

Alteridade: o protagonismo do “outro” em um jogo de tabuleiro *Alterity: the protagonism of "other" in a board game*

Anne Karolyne Mendes Pereira

gamificação, design, jogo de tabuleiro, alteridade, educação

O presente artigo objetiva, dentro de um cenário específico de campus universitário, possibilitar a troca de protagonismo dos participantes de um jogo de tabuleiro. Em uma era onde os interesses pessoais são priorizados e vale tudo para realizar sonhos, a proposta é ensinar as pessoas a se colocarem no lugar do outro, vivenciando dificuldades e privilégios presentes na sociedade. Usando o recurso da *gamificação*, formulou-se um jogo em que cada pessoa recebe um personagem com características próprias e com foco num diploma de nível superior. As regras, elementos, logotipo, cores, símbolos e *lettering* incorporam conceitos que representam, ou se relacionam diretamente, com a temática do jogo: alteridade. Os perfis dos personagens foram construídos de acordo com renda familiar, oportunidades e preconceitos derivados da classe social em que se encontram. A proposta é que o jogador enfrente desafios e dificuldades relacionadas a questões de gênero, de etnia e de classe social. Apesar de cada usuário ter o mesmo objetivo, que é conseguir um diploma de nível superior, eles experimentarão situações diferentes e perceberão que nem todos podem alcançar seus objetivos, devido às particularidades de cada realidade.

gamification, design, board game, alterity, education

The present article aims, within a specific university campus scenario, to allow the exchange of the protagonism between the participants of a board game. In a time where personal interests are prioritized and everything is worth to make dreams come true, the purpose is to teach people to put themselves in each others places, experiencing difficulties and privileges present in society. Using the gamification feature, a game was developed, so that each person is entitled to a character with his own peculiarity aiming a college degree. The game's rules, elements, logo, colors, symbols and lettering incorporate concepts that represent, or relate directly to its theme: alterity. The players profiles were defined according to their family income, opportunities and prejudices derived from their social class. The purpose is that each player faces challenges and difficulties related to gender, ethnicity and social class issues. Despite the fact each user can have the same goal, to achieve a college degree, they will experience different situations and realize that not everyone can achieve their objectives, due to the particularities of each reality.

1 Introdução

Alteridade é um substantivo abordado pela filosofia e pela antropologia que tem como princípio fundamental o fato de que o homem, como ser social, tem uma relação de interação e dependência com o outro. Portanto, em um ambiente social, alteridade implica na capacidade que um indivíduo tem de se colocar no lugar do outro, baseando-se em diálogo e valorização das diferenças (ABBAGNANO, 1998).

A internet é um sistema ilimitado de comunicação que permite a interação de usuários em uma única plataforma. Nessa rede, são disponibilizados infinitos conhecimentos e informações, em formato de texto e imagens, estáticas e em movimento. No ambiente das redes sociais, os usuários se sentem no direito de opinar sobre tudo e qualquer pessoa pode se considerar especialista em determinado assunto. Esse vasto campo democrático tem dado voz às minorias. Mas, ao mesmo tempo, expõe um movimento de pessoas que rotulam de “mimimi”¹, questões como racismo, misoginia e homofobia por considerá-las inexistentes.

¹ *Mimimi*: expressão informal que denota uma pessoa que reclama de tudo. Possui conotação pejorativa, sendo muitas vezes utilizada para satirizar alguém que passa a vida reclamando.

Neste artigo, descreve-se a criação de um jogo em que os participantes devem se colocar na realidade de outra pessoa, em um ambiente universitário. Abordando o preconceito social e focando, especificamente, em questões de gênero, de etnia e de classe social, pretende-se explicitar – por meio de personagens sorteados aleatoriamente – as dificuldades e os empecilhos enfrentados por estudantes pertencentes a diferentes minorias.

Ao lidar com situações de preconceito que podem comprometer a qualidade de vida e de ensino, pretende-se que o jogador reflita sobre até que ponto deve chegar para concretizar o sonho de possuir um diploma de nível superior, em um ambiente que deveria ser democrático, mas que, por falta de respeito pelo diferente, pode ser hostil.

2 Conceitos e teorias empregadas na elaboração do “Jogo Alteridade”

O behaviorismo (ou "comportamentalismo") é uma filosofia baseada na resposta de estímulos externos, não se atentando a acontecimentos passados, nem discutindo a utilidade prática dos relatos acerca do mundo interior (SKINNER, 1974). É uma teoria fundamentada na mensuração pura e simples de resultados e da observação do comportamento inato, que se configura como atividade fisiológica reflexiva e instintiva, assim como respirar.

