



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E
CONTEMPORANEIDADE – PPGEDUC – CAMPUS I

CONSTRUÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS (RPG) PARA A
APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE SUJEITOS COM RELIGIÃO E
PATRIMÔNIO SIMBÓLICO DIVERSOS: DIALOGANDO COM OS
CAMINHOS ESPIRITUAIS

IVANDSON MACEDO DOS SANTOS FILHO

Salvador
2019

IVANDSON MACEDO DOS SANTOS FILHO

**CONSTRUÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS (RPG) PARA A
APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE SUJEITOS COM RELIGIÃO E
PATRIMÔNIO SIMBÓLICO DIVERSOS: DIALOGANDO COM OS
CAMINHOS ESPIRITUAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia, em cumprimento aos requisitos para obtenção do título de mestre.

Orientador: Professor, Doutor, Alfredo Eurico Rodrigues Matta

Salvador

2019

FICHA CATALOGRÁFICA
Sistema de Bibliotecas da UNEB
Dados fornecidos pelo autor

S237c

Santos Filho, Ivandson Macedo dos

Construção de jogos educacionais (RPG) para a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos: dialogando com os caminhos espirituais / Ivandson Macedo dos Santos Filho.-- Salvador, 2019.

241 fls : il.

Orientador(a): Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta.

Inclui Referências

Dissertação (Mestrado Acadêmico) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade - PPGEDUC, Câmpus I. 2019.

1.Role Playing Game - RPG. 2.Intolerância religiosa.
3.Socioconstrutivismo . 4.Design -Based Research - DBR.

CDD: 370

TERMO DE APROVAÇÃO

CONSTRUÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS (RPG) PARA A APRENDIZAGEM DE CONVIVÊNCIA ENTRE SUJEITOS COM RELIGIÃO E PATRIMÔNIO SIMBÓLICO DIVERSOS: DIALOGANDO COM OS CAMINHOS ESPIRITUAIS

IVANDSON MACEDO DOS SANTOS FILHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, em 26 de outubro de 2018, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação e Contemporaneidade pela Universidade do Estado da Bahia, composta pela Banca Examinadora:



Prof. Dr. Alfredo Eurico Rodrigues Matta
Universidade do Estado da Bahia - Uneb
Doutorado em Educação
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil



Profa. Dra. Esther Jean Langdon
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC
Doutorado Antropologia
Tulane University, TULANE, Estados Unidos



Prof. Dr. Emanuel do Rosário Santos Nonato
Universidade do Estado da Bahia - Uneb
Doutorado em Difusão do Conhecimento
Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil

Dedico este trabalho aos meus pais Ivandson Macedo dos Santos (in memoriam) e Alice Maria Nogueira de Macedo que souberam, através de suas práticas, fortalecer-me.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Alfredo Eurico Rodrigues Matta, pela orientação cuidadosa e paciente, e por demonstrar respeito ao meu trabalho e boa vontade em me orientar.

À Professora Esther Jean Matteson Langdon (UFSC) e ao Professor Luciano Costa Santos (UNEB), pelas orientações, no exame de qualificação, que foram essenciais para a construção dessa dissertação.

À Professora Esther Jean Matteson Langdon (UFSC) e ao Professor Emanuel do Rosário Santos Nonato (UNEB), pela gentileza de fazerem parte da banca examinadora.

Aos Professores dos Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC), pelas contribuições valiosas através das aulas.

Ao Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia - Campus I (DEDC I) e, também, ao seu Diretor, pela compreensão e liberação para a realização do curso.

Aos funcionários do PPGEDUC que sempre atenderam as nossas necessidades com carinho.

Aos amigos do grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais.

Ao Instituto Cafh pelas valiosas contribuições e às amigas de caminho espiritual: Arilene, Edlene, Francisca de Paula, Jane Mary, Helenice e Nilda que pacientemente me ajudaram na construção do Jogo Religare RPG AD.

À Eunice e aos meus filhos Gabriel, Mariana e Laura, minha família, que compreenderam meu processo de produção científica.

Aos colegas do mestrado pelos bons momentos.

À Universidade do Estado da Bahia – UNEB – por ter me contemplado com um período de estudo no período do curso.

Agradeço, especialmente, a Deus pela sabedoria e saúde nessa caminhada científica.

