

Cordel em jogo: construindo valores humanos

Priscila Peixinho Fiorindo

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Brasil



Figura 1: Tela iniciar



Figura 2: Tela dos cordéis

Resumo

Levando em conta a literatura de cordel como uma arte que hoje se encontra em diferentes estados do Brasil e fora dele que, na maioria das vezes, retrata o contexto sócio-histórico e ideológico do Nordeste brasileiro e, a fim de enfatizar as produções dos membros do Grupo de Pesquisa Psicolinguística perspectivas Interdisciplinares /GPLPI/UNEB, foram elaborados, a partir de alguns contos de fadas, seis cordéis sobre valores humanos, publicados na Revista Pandora Brasil, Edição 115. Após as produções construímos, utilizando as ferramentas tecnológicas, um jogo narrativo digital de seis fases, em 2D, com os referidos cordéis adaptados. O objetivo do jogo é trabalhar, por meio dos contos de fadas cordelizados, os valores humanos. O game foi financiado pelo Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação da Universidade do Estado da Bahia/UNEB - PROINOVAÇÃO - Edital nº 033/2022.

Palavras-chave: jogo narrativo, literatura de cordel, educação, valores humanos.

Contatos:

Priscila Peixinho priscilafiorindo@gmail.com

Fiorindo

1. Introdução

Considerando o contexto psicossocioemocional da sociedade contemporânea, verificamos uma grande dissociação evolutiva entre o conhecer e o fazer, por um lado, e o conviver e o ser, por outro lado.

Paralelamente, observamos os avanços tecnológicos, novidades científicas. transformações do saber graças a um acentuado esforço coletivo cada vez mais integrado mundialmente. Mas, quando nos referimos à convivência e à autorrealização, notamos que estamos inseridos na normose. Conforme Weil et al [2022 p. 18], a normose pode ser definida como o conjunto de normas, conceitos, valores, estereótipos, hábitos de pensar ou de agir, que são aprovados por consenso ou pela maioria em uma determinada sociedade e que provocam sofrimento, doença e morte. Em outras palavras, é algo patogênico

Realização









Apoio



e letal, executado sem que os seus autores e atores tenham consciência de sua natureza patológica.

Segundo os estudiosos, a normose é uma normalidade doentia, diferenciando-se da normalidade saudável, como levantar-se cedo e realizar atividade física. E existem diferentes tipos de normose [Weil et. al. 2022]. Na normose bélica, por exemplo, há um consenso de "normalidade" entre aqueles que estão em guerra, mesmo afetando pessoas inocentes, pois o poder de posse – o "ter" prevalece no lugar do "ser". Nessa vertente, constatamos que algumas ocorrências e descobertas atuais sobre as origens de sofrimentos e doenças, no âmbito individual ou social - guerras e violência, além da esfera ambiental - destruição de ecossistemas, contestam a ideia de normalidade nutrida pelo consenso social. Nesse sentido, surge uma denúncia de que certas normas sociais conduzem a sofrimentos físicos e morais.

Diante do cenário de sofrimento psíquico e da crise existencial devido à construção de uma sociedade não saudável, verificamos as patologias contemporâneas como a ansiedade e a depressão, além das múltiplas faces da violência, principalmente nas escolas de educação básica, no Brasil e no mundo, que deterioram a qualidade do viver dos escolares, sendo um sintoma da crise de sentido da vida.

Com base nas evidências sobre a depressão, a Organização Mundial de Saúde (OMS) revela que ela é a principal causa de incapacitação dos indivíduos no mundo. E por isso definiu metas globais (2013-2030) a fim de melhorar o bem-estar das pessoas, a partir de estratégias para mudança de comportamento, remodelando ambientes e fortalecendo os sistemas que cuidam do ser humano biospsicossocialmente.

Nesse contexto, a prática de valores humanos torna-se imprescindível para educação integral do sujeito aprendiz, a partir de um olhar ampliado, levando em conta as condutas comportamentais para o bem-viver.