O cognitivismo, porém, ressalta exatamente o que o behaviorismo ignora: a cognição, o ato de conhecer e o estímulo somado a experiências anteriores (MOREIRA, 1999). É o comportamento operante sobre o ambiente, sendo obtido pelo reforço. Um reforço positivo fortalece qualquer comportamento que o produza, enquanto um negativo revigora qualquer comportamento que o reduza ou o faça cessar (SKINNER, 1974).

A Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL, do inglês *Problem-Based Learning*) está se tornando cada vez mais comum nos novos currículos (FRAGELLI e MENDES, 2015). As técnicas de ensino não podem ser engessadas e sempre planejadas com precisão e antecedência, pois deve-se preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, aclimatando o ensino ao cotidiano e ao dia-a-dia da educação (LEVY, 1999). O jogo “Alteridade” surge com o intuito de adaptar o ensino social e cultural ao dia-a-dia, fazendo com que cada aluno assuma uma nova identidade.

A teoria utilizada para esse jogo é a humanista, visto que prioriza a auto realização do aprendiz, valorizando não apenas o aspecto cognitivo, mas também o motor e o afetivo. Trata-se de uma abordagem cujo precursor é Carl Rogers, que partia do princípio de que o terapeuta deve fazer com que o paciente entenda seus males e, assim, modifique e supere seu estado (SANTOS, 2017).

Assim como o Humanismo, pretende-se mostrar novas realidades para cada jogador, a fim de que, a partir da compreensão de suas dificuldades, possa alcançar o objetivo utilizando todo o potencial para a aprendizagem. Deseja-se que os jogadores se identifiquem com os personagens criados, envolvendo-se em diferentes realidades e em situações experimentais, com o intuito de promover o aprendizado.

O pensamento humanista deu origem a tendências pedagógicas contrastantes com as ideias da Pedagogia Tradicional ao afirmar que o aluno deve ser o centro do processo de ensino, percebendo-o como portador de experiências únicas e individuais, que deve ser educado conforme suas necessidades específicas. Em oposição a outras formas de intervenção, Carl Rogers propôs um modelo que acredita na autonomia e nas capacidades de uma pessoa, no seu direito de escolher qual a direção a tomar e da responsabilidade em seu comportamento (CAPELO, 2000).

Referente à formulação do jogo, inicialmente cabe salientar o conceito de *gamificação*. *Gamificar* significa derivar a diversão e os elementos de jogos para a aplicação em atividades produtivas do mundo real (CHOU, 2014). Partindo do princípio que o homem tende ao lúdico (*homo ludens*), a utilização de jogos é tida como uma excelente técnica de aprendizado. Porém, não se pode simplesmente criar jogos educativos sem que haja escolha do processo ideal.

Yu-kai Chou é o criador do Octalysis, processo da *gamificação* onde se identificou oito núcleos centrais por trás de cada grande motivação do ser humano. Esse é um tipo de

framework, ou seja, de método ou “compilação de boas práticas”, utilizado para a criação de jogos. Ele serve como base para a aplicação das técnicas de *gamificação* e descreve formas de se encontrar resultados satisfatórios em atividades reais, utilizando a motivação como fator determinante (ASSUNÇÃO, 2015).

Figura 1. Framework *Octalysis*.



Chou acredita que, ao invés de procurar por projetos bem-sucedidos, deve-se pesquisar, com base no público-alvo, quais os motivadores que o farão participar ou não da *gamificação* (CHOU, 2015, p.21). As oito principais motivações são: a) significado épico & chamado; b) desenvolvimento & realização; c) empoderamento & feedback; d) propriedade & posse; e) influência social & pertencimento; f) escassez & impaciência; g) imprevisibilidade & curiosidade; e, h) perda & rejeição (Figura 1).

3 Elementos do jogo

Nos próximos itens são apresentados os elementos e regras que compõem o jogo “Alteridade”.

Cores

Como metáfora ao conceito do jogo, onde diferentes raças, identidades de gênero e de classe social devem aprender a trabalhar juntas em prol de um mesmo objetivo, utilizou-se, para a criação do logotipo, cores complementares, ou seja, opostas e nada semelhantes que oferecem muito contraste entre si. Elas poderiam destoar, mas ao serem corretamente aproximadas, ficam bem juntas. Como diria Leonardo da Vinci:

‘Dentre cores iguais, apresentará maior beleza a que se encontre ao lado de sua cor contrária: o azul ao lado do amarelo-dourado e o verde ao lado do vermelho’. (PEDROSA, 2008, p. 75)

Logotipo

Para o logotipo, foi criado um símbolo e uma estilização de fonte, como mostra a Figura 2.

Figura 2. Logotipo do jogo "Alteridade".