RESUMO

Este estudo visa apontar uma pedagogia (Socioconstrutivista), que leve à convivência entre sujeitos de religião e patrimônio simbólico diversos, pois, apesar do Brasil ser um país multirracial, entendo que ainda vivemos com valores e princípios ligados aos padrões eurocêntricos, de tal modo que, tornou-se quase impossível não nos depararmos com situações que envolvem preconceitos e intolerância relacionados à diversidade religiosa, que abrange construção social, respeito à alteridade e o reconhecimento da diversidade humana. Tais aspectos compõem um universo simbólico capaz de ser identificado, também, como fator de inclusão. Usaremos o jogo (RPG – *Role Playing Game*), buscando aplicar os estudos da diversidade religiosa da Bahia, como elemento de desenvolvimento social, cognitivo e afetivo entre sujeitos, para promover interação e ressignificação dos diferentes aspectos. Como metodologia, usaremos *Design Based Research* (DBR), que tem como base o desenvolvimento cíclico de rotinas e resultados de experimentos inseridos no jogo, na busca de contínuo aperfeiçoamento. Empregaremos como base epistemológica: Castell (1999), Matta (2008), Rodrigues (2004), Huizinga (2007), com o objetivo de fundamentar questões sobre sociedade em rede, tecnologias da informação e comunicação (TIC), jogos digitais e RPG para o ensino; Vygotsky (2010), Freire (2002), Oliveira (2001), Risério (2004), Munanga (2016), na busca de uma proposta pedagógica socioconstrutivista, aproximando as características de trabalho cognitivo envolvendo o uso dos jogos de simulação.

Palavras-chave: RPG. Intolerância Religiosa. Socioconstrutivismo. DBR.

ABSTRACT

This study aims at pointing to a pedagogy (socio-constructivist), which leads to the coexistence between subjects of religion and diverse symbolic heritage, because - despite Brazil being a multiracial country, I understand that although we live with values and principles linked to Eurocentric standards and due this it has become almost impossible not to face situations involving prejudices and intolerance related to religious diversity, which includes social construction, respect for otherness and recognition of human diversity. These aspects make up a symbolic universe capable of being identified, as well, as a social inclusion factor. We will use games (RPG - Role Playing Game), seeking to apply studies of the mystical / religious diversity of Bahian religious diversity as an element of social, cognitive and affective development among subjects, in order to promote interaction and resignification of the different aspects. The methodology that we will use is Design Based Research (DBR) - which is based on the cyclical development of routines and experiment results inserted in the game - in the search for continuous improvement. We will employ as epistemological basis: Castell (1999), Matta (2008), Rodrigues (2004), Huizinga (2007), with the objective of explaining questions about network society, information and communication technologies. In the search for a socio-constructivist pedagogical proposal, approaching the pedagogical processes of Vygotsky (2010), Freire (2002), Oliveira (2001), Risério (2004) and Munanga (2016). characteristics of cognitive work involving the use of simulation games.

Keywords: RPG, Religious intolerance, Socioconstrutivismo, DBR.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Quadro de Elementos do Intertítulo 2.1.....	33
QUADRO 2 – Quadro de Elementos do Intertítulo 2.2.....	36
QUADRO 3 – Quadro de Elementos do Intertítulo 2.3.....	44
QUADRO 4 – Quadro de Elementos do Intertítulo 2.4.....	46
QUADRO 5 – Quadro de Elementos do Intertítulo 2.5.....	47
QUADRO 6 – Paradigmas Educacionais.....	51
QUADRO 7 – Dignidade da Pessoa Humana / seus elementos componentes.....	60
QUADRO 8 – Princípios.....	64
QUADRO 9 – Postulados.....	65
QUADRO 10 – Princípios e Postulados Fundamentais de Cafh.....	66
QUADRO 11 – Tópicos do Livro: Uma Nova Dimensão de Vida.....	69
QUADRO 12 – As etapas evolutivas cíclicas.....	70
QUADRO 13 – Possíveis Casos para o Jogo.....	72
QUADRO 14 – Possibilidades pedagógicas de uso do <i>RPG</i>	76
QUADRO 15 – Princípios socioconstrutivista no <i>RPG Digital</i>	77
QUADRO 16 – Background Religare <i>RPG AD</i>	80
QUADRO 17 – Atributos dos Personagens.....	87
QUADRO 18 – Situação Criada na Campanha.....	88
QUADRO 19 – Relação Título e Objetivo de Ressignificação dos estudantes.....	99
QUADRO 20 – Fases da pesquisa DBR.....	106
QUADRO 21 – Critérios de Análise do Religare <i>RPG AD</i>	118

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Página Web do RPG AD	100
FIGURA 2 – Layout Responsivo e Adaptativo do RPG AD	101
FIGURA 3 – Gráfico de Variáveis do Religare RPG AD	112