E a construção desses valores humanos pode ser estimulada a partir da educação familiar e, também, externa – escolas, ONGs, universidades, entre outros espaços que possibilitem a formação do sujeito cidadão de direitos e deveres. De acordo com Cândido (2011), a construção do sujeito cidadão passa pela leitura e, mais especificamente, pela leitura literária, prática que amplia os horizontes e perspectivas de vida, pois contribui com o processo de humanização social e pessoal do sujeito.

O referido autor explica, também, que a literatura é uma necessidade profunda do ser humano, é um bem imprescindível, pois contribui para a integridade do ser. Além disso, ela tem sido uma ferramenta poderosa de instrução e educação, uma vez que o texto literário também denuncia e combate os problemas multidimensionais da sociedade.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), paralelamente, destaca a importância dos estudos literários como uma das competências específicas da Língua Portuguesa do ensino fundamental para a formação de um leitor mais humanizado.

A literatura bem orientada aciona a inventividade de cada um, porque valoriza a subjetividade do leitor, onde o aprendiz entrega sua imaginação, revela seu potencial criativo e descobre que é capaz de interpretar e produzir textos interessantes. Vale lembrar que a instituição de ensino deve garantir o efetivo aprendizado, e, para que isto ocorra, são necessárias metodologias criativas que não desprezem o contexto real dos alunos e dos recursos tecnológicos, como, por exemplo, os jogos digitais, que podem auxiliar para o desenvolvimento da criatividade, entre outras habilidades.

Maslow [1979], na perspectiva humanista, ressalta que a criatividade faz parte de um processo de individuação e de crescimento pessoal, ou seja, todos os seres humanos têm a capacidade de desenvolverem a criatividade que contribui para a qualidade de vida, na medida em que amplia a percepção e a visão de mundo.

Diante do exposto, apresento um recorte das atividades desenvolvidas no Grupo de Pesquisa Psicolinguística Perspectivas Interdisciplinares (GPLPI/UNEB) ¹, onde produzimos, a partir das discussões, materiais educativos para escola de ensino básico.

http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/42889











¹ Disponível em



E considerando a literatura de cordel uma arte que hoje se encontra em diferentes estados do Brasil e fora dele, e a fim de enfatizar as produções dos membros do GPLPI, foram elaborados, a partir de alguns contos de fadas, seis cordéis sobre valores humanos, publicados na Revista Pandora Brasil, Edição 115².

Após as produções construímos, utilizando as ferramentas tecnológicas, um jogo narrativo digital de seis fases, com os referidos cordéis adaptados. O objetivo do jogo é trabalhar, por meio dos contos de fadas cordelizados, os valores humanos. O game foi financiando pelo Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação da Universidade do Estado da Bahia/UNEB - PROINOVAÇÃO – Edital nº 033/2022.

1.2 Valores nas escolas

Segundo Pedro [2014], a palavra valor deriva do latim *valere* e se refere à ideia daquilo que vale ou merecimento, além disso, a especificidade do valor está organizada em torno dos conceitos bom e mau. No entanto, há confusão quanto à classificação de valores como somente valores morais. A autora ressalta sobre a diversidade de valores – materiais que são aqueles que satisfazem as necessidades do corpo, podendo ser dispensáveis ou indispensáveis a depender da crença de cada um; valores religiosos se referem aos princípios adotados pelos fiéis com base na religião que fazem parte. Enfim, são muitos valores, tais como estéticos, ecológicos, econômicos, entre outros.

Scheler [2008] não nega a importância dos valores materiais, pois são efetivamente mais fortes e mais imperativos e, por isso, são inferiores dentro da escala hierárquica dos valores; mesmo sendo positivados nas práticas sociais, podem acabar se tornando, eticamente, negativos quando colocados acima dos valores vitais ou espirituais. Conforme o autor, a construção dos valores é desenvolvida e alimentada pela intuição, por meio de um aprofundamento da percepção dos estados emocionais dos sujeitos. Essa compreensão alia-se a outras, no sentido de evidenciar que o ser que aprende valores em educação é um sujeito multidimensional.

