

1. Identificação do Projeto

Número de inscrição: 1454

Título: A Sobrevivência das Lendas: técnicas de narrativa interativa na conscientização ambiental

Categoria: CTCH

Área: Desenho Industrial

2. Identificação da Equipe

Responsável: Eliane Bettocchi Godinho - coordenadora de design do projeto

RG: 07610467-8

Tel/FAX: 24471221 | e-mail: bettocchi@click21.com.br

Município: Rio de Janeiro - RJ - CEP 22750-009 | Endereço: Rua Tirol, 450/1301 - Jacarepaguá

Universidade: Pontifícia Universidade Católica | Curso: Doutorado em Design

Orientador: Luiz Antônio Luzio Coellho

e-mail: artcoel@rdc.puc-rio.br

RG: 2038498-8

Instituição: PUC-Rio | Área: Design

Componente 1: Carlos Klimick - coordenador didático do projeto

Instituição: PUC-Rio | Curso: Doutorado em Literatura Brasileira

3. Descrição sumária do projeto

Podemos observar uma degradação de rios e lagoas no meio ambiente urbano no Rio de Janeiro causada por pessoas que jogam lixo nas águas. Tal atitude demonstra uma falta de consciência ambiental. Em muitos casos, deve-se à falta de acesso a informações por deficiências de leitura e baixo nível de escolaridade. Faz-se necessário então levar o conhecimento de modo atraente, de forma a mudar hábitos arraigados e estimular a leitura, a busca de informação e a consciência ambiental. A área inicialmente visada seria Jacarepaguá, Barra da Tijuca e Recreio dos Bandeirantes, podendo depois ser estendida para outras regiões do Rio de Janeiro.

O projeto *Lendas* tem como meta capacitar educadores na utilização da TNI (Técnicas de Narração Interativa), uma metodologia de utilização de histórias interativas, em suporte impresso ou eletrônico, para a construção de conhecimento dentro de uma perspectiva pedagógica construtivista em sinergia com as propostas da Educação Flexível e da Pedagogia da Autoria. No caso específico de *Lendas*, a proposta é aumentar a conscientização ambiental de alunos da rede pública e, através deles, de seus familiares e vizinhos. Esta maior consciência ambiental facilitaria a viabilização de campanhas para a preservação das fontes de água em ambiente urbano, rios e lagoas, reduzindo o acúmulo de lixo em suas margens, melhorando suas condições e a preservação do meio ambiente.

Os métodos utilizados serão observação participante, questionários e entrevistas semi-estruturadas para levantar as necessidades de educadores quanto a novas ferramentas didáticas e levantar a situação de degradação ambiental da região. Os educadores voluntários serão qualificados em TNI como interatores através de oficinas presenciais com etapas teórica e prática. Eles serão capazes de aplicar a TNI com seus alunos como também de qualificar novos interatores, num efeito multiplicador. O projeto *Lendas* traz a proposta inovadora do Projeto *Incorporais*, em que a interatividade e a criação dos interatores é estimulada para o suporte impresso distribuído para os interatores, de forma que cada um poderá individualizá-lo, construindo seu próprio livro ao mesmo tempo em que constrói seu próprio caminho de aprendizado. Acreditamos que assim os interatores terão um comprometimento ainda maior com o tema da preservação ambiental nas histórias criadas por eles cooperativamente.

Além do suporte impresso, *Lendas* também contará com um website que atuará como canal de comunicação para sanar dúvidas dos interatores e espaço onde poderão divulgar suas criações e projetos para que estes possam servir como exemplos ou serem aplicados diretamente por outros interatores.

Os projetos implementados pelos interatores qualificados serão verificados *in loco* pela equipe do projeto *Lendas*. Verificando-se assim o nível de capacitação alcançado pelos interatores na TNI e os resultados por eles alcançados junto às comunidades atendidas. Serão distribuídos questionários antes e após as oficinas junto aos alunos para verificar se a atividade aumentou ou não seus conhecimentos sobre meio ambiente e sua consciência ambiental. Os professores poderão realizar atividades de pesquisa de forma transversal às atividades do projeto. Espera-se que com a nova conscientização atingida, os alunos mudem seus hábitos e busquem conscientizar familiares e vizinhos, contribuindo para a melhoria do ambiente urbano.

4. Introdução

Apesar do conhecido poder de sedução da TV, quando o chamado à aventura é feito, muitos são os heróis brasileiros que o atendem. Não é à toa que nosso país tem uma produção tão ampla de blogs, fotologs, orkut etc apesar da desigualdade digital. A educadora Carmen Moreira de Castro Neves observa que o MEC tem experiências sobre o assunto: em quatro anos de edição do TV Escola o número de professores que preferiu criar vídeos a escrever artigos surpreendeu a Seed e as universidades públicas envolvidas na tutoria e implementação do curso. Além disso, os professores que participaram das atividades relataram que passaram a assistir televisão e trabalhar em classe de forma diferente da que faziam antes, pois agora se sentiam muito mais críticos, confortáveis e seguros com o uso da TV e vídeo. Diante desses fatos se consolidou a pedagogia da autoria como política para capacitação de professores.

O projeto *Lendas* propõe a realização de oficinas lúdico-narrativas utilizando o método TNI (Técnicas de Narração Interativa) para utilização de histórias interativas para fins didáticos. As oficinas se inserem no Projeto *Incorporais*, onde os participantes se tornam interatores, sendo inseridos por meio da criação e representação de personagens que se tornarão os protagonistas das histórias contadas. A trama da narrativa é alterada de acordo com as ações das personagens, estimulando a criatividade e autonomia dos participantes, cabendo a um coordenador, chamado de Narrador, a interpretação das demais personagens, a coordenação das ações e os ajustes narrativos. Este tipo de narrativa que é um “Jogo de Representação” é mais conhecida pelo seu nome em inglês *Role-Playing Game* (RPG).