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG – Role Playing Game

DBR – Design-Based Research

ZDI – Zona de Desenvolvimento Imediato

UNEB – Universidade do Estado da Bahia

NPC – Non-Player Character

PJ – Personagens jogadores

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

PHP – Hypertext Preprocessor

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 ENSAIANDO INTERPRETAR A FORMAÇÃO DA DIVERSIDADE RELIGIOSA DO RECÔNCAVO BAIANO.....	24
2.1 Alguns Entendimentos Sobre a Contribuição dos Povos Indígenas.....	25
2.2 Alguns Entendimentos Sobre a Contribuição dos Povos Ibéricos.....	32
2.3 Alguns Entendimentos Sobre a Contribuição dos Povos Africanos.....	37
2.4 Xamanismo.....	45
2.5 A Mística de Cafh.....	46
3 FUNDAMENTO TEÓRICO E METODOLÓGICO.....	49
3.1 O Socioconstrutivismo.....	50
3.2 Os Direitos Humanos e a Dignidade Humana.....	55
3.2.1 Direito à Liberdade de Crença Religiosa.....	59
3.3 A Mística de Cafh.....	62
3.3.1 Princípios.....	65
3.3.2 Postulados.....	66
3.3.3 Pensamentos de Omar Lazarte.....	68
3.4 Sobre os Jogos	73
3.4.1 O Jogo RPG Digital.....	75
4 MODELAGEM DO JOGO RPG DIGITAL.....	79

4.1 Elementos funcionais do jogo.....	79
4.2 Modelagem.....	88
4.2.1 Da Campanha.....	88
4.2.2 Da Aventura.....	93
4.2.3 Proposta Geral para Construção das Aventuras.....	98
4.2.4 Sobre o Sistema RPG AD.....	99
5 ELEMENTOS METODOLÓGICOS DESIGN-BASED RESEARCH – DBR..	103
5.1 Categoria de Análise.....	107
5.2 Campo de Aplicação.....	113
5.2.1 Caracterização do Campo da Pesquisa.....	113
5.2.2 Participantes da Pesquisa.....	113
5.2.3 Grupo de Aplicação.....	114
5.2.4 Organização do Jogo.....	115
5.2.5 Características do Sistema do Jogo “Religare” RPG AD.....	115
5.3 Instrumentos de Coleta de Dados.....	116
5.3.1 <i>Chat Paralelo/ Whatsapp</i>	116
5.3.2 <i>RPG Play</i>	117
5.3.3 Ficha do Personagem.....	117
5.4 Critérios de Análise.....	117
6 ANÁLISE DE RESULTADOS DA APLICAÇÃO DO RELIGARE RPG AD..	132
6.1 Sobre as Análises.....	132
6.2 Análise das Subvariáveis da Primeira Parte da Aventura 1.....	135
6.2.1 Conclusão da Análise com mudanças recomendadas na aventura1.....	144
6.3 Análise das Subvariáveis da Segunda Parte da Aventura 1.....	144
6.4 Resultado Geral da Pesquisa.....	177

CONCLUSÃO.....	180
REFERÊNCIAS.....	187
ANEXO A – APRESENTAÇÃO DO JOGO EM NOTEBOOK	193
ANEXO B – SISTEMA DE REGRAS.....	197
APÊNDICE A – FICHA DOS PERSONAGENS.....	204
APÊNDICE B – FORMULÁRIOS.....	210
APÊNDICE C – CAMPANHA	215
APÊNDICE D – ROTEIRO	217
APÊNDICE E – AVENTURA I.....	219
APÊNDICE F – CLASSES DA AVENTURA.....	239

1 INTRODUÇÃO

Este estudo visa identificar, através de meios educacionais, pedagogias que levem à convivência entre sujeitos de religião e patrimônio simbólico diversos, pois, apesar do Brasil ser um país multirracial, entendemos que vivemos com valores, princípios, “fortemente arraigados nos padrões eurocêtricos”, de tal modo que se tornou quase impossível não nos depararmos com situações que envolvem preconceitos relacionados à religião. (CONCEIÇÃO, 2016, p.114).

Nelson Mandela (2013 apud CONCEIÇÃO, 2016, p.114) afirma: “Ninguém nasce odiando outra pessoa pela sua cor de pele, por sua origem ou ainda por sua religião. Para odiar as pessoas precisam aprender, e se podem aprender a odiar, podem ser ensinados a amar.” É possível perceber que o ódio e o preconceito religioso, principalmente os que envolvem a religião de matriz africana, estão relacionados a uma construção social, assim como os conceitos de sexo, de gênero e de raça. Ouvimos discursos negativos acerca das religiões africanas, em um mundo social distorcido, onde observamos uma complexa relação entre religião/sexo/gênero/raça, não revelando com clareza os discursos teóricos. Logo, segundo Haraway (2004), há de se reconhecer que as opressões se estendem e perpassam todos esses aspectos, indo a uma condição cultural, a uma condição dos sistemas de produção, indo muito além de uma teoria determinista fechada.

