MODELO DE JOGO SOBRE AS RELAÇÕES DE DIVERSIDADE NA AMÉRICA LATINA

Leandro da Silva Carvalho[1]
Diego Piovesan Medeiros[2]

Resumo: O objetivo desta pesquisa acadêmica está voltado em desenvolver um modelo de jogo que tenha como tema principal, as discussões nas relações de diversidade na região da América Latina. Durante o desenvolvimento desta pesquisa, a mesma irá abordar tópicos relacionados como: pluralidade e diversidade de culturas e identidades entre os povos latinoamericanos; o uso do Design Thinking como abordagem colaborativa e a utilização no Design como agente participativo no processo de criação de um produto; a gamificação e a ludicidade como ferramentas de design de jogos aplicados dentro de um projeto de pesquisa acadêmica.

Palavras-chave: Diversidade. América Latina. Gamificação. Design Thinking;

1 INTRODUÇÃO

A América Latina é uma das regiões mais dinâmicas do mundo em termos culturais. Esse dinamismo é resultado da diversidade de povos que formam a região, principalmente indígenas, africanos e europeus. (SILVA; ALMEIDA, 2017). Com isso, entende-se que a diversidade na América Latina é um assunto complexo de ser abordado e entendido, independente do cenário na qual o tema estará presente. Um dos fatores está na região do continente americano, formado por mais de dezoito países de distintas culturas e histórias, mas que por uma razão social, histórica, geográfica e econômica, estão conectados entre si.

Nas discussões que tenham como tópico a diversidade cultural existente entre os países da América Latina, percebe-se a constante indagação sobre as variadas culturas dos povos que nela habitam. Falar em identidade cultural latino-americana obriga o pesquisador, em maior ou menor grau, a resolver esse gigantesco mosaico cultural (SEIXAS, 2010). Por meio disso, é possível compreender que não é simples falar sobre diversidade na América Latina, as constantes dúvidas sobre o tema estão presentes em diferentes grupos de pessoas, mas que através do olhar do design, se

[1] Graduando em Design. 2022-2. E-mail: leandroscarvalho.99@gmail.com
[2] Professor do Centro Universitário UniSATC E-mail: diego.piovesan@gmail.com

vê a oportunidade de se utilizar das ferramentas da área para auxiliar no entendimento deste tema.

Com isso, surge a pergunta problema desta investigação, que consiste em: como desenvolver um modelo de jogo que discuta as relações de diversidade?

Após compreender o que pode mover e instigar o assunto em contexto, nota-se a possibilidade de se explorar de ferramentas conhecidas dentro do design, nas quais podem ter bons resultados voltados para o desenvolvimento do pensamento a respeito da diversidade na América Latina. Recursos como o Design Thinking e a Gamificação serão importantes meios de tornar mais acessível e claro as informações referentes ao tema, e assim colaborar na formação do conhecimento geral sobre as diferentes culturas dos povos latino-americanos.

Com isso, o objetivo geral da proposta é desenvolver um modelo de jogo que discuta as relações de diversidade na América Latina utilizando abordagem do Design Thinking e da Gamificação.

Para que este objetivo geral seja atingido e a pergunta problema respondida, os objetivos específicos dessa abordagem são: (i) Apresentar as abordagens colaborativas e lúdicas do design, como o Design Thinking e a Gamificação; (ii) Identificar os contextos culturais dos povos da América Latina; (iii) Estruturar um processo de desenvolvimento de um modelo de jogo.

Tem-se como justificativa pelo ponto de vista mercadológico, o crescente aumento de vendas que os jogos analógicos tiveram nos últimos anos, principalmente impulsionado por um cenário de isolamento social que ocorreu nos anos de 2020 e 2021 devido à pandemia da Covid-19. Entretanto, este crescimento antecede este período pandêmico, pois de acordo com a Forbes, uma pesquisa realizada pela Pesquisa Games Brasil 2019, mostrou que 28% da população brasileira tem o hábito de jogar jogos de tabuleiro e 34% jogos de cartaz.

Esse trabalho também se justifica pelo ponto de vista acadêmico, em que existe um anseio do autor em apresentar um meio de maior entendimento sobre a complexa relação de diversidade cultural na América Latina. E como justificativa pessoal, o entusiasmo do autor em estudar e aprender sobre as diferentes culturas e costumes que formam esta parte do continente americano, assim como a atração por jogos analógicos, que por meio deles, pode-se criar memórias felizes e aprendizados que o acompanharão pela vida.

No contexto de abordar as discussões nas relações de diversidade na América Latina, o trabalho desenvolverá um modelo de jogo que simplifique o entendimento do tema e colabore na construção de uma melhor consciência acerca das diversidades culturais da região, com o intuito de ser voltado para o público consumidor em geral.

2 ABORDAGENS COLABORATIVA DO DESIGN

De acordo com Moraes (2010), o trabalho colaborativo significa trabalhar *com* e não trabalhar *para,* e dessa forma cada um poderá criar um espaço de interação que poderá produzir resultados e benefícios maiores para todos os lados. Dessa forma, pensando em introduzir este tema dentro do design, pode-se compreender como design colaborativo, abordagens que buscam potencializar e incrementar práticas colaborativas que envolvam pessoas diferentes trabalhando sob um mesmo projeto. Este tipo de metodologia contribui para um processo de criação mais humanizado, fazendo com que as entregas tenham como foco, a resolução dos problemas, a partir do olhar de pessoas com conhecimentos e repertórios distintos.

Existem algumas abordagens colaborativas bastante conhecidas e estudadas dentro do design, tais como o Design Thinking e a Gamificação. Segundo Brown (2009), o Design Thinking baseia-se na nossa capacidade de sermos intuitivos, de reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além somente do funcional. Posto isso, entendemos que essa metodologia se apresenta como uma excelente opção de abordagem colaborativa para chegar a um resultado que seja mais assertivo, inovador e humanizado.

Para Burke (2015) a gamificação cria modelos de envolvimento completamente novos, em que seu alvo são as novas comunidades de pessoas e o objetivo é motivá-las para que elas atinjam metas que elas próprias desconhecem. Utilizar-se das ferramentas como Design Thinking e gamificação, como visto, trazem uma abordagem mais colaborativa, com a participação direta de diferentes pessoas, em prol de um mesmo objetivo, buscando trazer resultados ousados e com foco nos indivíduos.

2.1 O DESIGN COMO AGENTE PARTICIPATIVO

Como já descrito anteriormente por Moraes (2012), é entendível a grande importância da participação e da colaboração de terceiros dentro do desenvolvimento

de um projeto a fim de atingir o resultado esperado. Esta participação de outros indivíduos dentro do processo criativo também está ligada paralelamente ao objetivo do design, como área de estudo.

> Design é a visualização criativa e sistemática dos processos de interação e das mensagens de diferentes atores sociais; é a visualização criativa e sistemática das diferentes funções de objetos de uso e sua adequação às necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os receptores" (SCHNEIDER, 2010, p.127).

A partir deste conceito proposto pelo autor (2010), pode-se perceber que o Design não está somente vinculado à estética de um objeto ou produto, sendo assim necessário entender que ele estará conectado com as necessidades dos usuários que estarão em contato com o ele. Assim sendo, uma das formas de alcançar o melhor resultado possível na criação de um produto, é introduzir o agente participativo durante o desenvolvimento de um projeto de design. Dessa maneira, o designer sairá de cenário como único responsável por solucionar os problemas em volta de um tema, e passará a atuar em um papel de moderador e facilitador, em que seu objetivo se concentra em captar e compreender os anseios e soluções propostas pelos usuários diante do tema apresentado (SCHNEIDER, 2010).

Por não estar somente restrito aos profissionais especializados na área, desenvolver um produto por meio do design participativo, significa envolver diferentes pessoas que futuramente irão utilizar aquele produto no qual elas foram agentes participativos durante o seu desenvolvimento. Apoiado nisso, é possível afirmar que o resultado do produto criado poderá ser amplamente mais aceito pelos usuários finais, e também, tornando-se mais acessível e usável (CAMARGO; FAZANI, 2014)

> Apesar de ser considerado referência para o processo de design, o usuário final não tem poder para interferir no processo diretamente. Embora seja eventualmente convidado a participar de dinâmicas que investigam de seu perfil demográfico, hábitos e contexto sócio-cultural, o usuário final é tratado como objeto, não como sujeito de pesquisa. (AMSTEL, 2008, p. 2).

