do autor.

O tabuleiro foi criado no tamanho de uma folha A2 (42cm x 59cm). Foi escolhido trabalhar com o papel couche 180g, este que é mais flexível que as outras gramaturas, podendo ser dobrável e armazenado na caixa que irá conter o jogo. A roleta será impressa também em papel resistente tríplex 300g, ela terá um diâmetro de 10cm. Em seu centro será aplicado uma seta do mesmo material que indicará a linha de trabalho a ser jogada, medindo 4,5cmx3cm. Abaixo se encontra a primeira prototipação de impressão do jogo:

Figura 9: Prototipação do jogo impresso.



Fonte: do autor.

Novamente é citado que este projeto é uma prototipação, alterações serão possíveis. Na imagem observa-se o tabuleiro, a roleta, as cartas e algumas das recompensas postas a mesa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Já que os fundamentos da gamificação são baseados em motivar seu público a criar ou compreender novos conceitos, conclui-se que a criação desse jogo sobre a Umbanda teve importância para que houvesse a transmissão correta sobre a religião, fazendo com que alguns pré-conceitos dela sejam anulados. Foi criando um jogo de cartas e tabuleiro com as informações corretas da religião de Umbanda que a pergunta problema foi respondida. Cita-se que é de extrema importância para o momento em que se vive, aonde os índices de intolerância religiosa estão cada vez maiores, como mostrado na introdução deste projeto, um estudo acadêmico abordando a diversidade religiosa que o Brasil desfruta.

Logo, os autores Cumino (2018) e Saraceni (2017) trouxeram toda informação principal sobre o estudo dos fundamentos das linhas de Umbanda, seus guias e Orixás. Sobre a gamificação tendo como embasamento principal Busarello (2018) e Santaella (2018), esses autores acrescentaram no projeto sobre as mecânicas e processos motivacionais gamificados.



A metodologia LOD proposta por Braun, Denardi e Gonçalves (2015) foi utilizada para desenvolvimento de projeto. Essa metodologia cíclica foi escolhida por ser completa e ajustável a qualquer projeto que tende a solucionar problemas fundamentados no design. Foi devido também a comodidade do acadêmico, porque ela está sendo mencionada e explicada em toda a graduação.

Enquanto pesquisadora a maior dificuldade encontrada foi o pouco material acadêmico desenvolvido atrelando a religião de Umbanda com o design. Logo, sobre a gamificação cita-se novamente que este termo é relativamente novo, porém muitos autores já estão explanando-o com total domínio e aplicando ele com diversidade.

É esperado, com a criação deste projeto, uma repercussão positiva sobre a religião de Umbanda. Se anseia também que os leitores compreendam como os processos gamificados são importantes e que eles consigam realizar uma associação da gamificação com atividades cotidianas, notando a presença dela no seu convívio.

Toma-se nota que este projeto é apenas um estudo prototipado de uma experiência gamificada, devido a não aplicação da etapa de testes da metodologia LOD proposta por Braun, Denardi e Gonçalves (2015). Mas, a acadêmica tem o desejo de realizar estes com um público, para buscar um *feedback* e realizar as alterações finais necessárias.

REFERÊNCIAS

CHAVEZ, Lizete, MUTTY, Daisy. **Ensinos básicos da umbanda**. Porto Alegre: Editora BesouroBox, 2016.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: <
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamificaton.pdf> Acesso em: 12, jun. 2019.

CUMINO, Alexandre. **Orixás na Umbanda**: um Deus, sete linhas e muitos orixás. São Paulo: Madras, 2018.



FADEL, Luciane Maria. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FORTINO, Carla (ed.); SIMONI, Sarah Czapski (ed.). **O Livro das Religiões**. Tradução de Bruno Alexander. 1 ed. São Paulo: Globo Livros, 2014.

LINARES, Ronaldo Antonio. **Iniciação a umbanda**. São Paulo: Madras, 2017.

PEIXOTO, Norberto. **Guia de trabalho pratico**: Apometria, os orixás e as linhas de Umbanda. Porto Alegre: BesouroBox, 2017.

PRODANOV, C.C; FREITAS, E.C. **Metodologia do trabalho científico**: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2. ed. Universidade Feevale – Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, 2013. Ebook. Acessado em: 02/11/2019. < <http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAJA, S. Gamification, Inc: **como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

VIEIRA, Lurdes de Campos. **Os guias da Umbanda e seus atendimentos**. São Paulo: Madras, 2015.

SANTAELLA, Lúcia, NESTERIUK, Sérgio, FAVA, Fabrício. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

SARACENI, Rubens. **Os arquétipos da Umbanda**. São Paulo. Madras, 2018.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design**. Sebastopol: O'Reilly,