Historicamente, a intolerância religiosa acontece de maneira tão sutil que parece ser até algo natural em nosso país. No que diz respeito à religião de matriz africana, a impressão que se tem é de que a culpa por esta condição é de quem professa essa religião. Por essa razão, isso deve ser combatido, trazendo a questão a todos os espaços, mental e social, para que todos possam usufruir a liberdade de vivenciar e praticar a sua religião.

Para Conceição (2016, p.115-121), “as religiões de matriz africana sempre firmaram como elo de resistência e luta pela liberdade do povo negro, desde os primeiros dias do cativeiro até os dias atuais”. Elas constituíram-se pedagogicamente, como base para “a preservação e a continuidade dos valores civilizatórios africanos”. Porém, o ensino religioso de natureza africana, nas escolas, historicamente, tem sofrido impedimentos e discriminação, contudo ocorreram mudanças ao longo dos séculos e, em especial, na primeira década deste século (XXI), resultando em leis que asseguram o

respeito à diversidade cultural e religiosa no Brasil (art. 33 da Lei 9394/1996). Para Gusmão, (2011, p. 35 apud Conceição, 2016, p.118), há “um sentido simbólico e um sentido histórico” na relação de poder vivenciar na escola, e a Lei 10.639/2003 estabelece um conjunto de ações para “corrigir desigualdades”. Através do conteúdo programático e especialmente no ambiente escolar; “é preciso identificar a origem do ódio e ojeriza que cercam as religiões dos orixás”. O desafio, hoje, “é saber quais as concepções, os conteúdos e as metodologias que podem promover a equidade” e extinguir o preconceito religioso. (CONCEIÇÃO, 2011, p. 115-121)

Conceição (2016, p.121) afirma que “a religião é um dos aspectos que ajudam na conformação das identidades do indivíduo, por meio dela é possível se promover uma interação reflexiva no processo de criação e ressignificação do mundo”. Por isso, é importante ponderar quanto ao respeito, à alteridade e à diversidade, pois entendemos que a alteridade e o reconhecimento da diversidade humana passam por um universo simbólico capaz de ser identificado como fator de promoção da inclusão.

Nesse sentido, propomos o seguinte problema de pesquisa: **Como os jogos educacionais (RPG) podem favorecer a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e patrimônio simbólico/cultural diversos?**

O elemento interativo dos aspectos acima citados, que usaremos como fator de inclusão, será o jogo RPG, considerado “como um elemento da cultura, que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, constituindo-se assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos”. (ALVES, 2005, p.17 apud FONSECA, 2005, p.115). Sendo assim, é importante ressaltar que **os jogos educacionais (RPG) podem favorecer a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e patrimônio simbólico/cultural diversos.**

Logo, para objetivo geral, buscaremos:

- Estudar meios de desenvolver e aplicar um jogo de RPG digital para aprendizagem colaborativa de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos.

Os objetivos específicos tratarão de:

- Avaliar a contribuição do jogo RPG digital no ambiente escolar para aprendizagem colaborativa de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos.
- Analisar como aspectos éticos, morais e jurídicos podem melhor interagir no jogo para construção desse ambiente colaborativo de convivência.
- Identificar os princípios geradores de um paradigma que possamos usar como rede de interação para a construção do jogo educacional.

Observando o problema de pesquisa, usaremos a *Mística Cafh* (p. 46), pois entendemos a necessidade de um elemento ecumênico que possa dialogar com diferentes religiões, pois seus princípios e postulados estabelecem um meio aglutinador, capaz de interligar diversas religiões, como um instrumento contemporâneo de ressignificação, intensificando e aprimorando a aprendizagem colaborativa de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos.

Reconhecemos *Cafh* (p. 61) como instrumento de interação humana que possibilitará entender a diversidade religiosa dentro de um contexto social. Por isso, sua adequação nessa pesquisa, já que *Cafh* promove um exercício de ações participativas, de forma criteriosa, “que é original na sua abordagem”, produzindo sentido e identidade nas relações sociais. (ANTUNES, 2012).

Para desenvolver o jogo proposto, escolhemos estudar a diversidade religiosa da Bahia. Para tanto, vamos construir uma visão sobre como se deu a condução desta diversidade religiosa desde a colonização, com o “intenso processo de mistura e formação intercultural que teve início na Bahia, do século XVI”. (MATTA, 2013, p. 11).