Os valores humanos se referem a fundamentos éticos e espirituais da consciência humana que habitam nosso ser profundo; são elementos transculturais que se manifestam na história da humanidade [Martinelli 1996]. E ressalta que a causa dos conflitos que afligem as pessoas é a ausência de consciência destes valores, sem os quais não é possível encontrar o sentido da vida.

Diante do contexto atual de ensino nas escolas brasileiras, onde, muitas vezes, identificamos a ausência da empatia, do respeito às diferenças, da solidariedade entre outros valores, faz-se necessário, urgentemente, criarmos espaços de valorização da vida, para que o bem-estar prevaleça no lugar das agressões – verbal, física e velada, pois

Nossa capacidade de oferecer empatia pode nos permitir [...] desarmar situações de violência em potencial [...]. Repetidas vezes, as pessoas transcendem os efeitos paralisantes da dor psicológica, quando elas têm suficiente contato com alguém que as possa escutar com empatia [Rosemberg 2006 p. 177].

Retomando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), observamos a orientação de um trabalho focado na construção de relacionamentos éticos, empáticos e valorosos que potencialize o autoconhecimento e a tomada de decisões responsáveis [Brasil 2017]. E os jovens solicitam ações que contemplem o desenvolvimento das referidas competências, que podem contribuir para a melhoria do desempenho escolar, principalmente na adolescência, por ser uma fase de transição biopsicossocioemocional. Dessa forma, a partir de um paradigma educacional integral, que abrange os aspectos individuais desenvolvimento das capacidades físicas, emocionais, mentais e espirituais; e coletivos - compartilhar a cultura da vida por meio dos conhecimentos historicamente desenvolvidos, relacionar-se com os pares, com a natureza e com as tecnologias, é possível utilizar estratégias pedagógicas criativas que estimulem os aprendizes a praticarem os valores humanos. Nessa perspectiva, os contos de fadas por trazerem os arquétipos - comportamentos humanos, tornam-se ferramentas relevantes para reconhecer valores e vícios.

² Disponível em

https://revistapandorabrasil.com/revista
pandora/edicao115.htm







Realização







1.3 Contos de fadas em cordel

Os contos de fadas fazem parte da nossa cultura, pois ouvimos essas narrativas em algum momento de nossas vidas. Tais histórias são transmitidas de geração em geração e hoje, mesmo diante de tantos atrativos apresentados pelo mundo moderno, sobrevivem no nosso imaginário.

Os enredos dos contos de fadas têm origem celta por volta do século II a.C. e eram contados por mulheres mais velhas, trazendo muitas simbologias na educação das crianças [Schneider e Torossian 2009]. Em todas essas narrativas existe o encantamento, a magia, que compreendemos como a arte de produzir satisfação e mistura de sentimentos provocados, a partir das ações dos personagens, nos leitores, fazendo-os refletirem de maneira divertida sobre os comportamentos da humanidade.

E como a reescrita dos contos de fadas pode ser realizada de diferentes maneiras, escolhemos a literatura de cordel, por fazer parte do contexto regional da Bahia, pois a referida literatura trata de diversos temas e assuntos.

O cordel apareceu sob sua forma atual no fim do século XIX, mas manteve essa nomenclatura porque os folhetos eram expostos à venda, pendurados e presos por pregadores de roupa, em barbantes esticados entre duas estacas, fixados em caixotes [Cavignac 2006].

Os cordelistas nordestinos, nascidos e criados num ambiente em que era comum o hábito de contar histórias, mantiveram viva a tradição e passaram a contar em seus cordéis [Haurélio 2013]. Os poetas populares reescrevem, com maestria histórias clássicas, com uma linguagem criativa e de fácil compreensão, transmitindo de maneira envolvente mensagens importantes.

Uma das características mais marcantes na literatura de cordel é a diversidade temática existente como, por exemplo, amor, disputas entre os cantadores, política, príncipe e princesas, enfim é impossível delimitar os temas apresentados nos folhetos.