Símbolo

O símbolo é representado por duas mãos com cores diferentes em uma espécie de cumprimento. Mais do que um gesto formal, os punhos fechados mostram força, cumplicidade e compromisso com uma luta comum, como já utilizado em diversos movimentos sociais. Para exemplificar, na Figura 3, são apresentados os símbolos existentes no *Reproduce and Revolt* (a), livro com ilustrações feitas por artistas de mais de doze países que cederam direitos de imagem para serem utilizadas em causas sociais; e os cartazes utilizados nas manifestações de resistência dentro da Escola de Belas Artes de Paris, o *Atelier Populaire* (b), em 1968 (BRAGA, 2011).

Figura 3. Exemplos de símbolos com punhos fechados: luta e força.



Reproduce and Revolt (a).



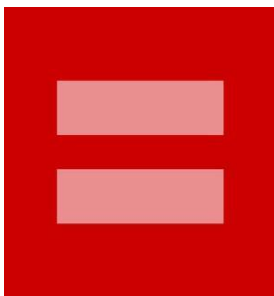
La Lutte Continue, do *Atelier Populaire* (b).

Lettering

O *lettering* foi desenhado especificamente para o jogo. Com uma fonte não serifada, pretende-se mostrar modernidade e despojamento. As letras, ainda que iguais, estão posicionadas de formas díspares, fazendo uma analogia a situações da vida onde pessoas semelhantes vivem de formas diferentes conforme seu lugar na sociedade. Elas se relacionam entre si, pois uma "ajuda" na construção da outra, conceito explicitado no jogo como "trabalho em equipe".

A primeira letra "E" simboliza um ideal de igualdade. Utilizando artifícios da Gestalt, onde a arte se funda no princípio da pregnância, ou seja, na formação de imagens, no significado da forma e de suas propriedades, observando-se o "todo" em detrimento da análise das partes que compõem um conjunto (FILHO, 2003), criou-se uma letra utilizando um símbolo socialmente conhecido de "igual" (=), representando a igualdade de direitos independente de gênero, raça ou classe, e fazendo uma referência à campanha lançada pela *Human Rights Campaign* (HCR), ilustrada na Figura 4, de apoio ao casamento entre pessoas do mesmo sexo (SÍMBOLO, 2013).

Figura 4. Símbolo de apoio ao casamento entre homossexuais.



Perfil do jogador e contexto

Como recurso educacional, o jogo constitui uma forma de entretenimento para que jovens adolescentes de classe média, entre 12 e 25 anos, vivenciem realidades e dificuldades distantes, conhecidas somente pela mídia (jornais, sites, blogs e postagens em redes sociais). O ambiente universitário foi escolhido por reunir jovens egressos de instituições de Ensino Médio, públicas ou particulares, com escolhas profissionais independente das oportunidades e privilégios que os levaram até ali.

Eles representarão diferenças de classe, de oportunidades e de preconceito, fatores comuns nessas instituições. Desafiados a lidar com situações diversas, serão levados a se desconstruir e a construir novos conceitos, durante os oito semestres de um curso superior em universidade pública, conquistando um diploma como prêmio no final do jogo.

Motivadores

Para o jogo “Alteridade”, escolheram-se seis motivadores do *Octalysis*, apresentados e detalhados a seguir:

1. desenvolvimento & realização: em “Alteridade”, após sorteio, o jogador recebe uma carta com as características do personagem que irá representar (classe social, fonte de renda, raça e identidade de gênero). Ao longo do jogo, outros dois aspectos serão desenvolvidos: estudo e prestígio social (Figura 5). De acordo com as situações impostas nas casas do tabuleiro, o jogador acrescentará ou reduzirá seus pontos/fichas de estudo e prestígio social e, dessa forma, terá maior ou menor facilidade para resolver algumas situações e tomar decisões. A Figura 6 mostra a distribuição inicial de pontos e de prestígio social de cada personagem conforme sua classe social, independente da identidade de gênero².

Figura 5. Fichas de ponto de estudo e prestígio social.



² Esses dados foram obtidos a partir de debates em sala de aula na turma de Design de Interação do Programa de Pós Graduação em Design da UnB, com alunos graduados em Pedagogia, Publicidade, Odontologia e Design. A distribuição foi feita, especificamente, para os personagens apresentados neste artigo, podendo variar de acordo com outras realidades.

Figura 6. Distribuição dos pontos de estudo e de prestígio social para o 1º semestre.