Considerando as falas do autor (2008), percebe-se também a importância da participação que a equipe de profissionais especializados na área tem sob o processo de design. Tratar o usuário final como objeto torna-se um fator essencial nesse processo, visto que o mesmo não teria habilidades específicas de design para atuar

de forma direta dentro do processo criativo, e, a partir disso, tem-se a necessidade do trabalho de especialistas da área que façam as traduções sobre os comportamentos e pensamentos durante o processo. Com isso, o design possui abordagens e métodos que envolvem o profissional, cliente e usuário no centro do processo. Duas destas que serão apresentadas nas próximas seções.

2.2 EMPATIA E COLABORAÇÃO: DESIGN THINKING

Para desenvolver um projeto dentro de um processo de Design, é preciso se ter pensamento e planejamento estratégicos que antecedem toda a parte de criação. Um planejamento que se dirigiu de forma organizada e bem apresentada, poderá ter mais possibilidades de realizar a idealização original deste projeto, sendo assim, acerca do processo de design, quanto mais estratégico seu planejamento for idealizado, mais estratégico será seu resultado final (NITZSCHE, 2012).

A atuação do designer desempenha uma função humana nos projetos e isso acaba condicionando uma abordagem, atualmente muito difundida, chamada Design Thinking:

> O design thinking se beneficia da capacidade que todos nós temos, mas que são negligenciadas por práticas mais convencionais de resolução de problemas. Não se trata de uma proposta apenas centrada no ser humano; ela é profundamente humana pela própria natureza. O design thinking se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, nos expressar em mídias além de palavras ou símbolos (BROWN, 2010, p. 4).

Conforme dito pelo autor (2010), o Design Thinking se apresenta como uma abordagem bastante humanizada, que está fundamentada nos sentidos humanos e visando buscar o desenvolvimento de ideias e soluções. Tendo em mente a importância de se implementar um processo de design com planejamento estratégico bem definido (NIETZSCHE, 2012) e a técnica utilizada pelo design thinking em trabalhar as capacidades das pessoas, buscando atingir ideias diferentes para um projeto, é possível perceber que ao se empregar desta metodologia para compor o planejamento estratégico de um projeto de design, tem-se uma excelente possibilidade de se atingir os bons resultados esperados durante o período de concepção do projeto.

Na construção de uma perspectiva inovadora e criativa, em que se utiliza do Design Thinking como abordagem, sabe-se que o mesmo está estruturado sob três pilares fundamentais: empatia, colaboração e experimentação. Pinheiro (2012, p.52) discorre sobre empatia como “a arte de conhecer o público". Não existe Design Thinking sem um esforço de observar, conhecer, entrevistar e compreender as pessoas que você quer servir.” Sobre colaboração, o autor (2012, p. 91) diz que "compreende a importância de equipes multidisciplinares e de envolver as pessoas durante o ciclo de desenvolvimento de projetos”. Para a etapa de experimentação, o autor (2012, p. 116) comenta: "a abordagem da experimentação no Design Thinking nos permite falhar bem antes do lançamento de uma nova oferta e aprender lições preciosas com os erros.”

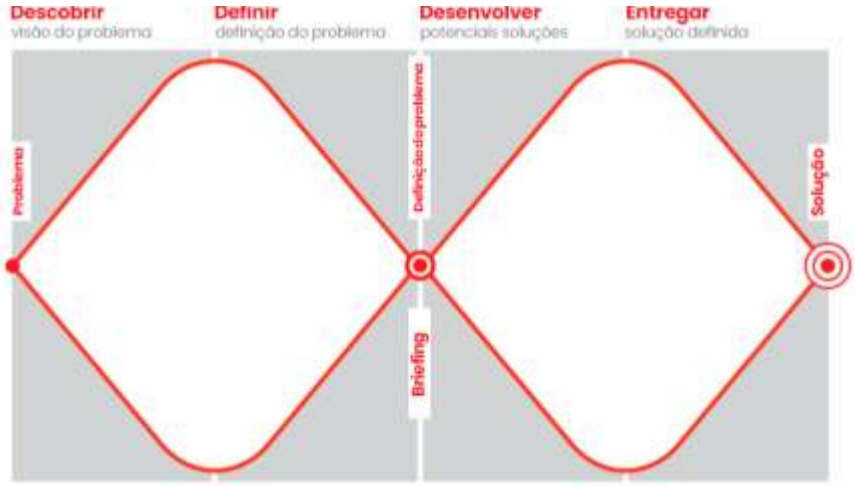
De acordo com Vianna et al. (2012), o profissional do design tem a capacidade de enxergar e entender os problemas existentes em algum produto ou ambiente, e de que maneira ele pode estar prejudicando a experiência que as pessoas têm quando estão usando-os.

> O designer sabe que para identificar os reais problemas e solucioná-los de maneira mais efetiva, é preciso abordá-los sob diversas perspectivas e ângulos. Assim, prioriza o trabalho colaborativo entre equipes multidisciplinares, que trazem olhares diversificados e oferecem interpretações variadas sobre a questão e, assim, soluções inovadoras (VIANNA at al., 2012, p. 13).

Baseando-se nas informações dos autores (2012), é perceptível a forte importância de se trabalhar diante de equipes multidisciplinares quando se busca soluções inovadoras e criativas perante os problemas apresentados. Para conseguir localizar estes problemas com maior eficiência, é essencial para o designer, que ele consiga ter diferentes olhares sob um projeto, e todo este processo colabora com uma maior troca de conhecimentos e aprendizados entre as pessoas envolvidas, fazendo com que o designer sempre esteja atualizado e acessível para novas possibilidades e linhas de pensamentos que podem o ajudar a reconhecer novas alternativas para solucionar possíveis problemas (VIANNA et al., 2012).

O Design Thinking pode ser abordado e aplicado de diversas maneiras, entretanto suas etapas estão sempre partem da mesma origem, onde estão baseadas pelos seguintes estágios de processo: imersão (empatia), análise da informação (definição), ideação, prototipagem e testes (BAIA, SANTOS, 2018).

Figura 1 - Processo do Diamante Duplo



Fonte: Reprodução: Design Council (2019).

Uma visualização deste processo está no Diamante Duplo (Figura 1), um conjunto de etapas proposto por Design Council (2019) que parte do princípio de que durante um processo criativo, inúmeras ideias surgem e são criadas durante o desenvolvimento, as quais passarão por uma análise e refinamento, até chegar na melhor escolha. Todo o processo é realizado de forma interativa, onde as ideias serão trabalhadas, melhoradas e colocadas para testes inúmeras vezes, até alcançar o resultado desejado. Dentre as etapas que fazem parte do Diamante Duplo, é possível dividi-las em: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar (TORRES, 2020).

2.3 LUDICIDADE E ENGAJAMENTO: GAMIFICAÇÃO

Segundo Burke (2015), pode-se entender como gamificação, um método de engajar e envolver as pessoas em um nível emocional, com o objetivo de motivar os jogadores a atingirem seus objetivos, encorajando-os à medida que eles progridem nos níveis do jogo. Baseado nisso, a gamificação parte de um objetivo principal na qual se segmenta em diferentes tipos de desafios menores, deixando todo o processo dividido em etapas, onde cada uma delas acrescenta um certo nível de dificuldade com o propósito de ampliar as habilidades dos jogadores de forma gradual.

Um dos pilares que sustenta o envolvimento dos jogadores dentro de um jogo, será a motivação a partir de recompensas. Neste contexto, existem motivações

intrínsecas e extrínsecas, na qual a primeira se refere às motivações internas, oriundas do próprio jogador, e a segunda se refere a uma motivação obrigatória imposta sob o indivíduo. Nesta circunstância, a gamificação utiliza das recompensas intrínsecas, pois elas conseguem segurar o envolvimento pois estão atuando diretamente em um nível emocional com o jogador (BURKE, 2015).

> O design interativo é um processo de design baseado na interação lúdica (play-based design process). Enfatizando o playtesting (testes de jogabilidade) e a prototipagem, o design interativo é um método em que as decisões de design são tomadas como base na experiência de jogar um jogo durante seu desenvolvimento. (SALEN; ZIMMERNAN, 2012, p. 27)

Fundamentado nisso, durante as etapas de desenvolvimento de um jogo, o designer de jogos utilizará de uma metodologia interativa, onde ele propõe uma versão prévia do jogo em protótipo, com o objetivo de avaliar a sua construção, desde as suas regras fundamentais e seus mecanismos essenciais. Para esta primeira versão do protótipo, é importante ter em mente que ele não será um protótipo visual e não terá nenhum compromisso estético com os jogadores durante a fase de testes, mas sim, estará focado com as interações ocorridas durante o jogo. Todo este processo corresponde ao design interativo, na qual o processo irá alternar entre diferentes protótipos, testes, avaliações dos usuários e os refinamentos feitos pela equipe de design (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

Segundo os autores (2012), não é possível prever como serão todas as interações lúdicas de um jogo sem antes fazer os seus protótipos e testes de jogabilidade. Existem certas perguntas que são fundamentais para a construção do mesmo, perguntas estas que questionam se o jogo está seguindo as regras do design, se os jogadores estão conseguindo entender a dinâmica proposta pelo jogo, se os mesmos estão se divertindo e se gostariam de voltar a jogá-lo novamente. Todas estas questões somente obterão respostas a partir da interação lúdica implementada.