Nessa vertente, realizamos a reescrita dos contos de fadas em cordel³, enfatizando a resiliência, o perdão, a empatia, a honestidade, a determinação e a coragem, com objetivo de produzir um game, a fim de auxiliar na construção de valores humanos nos espaços do aprender, por meio da tecnologia e da leitura literária popular.

2. Game Valores em Cordel

As tecnologias fazem parte da geração de jovens que nasceram imersos nesse contexto, ou seja, faz parte da realidade contemporânea. Conforme Levy [2015], a instrumentação técnica relativa ao ciberespaço tem por objetivo reinventar o laço social em torno de um aprendizado interativo, onde se desenvolve a inteligência coletiva. De acordo com o autor, inteligência coletiva se refere a "trabalhar em comum acordo [...] sendo um projeto global cujas dimensões éticas e estéticas são tão importantes quanto os aspectos tecnológicos ou organizacionais" [Levy 2015 p. 26].

Dessa forma, ainda segundo o autor, a inteligência é distribuída por toda parte, sendo valorizada e coordenada em tempo real, constituindo uma mobilização das competências de cada ser. Nesse espaço cibernético constitui-se a ideia de que ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, pois todo saber está na humanidade, ou seja, todas as pessoas são capazes de aprender, basta oferecer a oportunidade construída socialmente.

Nesse contexto, encontramos os games ou jogos digitais e, de acordo com Alves [2012], as discussões sobre o referido tema têm crescido no mundo, tanto no que se refere aos aspectos negativos como violência, sedentarismo, baixos níveis de sociabilidade, isolacionismo, entre outros; quanto aos aspectos positivos – discutir e apontar possibilidades de aprendizagem nos ambientes interativos digitais. A autora ressalta que a ideia é possibilitar à instituição de ensino a observação das demandas da cultura juvenil, ou seja, se essa cultura é caracterizada pela interação com as tecnologias digitais, torna-se dever

³ Disponível em

http://revistapandorabrasil.com/revista_p
andora/edicao115.htm













da escola buscar uma interlocução com as referidas linguagens, a fim de aproximar a realidade dos educandos transformando a construção do conhecimento de forma lúdica.

Paralelamente, é através do reconhecimento daquilo que faz parte da cultura regional como, por exemplo. o cordel, além das tecnologias, especificamente aqui, o jogo narrativo digital, torna-se possível o aprender ser mais interessante para o aluno. Nessa perspectiva, desenvolvemos o game narrativo, gratuito, disponível para Android (arquivo APK4) e notebook (WinRAR⁵), Valores em Cordel⁶. O referido jogo é composto de 6 fases, que correspondem aos cordéis adaptados à linguagem do game, onde em cada fase deve ser alcançado um valor humano para entrar no próximo cordel.

Em Cinderela o/a jogador/a deve alcançar a resiliência, por meio das ações dos personagens para, posteriormente, entrar no cordel O Flautista de Amelina e atingir o perdão; seguindo para o Patinho Feio/empatia; Pinóquio/honestidade; A Bela e a Fera/determinação; e O Pequeno Polegar/ coragem.

A orientação da tela é vertical, no celular e notebook, e no percurso do jogo há sinais para serem seguidos, por meio de texto – arraste para o lado; pule 4, 6 ou 10 obstáculos; ou por meio de ícones – setas e quadrados para direita, esquerda, acima e abaixo; mão que indica para apertar e realizar uma ação; além dos movimentos dos personagens que mostram o que o/a jogador/a deve fazer, a partir de 1 ou 2 toques na tela, da ação de arrastar, tocar e segurar.

O cenário escolhido, no game, se refere à Chapada Diamantina e ao Recôncavo, no estado da Bahia, a fim de aproximar o aprendiz da escola básica de sua realidade sociocultural.

Ressaltamos que o game foi construído por Jideuan Studios em parceria com o Grupo de Pesquisa Psicolinguística Perspectivas Interdisciplnares (GPLPI/UNEB).