2. propriedade & posse: conforme a classe social, o nível de estudo e, inclusive, a sorte, o jogador poderá acumular prêmios e bens, como certificados de cursos, intercâmbio em universidade internacional, adiantamento do curso em um semestre (curso de verão), estágio e novo emprego. Isso o torna proprietário de um projeto ou organização que poderá ajudá-lo em um processo futuro, motivando-o.
3. influência social & pertencimento: o jogador, desde o início, é incitado a buscar mais prestígio social a fim de conseguir evoluir. Com isso, ele se torna uma espécie de líder diante do grupo, almejando mais pontos e, assim, esforçando-se para que haja um reconhecimento.
4. escassez & impaciência: dependendo da casa que o jogador for posicionado, ele pode perder o direito de jogar uma ou mais rodadas, tornando-o ansioso e mais atento na próxima jogada. Há ocasiões que poderá ser escolhido por um adversário para ficar uma rodada sem jogar, possivelmente em razão da ausência de afinidade ou da ameaça desse jogador chegar em primeiro lugar.
5. imprevisibilidade & curiosidade: o jogador tem mini-desafios nas casas especiais (Mímica, Prenda e Dia a Dia) onde, dependendo dos números que saírem no dado, podem conquistar ou não certos tipos de recompensas. Além disso, questões de identidade de gênero, de classe social e de raça poderão definir oportunidades e desafios no decorrer do jogo.
6. empoderamento & *feedback*: em casas como Dia a Dia, situações reais possuem desfechos diferentes conforme o personagem e sua sorte. Nelas, o jogador tem acesso a diferentes combinações e resultados de acordo com números jogados no dado, o que o faz escolher e ver, imediatamente, a consequência de suas ações. Ele tem controle em tempo real de alguns movimentos, podendo causar uma reação em cadeia até o final do jogo. Além disso, escolhas como "estudar mais" e "ficar em casa para trabalhar no projeto" podem resultar em pontos de estudo e prestígio social, dando mais atributos ao personagem que podem auxiliar em situações futuras.

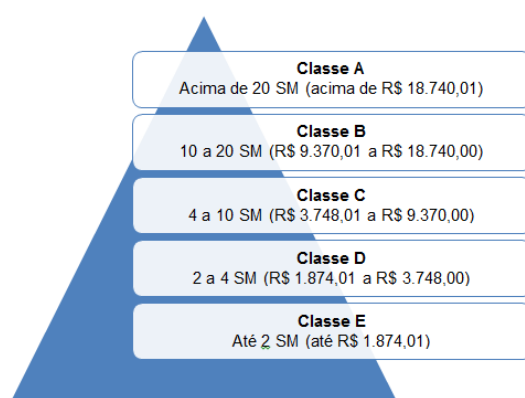
Fichas de personagens, classe social e identidade de gênero

Para as fichas de personagens com definições das classes sociais e das faixas de rendas dos personagens (Figura 7), adotou-se a classificação do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Os valores em unidades monetárias foram calculados com base no Salário Mínimo (SM) de R\$ 937,00, reajustado em janeiro de 2017 (Figura 8).

Figura 7. Fichas de personagens.



Figura 8. Distribuição das classes sociais no Brasil.



A partir dessas informações, foram definidos a renda familiar dos personagens do jogo, assim como a distribuição de proventos para cada um deles. A maioria corresponde a jovens que concluíram o Ensino Médio e, na sequência, ingressaram na universidade pública, após processo seletivo (vestibular, avaliação seriada, Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM, programas de inclusão social e distribuição de cotas). A faixa etária dos ingressantes é 16 e 19 anos. A única exceção é o personagem da Classe B, que já possui uma graduação, tem 24 anos e é empregado em empresa familiar como Trainee.

Tabela 1. Características sociais e econômicas dos personagens.

Classe Social	Renda Familiar	Quantidade Membros da Família	Perfil do Personagem
Classe A	R\$ 27.450,00	3 (pai e mãe com nível superior e filho único com ensino médio completo / brancos)	Mesadista
Classe B	R\$ 12.210,00	4 (casal gay com nível superior / brancos e 2 filhos adotados com nível médio / negros)	Trainee em empresa de família
Classe C	R\$ 4.770,00	4 (sogra e jovem casal com ensino médio completo e filho pequeno / brancos)	Auxiliar Administrativo
Classe D	R\$ 2.380,00	7 (pai e mãe com ensino fundamental incompleto e 5 filhos cursando o nível fundamental e 1 com ensino médio completo / negros)	Sem renda, com ajuda de custo do padrinho
Classe E	R\$ 1.600,00	5 (pai e mãe analfabetos e 3 filhos com ensino médio / negros)	Bolsista com residência na Universidade

A classe social, além de determinar o valor aproximado da renda do personagem, estabelece se esse será proprietário de algum veículo. Jogadores das classes A e B iniciam o jogo com automóvel.

O personagem Classe A de 18 anos é filho(a) único(a), branco(a) e foi presenteado(a) com um carro pelos pais por ocasião do aniversário. Sua fonte de renda é proveniente de mesada de \$ 2.000. Para os pais, a dedicação exclusiva à faculdade e a outros cursos complementares (idiomas, técnicos, *coaching* e concursos) é fundamental para o melhor aproveitamento do período acadêmico e para garantir sucesso profissional.

