



## Cordel em jogo: construindo valores humanos

Priscila Peixinho Fiorindo

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Brasil

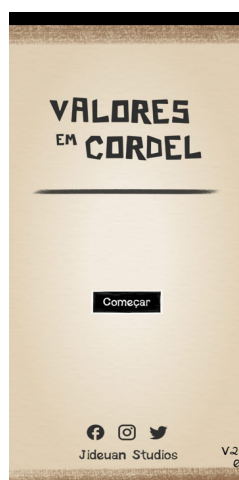


Figura 1: Tela iniciar



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 Fiorindo  
[priscilafiorindo@gmail.com](mailto:priscilafiorindo@gmail.com)

### 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, as novidades científicas, as 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 biospissocialmente.

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)<sup>1</sup>, onde produzimos, a partir das discussões, materiais educativos para escola de ensino básico.

<sup>1</sup> Disponível em

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







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 APK<sup>4</sup>) e notebook (WinRAR<sup>5</sup>), *Valores em Cordel*<sup>6</sup>. 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 Interdisciplinares (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]<sup>7</sup>:



Figuras 3 e 4: Introdução

<sup>4</sup> 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,503e535c15d8bbc88ed8213b7425264cyvs4613r.html>

<sup>5</sup> WinRAR é um dos programas para compactar e descompactar arquivos. Disponível em

<https://canaltech.com.br/utilitarios/o-que-e-winar/>

<sup>6</sup> Valores em Cordel disponível em

[https://drive.google.com/drive/folders/lw\\_hd2tSgKXFHeZBEwXEJInftMD7J0DR0K?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/lw_hd2tSgKXFHeZBEwXEJInftMD7J0DR0K?usp=sharing)

<sup>7</sup> Cordel disponível em

[http://revistapandorabrasil.com/revista\\_pandora/das\\_narrativas\\_classicas\\_ao\\_cordel/flautista.pdf](http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/das_narrativas_classicas_ao_cordel/flautista.pdf)

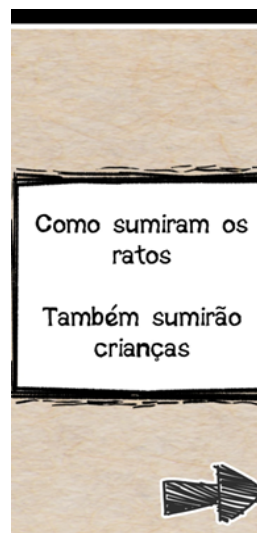
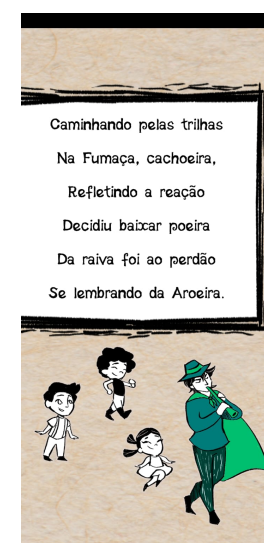
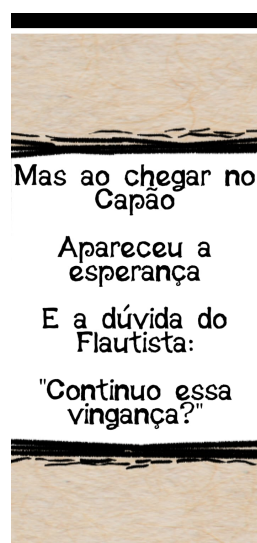
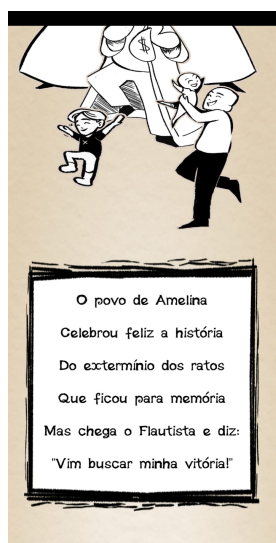


Figura 5 e 6: Negociação

Figuras 9 e 10: Vingança



Figuras 7 e 8: Promessa não cumprida

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.



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, conseqüentemente, 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 <sup>8</sup> 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, conseqüentemente, 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 Hamelin*. Tradução Alípio Correia de Franca Neto. São Paulo: Luminuras.
- 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.

<sup>8</sup> As músicas da trilha sonora foram cedidas por Mario Soares (violinista da Orquestra Sinfônica da Bahia-OSBA) <https://open.spotify.com/intl-pt/album/5kvVgjjvPaHBw0sgGVF5j6y>; e Janio Santana (músico, locutor e repórter) <https://open.spotify.com/intl-pt/artist/0yxWRyvz8ybIyHNReJT5Ng>; Mavíael Melo (cordelista, músico e escritor)

<https://open.spotify.com/intl-pt/album/5kvVgjjvPaHBw0sgGVF5j6y>; e Janio Santana (músico, locutor e repórter) <https://open.spotify.com/intl-pt/artist/78tAxy3WWpAZgrCldAhrS>

Realização



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/revista\\_pandora/das\\_narrativas\\_classicas\\_ao\\_cordel/flautista.pdf](https://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/das_narrativas_classicas_ao_cordel/flautista.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](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: Agora.

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/v15n2/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



#### Apoio