> A palavra lúdico significa *"referente a, ou que tem o caráter de jogos"* e, como o título do livro de *Huizinga Homo Ludens*, é derivada de *ludus*, a palavra latina para jogar. Atividades lúdicas são atividades de jogo que incluem não apenas os jogos que consideramos também como "interação lúdica": um gatinho brincando com um novelo de lã, dois estudantes universitários jogando *frisbee*, crianças brincando em um trepa-trepa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 24).

Existem diversas formas de se aplicar as atividades lúdicas e gamificadas em diferentes campos e esferas da sociedade, seja com fins comerciais ou não. Com o objetivo de aprimorar o entendimento e o aprendizado nas instituições de ensino, uma das áreas que está mais habituada em empregar estes métodos é a área da educação.

Murr e Ferrari (2020) descrevem como um exemplo de aplicação pontual do uso da gamificação e da ludicidade, a utilização destes métodos para as plataformas de educação EaD, que a partir da implementação do *puglin Level Up!* de gamificação dentro do portal de uma instituição de ensino superior, em que este funcionaria estabelecendo um esquema de pontuações baseado nas notas, participação e realização das atividades propostas e que compõe o quadro do curso.

> Uma das vantagens do Level Up! é motivar, por meio da barra de progresso e das passagens de nível. A barra de progresso é uma ferramenta simples e muito usada em gamificação, pois causa a sensação de se estar progredindo, perto de completar alguma tarefa que trará uma recompensa (MURR; FERRARI, 2020, p. 31).

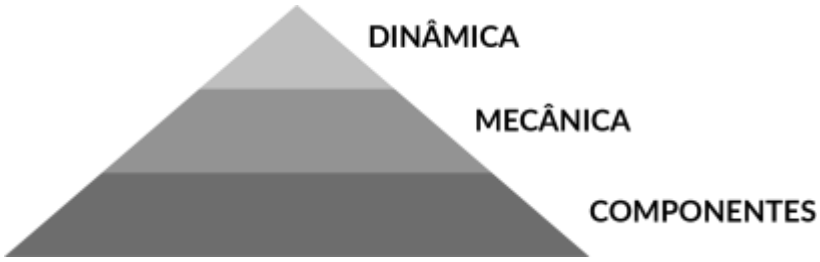
Um outro exemplo de aplicação que usa da gamificação e da ludicidade, é o caso do jogo *The Game of Research*, que se trata de um modelo de jogo analógico, que possui como sua narrativa, que os jogadores desenvolvem uma pesquisa científica. Estes jogadores devem passar por quatro fases em que eles possam conquistar créditos na instituição de ensino ou bolsas de estudos. Este possui mecânicas simples, o jogador pode tomar decisões durante o seu caminho no tabuleiro que foi desenvolvido para que o ganhador não seja quem chegou primeiro, mas sim quem adquiriu a quantidade necessária de pontos. O jogo proporciona que a aprendizagem acerca das pesquisas científicas, esteja focada em bons hábitos e conscientização durante o processo de pesquisa (ALMEIDA; AMARAL, 2017).

Independente do contexto na qual será inserido uma atividade gamificada, existem alguns elementos e mecânicas básicas de jogos que devem fazer parte do desenvolvimento do modelo de jogo desde o início da sua criação. De acordo com Alves (2015) os elementos de um jogo podem ser entendidos como a caixa de ferramentas que os desenvolvedores utilizam para criar a solução de aprendizagem gamificada, em que se pode utilizar essas ferramentas de forma combinada e diferente, e assim será alcançado o objetivo da gamificação.

Conforme a autora (2015), um modelo realizado por Kevin Werbach ilustra com clareza como diferentes elementos podem estar sendo aplicados de diferentes formas e com diferentes objetivos. Este modelo compreende uma pirâmide dividida no seguinte tripé: Dinâmica; Mecânica e Componentes. A dinâmica será responsável por dar coerência e padrões à experiência de jogo. A mecânica ficará com o papel de promover a ação e os movimentos do jogo. Já a base da pirâmide consiste nos componentes, onde consiste em formas mais específicas de fazer o que a dinâmica e a mecânica estão representando, adicionando um determinado idioma.

O modelo adaptado está ilustrado na imagem a seguir.

Figura 02: Modelo de definição de elementos



Fonte: Adaptação de Flora Alves (2015)

Tendo em vista os exemplos citados acima, pode-se perceber a excelente oportunidade e possibilidade de integrar a maneira de trazer conhecimento com ferramentas de ludicidade e gamificação, em que se torna possível a criação de projetos que poderão auxiliar na disseminação de conteúdos de cunho educacional e de carácter social, porém com uma fórmula simplificada e proporcionando momento de diversão e aprendizado para as pessoas.

3 DIVERSIDADE NA AMÉRICA LATINA

Tratar a diversidade na América Latina possivelmente nunca será um tema simples de ser trabalhado, independente do contexto e do cenário. De acordo com Araújo (2006), a América Latina hoje, corresponde a uma região onde vivem mais de 700 milhões de habitantes, onde os mesmos estão difundidos sob 12 países da América do Sul, sete países da América Central, um da América do Norte e outras ilhas localizadas na região do Caribe.

Figura 03: Região geográfica da América Latina

Fonte: Google Maps (2022)

A diversidade de culturas que se tem conhecimento atualmente entre os países latinoamericanos não é um cenário exclusivamente presente nos tempos modernos. Para alguns especialistas na área, a pluralidade de culturas entre os povos originários já era existente antes do início da colonização europeia nesta região.

> A América Latina já era culturalmente diversificada antes de ser chamada por esse nome. Centenas de povos habitavam o continente. Havia intercâmbios e guerras entre alguns deles, evidenciando sua enorme diversidade: incas, *calchaquíes*, *tzotziles*, *olmecas*, maias, guaranis, tupis etc. Mas não existiam ainda as palavras *índios* e *indígenas* com as quais os unificaram os colonizadores espanhóis e portugueses (CANCLINI, 2015).

As tentativas de se chegar a uma única e generalizada identidade para a América Latina pode não ser um dos melhores caminhos para discutir as relações de diversidade dessa região. Um dos principais aspectos da união histórica e cultural entre os países latino-americanos, deve-se ao fato de que todos estes países em algum momento da sua história, foram marcados por períodos de exploração e colonização europeia, que carregam até os dias atuais, as marcas deste período (SEIXAS, 2008).

Segundo o autor (SEIXAS, 2008, p. 117), “identidade cultural da América Latina como um todo poderá existir a partir de certo grau de generalização dos elementos gerais ou particulares de identificação cultural que a caracterizariam.” Deste modo, é possível compreender que um dos caminhos para abordar a identidade latinoamericana e as suas diversidades culturais, está em partir de uma certa generalização dos fatores culturais, entretanto, se torna essencial a afirmação das diferenças e pluralidades éticas, sociais, geográficas e culturais entre estes povos.

> Os países latino-americanos se caracterizam por sua diversidade etnolinguística, fato que contrasta com a forma de organização político-jurídica dos países correspondentes, que comumente são vistos como Estado-Nações monolíngues por reconhecerem como única língua oficial, aquela utilizada no contexto das diversas atividades oficiais: o castelhano nos países da fala espanhola, e o português, no caso específico do Brasil. As línguas maternas faladas pelas diversas sociedades originárias foram, até pouco tempo atrás, totalmente ignoradas ou tratadas simplesmente como elementos que integram o patrimônio da nação (MORI, 2017, p. 81).

Conforme a autora (2017), a diversidade linguística é um fator de forte impacto na região de América Latina, principalmente quando se leva em consideração a existência de inúmeras línguas de origem indigena que sobrevivem entre seus povos. Dentre as línguas indígenas presentes na região, destaca-se o Quéchua e Guarani, línguas estas faladas em países como Peru, Equador, Bolívia, Paraguai e Argentina, onde juntas somam mais de 20 milhões de falantes. Além das línguas de origem indígena, nota-se a importância de ressaltar a predominância dos idiomas Espanhol e Português, os quais estão disseminados em praticamente todos os países da América Latina.