O ambiente das histórias é o do Brasil atual, com a presença de seres do nosso folclore como Curupira, Iara e Boto, e o tema é o da preservação ambiental. As tramas trazidas pelo Narrador trarão desafios a serem vencidos pelas personagens dos interatores para a preservação do meio ambiente. Desta forma, a conscientização ambiental será trabalhada ludicamente, bem como a criatividade, a cooperação, a autonomia e a responsabilidade dos interatores.

O projeto *Lendas* se insere dentro da proposta pedagógica da Educação Flexível, que respeita as diferentes necessidades dos educandos e suas singularidades, e da Pedagogia da Autoria, que justamente estimula a construção do conhecimento e a criação, permitindo momentos de interação presencial e a distância, em suporte impresso e digital. O projeto *Lendas* traz em si ainda a proposta inovadora do Projeto *Incorporais*, em que a interatividade e a criação dos interatores é possível e estimulada para o suporte impresso distribuído para os interatores, de forma que cada um poderá individualizá-lo, construindo seu próprio livro ao mesmo tempo em que constrói seu próprio caminho de aprendizado. Acreditamos que assim os interatores terão um comprometimento ainda maior com o tema da preservação ambiental nas histórias criadas por eles cooperativamente.

O projeto tem como **público-alvo** educadores e estudantes de pedagogia ou de licenciatura e membros de ONGs, que atuem ou pretendam atuar junto a grupos sociais que necessitem de conscientização ambiental.

As histórias interativas possuem características que as tornam interessantes como ferramentas didáticas para conscientizar, construir conhecimentos e mobilizar as pessoas a transformar ambos em ações práticas.

Inter e Multidisciplinaridade: as narrativas permitem o encontro lúdico de diversos saberes em sua fruição, facilitando a concretização de um trabalho multidisciplinar ou interdisciplinar; **Interação Social** - a construção coletiva de histórias dos RPGs demanda a cooperação e não a competição entre os interatores, pois todos cooperam para superar os desafios da história propostos pelo Narrador. Este tem como papel movimentar e ajustar a trama e garantir que os objetivos da atividade

sejam alcançados. Além disso, o RPG é calcado no discurso oral, no diálogo e troca de idéias, desenvolvendo habilidades de comunicação naturalmente; **Interatividade** - ser uma prática coletiva e socializante faz do RPG um jogo interativo, visto a narrativa construída se calcar em termos característicos da interatividade como autonomia, criatividade e imprevisibilidade; **Inclusão Social** - o projeto prevê a utilização de um suporte impresso, de forma paralela a um digital, porque apesar dos problemas de custo e distribuição, ainda não se pode comparar o custo e as necessidades de infraestrutura para se adquirir um livro com o custo e as necessidades de infra-estrutura para se adquirir um computador; **Efeito Multiplicador** - os objetos do Projeto *Lendas* possuem uma seção introdutória e encorajam a autonomia ao estimular sua alteração pelos interatores. Assim, podem ser adaptados às necessidades de diferentes grupos. Um website do projeto garante um canal de comunicação para tirada de dúvidas e um espaço para divulgação das produções dos interatores, tornando-as acessíveis para aplicação direta ou como exemplos para outros participantes. Oficinas presenciais capacitarão multiplicadores na utilização de *Lendas*.

4.1. Descreva a situação que pretende enfrentar e transformar e quais os elementos que têm contribuído para a sua manutenção

Podemos observar uma degradação do meio ambiente urbano no Rio de Janeiro em diversas áreas. O ponto que destacamos é a poluição em rios e lagoas causada por pessoas que jogam lixo nas águas. Tal atitude demonstra uma falta de consciência ambiental. Em muitos casos, deve-se à falta de acesso a informações por deficiências de leitura e baixo nível de escolaridade. Observamos uma dificuldade de levar informação e de despertar interesse para a leitura e, conseqüentemente, para temas relevantes e urgentes, sobretudo em áreas com carência tecnológica e de infra-estrutura. Faz-se necessário então levar o conhecimento de modo atraente, de forma a mudar hábitos arraigados e estimular a leitura, a busca de informação e a consciência ambiental. A área inicialmente visada seria Jacarepaguá, Barra da Tijuca e Recreio dos Bandeirantes, podendo depois ser estendida para outras regiões do Rio de Janeiro.

4.2. Descreva como pretende alterar a situação enfrentada e enumere quais as melhorias esperadas como resultado do projeto:

Utilizando o suporte impresso nas oficinas de modo a apresentar as questões temáticas e o método imersivo que pode ser levado para os contextos sociais de interesse de cada participante. Capacitando interatores como multiplicadores de interatores, de forma rápida e que não demande implantação de infra-estrutura tecnológica. As oficinas inicialmente serão realizadas em escolas da Rede Pública e Universidades, tendo como participantes, respectivamente, professores e alunos-voluntários e estudantes de licenciaturas. Os interatores apresentarão, como avaliação final das oficinas, projetos de aplicação da TNI às suas necessidades, usando o próprio livro *Lendas* com suas turmas e /ou colegas ou cenários por eles desenvolvidos. Será feito um acompanhamento *in loco* e via Internet. Serão distribuídos questionários antes e após as oficinas junto aos alunos para verificar se a atividade aumentou ou não seus conhecimentos sobre meio ambiente e sua consciência ambiental. Os professores poderão realizar atividades de pesquisa de forma transversal às atividades do projeto. Espera-se que com a nova conscientização atingida, os alunos mudem seus hábitos e busquem conscientizar familiares e vizinhos, contribuindo para a melhoria do ambiente urbano.