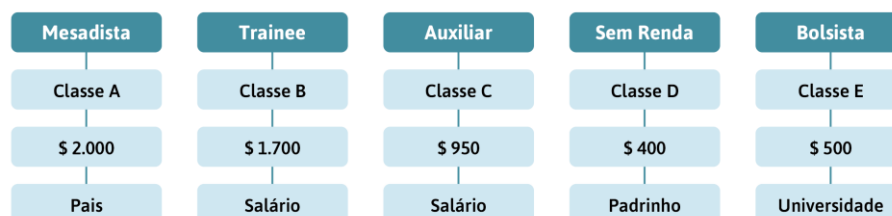
Na Classe B, o(a) personagem(a) é filho(a) de um casal homossexual branco e é adotado(a), juntamente com seu irmão, que também é universitário. É negro(a), tem 24 anos, e é proprietário(a) de um veículo financiado. Trabalha na empresa dos pais como Trainee e possui a primeira graduação em Administração de Empresas. Recebe um salário de \$ 1.700 para trabalhar 6 horas por dia.

Filho(a) de mãe viúva, o(a) personagem da Classe C é branco(a), recém-casado(a), tem 19 anos, filho pequeno e mora com o cônjuge e a sogra. A fonte de renda majoritária é da sogra e o cônjuge encontra-se desempregado. Não possui veículo e trabalha como Auxiliar Administrativo em um escritório de Contabilidade. Recebe um salário mínimo e faz trabalhos extras para complementar a renda nos finais de semana.

Com maior família e menor renda, o personagem da Classe D é negro(a), tem 17 anos, é o(a) primogênito(a) de cinco irmãos e o(a) primeiro membro da família a ingressar em uma instituição de nível superior. Seus pais têm ensino fundamental incompleto e ambos recebem pouco mais de um salário mínimo. Esse personagem não possui renda, mas será presenteado pelo padrinho com \$ 400 de ajuda de custo no 1º semestre. A partir do 3º semestre será contemplado com uma bolsa de estágio de \$ 800.

Por último, o personagem Classe E é negro(a), filho(a) de pais analfabetos e tem 16 anos. Caçula de três filhos, é dedicado(a) aos estudos. Os pais moram em outro município e, após o ingresso na universidade, foi selecionado(a) para participar de um programa de bolsas e moradia. Recebe \$ 500 de ajuda de custo.

Figura 9. Distribuição de proventos para o 1º semestre.



No 7º semestre serão oferecidas oportunidades de emprego a todos os alunos, com salários variando conforme a identidade de gênero. De acordo com recente pesquisa feita pela Equipe Pesquisa Salarial da Catho Online, homens e mulheres, ainda que com cargos iguais, recebem salários diferentes. As mulheres recebem salários menores, principalmente em cargos mais elevados (CATHO, 2017).

Com base nessas informações, fez-se uma média salarial e os proventos serão de \$ 2.700 para mulher e \$ 3.500 para homem. A função a ser exercida será equivalente, isto é, de pesquisador na universidade em que estudam.

4. Componentes e dinâmica do jogo

São componentes do jogo “Alteridade” o manual de instruções; um tabuleiro dobrável; um dado com seis lados; uma ampulheta; dez cartas de personagens; notas de dinheiro (\$ 10, \$ 20, \$ 50, \$ 100 e \$ 500); cartas de mímica; cartas de prenda; cartas denominadas “Dia a Dia”; e certificados.

Preparação do jogo

O tabuleiro deve ser aberto em uma superfície plana. Antes do início do jogo, um participante precisa ser escolhido como o diretor da universidade, que será responsável por todas as operações realizadas com o banco e a instituição, como pagamentos e recebimentos de dinheiro, de certificado e de pontos.

As cartas que definirão o personagem que cada jogador vai representar no jogo (Figura 7) devem ser embaralhadas e distribuídas aleatoriamente. O dinheiro será entregue de acordo com a renda do personagem sorteado. O primeiro a jogar será aquele que conseguir o maior número ao lançar o dado. Todos os jogadores posicionam seus pinos no início do jogo.

O tabuleiro

O tabuleiro tem o formato das casas baseado no símbolo da igualdade entre gêneros (Figura 10) e possui um cenário de universidade pública, com casas diferenciadas conforme a função e com ilustrações de acordo com os comandos das casas (Figura 11).

Figura 10. Símbolo da igualdade entre gêneros.