As diferentes etnias que compõem os povos latino-americanos também se caracterizam pela sua notável pluralidade cultural, as quais estão correlacionadas aos períodos de imigração e migração dos países da região durante o período de colonização. Conforme Cardoso (2008), os países da América Latina foram formados a partir da miscigenação de culturas oriundas de diferentes lugares, como dos povos indígenas locais, os quais possuem uma forte influência no presente, em especial na região andina. Também possuem importante participação dos povos da península ibérica, região formada atualmente por Espanha e Portugal, países estes que foram os principais colonizadores da América Latina, onde disseminaram suas culturas em praticamente todo o território, sobre os quais, eles tinham controle. A cultura africana também tem influência na população de alguins países e regiões, com destaque para o Brasil e Caribe, lugares estes que foram marcados em sua história por longos períodos de escravidão dos povos africanos, os quais eram trazidos por países europeus que estavam explorando estas regiões do continente americano.

Figura 04: Climas da América Latina

Fonte: IBGE, Atlas geográfico escolar (2016)

Além da eminente diversidade cultural que existe nos países latinoamerivcanos, é possível encontrar uma diversidade geográfica diante de toda extensão territorial da região. Encontra-se distintos biomas, diferentes variações de relevos, desde a cordilheira até as planícies e a região está também marcada por possuir climas predominantemente quentes, com exceção de países do extremo sul, como Argentina e Chile.

O cenário musical da região também é um expressivo meio de expressão cultural, histórica e política, na qual recebeu influências de diferentes partes do mundo, juntamente com suas raízes que foram formadas ao longo de suas histórias. Com isso, a América Latina é marcada por distintos gêneros musicais locais, que possuem influência na sociedade atualmente.

> O Brasil é constituído de uma cultura musical que representa o seu povo e esta foi desenvolvida na miscigenação da sua formação, influenciada por vários povos e etnias como: indígenas, africanos e europeus, bem como, alguns países da América do Sul que fazem fronteira com o Brasil, os quais contribuíram com as suas crenças, valores, hábitos, costumes e arte, incluindo a literatura, música, pintura e danças (RANHEL, 2012, p. 7).

A autora (2012), comenta também sobre a influência de diferentes povos dentro do cenário musical brasileiro, ressaltando igualmente a contribuição de outros países

latinos, os quais fazem fronteira com o Brasil, onde deixaram também suas marcas culturais dentro de gêneros musicais brasileiros. A partir disso, é possível entender que ainda que todos os países latino-americanos tiveram suas construções históricas ocorridas sob o controle de diferentes países durante seu período de colonização, as raízes musicais os mesmos compartilham de inúmeras influências culturais distintas, e que com o passar do tempo, foram se transformando e contribuindo uma com as outras, deixando a América Latina uma região rica em cultural musical.

Alguns gêneros musicais destacam-se nesta parte do continente. Segundo a matéria de 2018 da revista Superinteressante, os países latinos do Caribe, juntamente com a Colômbia, aparecem com destaque com suas músicas de gêneros locais, tais como a Cubia, Salsa, Merengue, Conga e Rumba. (CRISTINA, 2011). No Brasil a presença de músicas locais está refletida em gêneros musicais como Bossa Nova, Samba, Pagode, MPB (Música Popular Brasileira), Sertanejo e Funk.

4 METODOLOGIA DE PESQUISA

Neste trabalho será contemplado alguns caminhos importantes para se chegar ao resultado esperado, partindo de uma metodologia de pesquisa que será de maneira aplicada, em que se tem como objetivo a busca de novas ideias por meio de uma prática aplicada, visando encontrar a melhor solução possível para a resolução de um problema.

> O que se pode obter em ciências humanas são tendências e não leis determinísticas, de modo que o que se conclui em ciências humanas não pode ser encarado como absoluto ou definitivo, mas aproximado. Numa pesquisa de caráter qualitativo, há de se considerar que há um vínculo dinâmico entre sujeitos e realidade que não se traduz em números ou estatísticas, mas a partir da interpretação e da atribuição processual e indutivamente descritiva de significados (RAUEN, 2015, p. 531).

Baseado no que foi escrito pelo o autor (2015) sobre a importância de entender que não há resultados totalmente absolutos e inquestionáveis dentro da área de ciências humanas, é importante compreender que para a metodologia de pesquisa deste trabalho que discute a questão da diversidade dentro da América Latina, o melhor caminho será seguir uma pesquisa qualitativa, onde se tem como objetivo uma compreensão mais aprofundada dos comportamentos, sentimentos e significados das

pessoas. Este trabalho também se classifica como pesquisa exploratória, pois a mesma deverá observar padrões e ideias, na qual irá possibilitar a construção de hipóteses e descobrir as intuições, tendo em mente uma flexibilidade no seu método de aplicação. Quanto aos procedimentos desta pesquisa, a mesma se caracteriza como de cunho participativo.

> Ocorre por meio do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para se obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos (LAKATOS; MARCONI, 2003).

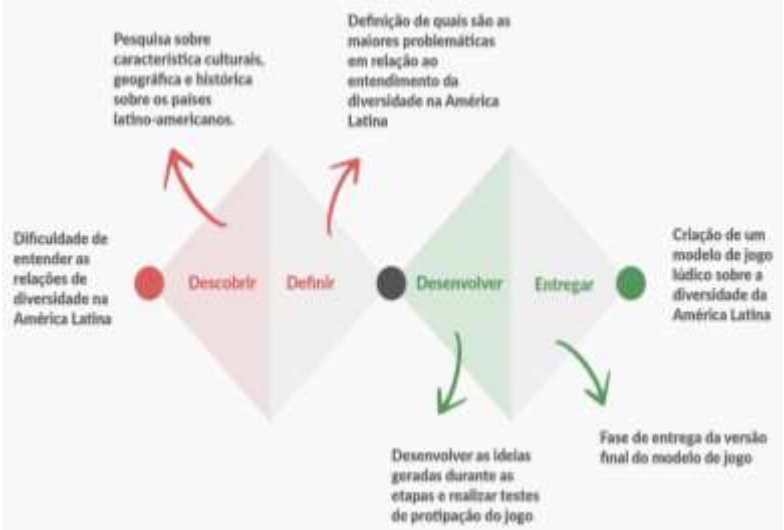
Tendo em consideração as falas dos autores (2003), o estudo irá ser de cunho participativo pois o autor irá se inserir no campo de desenvolvimento do produto final, tendo resultados experimentais do jogo em questão. Para que este desenvolvimento aconteça, se faz necessário um caminhar projetivo que será detalhado na próxima seção.

4.1 PARÂMETROS DA PESQUISA

A partir da abordagem do Design Thinking, tratado na fundamentação deste artigo, será utilizado o processo do Diamante duplo, para se obter o modelo de jogo que atenda aos objetivos desta investigação.

Para tal, o desenvolvimento desta gamificação partirá dos quatro campos do diamante duplo (fig.05).

Figura 05 - Processo de Diamante Duplo



Fonte: Do autor (2022)

Descobrir - Para esta etapa, busca-se encontrar os principais problemas em relação à diversidade na América Latina. Visando coletar o maior número de informações possíveis e problemáticas em relação ao tema em discussão, serão realizadas pesquisas investigativas que irão ser desempenhadas pelo o autor, assim como perguntas que irão ser feitas para um profissional da educação com conhecimentos em história. Para este último, foi buscado contatos com diversos professores de história, na qual foi obtido resposta de somente um deles, um professor de história do Colégio Satc, no qual o mesmo irá participar de um questionário com perguntas relacionadas ao tema da pesquisa.

Definir - Com base nas informações das pesquisas coletadas na etapa anterior e junto ao referencial teórico produzido, serão pontuados os tópicos principais da gamificação. Para isso, será utilizado a ferramenta do mapa mental.

Desenvolver - Utilizando mecânicas de jogo, serão atribuídos os conceitos principais da prática gamificada voltadas para experiência de interação do jogador. Algumas das mecânicas de jogo que serão utilizadas são: Pontos de ação; Atuação ou interpretação de papéis; Controle de área; Construção de baralho e Jogo cooperativo.