5. Objetivos Detalhados

O **objetivo geral** deste projeto é aumentar significativamente a conscientização ambiental dos alunos da rede pública na área de Jacarepaguá, Barra e Recreio e através deles, em efeito multiplicador, a de seus familiares, amigos e vizinhos. Esta maior consciência ambiental facilitaria a viabilização de campanhas para a preservação das fontes de água em ambiente urbano, rios e lagoas, reduzindo o acúmulo de lixo em suas margens, melhorando suas condições e a preservação do meio ambiente.

Para este fim, visa-se contribuir com um método de aprendizagem (TNI: técnica de narração interativa) que alia interesse lúdico, praticidade, baixo custo e efeito multiplicador para ser implantado em áreas e comunidades com carência de infraestrutura tecnológica que necessitem de urgente conscientização ambiental.

Os **objetivos específicos** são a geração de um suporte impresso de baixo custo para veiculação da temática abordando questões ambientais de forma lúdica; capacitação, por meio de oficinas, de interatores na TNI e na utilização deste suporte impresso; avaliação dos projetos propostos pelos interatores como resultado das oficinas; acompanhamento das aplicações da TNI através dos projetos propostos pelos interatores capacitados nas oficinas e dos resultados junto às comunidades por eles atendidas; avaliação da variação de conscientização ambiental antes e após o projeto através de questionários distribuídos junto aos alunos; verificação após um ano do resultado efetivo nas áreas ambientais escolhidas para monitoramento.

1. Identificação do público-alvo:

Entrevistas semi-estruturadas sobre existência ou não de programas de conscientização ambiental nestas escolas e nas suas respectivas comunidades e aplicação de questionário sobre as necessidades de ferramentas didáticas junto a educadores de escolas públicas de Jacarepaguá, Recreio e Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro, e estudantes de licenciatura de universidades públicas e privadas do Rio de Janeiro que atuem ou queiram atuar em áreas necessitadas de conscientização ambiental. A análise dos dados coletados indicará qual será o grupo-piloto e o caminho para inclusão de novos grupos, priorizando as áreas com maior número de interessados. **Etapas:**

- 1.1. visitas às escolas, realização das entrevistas com os educadores e aplicação dos questionários;
- 1.2. visitas aos cursos de licenciatura, realização das entrevistas com os educadores e aplicação dos questionários;
- 1.3. análise dos dados coletados.

2. Instância formal: concepção e execução dos suportes

O Projeto *Lendas-Incorporais* se manifesta em dois tipos de suporte: impresso e eletrônico. Entende-se suporte através de sua relação com a recepção ou fruição, não com sua execução (isto seria a técnica). O cenário *Lendas* será veiculado em livros impressos em gráfica digital, encadernados com colchetes, permitindo alterações na ordem das folhas, inserções e retiradas de material a critério de cada interator. A diagramação pressupõe espaços vazios e incentivos à participação dos jogadores, convidando-os a preencherem estes espaços com seus próprios textos. Estes livros estarão disponíveis para aquisição via internet e durante as oficinas. Os suportes eletrônicos são os espaços do jogo e de seus cenários na internet, que atuam como canal de comunicação com os interatores e de veiculação das inserções destes nos cenários, as quais poderão ser incorporadas às futuras edições dos suportes impressos. **Etapas:**

- 2.1. idealização do cenário e suas aplicações didáticas considerando as competências a serem desenvolvidas;
- 2.2. levantamento bibliográfico e iconográfico para o cenário e pesquisa de técnicas e materiais;
- 2.3. concepção do texto verbal, ilustrações e diagramação, a partir de conceitos referentes ao cenário;
- 2.4. geração do protótipo (boneca de impressão);
- 2.5. teste de jogo do protótipo pela equipe, seguido de sua revisão e análise crítica;
- 2.6. reprodução em gráfica rápida do suporte impresso e montagem dos exemplares com colchetes;
- 2.7. disponibilização da *home-page* do cenário *Lendas* no website geral do Projeto Incorporais.

3. Instância processual: oficinas de fruição dos suportes

- 3.1. Inscrição dos participantes por meio de preenchimento de formulário disponível no website do projeto;
- 3.2. oficinas para grupos de até 6 pessoas, incluindo um/a narrador/a e um/a observador participante, membros da equipe inicial do projeto;
- 3.3. registro da produção dos participantes para disponibilização no website do projeto;
- 3.4. seleção do material dos interatores para ser incorporado ao suporte impresso inicial do cenário testado;
- 3.5. tratamento gráfico do material selecionado para impressão em gráfica rápida.
- 3.6. avaliação dos projetos dos interatores de aplicação da TNI às suas respectivas comunidades.

A oficina de capacitação de interatores possui duas etapas: teórica e prática. Na teórica, com duração de 3 horas, serão introduzidos conceitos narrativos para o contexto lúdico da história interativa; depois, será feita uma explanação sobre o design do suporte impresso e sua importância no processo de jogo; por fim, uma apresentação crítica dos principais RPGs disponíveis no mercado e de experiências de aplicação de TNI em treinamento, terapia e ensino.