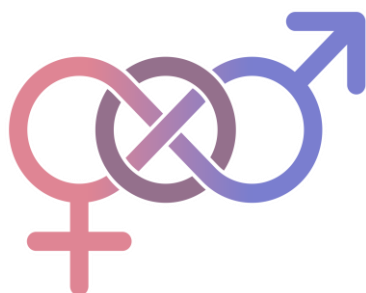
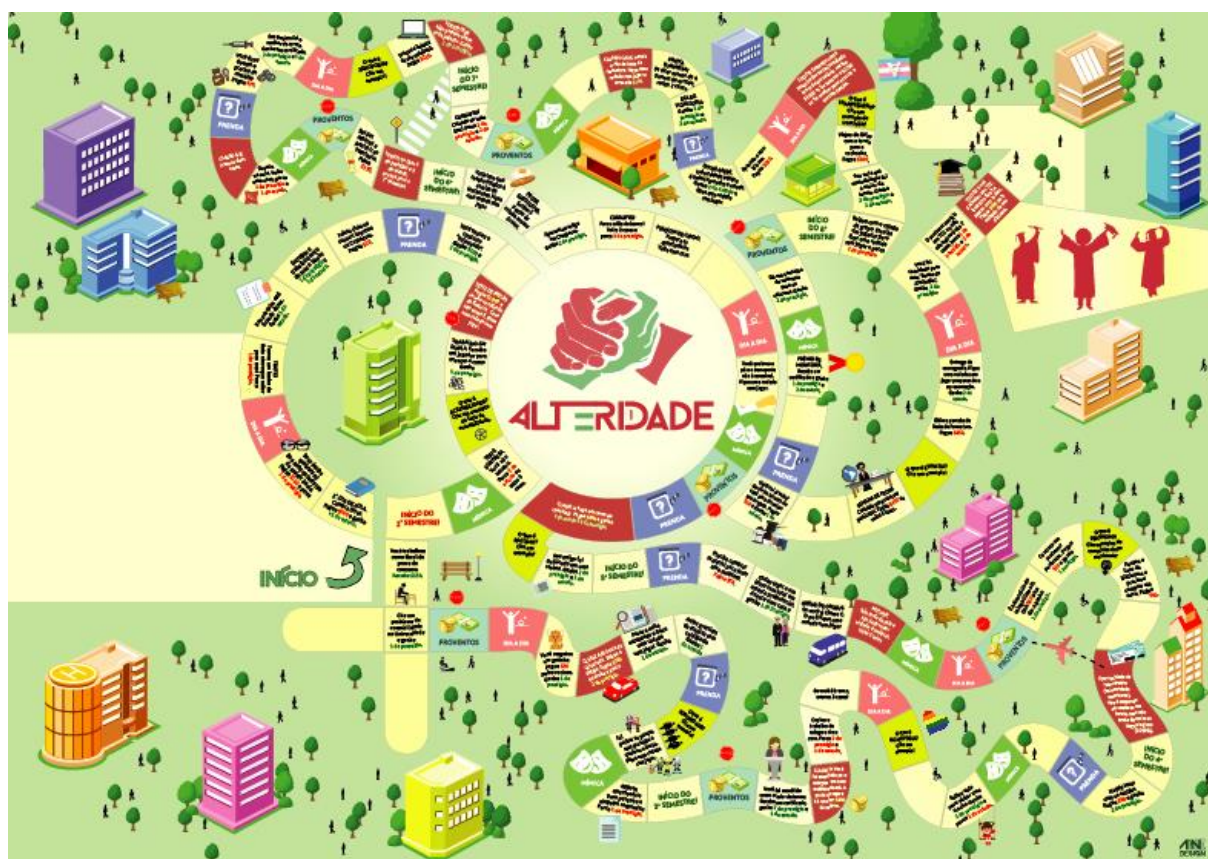


Figura 11. Tabuleiro.



Cada casa especial (Mímica, Prenda e Dia a Dia) corresponde a um conjunto de cartas, como mostra a Figura 12.

Figura 12. Cartas de ação.



As casas especiais que compõem o tabuleiro têm a finalidade de tornar o jogo mais dinâmico, promovendo a interação entre os participantes e, ainda, a discussão de assuntos relacionados com situações vivenciadas por minorias. São elas:

1. Mímica: o jogador que se posicionar nessa casa deve sortear uma palavra e gesticular por 60 segundos, cronometrados por uma ampulheta, para todo o grupo. Caso ninguém descubra a palavra, ele retorna à posição inicial, antes do lançamento do dado. No caso de um jogador acertar, ambos recebem \$ 50. O objetivo é ressaltar a importância do trabalho em equipe e da coletividade, indiferente da classe social, fonte de renda, identidade de gênero e raça.
2. A maioria das palavras encontra-se dentro da temática de universidade e da diversidade, como: raiz quadrada, caderno de estudos e cadeira de rodas.