Entregar - Nesta etapa será realizada uma análise do autor perante ao que foi realizado da etapa Desenvolver, e desta forma, fazer a entrega do projeto final, juntamente com protótipos do modelo de jogo.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Através do procedimento experimental e dos testes realizados durante esta etapa do processo de pesquisa, na qual tem como objeto coletar informações suficientes para a produção do modelo de jogo desejado, certas perguntas devem ser respondidas com clareza. Uma das questões que devem ficar claras durante esta etapa, é de que o jogo garantirá uma motivação durante todo o período de jogabilidade entre os usuários envolvidos. Um dos pontos chaves que devem ser observados, é ao fato de se o tema abordado está sendo compreendido facilmente pelos jogadores.

5.1 ETAPA 01: DESCOBRIR

Na etapa de descobrimento, o objetivo foi buscar o maior número de informações possíveis acerca da temática da diversidade na América Latina e sobre práticas lúdicas aplicadas em salas de aula. Fundamentado nisso, esta etapa foi dividida em duas partes, onde a primeira corresponde a um questionário realizado com um profissional da educação da área de história. A segunda parte refere-se a pesquisas realizadas pelo o autor do artigo sobre os temas em questão, e a partir disso, foi produzido mapas mentais com relação aos assuntos, nos quais foram abordadas as informações necessárias para a etapa de definição.

No que se refere à etapa de entrevista com o profissional da área, foi realizado um questionário para um professor de história do Colégio SATC no dia 22 de setembro de 2022, na qual foi possível obter melhores direcionamentos para a próxima etapa. O questionário foi dividido em dois grupos de perguntas, em que o primeiro trata de questões sobre o tema da diversidade na América Latina, e o segundo grupo refere-se a perguntas sobre a aplicação de práticas lúdicas em salas de aula. A escolha da divisão desses dois grupos foi com o objetivo de direcionar da melhor forma as respostas do entrevistado, dividir as informações de acordo com as necessidades do pesquisador, e desta forma, facilitando o entendimento das respostas e as suas aplicações para o jogo. O questionário foi realizado de forma remota via Google Formulários, onde o entrevistado pode escrever suas respostas de forma livre. As perguntas feitas estão pontuadas a seguir.

- **Perguntas Grupo 01 – Diversidade na América Latina.**

1. Quais os temas relacionados à diversidade na América Latina são mais interessantes de serem abordados em um jogo?
2. Quais os assuntos relacionados ao tema da diversidade na América Latina devem-se ter um cuidado especial? Algum deve ser evitado?
3. Para pessoas leigas no tema, quais são os assuntos de mais fácil entendimento e por quê?
4. Existe algum grupo de países latino-americanos que deve ter mais destaque?
5. Quais as maiores dificuldades na compreensão dos assuntos referentes à América Latina ensinado nas escolas?

Neste primeiro grupo de perguntas, o entrevistado afirma que as questões indígenas e africanas são pontos importantes para serem abordados no jogo, assim somos o tema de direitos humanos, com destaque para os direitos das mulheres. Como assunto de maior entendimento para pessoas leigas, as independências dos países costumam ser de fácil entendimento por parte dos alunos. Envolvendo as questões mais delicadas de serem abordadas, o entrevistado afirma que se deve ter um cuidado especial com as pautas indígenas e africanas, assim como a retratação do Haiti, devido à sua formação diferenciada. De acordo com o professor entrevistado, uma significativa parte dos estudantes possuem dificuldade de entender o peso da herança colonial sobre o Brasil e demais países da América Latina.

- **Perguntas Grupo 02 – Práticas Lúdicas.**

1. Você já aplicou alguma prática lúdica para auxiliar no aprendizado em sala de aula? Se sim, qual?
2. Existe algum jogo já existente que possui fácil atendimento dos alunos quando aplicados em sala de aula?
3. Existe algum jogo disponível no mercado que é aplicável dentro de sala de aula para aprendizado?
4. Para práticas lúdicas em sala de aula, a melhor forma é trabalhar com dinâmicas em grupos ou individuais?

Segundo o entrevistado, ele não tem o costume de realizar práticas lúdicas aplicadas dentro da sala aula e tampouco conhece jogos interativos que possam ser utilizados com o objetivo de gerar conhecimentos para alunos e público geral. Quando perguntado sobre as melhores dinâmicas para serem trabalhadas em sala de aula, o entrevistado afirma que dinâmicas envolvendo duplas ou grupos podem ter melhores resultados. A próxima etapa dentro da fase Descobrir, refere-se às pesquisas realizadas pelo próprio autor do artigo, tendo como base as respostas obtidas no questionário enviado para o professor entrevistado, as pesquisas realizadas de forma individual seguindo as informações escritas no referencial teórico deste artigo. Baseado em todas essas informações, foram produzidos três mapas mentais sobre o tema da diversidade, dividido em três campos de pesquisa: a) Diversidade musical; b) Diversidade étnica; c) Direitos humanos.

A partir da construção do mapa mental sobre a diversidade musical na América Latina (APÊNDICE A), é possível compreender a complexidade e diversidade acerca deste tema na região. Uma das informações perceptíveis vem do fato de que muitos países hispano-americanos compartilham de muitos gêneros musicais em comum, assim como é notável que alguns países possuem um maior repertório cultural em relação à música. Em relação ao Brasil, ficou evidente que o país possui uma extensa presença e diversidade musical, sendo também rico em gêneros musicais exclusivos do país.

Tendo como base o mapa mental produzido sobre a diversidade étnica na América Latina (APÊNDICE B), é visível que um dos maiores traços de identidade na América Latina, se trata da sua diversidade étnica, na qual é composta por inúmeros grupos étnicos, sendo eles de povos nativos e de outras partes do mundo. Entre os povos nativos, ficam com destaques os povos Quechua, localizado principalmente no Peru e Bolívia, Nahuati e Maya, localizado no México e os Aymaras, na Bolívia. Fica evidente também a grande presença da população negra no país do Caribe e Brasil, assim como uma maior população branca em países como Argentina e Uruguai, fatores estes que se devem ao fato da história de colonização dos países citados.

Foi produzido também um mapa mental (APÊNDICE C), que aborda questões de direitos humanos, no qual foram trazidas informações sobre os direitos da mulher, de determinados grupos étnicos e raciais e de direitos da comunidade LGBTQIAPN+. Quanto aos direitos da mulher, foram obtidas informações relacionadas à convenção internacional para a eliminação da discriminação contra a mulher e a presença da mulher em setores públicos ligados aos governos. Quanto à comunidade LGBTQIAPN+, foram trazidas como informações, alguns dos direitos da comunidade em alguns países da América Latina. Para os grupos étnicos e raciais, foram obtidos dados sobre as situações sociais e números de censos de alguns países latino-americanos.

5.2 ETAPA 02: DEFINIR

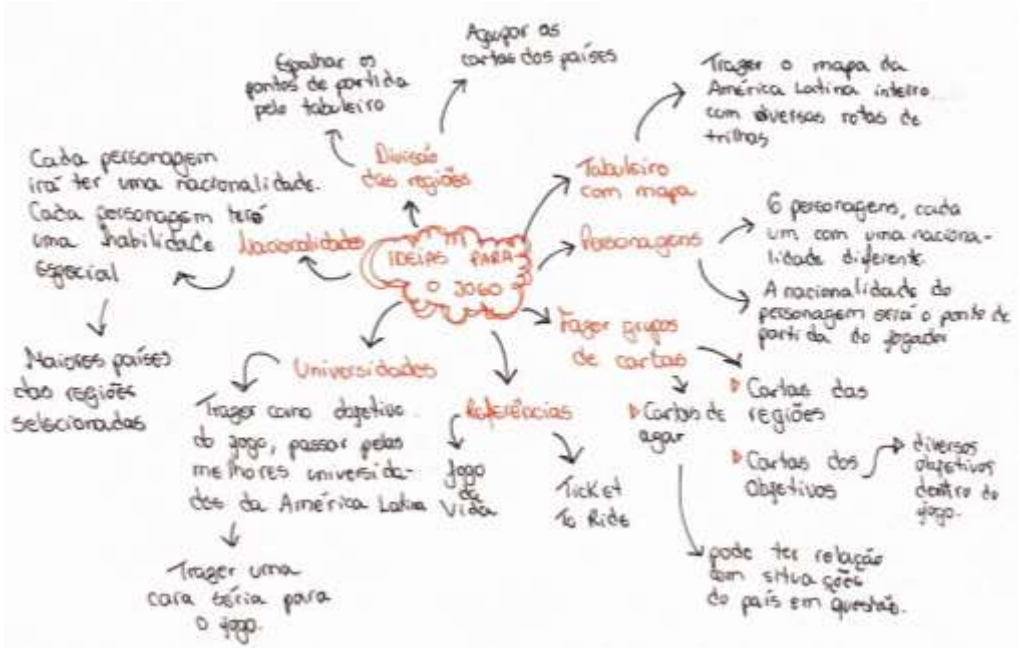
A partir das respostas obtidas no questionário realizado com o entrevistado externo, e também das pesquisas feitas neste artigo, optou-se por seguir três direcionamentos importantes para compor os principais temas do jogo. São eles: (i)

Música da América Latina; (ii) Diversidade étnica na América Latina e; (iii) Direitos Humanos na América Latina. Estes três campos abordam as questões mais importantes de pautas culturais e sociais, nas quais serão contemplados os assuntos relacionados à pluralidade musical nos países latino-americanos, suas diversidades étnicas, visando os grupos indígenas, africanos e descendentes europeus, assim como questões sociais voltados aos direitos das mulheres, pessoas negras e comunidade LGBTQIAPN+. A partir da definição destes três temas, será desenvolvido na próxima etapa, o modelo de jogo que retrata as relações de diversidade na América Latina.