A etapa prática consiste de pelo menos duas sessões de 4 horas: uma sessão de apresentação da proposta do RPG *Lendas*, seguida da concepção de personagens pelos participantes; e uma ou mais sessões de uma história com as personagens dos interatores. Nas sessões será requisitada produção dos participantes sobre o conteúdo jogado, em qualquer linguagem, suporte e técnica (desenho, texto, vídeo etc), a qual será disponibilizada na página do cenário.

Ao final da oficina, o coordenador didático exemplificará casos específicos de aplicação em palestra de 1 hora. Como avaliação, espera-se dos participantes um projeto para aplicação desta plataforma. A produção dos interatores nas oficinas será avaliada segundo os seguintes critérios: qualidade da produção em termos de busca de informações sobre o tema; qualidade da produção em termos de capacidade de observação e crítica a estereótipos e preconceitos; incorporação do material ao livro como parte da diagramação e encadernação, assumindo a autoria coletiva do jogo.

Os projetos finais serão avaliados segundo a viabilidade, capacidade de estimular busca de informações sobre o tema, capacidade de estimular o senso crítico e de incentivar a autoria coletiva. Serão considerados interatores capacitados aqueles que atenderem aos requisitos acima e cujos projetos sejam implementados, gerando novos interatores. Por isso, os projetos destes interatores deverão prever possibilidades de comunicação com a equipe e de suas visitas aos locais de trabalho, incluindo a possibilidade de registro do material produzido pelas comunidades atendidas.

4. Acompanhamento dos projetos dos interatores:

- 4.1. manutenção de um canal de comunicação com os interatores;
- 4.2. deslocamento de membros da equipe até as comunidades atendidas pelos interatores;
- 4.3. registro da implantação dos projetos dos interatores e entrevistas com membros das comunidades;
- 4.4. registro do material produzido nas oficinas ministradas pelos interatores;
- 4.5. entrevistas com os interatores sobre os resultados de seus projetos.

6.1. Explícite os benefícios de cada atividade esperados para o objeto de estudo ou público-alvo:

As oficinas objetivam desenvolver nos participantes: reflexão crítica sobre o tema; criatividade e autonomia para a solução dos desafios; responsabilidade ética através da relação de causalidade narrativa (atos e suas conseqüências); capacidade de utilizar a TNI, permitindo-lhes criar histórias interativas para desenvolver nos seus alunos as características citadas anteriormente e qualificar outros colegas no uso da TNI. A divulgação do material produzido, busca desenvolver a auto-estima, a noção de autoria e a capacidade de produção de conhecimento. O cenário *Lendas* tem como meta específica aumentar a consciência ambiental, levando a ações concretas que melhorem a situação das regiões onde o projeto atuará, principalmente no que se refere ao circuito urbano de águas fluviais e lacustres.

6.2. Justifique a necessidade e aplicabilidade da aquisição de material permanente ou equipamentos de pequeno porte:

Necessitamos de uma filmadora digital portátil para registrar as oficinas e, caso haja, produção dos interatores que envolva movimento (dança, performance, atuação teatral etc.).

7. Resultados esperados e sua relevância

7.1. Levantamento de informações realizado antes da ação do projeto para servir de linha de base para as avaliações posteriores:

Verificação através de questionários e entrevistas semi-estruturadas se os participantes inscritos nas oficinas têm condições de aplicar o método a seus interesses particulares e seu nível de conscientização ambiental. Registro fotográfico das condições de rios e lagoas urbanos próximos a comunidades carentes que tenham alunos nas escolas públicas a serem atendidas.

7.2. Identificação dos indicadores (quantitativos e qualitativos) e metas que serão utilizados para avaliar em que medida o projeto atingirá seus objetivos:

Avaliação quantitativa - quantidade de interatores capacitados pela equipe e quantidade de interatores formados por estes interatores = efeito multiplicador; número de alunos beneficiado pelas atividades realizadas pelos interatores formados; avaliação qualitativa – com qual nível de sucesso os interatores capacitados consideram que atingiram seus objetivos relativos à conscientização ambiental junto às suas comunidades; critérios para seleção do material a ser divulgado no website e convertido em material impresso.

7.3. Descrição dos instrumentos que serão utilizados para coletar as informações:

Questionários sobre histórias interativas e conscientização sócioambiental; Guia de perguntas e anotação das entrevistas com o mesmo tema que os questionários (1ª bateria) e sobre os resultados de suas atividades de formação de novos interatores e resultados da aplicação do método TNI (2ª bateria); envio e devolução, após análise pela equipe, do material produzido pelos interatores via correio ou e-mail; deslocamento de membros da equipe para registrar, em fotografia e filmagem digitais, as oficinas ministradas pelos interatores capacitados e analisar o material produzido in loco; o registro do material produzido poderá ser feito por fotografia e filmagem digitais pela equipe ou por digitalização, caso o local disponha de tecnologia pertinente.

Objetivo Específico	Indicadores de Resultados	Meios de Verificação
1. Capacitar 100 interatores na TNI proposta.	<ul style="list-style-type: none">- Número de interatores capacitados versus número de inscritos- Nível de desempenho dos participantes nas oficinas.- Quanto do material total produzido pelos interatores foi selecionado para veiculação no website e publicação impressa do projeto	<ul style="list-style-type: none">- Análise dos dados coletados nos questionários e entrevistas.- Observação das participações dos interatores durante as entrevistas.- Avaliação da produção dos interatores com base nos critérios descritos.
2. Avaliar os projetos propostos pelos interatores capacitados nas oficinas	Quantidade de projetos implementados versus número de interatores capacitados	<ul style="list-style-type: none">- Observação participante e entrevistas semi-estruturadas com membros das comunidades realizadas por membros da equipe inicial.- Verificação do número de pessoas beneficiadas pelos projetos dos interatores.
3. Acompanhar os interatores capacitados junto às suas comunidades	<ul style="list-style-type: none">- Geração de material impresso e/ou eletrônico da própria comunidade a partir da produção dos participantes nas oficinas coordenadas pelos interatores capacitados.- Verificação de mudança de hábitos que afetam o meio-ambiente.	<ul style="list-style-type: none">- Deslocamento de membros da equipe até as comunidades e registro do material gerado.- Entrevistas semi-estruturadas com os interatores capacitados nas oficinas ministradas pela equipe qualificada na oficina por nós ministrada.