Com objetivo de exemplificar uma das fases do referido jogo, apresentamos a sequência de telas com alguns trechos do cordel *O Flautista de Amelina*, a partir do roteiro *O Flautista de Hamelin na Bahia* [Fiorindo 2022]⁷:





Figuras 3 e 4: Introdução

⁴ APK é a abreviação de Android Package Kit sendo basicamente um formato de arquivo que o sistema do Google usa para distribuir e instalar aplicativos. Um APK contém todos os dados que um app precisa para ser instalado corretamente em um dispositivo. Disponível em https://www.terra.com.br/byte/o-que-e-apk,503e535c15d8bbc88ed8213b7425264cyvs46

5 WinRAR é um dos programas para compactar e descompactar arquivos. Disponível em https://canaltech.com.br/utilitarios/o-que-e-winrar/

⁶ Valores em Cordel disponível em

https://drive.google.com/drive/folders/1w hd2tSqKXFHeZBEwXEJ1nftMD7J0DR0K?usp=shari ng

⁷ Cordel disponível em

http://revistapandorabrasil.com/revista p andora/das narrativas classicas ao cordel /flautista.pdf





















Figura 5 e 6: Negociação

Figuras 9 e 10: Vingança





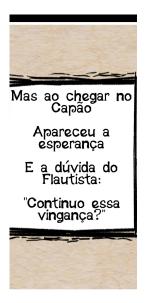




Figura 11 e 12: Reflexão e perdão

O valor humano trabalhado nessa fase é o perdão, que na realidade não aparece na narrativa fonte "O Flautista de Hamelin" de Browning [2007], pois, segundo a lenda, o Flautista não retornou com as crianças. Na versão em cordel, aqui, o Flautista retorna, devolve as crianças às famílias da cidade fictícia de Amelina e, ao mesmo tempo, perdoa o rei por não ter cumprido com a promessa de pagar "ouros" a quem a exterminar os ratos.







Realização







Paralelamente, o referido cordel traz as características do Vale do Capão, na Chapada Diamantina, a fim de aproximar, reconhecer e vivenciar as belezas naturais do estado da Bahia. Conforme algumas pesquisas, observamos que a conexão do ser humano com a natureza demonstra melhor estado de saúde mental [BARRETO et al 2019]. Nessa perspectiva, o cenário do game, nessa fase, mostra o contato com a natureza, o que pode contribuir para o equilíbrio físico, mental e, consequentemente, emocional, que pode conduzir o/a jogador/a na reflexão sobre o que de fato vale mais a pena — a vingança ou o perdão?

Dessa forma, a decisão assertiva do personagem/jogador mostra a possibilidade de se pensar sobre a prática do perdão e, também, de outros valores humanos no dia a dia, por meio da literatura de cordel, juntamente com a trilha sonora de forró local ⁸ que auxilia o envolvimento do/a aprendiz/jogador/a no objetivo do jogo a ser alcançado.

3. Conclusões

Considerando que na contemporaneidade os sujeitos fazem parte do ciberespaço, onde praticam leituras, conversas simultâneas, trocas de culturas em diferentes partes do mundo, aprendem e ensinam, ao mesmo tempo, o jogo digital parece ser uma ferramenta pedagógica na aquisição do conhecimento da literatura popular, além de outras áreas.

Ao aproximar os alunos da cultura a qual pertencem, como, por exemplo, a literatura de cordel e, paralelamente, o jogo digital, é possível trabalhar os valores humanos como: resiliência, perdão, empatia, honestidade, determinação e coragem nas diferentes narrativas poéticas.

Nessa perspectiva, os alunos da nova geração acessam, no jogo *Valores em Cordel*, os diferentes comportamentos humanos, por meio do simbólico nos contos de fadas, representado pelas

ações dos personagens e, de forma lúdica, podem ser conduzidos à reflexão sobre a prática dos valores imprescindíveis para o desenvolvimento biopsicossocioemocional, contribuindo para educação do "ser" integral.