5.3 ETAPA 03: DESENVOLVER

Uma das primeiras ações utilizadas dentro da etapa Desenvolver, foi conversar com pessoas próximas ao autor, são eles colegas acadêmicos do curso de design, colegas de trabalho e professores universitários da área de comunicação e história. O objetivo dessas conversas foi apresentar a proposta do jogo para diferentes grupos de pessoas, com idades e profissões diferentes, e assim, colher o maior número de ideias possíveis de pessoas diferentes. Partindo deste ponto, foi criado um mapa mental com as principais ideias geradas nesta primeira etapa, onde estas ideias foram colocadas de formas agrupadas no mapa mental, e terá maior detalhamento na análise. Segue abaixo o mapa mental com as primeiras ideias para compor a gamificação.

Figura 06: Mapa mental das principais ideias coletadas na etapa de Desenvolver



Fonte: Do autor (2022)

As ideias coletadas que estão no mapa mental anexado acima, foram importantes para definir determinados caminhos que irão guiar o jogo em questão. As maiores referências visuais e técnicas desta gamificação partem dos jogos *Ticket to Ride* e Jogo da Vida, ambos, jogos que trabalham com peças de tabuleiros, cartas, diferentes objetivos dentro do jogo, e em especial o jogo *Ticket to Ride* servirá como principal inspiração para o tabuleiro, que utiliza de um mapa lúdico da América Latina como base. Já a ideia de trazer personagens ganha importância pois cria diferentes dinâmicas de ações dentro da gamificação, trazendo distintas habilidades para cada personagem, com isso, foi escolhido o número de seis personagens, e assim também será o número máximo de jogadores por rodada. Foi recebida também a ideia de trabalhar com universidades que representassem os países da região, com o intuito de deixar o jogo com uma aparência mais séria, visto que não será aplicado para crianças. Durante as conversas realizadas, foi entendido que uma das melhores formas de organizar o jogo, seria criar diferentes grupos de cartas, que são compostas por objetivos, cartas de azar e cartas de informações em relação à diversidade na América Latina. Foi entendido também que seria de suma importância, encontrar uma forma de agrupar os países em determinadas regiões já estabelecidas, pois assim poderia facilitar a construção de um jogo mais objetivo, organizado e de maior entendimento para os jogadores.

Após as estampas de conversas com diferentes grupos de pessoas, de onde foi colhido diversas ideias para a construção do modelo de jogo, foi iniciado a etapa dos primeiros rascunhos e protótipos, e nesta etapa foi trabalhada a aplicação das possíveis mecânicas, objetivos e sua aparência visual. Este primeiro protótipo foi construído em papel, sem compromissos com a sua estética, pois o principal intuito era compreender como seria o funcionamento do jogo, assim como ter uma visão geral da sua organização. A seguir, a imagem do protótipo físico do jogo.

Figura 7: Protótipo do jogo

Fonte: Do autor (2022)

Com base no protótipo físico elaborado, foi observado que se torna necessário possuir uma versão lúdica do mapa da América Latina, onde alguns locais precisam ter seu tamanho real, visto que existem alguns países e regiões que são formatos por territórios pequenos, como é notado nas ilhas do caribe e nos países da América Central, região formada por diferentes países de território pequeno. A partir da observação geral do jogo, ficou clara a necessidade da criação de rotas que estarão no mar, isso se deve ao fato de possuir algumas ilhas na região do Caribe, as quais estão afastada do continente, e também no México, pois este se encontra isolado ao norte do continente, deixando-o afastado de outros países latino-americanos.

No protótipo em questão (fig. 7), é destacado em círculos vermelhos os seis

pontos de partida do jogo, que estão relacionados aos seis personagens que serão sorteados no início da rodada, e também relacionados às nacionalidades dos mesmos. Inicialmente foi pensando em selecionar os seis maiores países da América Latina para compor os personagens e seus pontos de partida, entretanto, foi observado de muitos pontos de partida iriam iniciar na região da América Andina, com isto, foi optado por integrar Cuba aos demais personagens, país localizado na região do Caribe, no intuito de ter pelo menos um personagem de cada região e também ter diversos pontos de partida em diferentes partes do tabuleiro.

Para poder validar toda gamificação produzida até o momento, foi realizado um teste do jogo juntamente com a participação de acadêmicos do curso de Design da UNISATC. A escolha deste grupo de estudantes se deve ao fato do principal foco deste teste está voltado em avaliar a mecânica da proposta, e para isso foi montado este grupo de controle afins e obter informações importantes. Esta fase de validação e teste ocorreu no dia 26 de outubro de 2022 e contou com a participação de quatro voluntários, que possuem idade de 20 a 22 anos. As peças utilizadas para a realização deste ensaio foram as mesmas já mostradas anteriormente (fig. 7), são elas: tabuleiro do mapa da América Latina, cartas das regiões estabelecidas, fichas de cada personagem do jogo, cartas de objetivos, cartas de azar, dado e pinos. Em relação às cartas sobre as regiões da América Latina, como já dito anteriormente, terá como abordagem principal, as relações étnicas, diversidade musical, direitos humanos e curiosidades em geral, porém para esta prática de teste não foi produzido as cartas com as informações completas em relação ao assunto por questões de tempo, e para isso foram utilizadas cartas escritas somente com tema que a mesma está abordando. Antes de iniciar a partida, foi mostrado para os participantes todas as regras que já tinham sido estabelecidas até aquele momento, os objetivos de jogo e suas principais mecânicas, após este momento foi iniciado a rodada, e ela durou por cerca de 30 minutos com quatro participantes (fig. 8).

Figura 8: Aplicação do teste de protótipo do jogo

Fonte: Do autor (2022)

Durante a rodada foram surgindo algumas dúvidas dos jogadores que mostravam alguns espaços vazios nas regras que já tinham sido criadas pelo autor. As principais dúvidas giraram em torno da movimentação dos pinos nas rotas, questionamento acerca das habilidades dos personagens, regras para as negociações de cartas, possibilidade de empate, definição justa dos objetivos sorteados e penalidades das cartas de azar. Quanto à movimentação dos pinos, foi sugerido que os pinos podem se mover em somente uma única direção, tendo como única opção para poder trocar sua direção, quando o jogador parar em uma casa de ponto de partida. Sobre as negociações e trocas de cartas, foi sugerido que o jogador que optar por realizar a troca de carta, ou o jogador que tiver o personagem com habilidade de pegar cartas de outros jogadores, não poderá jogar o dado e andar casas naquela rodada em questão. Para as cartas de azar, ou cartas de fronteira, foi recomendado fazer uma mistura de cartas de azar e cartas de benefícios, pois assim o jogador não iria tentar evitar passar por alguma fronteira. Durante o teste foi perceptível também que algumas penalidades das cartas de azar eram pesadas demais e iria complicar a experiência do jogador e pegá-las, foi sugerido fazer cartaz com penalidade mais leves em alguns casos, pois assim não iria gerar desmotivação por parte do jogador.

Uma das mecânicas mais usadas durante o teste, foi o uso das negociações de cartas, em que muitas vezes os jogadores passavam mais de uma rodada sem andar de casa, somente fazendo trocas de cartas com outros jogadores. Com isso fica evidente um lado positivo e outro negativo, quanto ao lado positivo está a comprovação da usabilidade e da aceitação desta dinâmica dentro do jogo, já como

negativo, foi notado que alguns jogadores acabaram fazendo diversas trocas de cartas, fazendo com que ele se movimentasse pouco dentro do jogo, visto que aquele que opta por realizar as trocas, não poderá se movimentar na sua vez de jogar. Visando isso, foi colocado como sugestão a possibilidade de negociações de cartas somente com jogadores que estão próximos, seja dentro da mesma região ou de região vizinha.