8. Transferência de resultados para a Sociedade

- Financeiros (presença de outras fontes de financiamento ou empreendimento de autofinanciamento, recursos provenientes de venda de produtos ou serviços gerados pelo projeto etc): o material produzido nas oficinas ministradas pelos interatores capacitados pode ser convertido em livros impressos ou digitais que podem ser comercializados, revertendo-se o lucro obtido em renda para continuidade das oficinas e benefício das comunidades atendidas; O projeto realizado será considerado piloto para um projeto maior para o qual se buscará financiamento junto a órgãos do governo, fundações e instituições privadas.
- Técnicos (metodologias, estratégias e planejamento): as oficinas se constituem em método de aprendizagem utilizando histórias interativas (TNI) que pode ser aplicado a quaisquer temas de interesse para o grupo social em questão. Os interatores, uma vez capacitados, poderão não somente utilizar o método TNI para trabalhar outros temas, como também qualificar outros educadores como interatores.
- Comunitários (apropriação pela comunidade das tecnologias aplicadas no projeto): idem acima.

8.1. A equipe responsável visualiza fontes adicionais de recursos para o projeto? Quais? Descreva a estratégia de atração de apoios e outros parceiros:

O projeto será apresentado para a Fundação Volkswagen, a qual já patrocina diversos projetos de Leitura que formem multiplicadores. O método TNI se encaixa dentro do conceito de técnicas de Formação do Leitor em que a Leitura é entendida num sentido mais amplo, o que traz sinergia com a conscientização sócio ambiental. Será buscado o apoio institucional da Cátedra de Leitura da UNESCO, sediada na PUC-Rio, para a proposta junto à Fundação Volkswagen.

8.2. Descreva a preparação da comunidade para garantir a sustentabilidade do projeto:

A equipe vai capacitar os mediadores (interatores) que vão levar o método para suas comunidades de interesse. A maior conscientização acontecerá através dos interatores e dos alunos por eles beneficiados com as atividades de TNI. A conscientização obtida será disseminada então através da comunidade através da atuação de interatores e alunos.

8.3. Descreva o papel da Universidade após a implementação do projeto:

Atuar como espaço para realização das oficinas e, posteriormente, para manutenção da comunicação com os interatores capacitados e suas comunidades beneficiadas.

8.4. Há atividades de geração de renda que o projeto poderia desenvolver para ajudar a sustentar suas atividades?

Ver acima

9. Cronograma de atividades

Atividades	Meses											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ident. Público Alvo	30	15										
IF - Cenário		15	30									
IF - Protótipo			15	30								
IP - Oficinas					15	15	15	15				
IP – Mat. Interatores							15	15	30	30		
Avaliação Final											30	30

10. Plano de trabalho dos membros da equipe

A equipe inicial constará de um coordenador geral, dois coordenadores de área e 4 voluntários. O coordenador de design, com competências em projeto gráfico e direção de arte e 2 voluntários, com competências em ilustração e diagramação, serão responsáveis pela produção e acompanhamento gráfico do suporte impresso e seleção e tratamento do material produzido nas oficinas. O coordenador didático, com competências em roteirização, revisão e adequação didática da TNI e 2 voluntários com competências em edição de texto e pesquisa de conteúdo, serão responsáveis pela produção e adequação didática do texto do suporte impresso e pela realização das oficinas.

Os voluntários que complementarão a equipe inicial deverão ter idade mínima de 18 anos, alunos de graduação ou pós e apresentar interesse por jogos, design e educação. Serão capacitados como interatores segundo a metodologia descrita no item 6.

Os participantes do projeto serão selecionados segundo o grau de interesse expresso nos questionários de identificação de público-alvo descritos na metodologia (item 6).

11. Orçamento

Rubrica	Total em R\$
Material de consumo	\$ 4200,00
Serviços de terceiros - pessoa física	\$ 4600,00
Serviços de terceiros - pessoa jurídica	\$ 2100,00
Material permanente e equipamentos	\$ 2000,00
Total do projeto	\$ 12900,00

9.1 Cronograma Financeiro Detalhado - por rubricas

Rubrica de material de consumo	Quantidade	Valor Unitário	Total em R\$
CDs para gravação	100	\$ 2,00	\$ 200,00
Cartuchos preto para impressora a jato de tinta HP840C	10	\$ 180,00	\$ 1.800,00
Cartuchos cor para impressora a jato de tinta HP840C	10	\$ 200,00	\$ 2.000,00
Rubrica de material permanente			
Filmadora digital	1	\$ 2000	\$ 2000
Rubrica de serviços de terceiros – pessoa física			
Ajuda de custo para coordenador			\$ 3600,00
Ajuda de custo para voluntários			\$ 1000,00
Rubrica de serviços de terceiros – pessoa jurídica			
Transporte municipal			\$ 500,00
Transporte intermunicipal			\$ 500,00
Gráfica rápida Fábrica de Livros do Senai Rio de Janeiro (impressão de 100 livros)			\$ 1.100,00