3. **Prenda:** essas cartas propõem desafios que correspondem às atividades diárias de Pessoas com Deficiência (PcD), demonstrando as dificuldades pela mobilidade reduzida, agravada pela ausência de acessibilidade. Outras cartas contêm dinâmicas genéricas para serem realizadas com a participação de todos os jogadores. O cumprimento da tarefa resultará em ganho de prestígio social, conforme estabelecido em cada carta, tanto para o executor da prenda, como para o jogador que acertar a ação proposta. No caso do não cumprimento, retorna-se à casa antes do lançamento do dado. Exemplo: a pessoa sentada à sua frente deverá pensar no trecho de uma canção. Tampe os ouvidos e, apenas lendo os lábios dela, tente adivinhar qual é a música.
4. **Dia a Dia:** diferentes situações, geralmente com contextos de preconceitos sobre minorias. Nessas casas, deve-se resolver questões ou tirar a sorte conforme a soma dos números após o lançamento do dado, submetendo-se a situações que, dependendo do gênero, da classe, da condição e da sexualidade, podem ser danosas ou não. Em alguns casos, o jogador poderá decidir entre mais de uma opção, cabendo escolher aquela que será melhor para o seu personagem. Em outros, porém, não há chance de escolhas, principalmente se o personagem estiver entre situações mais específicas de fragilidade social ou de gênero. Por exemplo:
 - Situação 1: ao passar por um beco escuro e encontrar um ladrão, o jogador: (a) foge e deve retirar 10 pontos na soma dos números após o dado ser jogado duas vezes; (b) luta, se for homem ou tirar apenas número ímpar quando jogar o dado; ou (c) entrega \$ 50, pela ausência de pontuação adequada para “fugir” ou “lutar”.
 - Situação 2: quebraram a janela da sua casa: (a) receba \$ 50, se for homem, pois o responsável lhe viu e pagou pelo conserto; ou (b) receba \$ 0 se for mulher, pois o culpado te viu sozinha e fugiu.
5. **Casas Amarelas:** possuem perguntas sobre temas específicos. As respostas dos conceitos estão no Manual de Instruções. Uma vez que essas questões estarão disponíveis para todos os jogadores, o grau de dificuldade está na exemplificação, que não poderá ser repetida durante o mesmo jogo. Se o jogador da vez não souber, o da esquerda pode tentar responder. Se esse também não conseguir, caberá ao próximo responder. Quem acertar, avança uma casa e ganha 1 ponto de prestígio social. São exemplos:
 - O que é homofobia? Cite um exemplo.
 - O que é xenofobia? Cite um exemplo.
 - O que é acessibilidade? Cite um exemplo de falta de acessibilidade.
6. **Proventos:** são casas em que todos os jogadores devem parar obrigatoriamente (sinalizadas pela placa de "PARE"). Nelas, eles recebem unidades monetárias referentes aos recursos (mesada, salário e bolsa), presentes nas cartas com características dos personagens definidas em sorteio no início do jogo. Duas situações serão incorporadas à medida que o jogo estiver em andamento. A primeira é a obrigatoriedade do personagem de Classe D ingressar em estágio em uma multinacional, com proventos mensais de \$ 800. A segunda mudança ocorre no 7º semestre, quando todos os participantes recebem da universidade uma proposta de emprego como pesquisador, com proventos de \$ 2.700 para mulher e \$ 3.500 para homem.

Início do jogo

Na vez correspondente, o jogador avança conforme o número definido ao lançar o dado, fazendo escolhas quando houver mais de um caminho a ser seguido. O personagem sempre deve seguir em frente da casa em que parou, cumprindo o comando estipulado, quando houver.

Término do jogo (vencedor)

Nesse jogo, todos vencem, pois conseguem chegar ao objetivo final, que é a graduação em nível superior e o diploma, superando os obstáculos e adversidades de cada personagem. Após todos os jogadores se formarem, deve-se contabilizar a quantidade de certificados, de

estudos e de prestígio social e fazer uma reflexão sobre as principais diferenças de oportunidades e dificuldades vividas por pessoas diferentes, apesar de estarem em igual ambiente com um mesmo fim.

5 Conclusão

O cenário mundial de globalização e as constantes inovações tecnológicas – principalmente no campo da comunicação – reduzem as distâncias entre as pessoas da mesma forma que criam barreiras. É consenso que ferramentas disponíveis na internet, como sites e aplicativos de relacionamento, promovem o contato virtual entre pessoas e o intercâmbio de informações, com eficácia e eficiência, utilizando poucos recursos materiais e financeiros.

Em tempo real, é possível interagir com qualquer indivíduo que também tem acesso à rede, mas os conteúdos trocados não necessariamente imprimem confiança e credibilidade. Quando se trata de temas relacionados ao preconceito, o que inclui questões de gênero, de etnia e de classe social, e que são objeto dessa pesquisa, fica claro o distanciamento das opiniões difundidas virtualmente com a realidade.