5.4 ETAPA 04: ENTREGAR

Após todo o processo de criação do jogo, desde o seu estudo de caso, passando pela etapa definição dos princípios essenciais do jogo, até chegar ao seu desenvolvimento. Após isso, foi alcançado o resultado do modelo de jogo, que será mostrado nesta última etapa.

Neste jogo, o jogador terá a possibilidade de entender melhor as diferentes relações de diversidades presentes no continente latino-americano de uma forma lúdica e gamificada, e, assim, valorizando a cultura da região de uma maneira diversa. O objetivo principal do jogo será fazer com que o jogador a partir da missão sorteada na rodada, viaje pela América Latina, adquirindo diferentes cartas que explicam sobre a diversidade cultural da região, e assim, buscando as cartas certas que irão fazer ele cumprir sua missão. O público-alvo na qual se destina este modelo de jogo compreende as pessoas a partir de 15 anos de idade, com destaque para o grupo de jovens adultos que possuem interesse e curiosidade pela temática.

O modelo de jogo de se trata de um jogo analógico, com nome provisório de Latinoamérica, e compreenda as seguintes peças abaixo.

- Um mapa da América Latina;
- 30 cartas de objetivos;
- 150 cartas de diversidade cultural (5 grupos de 30 cartas);
- 20 cartas de fronteiras;
- 6 cartas sobre os personagens;
- 6 pinos de personagens;
- 1 dado;
- 1 manual de regras.

O mapa da América Latina (fig. 9), possui uma divisão principal, que está dividido em: a) América Platina, b) América Andina, c) América Central e Caribe, d) México e, e) Brasil, que formam os seis grupos de cartas sobre diversidade cultural. Além desta divisão, também será distinguido no mapa as divisões dos países que fazem parte da América Latina, assim ficará claro a sua divisão principal (regiões) e as suas subdivisões (países).

Figura 9: Tabuleiro com mapa da América Latina

Fonte: Do autor (2022)

As cartas de objetivos (fig. 10) serão sorteadas no início de cada rodada do jogo, quando cada jogador terá um objetivo para ser cumprido naquela rodada, e aquele que cumprir primeiro o objetivo que lhe foi sorteado, será o ganhador. As cartas de objetivos são referentes às relações de diversidade da região em questão e outras curiosidades, porém sempre tendo um número determinado para ser cumprido, como por exemplo, obter cinco cartas sobre a culinária de cada região da América Latina, cinco cartas sobre diversidade musical ou cinco cartas da melhor universidade de cada região.

Figura 10: Carta de objetivos do jogo

Fonte: Do autor (2022)

Para as cartas de diversidade cultural (fig. 11), elas estão divididas em cinco grupos de cartas referentes às regiões já citadas anteriormente. Estas cartas descrevem alguma informação cultural ou de curiosidade geral sobre uma determinada região, e servem para que os jogadores consigam cumprir suas missões no jogo. O conteúdo das cartas estará subdividido em três categorias já citadas anteriormente, são elas: a) diversidade étnica, b) diversidade musical e c) direitos humanos.

Figura 11: Cartas sobre diversidade cultural

Fonte: Do autor (2022)

Já as cartas de fronteiras (fig. 12), são referentes às casas que fazem fronteira entre as regiões da América Latina. Estas cartas estão definidas como cartas de sorte ou azar, que são cartas agentes que trazem uma recessão ou progresso nas conquistas de um jogador durante uma determinada rodada. O conteúdo destas cartas busca também trazer alguma referência pertinente a região da América Latina como um todo, visto que todas as cartas desse grupo estarão em um único bolo de cartas.

Figura 12: Cartas de fronteiras

Fonte: Do autor (2022)

As cartas de personagens (fig. 13) são referentes aos pinos que conduzem o jogador durante toda a sua jornada nas rodadas.

Figura 13: Cartas de personagens

Fonte: Do autor (2022)

O jogo contempla até seis jogadores que são representados por seis personagens diferentes, que estão relacionados a nacionalidades diferentes da América Latina. Os personagens possuem nomes condizentes aos nomes comuns da sua região, e a sua nacionalidade diz qual o ponto de perdida que o jogador terá início durante o jogo, isto deduz que o jogo terá seis pontos de partidas diferentes no tabuleiro, os quais estão relacionados às nacionalidades destes personagens. Cada personagem possui uma característica de poder específica que ajuda o jogador durante o jogo. As características de poder de cada personagem e sua nacionalidade estão descritas abaixo.

- João Silva (Brasil): Todo número sorteado no dado vale o dobro;
- Martina Navarro (Argentina): Pode-se transportar para qualquer ponto de partida uma vez no jogo;
- Luis Garcia (Peru): Poderá escolher pegar ou não as cartas de sorte ou azar quando parar nas fronteiras;
- José Gómez (Colômbia): Pode pegar uma carta de qualquer jogador a cada duas rodadas;
- Dulce Peña (México): Começa o jogo com três cartas de regiões diferentes;
- Camila Lopez (Cuba): Pode bloquear uma rota a cada duas rodadas.

O manual de regras contempla o funcionamento do jogo, assim como todas as regras que ele possui. O manual conduz os jogadores e prepara o local para começar o jogo, assim como os primeiros preparativos para o seu início. As principais regras referentes ao jogo estão descritas abaixo.

- O jogo deverá ser jogado com no mínimo 2 jogadores e no máximo 6;
- Cada jogador deverá iniciar a sua rodada no seu ponto de partida correto;
- Os jogadores deverão ler em voz alta as cartas retiradas durante as rodadas;
- A carta de objetivos deverá ser de informação particular do jogador;
- Os pinos terão somente uma única direção para andar nas rotas, onde não é permitido andar para frente e voltar livremente, sendo como única opção de inverter a sua direção, é caso o jogador pare em uma casa de fronteira;
- Os jogadores poderão negociar a troca de cartas durante o jogo, desde que ambas as partes estejam de acordo. (Exceto para o personagem José Gómez, Colômbia, que tem o direto e pegar uma carta de qualquer jogador a cada duas rodadas);
- Uma rota não deverá estar ocupada por mais de 1 jogador ao mesmo tempo;
- A personagem Camila Lopez, Cuba, só poderá bloquear rotas que estão sem jogadores presentes;
- A escolha dos personagens deverá ser por sorteio realizado antes do início do jogo. Um jogador aleatório deverá embaralhar as cartas de personagens e por todas as cartas na mesa com seu verso para cima, e com isso, cada jogador irá escolher seu personagem sem saber qual será;
- Caso as cartas de azar acabem, os jogadores deverão devolver suas cartas de azar e em seguida, embaralhá-las e formar um novo monte de cartas;
- O objetivo de cada jogador deverá ser definido antes do início da partida, onde um jogador qualquer irá embaralhar as cartas de objetivo e formar um monte, onde cada jogador participante irá retirar uma carta para ser o seu objetivo naquela rodada;
- Para iniciar a partida, deve-se preparar o espaço do jogo primeiramente, o espaço deverá seguir esta sequência: a) o mapa do tabuleiro posicionamento ao centro; b) as cartas das regiões posicionadas à esquerda; c) as cartas de fronteira (azar) e objetivos posicionadas à direita. Já as cartas de personagens

deverão estar com os jogadores que foram selecionados para representá-las;

- Caso o jogador tenha tirado a carta de azar que diz para ele voltar um determinado número de casas, e este número for superior ao número de casas já caminhadas pelo jogador naquela rodada, que deverá voltar até seu ponto de partida.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste estudo, o qual visou criar um modelo de jogo que discutisse as relações de diversidade entre os países da América Latina com o uso de ferramentas lúdicas de gamificação e do design como agente participativo, mostrou-se ser um trabalho bastante complexo para o pesquisador, principalmente tendo em vista a profundidade do tema do jogo e também dos processos de criação do mesmo. Este estudo possibilitou que o pesquisador pudesse, a partir das pesquisas efetuadas no artigo, conversas com profissionais da área da comunicação e história, adentrar ao tema e adquirir um maior conhecimento sobre questões de diversidade na América Latina, metodologias de design e gamificação, e com isto, criar uma solução para o problema apresentado.

Diante dos estudos realizados na construção deste trabalho e a partir do teste do jogo aplicado na última etapa do seu desenvolvimento, fica evidente a possibilidade da criação de um modelo de jogo na qual foi proposto pelo autor. Durante a etapa de desenvolvimento, houve também a dificuldade de contato com profissionais especializados na América Latina para realizar um questionário, e por isso, o pesquisador teve que realizar a aplicação das perguntas com um professor de história do Colégio SATC. Ainda que ternha havido dificuldades durante o processo, foi conseguido alcançar as informações necessárias para dar continuidade ao trabalho.