12. Referências Bibliográficas

O Projeto *Lendas* tem a fundamentação teórica de seu suporte interativo baseada no método denominado Design Poético desenvolvido para o Projeto *Incorporais*, o qual se constitui de uma plataforma lúdica multidisciplinar e multimidiática para construção coletiva de histórias e expressão criativa, composta de regras e de uma ambientação que se propõe a ser um enfoque crítico sobre cenários para diversas aplicações.¹

A idéia original do projeto *Incorporais* surgiu a partir da observação de que, como forma de narrativa hipermidiática interativa, o RPG se constitui de texto verbo-audiovisual (texto escrito, imagens e a narração do Mestre e representação das personagens pelos jogadores), onde a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias permite a concepção não de uma obra acabada, mas de estruturas que podem ser re combinadas diferentemente por cada usuário. Estes elementos (ilustrações, textos, linguagem corporal e verbal) atuam como "janelas" ou "links" de informação para o jogador sobre o cenário onde serão construídas suas próprias histórias, e, conseqüentemente, suas próprias imagens, textos etc.²

O RPG pode acontecer em qualquer lugar, desde que se tenha em mãos uma ferramenta para geração de aleatoriedade (dados, cartas, cronômetro, ou simplesmente os dedos - "adedanha, par ou ímpar, pedra-papel-tesoura") e disposição para fantasiar. O ambiente "padrão" pressupõe uma mesa com cadeiras, material de escrita e desenho e os livros com as regras e a ambientação do jogo. Na maioria dos casos, música e "comes e bebes" também fazem parte.

É nesse ambiente de interação social lúdica que se manipula os suportes impressos do jogo. Esse ambiente lúdico pode ser privado ou público, como é o caso dos eventos de RPG e jogos correlatos. É costume, nestes eventos, os jogadores se inscreverem para jogar histórias narradas por mestres também inscritos, o que muitas vezes leva à formação de grupos cujos integrantes são totalmente desconhecidos entre si; ou seja, pessoas que nunca se viram antes se sentam à mesa para viver fantasias de modo socialmente permissível, saudável e criativo. Tais eventos costumam ser, além de espaços de divulgação de produtos comerciais, espaços de troca de idéias, na medida em que permitem o intercâmbio de material produzido por jogadores das mais diversas origens e com os mais diversos interesses.

Além disso, o RPG vem sendo utilizado, com razoável sucesso, como ferramenta didática, psicoterapêutica e para treinamento empresarial. O website do Simpósio de RPG e Educação (www.simposiorpg.com.br), anualmente organizado em São Paulo pela ONG LUDUS CULTURALIS, com apoio da editora Devir e da prefeitura, oferece uma extensa lista de pesquisadores brasileiros que vêm trabalhando com RPG.

A participação interativa (imprevisível e autônoma, segundo conceito de Arlindo Machado) traça um perfil que muito se aproxima do conceito de interator. Janet Murray cunhou o conceito de *interactor* a partir da participação do leitor-ator no *Holodeck* da série *Jornada nas Estrelas (Star Trek)*, de Gene Rodenberry. Este equipamento "materializa" narrativas programadas num supercomputador, nas quais o interator participa encarnando uma das personagens, podendo, a partir da

¹ O Projeto *Incorporais* é tema de pesquisa de doutorado em Design pela PUC-Rio, sob orientação do Dr. Luiz Antônio Luzio Coelho, intitulada *Incorporais RPG: design poético para um jogo de representação*, e financiada pelo CNPq, que busca contemplar, de modo mais abrangente, a comunicação visual no *design* de um livro de Role-playing Game (RPG), e mais especificamente, a possibilidade de se projetar um livro de RPG como obra aberta, de modo a evidenciar as características interativas e hipermidiáticas do jogo e, ao mesmo tempo, levantar questionamentos sobre a forma do que entendemos atualmente como suporte impresso. O método de concepção, denominado Design Poético, foi publicado como "Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG. Design, Arte e Tecnologia: espaço de trocas. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio & Rosari, 2006. (CD-Rom/PC Windows)" e está disponível em versão PDF para download em <http://www.historias.interativas.nom.br>. O experimento piloto do projeto *Incorporais* encontra-se em fase de publicação e está disponível em versão PDF para download em <http://www.historias.interativas.nom.br> sob o título *Escrita e leitura através de narrativas e livro interativos*.

² Esta observação resultou do processo de pesquisa de Mestrado em Design pela PUC-Rio, sob orientação do Dr. Luiz Antônio Luzio Coelho, financiada pela Capes. Esta pesquisa está disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/dissert>.

sua inserção, alterar a história em relação à programação original. Daí a utilização deste termo, que sintetiza a participação no jogo de interpretação: interação + atuação + leitor + jogador.

Mesmo sendo um conteúdo interativo e hipermediático, o RPG continua sendo massivamente veiculado em suporte impresso, sob a forma de livros e revistas, sem abrir espaço para uma intervenção mais direta dos usuários cada vez mais acostumados à flexibilidade dos suportes eletrônicos. Um problema que parece extrapolar o universo restrito do RPG para um universo muito mais abrangente: o do próprio livro como objeto, preocupação de Roger Chartier. Os suportes impressos de RPG continuam seguindo o aspecto mais tradicional do design de um livro na forma de códice: a linearidade.