Nas redes sociais apresenta-se um mundo bonito e harmonioso, onde não existem preconceitos e problemas. Porém, o que se observa com o aumento do acesso à internet é muito mais do que isso. O anonimato tornou-se uma importante ferramenta para a difusão de ódio e, enquanto as minorias conquistam seu espaço, são vítimas de outro tipo de discriminação. Não se faz mais comentários racistas abertos ao público, por exemplo, devido à criminalização do racismo, mas basta acessar as páginas dos grandes meios de comunicação para perceber que notícias sobre preconceito são recorrentes e ainda estão longe de findar. Ele se tornou repulsivo, mas não deixou de existir.

A ascensão das minorias incomoda. Gays, negros e transgêneros existem e sempre existiram, mas estavam inertes, pois eram marginalizados e não possuíam voz. Agora, causam incômodo, pois quebraram o silêncio e passaram a se mostrar ao mundo.

A proposta do jogo “Alteridade”, palavra que designa o ato de um indivíduo se colocar ou se constituir como o outro é, primeiramente, definir quem é o outro. É imergir o jogador, antes de mais nada, no lugar de um personagem que pode não ter nenhum tipo de privilégio. É mostrar que cotas raciais são necessárias porque o negro, ainda que rico, sofre um tipo de preconceito que um branco jamais entenderia.

Com o jogo, pretende-se apresentar as dificuldades de quem é diferente utilizando uma forma lúdica e divertida, sem excluir a importância do social. Ao propor que um jogador faça algo sem as mãos, por exemplo, mostra-se a dificuldade diária de pessoas com deficiência. Ao fazê-lo voltar algumas casas simplesmente por ser negro, mostra-se a injustiça da sociedade, que coloca iguais em situações díspares apenas pela cor da sua pele.

O preconceito existe, é palpável e rotineiro na vida de milhões de pessoas, seja pela cor da pele, pela sexualidade, pela identidade de gênero ou classe social. Cabe a cada um cumprir o papel de cidadão e desconstruir, diariamente, os próprios preconceitos.

Este projeto já foi apresentado a professores de diferentes disciplinas e instituições e, a partir do interesse de tantos mestres, propõe-se criar uma versão online para download, de forma que alcance o maior número de pessoas, possibilitando o acesso à aventura de se tornar um pouco o outro e perceber que “a grama do vizinho” nem sempre é tão verde assim. Conscientizar e desconstruir, por meio da educação, é a forma mais rápida de mudar um pouco o mundo que existe em cada um e, assim, mudar o mundo em que cada um existe.

6 Referências

ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. 3. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ASSUNÇÃO, Wilker Mesquita de. Ambiente de Aprendizagem Virtual, no Contexto de Algoritmos, para Crianças com Síndrome de Down. 2015, Brasília.

BRAGA, Marcos da Costa. O Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos & atuação

- profissional. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- CAPELO, Fernanda de Mendonça. Aprendizagem Centrada na Pessoa: contribuição para a compreensão do modelo educativo proposto por Carl Rogers. Publicado na Revista de Estudos Rogerianos, A Pessoa como Centro n. 5 Primavera-Verão 2000.
- CATHO, Pesquisa Salarial Catho. As Diferenças Salariais entre Homens e Mulheres. Disponível em:
<http://www.catho.com.br/salario/action/artigos/As_diferencas_salariais_entre_Homens_e_Mulheres.php> Acesso em: 15 mai. 2017.
- CHOU, Yu Kai. Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. Amazon, 2014.
- FILHO, João Gomes. Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma. 5. Ed – São Paulo: Escrituras Editoras, 2003.
- FRAGELLI, Ricardo L. e MENDES, Fábio M. Batalha Naval dos Extremos Locais: jogos de aprendizagem para o ensino dos cálculos. 2015, Brasília.
- LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.
- MOREIRA, Marco Antônio. Teorias de Aprendizagem. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1999.
- PEDROSA, Israel. O Universo da Cor. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2008.
- SANTOS, José Alex Soares. Teorias da Aprendizagem: comportamentalista, cognitivista e humanista. Disponível em:
<http://aprendizagemhumanista.weebly.com/uploads/6/9/4/2/6942932/teorias_da_aprendizagem_comportamentalista_cognitivista_e_humanista.pdf> Acesso em: 13 abr. 2017.
- SÍMBOLO em Defesa do Casamento Gay Viraliza nas Redes Sociais. Disponível em:
<<http://revistaepoca.globo.com/Mundo/noticia/2013/03/simbolo-em-defesa-do-casamento-gay-viraliza-nas-redes-sociais.html>> Acesso em 25 mai. 2017
- SKINNER, Burrhus Frederic, 1904-1990. Sobre o Behaviorismo. 10 Ed. São Paulo: Cultrix, 2006.