Diante da proposta do game, podemos inferir que nesse jogo não há "perdedor" ou "ganhador", pois o objetivo não é estimular a competição entre o jogador e a tela ou entre jogadores, por exemplo, mas o desafio consiste em conduzir o jogador/aprendiz a refletir sobre os seis valores humanos apresentados, para que ele possa escolher de forma consciente, observando os pontos positivos e negativos dos comportamentos dos personagens, qual caminho seguir no jogo e, consequentemente, na vida.

Referências

ALVES, L, 2012. Games, colaboração e aprendizagem. In: Okada, A. (Ed.) *Open Educational Resources and Social Networks*: Co-Learning and Professional Development. London: Scholio Educational Research & Publishing.

BARRETO, P. A. B. et al., 2019. Is living near green areas beneficial to mental health? Results of the Pró-Saúde Study. *Rev. Saúde Pública*, 53-75. Disponível em https://www.revistas.usp.br/rsp/article/view/162296/156105 Acesso 15/07/2023.

BRASIL, 2017. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília..

BROWNING, R. 2007. *The pied piper of Hamilin*. Tradução Alípio Correia de Franca Neto. São Paulo: Iluminuras.

CÂNDIDO, A., 2011. Formação da literatura brasileira. Belo Horizonte: Itatiaia, 2011.

CAVIGNAC, J. A., 2006. A literatura de cordel no nordeste do Brasil: da história escrita à narrativa oral. Tradução Nelson Patriota. Natal/RN: Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

⁸ As músicas da trilha sonora foram cedidas por Mario Soares (violinista da Orquestra Sinfônica da Bahia-OSBA) https://open.spotify.com/intl-pt/artist/0yxWRyvz8ybIyHNReJT5Ng; Maviael Melo (cordelista, músico e escritor) https://open.spotify.com/intlpt/album/5kvVgjvPaHBw0sgGVF5j6y; e Janio Santana (músico, locutor e repórter) https://open.spotify.com/intlpt/artist/78tAxpy3WWpAZgrCldAhrS











Apoio



- FIORINDO, P. P., 2022. Flautista de Hamelin na Bahia. In Das narrativas clássicas ao cordel valores humanos em jogo. Org. Priscila Peixinho Fiorindo e Elton Magalhães Revista Pandora Brasil. ISSN 2175-3318 Edição 115 setembro, 2022. Disponível em https://revistapandorabrasil.com/revistapandora/das narrativas classicas ao cordel/fla utista.pdf Acesso 17/07/2013.
- HAURÉLIO, M., 2013. Literatura de cordel: do sertão à sala de aula. São Paulo: Paulus.
- LÉVY, P., 2015. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Tradução Luiz Paulo Rouanet. 10. ed. São Paulo: Edições Loyola.
- MARTINELLI, M., 1996. Aulas de transformação: o programa em valores humanos. São Paulo: Peirópolis.
- MASLOW, A., 1979. Defesa e Desenvolvimento. IN MILLON, T. *Teorias de Psicopatologia e Personalidade*. Rio de Janeiro: Interamericana.
- PEDRO, A. P.,2014. Ética, moral, axiologia e valores:
 confusões e ambiguidades em torno de um conceito
 comum. Disponível em:
 https://www.scielo.br/j/kr/a/zMJGSvfJ
 CfxBQwQRCyHnjgt/?lang=pt. Acesso
 15/05/2023.
- ROSENBERG, M., 2006. Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. Tradução Mario Vilela. São Paulo: Ágora.
- SCHNEIDER; R. E. F. e TOROSSIAN, S. D., 2009. Contos de fadas: de sua origem à clínica contemporânea. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/per/v15 n2/v15n2a09.pdf. Acesso 13/05/2023.
- SCHELER, M. 1994. *A Reviravolta dos Valores*. Petrópolis: Vozes.
- WEIL, P. et. al., 2022. Normose: a patologia da normalidade. 7ª ed. Petrópolis RJ: Vozes, 2022.







Realização