Phil Vecchione apresentou a palestra *Metagaming*, na GenCon 2004,³ uma proposta de conceituar metajogo como jogo fora do jogo, ou seja, o jogo que continua depois que acaba uma sessão de jogo, alegando que todos os jogos apresentam esta característica, mas apenas alguns a pressupõem no seu design, sobretudo os jogos com peças colecionáveis. O metajogo abre espaço para a criatividade dos jogadores que podem contribuir com textos de vários tipos, imagens, diários de personagens etc, e realizar sessões individuais com os mestres de jogo. No RPG, isto existe, porém poucos jogadores dedicam-lhe tempo; e poucas páginas nos livros são dedicadas a isso. Ele propõe então diferentes formas de estruturar práticas de metajogo nas sessões de RPG: registro de diários, desenhos, blogs, troca de e-mails e fóruns entre jogadores, websites sobre as histórias que estão sendo jogadas, tudo isto ocorrendo além das sessões em que o grupo se reúne.

Como incorporar materialmente a produção dos jogadores aos livros? A abertura aqui proposta, além das ilustrações e da mancha gráfica, estende-se ao processo de encadernação do livro. Foi nos experimentos do poeta francês Mallarmé, no século XIX, que se encontrou o ponto de partida para a concepção de um suporte impresso que abra espaço para a criatividade dos jogadores, permitindo-lhes poder contribuir com material vários tipos.⁴

A concepção do livro baseia-se no método de Design Poético. Roland Barthes fala de uma "responsabilidade da forma" no processo de significação: certas preferências históricas sobre a maneira como se profere uma mensagem, não sobre a mensagem em si. Se de início estas preferências são importantes para constituir e caracterizar um repertório, chega uma hora em que elas se esvaziam, sobretudo quando se perdem suas referências. O que era antes parte de um contexto histórico torna-se "inquestionavelmente natural", não aquele natural "orgânico e fluido", mas aquele, que, também remetendo à natureza, cristaliza e endurece. Assim, a forma que vira fôrma fecha as "janelas" e "links" do código. Limita suas possibilidades e imprevisibilidades. Mas é pela própria forma que se pode reabrir as janelas, "trapaceando a linguagem". Assim, a abertura pode permitir novos significados, que segundo Roland Barthes, consiste na escritura, ou em um fazer poético no sentido aristotélico de recriação, como propõem Paul Ricoeur e Julio Plaza e o próprio Barthes na sua atividade estruturalista. Apresenta-se, então, uma proposta de método de concepção poética de uma obra aberta que se permita associações sgnicas de caráter crítico e questionador, como propõe Barthes, tanto na sua construção quanto na sua fruição.

A utilização de histórias interativas tipo RPG através do método de TNI para fins educacionais se fundamenta nas propostas da Pedagogia da Autoria e da Educação Flexível. A Pedagogia da Autoria busca a apropriação das mídias para a

³ A maior convenção de *hobby games* dos EUA. Apesar de incluir videogames, cardgames e outros tipos de jogos, seu público de aproximadamente 30.000 pessoas é composto principalmente por jogadores de RPGs.

⁴ BETTOCCHI, Eliane. *Incorporais* RPG: interatividade e poética no *design* de livro. In: XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Santos: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 29 de agosto a 2 de setembro de 2007.

criação de conteúdos num trabalho colaborativo de docentes e alunos. Neste sentido, é interessante que a compreendamos como um processo em três etapas – exploração, experimentação e expressão:

- Exploração: busca de informações em diferentes fontes: livros, TV, internet etc.
- Experimentação: trabalhar as informações coletadas (comparar, analisar, debater com os colegas, extrapolar etc.)
- Expressão: autoria propriamente dita. Criação a partir das informações coletadas, analisadas e trabalhadas.

É importante frisar que a pedagogia da autoria não se trata de transferir a responsabilidade do processo educacional para os alunos. Estimular a autonomia, a busca de conhecimento, a criatividade, sim. Mas, os professores se fazem presentes no planejamento e acompanhamento, dando uma linha mestra, garantindo uma organicidade que faz com que os alunos adquiram conhecimentos significativos ao fim do processo.

O processo de autoria desperta uma capacidade de leitura crítica dos alunos e professores, tornando-os mais capazes de lidar com a mídia. Além disso, a apresentação pública de sua criação tende a trazer uma compreensão melhor do processo de construção do conhecimento além de um senso de responsabilidade e compromisso ético para os autores. A pedagogia da autoria, como coloca Carmen Neves, “incentiva o uso integrado de múltiplas linguagens e promove a autoria e o respeito à pluralidade e à construção coletiva, reconhecendo nos alunos, professores e gestores sujeitos ativos e não passivos”.

Educação Flexível, em seu sentido mais amplo, constitui-se em reconhecer que todos os estudantes têm diferentes necessidades de aprendizado e criar e implementar uma estratégia educacional a partir deste fato. As diferentes necessidades são principalmente da ordem de quando e onde estudar e sob que ritmo de aprendizado. Mas, também incluem diferenças culturais, psicológicas, sociais, de conhecimentos prévios etc.

A educação flexível é centrada no aluno, do qual espera-se uma postura ativa e uma responsabilidade pelo seu processo de aprendizado. Fundamentando-se nas teorias construtivistas de aprendizado onde o aluno é visto como um processo ativo e interativo de construção ativa do conhecimento e não de sua recepção passiva da parte do professor. Esta linha pedagógica objetiva que o aluno aprenda a aprender, a pesquisar e raciocinar criticamente, a trabalhar de forma colaborativa. Os alunos entram num processo de descoberta, usando o que já sabem para aprender o que precisam ou que atrai seu interesse, em que o professor é um guia e orientador. Os papéis tradicionais de professor e aluno são então alterados. O professor torna-se muito mais um facilitador, um orientador, um guia, do que um sábio num pedestal. O aluno, por sua vez, torna-se um construtor ativo do seu conhecimento, em vez de um receptor passivo. As interações e trocas entre alunos são incentivadas, por exemplo, através de trabalhos de grupo. Este é o princípio balizador para se oferecer programas com flexibilidade para o aluno escolher, quando, onde, o que estudar e de que forma.