Após todas as informações importantes terem sido coletadas pelo pesquisador, na etapa de desenvolvimento do jogo, a fase de teste foi de extrema importância para validação das informações e das mecânicas adotadas para a gamificação. Foi na fase de teste que foi possível validar as principais ideias para dinâmica, mecânica e componentes do jogo, onde se obteve uma resposta positiva por parte dos participantes. Durante esta etapa de teste, foi encontrado também alguns questionamentos relevantes para o jogo na qual não tinham sido previstos, mas que

após o teste, foi adicionado ao modelo de jogo. Por fim, esta prática serviu também para deixar claro que um modelo de jogo sobre diversidade na América Latina é uma ideia interessante, onde por meio de soluções lúdicas e gamificadas, é possível criar um jogo sobre temas complexos e profundos da nossa sociedade.

Para a produção deste artigo e do modelo de jogo apresentado, foi utilizado diversas pesquisas bibliográficas relacionadas a metodologias de projeto, Design Thinking, ludicidade, gamificação e América Latina. As pesquisas bibliográficas realizadas foram importantes para o pesquisador entender o tamanho do tema na qual o jogo abordou suas principais problemáticas. Visando estes pontos, conclui-se que este trabalho atingiu seu objetivo geral, que buscava criar um modelo de jogo que discuta as relações de diversidade na América Latina. Os objetivos específicos do artigo também são concluídos ao longo do processo, mostrando como foi utilizado do Design Thinking e da Gamificação na etapa de elaboração, a identificação dos contextos culturais na América Latina abordados no tópico de diversidade na América Latina, e foi conteúdo o último objetivo específico que aborda a estruturação de desenvolvimento de um modelo de jogo, assim como foi realizado nas etapas de elaboração e entrega do jogo.

Desenvolver um jogo que o tema principal é abordar as relações de diversidades entre os povos latino-americanos é um processo bastante longo e que necessita de muitas validações até chegar no produto final. Tendo isso em vista, fica claro para o pesquisador que existe a oportunidade de desenvolver este modelo de jogo por completo, seja usando as informações deste artigo, ou mesmo ampliando o processo de criação, envolvendo uma série de profissionais especializados em América Latina, e desta forma, podendo realizar uma melhor curadoria dos conteúdos para compor o jogo, assim como a ampliação das aplicações de testes com diferentes grupos de pessoas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: Dvs Editora, 2015.

AMSTEL, Frederick. **Design Participativo numa comunidade de Software Livre:**

o caso do website BrOffice.org. Curitiba, 2008. Disponível em: https://www.usabilidoido.com.br/arquivos/design_participativo_broffice2.pdf. Acesso em: 08 de maio 2022.

ARAÚJO, Maria. **Prospectos da democracia na América Latina em 2006.** CPDOC/FGV, Rio de Janeiro, 2006.

BAIA, Andreia; SANTOS, Adriana. **Inovação no processo de desenvolvimento de produto através do design thinking.** Revista Empreender e Inovar. Volume 1, número 1, 2018.

BROWN, Tim. **Design Thinking.** Rio de Janeiro: Elsevier, v.11, p.4, 2009.

BURKE, Brian. **Gamificar.** São Paulo, DVS Editora, 2015.

CAMARGO, Liriane; FAZANI, Alex. **Explorando o Design Participativo como Prática de Desenvolvimento de Sistemas de Informação.** Ribeirão Preto, 2014.

CANCLINI, Néstor García. **Cultura, Diversidade.** 2015. Disponível em: http://latinoamericana.wiki.br/verbetes/c/cultural-diversidade. Acesso em: 05 ago. 2022.

CARDOSO, João Batista. HIBRIDISMO CULTURAL NA AMÉRICA LATINA. In: CARDOSO, João Batista. **Itinerários**. 27. ed. Araraquara: Itinerários, 2008. p. 79-90. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/1127/914. Acesso em: 11 ago. 2022.

CRISTINA, Cíntia. **Como surgiram os diferentes ritmos latinos?** 2011. Disponível em:https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-surgiram-os-diferentes-ritmos-latinos. Acesso em: 14 ago. 2022.

DESIGN COUNCIL. **What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond.** 2019. Disponível em: https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond. Acesso em: 16 de maio, 2022.

Figura 01: **Diamante Duplo: Adaptação Design Council.** Disponível em: https://medium.com/@dthinkinguniville/diamante-duplo-aplicado-a-projetos-sociais-d1df204f12a9. Acesso em: 12 jun. 2022.

Figura 02: **Modelo de definição de elementos.** ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: Dvs Editora, 2015.

Figura 03: **Região grográfica da América Latina.** Disponível em: https://www.google.com/maps/place/Am%C3%A9rica+Latina/data=!4m2!3m1!1s0x90f99effb40af535:0xd2673dbf02a5b69c?sa=X&ved=2ahUKEwif8vy-vKv4AhVyl5UCHe9IBsEQ8gF6BAhWEAE. Acesso em: 14 jun. 2022.

Figura 04: **Clima das regiões da América Latina.** Disponível em: https://suburbanodigital.blogspot.com/2021/06/mapa-america-latina-climas.html. Acesso em: 11 ago. 2022.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010;

MURR, Caroline; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e Aplicando a Gamificação.** Florianópolis, UFSC: UAB, 2020.

NITZSCHE, Rique. **Afinal, o que é design thinking?.** São Paulo, Edições Rosari, edição 1, 2021.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. **Design Thinking Brasil.** Rio de Janeiro, Elsevier Editora, 2012.

RANHEL, Ana Lúcia Ribeiro Garcia. **SOTAQUES MUSICAIS: A DIMENSÃO DA VIVÊNCIA MUSICAL A PARTIR DO DIÁLOGO DA EDUCAÇÃO MUSICAL E A DIVERSIDADE DOS RITMOS DA AMÉRICA LATINA**. 2012. 28 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Música, Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

PINHEIRO, Alexandra Santos *et al*. **Identidade e Diversidade Cultural na América Latina**. Porto Alegre: Editora Fi, 2017. 448 p. Disponível em: https://ocarete.org.br/acervo/identidade-e-diversidade-cultural-na-america-latina/. Acesso em: 11 ago. 2022.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo.** Editora Blucher, São Paulo. Volume 1, 2012.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma Introdução: o Design no Contexto Social, Cultural e Econômico.** Editora Blücher, 1.ed. p.197, 2010.

SEIXAS, Renato. **Globalização cultural e multiculturalismo na América Latina: análise a partir de experiências das civilizações pré-colombianas.** Revista do Direito Privado da UEL, Volume 3, nº 1, 2010. Disponível em: http://www.uel.br/revistas/direitoprivado/artigos/Renato_Seixas_Globaliza%C3%A7%C3%A3o_cultural_multiculturalismo_Am%C3%A9rica_Latina.pdf. Acesso em: 02 maio 2022.

SEIXAS, Renato. **Identidade Cultural da América Latina: Conflitos Culturais Globais e Mediação Simbólica.** Cadernos Prolam/Usp, São Paulo, v. 1, p. 93-120, maio 2008. Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/268360126.pdf. Acesso em: 05 ago. 2022.

SILVA, Alan; ALMEIDA, Domingos. **A diversidade latino-americana na cobertura da rede de comunicação telesur.** Revista Espirales**,** v.1 n.1, p.204, 2018. Disponível em: https://revistas.unila.edu.br/espirales/article/view/1209. Acesso em: 11 abr. 2022.

SOMMADOSSI, Guilherme. **Mercado de jogos de tabuleiro ganham espaço no Brasil.** Forbes, 2019. Disponível em: https://forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil/. Acesso em: 03 de maio 2022.

TORRES, Pablo. **Design Thinking aplicado no desenvolvimento de produtos em borracha reciclada.** Campina Grande. Realize Editora, 2020.

VIANA, Mauricio; VIANNA, Ysmar; ADLER, Isavel e outros. **Design Thinking inovação em negócios.** Rio de Janeiro, Edição 1, 2012

APÊNDICES

APÊNDICE A: Mapa mental da música da América Latina

Fonte: Do autor (2022)

APÊNDICE B: Mapa mental da diversidade étnica na América Latina

Fonte: Do autor (2022)

APÊNDICE C: Mapa mental sobre direitos humanos na América Latina

Fonte: Do autor (2022)