Com base nisso, as regras da TNI aqui descrita seguem a mesma estrutura, que sofre alterações precisas de acordo com a especificidade da aplicação. De acordo com o cenário, ou seja, com o objetivo da aplicação do sistema, as personagens são geradas com base em perfis que definem competências e habilidades a serem desenvolvidas em determinados níveis de aprendizado. Philippe Perrenoud apresenta o conceito de competência como “uma capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles.” Se, por definição, as competências são operações mentais que articulam e mobilizam os conhecimentos, as habilidades e os valores, as habilidades seriam, então, elementos constitutivos das competências. Assim, as competências influenciam as habilidades conforme o tipo de teste solicitado pelo/a Mestre; e as habilidades são os diversos conhecimentos teóricos e práticos de que a personagem

dispõe. Juntos, competências e habilidades são os parâmetros que, combinados conforme a situação, e comparados com uma tabela, ajudarão tanto mestre quanto interatores a decidirem se as decisões e ações das personagens foram bem-sucedidas ou não.

As ações empreendidas utilizando os RPGs para fins educacionais também tem se baseado nos princípios do construtivismo, trazendo uma sinergia com a educação flexível, e gerando uma produção dos alunos, em consonância com a Pedagogia da Autoria, o que justifica sua utilização como ferramenta didática neste projeto.

Bibliografia:

BARTHES, Roland. Aula. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

_____. Mitologias. Trad. Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10a. ed.

_____. O prazer do texto. São Paulo: Perspectiva, 2002, 3a. ed.

_____. A Atividade Estruturalista. In: O método estruturalista. Trad. Carlos Henrique Escobar. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967, pp. 57-63.

BETTOCCHI, Eliane. Incorporais RPG: interatividade e poética no design de livro. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 29 de agosto a 2 de setembro de 2007.

_____. Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG. Design, Arte e Tecnologia: espaço de trocas. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio & Rosari, 2006. (CD-Rom/PC Windows).

CHARTIER, Roger. A Ordem dos Livros. Tradução Mary Del Priori. Brasília: Editora da UnB, 1999.

Elearnspace/ everything elearning - <http://www.elearnspace.org/starting/flexiblelearning.htm> capturado em 02/07/07

FARIA, Zênia de. Mallarmé e o universo da leitura. Tese de Doutorado do Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada, Universidade de São Paulo, 1995.

Flinders University - <http://www.flinders.edu.au/flexed/whatis.htm>, capturado em 02/07/07

JONES, Gerard. Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. Tradução: Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004

KLIMICK, Carlos. RPG & Educação. <http://www.historias.interativas.nom.br/educ>.

_____. Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem: o Desafio do RPG no INES. Dissertação de mestrado, Depto. de Artes e Design - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2003.

_____. RPG & educação: metodologia para o uso paradidático dos role playing games. In Design Método.

COELHO, Luiz Antônio L. (organizador) – Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006. pp. 143-161

MACHADO, Arlindo. Formas Expressivas da Contemporaneidade. In: Pré-cinemas & Pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 1997.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck. New York: Free Press, 2000.

NEVES, Carmen Moreira de Castro. Pedagogia da Autoria. In Boletim Técnico do Senac – Rio de Janeiro: Órgão Oficial do Senac/ Departamento Nacional. V.31, n.3, set/dez. 2005. (págs: 19-27)

NÖTH, Winfried. A Semiótica no Século XX. São Paulo: Annablume Editora, 1999, 2a ed.

_____. Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume Editora, 1998, 2a ed.

- PERRENOUD, Philippe. Construir as competências desde a escola. Tradução: Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. In: Concinnitas, no. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, 2003, pp. 7-34.
- Race, Phil. Practical Pointers to Flexible Learning- http://www.city.londonmet.ac.uk/deliberations/flex.learning/race_ capturado em 02/07/07
- RICOEUR, Paul. Temps et Récit, Tome I. Paris: Editions du Seuil, 1983.
- RODRIGUES, Sônia. Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- Vecchione, Phil. Metagaming. Palestra realizada na GenCon Indy 2004, Indianápolis, EUA, out. 2004. Disponível em www.dnaphil.com.
- The Australian National University(ANU)/ Centre for Educational Development and Academic Methods (CEDAM) - http://www.anu.edu.au/cedam/flexed/flexible_learning.html capturado em 02/07/07
- ZANINI, Maria do Carmo (org.) Anais do I Simpósio RPG & Educação. São Paulo: Devir, 2004.
- Wikipedia - http://en.wikipedia.org/wiki/Flexible_Learning, capturado em 02/07/07
- Australian Flexible Learning Framework -<http://flexways.flexiblelearning.net.au/aboutfl/whatisfl.asp> capturado em 02/07/07

Da inscrição:

Com a inscrição do presente formulário, parte integrante do Edital do IV Prêmio Mostra PUC-Rio/Petrobrás, o concorrente declara que concorda integralmente com todas as cláusulas e condições estipuladas.

Local: Rio de Janeiro Data: 31/08/2007

Eliane Bettocchi Godinho
Responsável

Luiz Antônio Luzio Coelho
Professor Orientador