Sendo assim, vamos buscar as características religiosas dos primeiros povos encontrados no contexto territorial “já existente do que chamamos hoje de Bahia” (BAHIA, 2000 apud MATTA, 2013, p.18). No mesmo sentido, será estudada a formação religiosa dos povos ibéricos e povos africanos. Importante esclarecer que esse estudo será desenvolvido em uma abordagem baseada nos postulados socioconstrutivistas do Pensar Histórico sobre a formação religiosa no contexto territorial inicial da Bahia, não tendo a pretensão de largo estudo antropológico ou sociológico. Lembrando que o viés deste estudo está voltado para o desenvolvimento colaborativo/criativo de processo educativo a partir de jogos RPG, envolvendo a intolerância religiosa, na busca de ressignificação desses valores.

Para tanto, usaremos o Design-Based Research (DBR), uma metodologia de pesquisa que guarda um diálogo permanente na relação ensino-aprendizagem do sujeito envolvido na solução de problemas práticos do seu meio social (como apontava John Dewey). Temos então, a utilização dessa metodologia de pesquisa, mais conhecida como Design-Based Research (DBR) ou Pesquisa de Desenvolvimento, termo criado por Van Der Akker - em 1999. Uma metodologia inovadora na abordagem de investigação, que pode ser aplicada em várias áreas que envolve pesquisa e desenvolvimento, principalmente aqueles referentes a processos cognitivos em ambientes digitais educacionais. Essa metodologia, por sua natureza, consegue abordar aspectos qualitativos e quantitativos, promovendo alinhamento de interesses em fatos envolvendo práticas sociais comunitárias. Desse modo, entendemos porque essa metodologia consegue atender as diversidades e as propriedades específicas de variada gama de pesquisa. (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.24).

Permeadas pela ação colaborativa entre participantes que “buscam soluções para os desafios/problemas identificados pela comunidade”, onde a prática social comunitária deverá considerar sempre os aspectos da “diversidade e propriedades específicas” das comunidades e/ou grupos e que, no nosso caso, estaremos abordando grupos de características multirraciais e multiculturais em escolas e institutos afins, **buscando a ressignificação de valores que envolvem intolerância religiosa**. Sendo assim, através do desenvolvimento colaborativo/criativo de processo educativo, tendo como aproximação o jogo RPG digital, onde a possibilidade de construção e reconstrução do jogo é acolhida como ciclos de refinamentos, tão característico dessa metodologia. (MAZZARDO et al., 2016, p.952).

A versatilidade da metodologia DBR fundamenta-se em cinco (5) características que a compõe:

- Uma **Teoria Orientada**, que se baseia na modelagem ou construção de uma proposta prática a ser seguida, que deve ser estudada e melhorada, continuamente (a exemplo da minha pesquisa: o jogo, campanha e aventura).
- Uma ação **Intervencionista**, que utiliza um fundamento teórico escolhido e o diálogo com o contexto de aplicação para que a pesquisa se desenvolva (minha pesquisa contextual).

- Uma ação **Colaborativa**, que busca variadas interações de colaboração (jogadores, mestre, comunidade). Guarda em si, ser **Responsiva**, é moldada pelo diálogo entre a sabedoria dos participantes e o conhecimento dos teóricos (a pesquisa orientada).
- É **Interativa**, por ser uma metodologia voltada para ações práticas, não sendo feita para terminar (o experimento criado tem que ser jogado). (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.26-27).

Essas características levam ao entendimento de que, na pesquisa, tem-se a necessidade do “desenvolvimento de soluções, inovações, práticas que possam servir aos engajados nas questões de pesquisas.” Sempre num caso particular, com ciclos de estudos, aplicação, análise, avaliação, validação e nova aplicação, visando a ressignificação de cada caso em estudo.

Por conta dessa proposta de pesquisa aplicada, a DBR apresenta-se em quatro (04) fases de aplicação, onde:

Na **Fase 1**, temos a investigação do problema de pesquisa, estudada de forma colaborativa entre pesquisadores e sujeitos engajados.

Buscando solução prática da situação-problema, que no nosso caso é **o desenvolvimento de um jogo educacional (RPG Digital) que favoreça a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e patrimônio simbólico/cultural diversos**. Nesse momento, procuramos investigar “contextos relacionados à pesquisa e à comunidade engajada na solução a ser aplicada”, através de uma revisão de literatura. Esse “corte” histórico, nos remeteu a buscar aspectos relacionados à religiosidade dos povos fundantes do Brasil, índios, ibéricos e africanos. Essa Fase 1, conhecida como **contextualização**, refere-se ao **segundo capítulo da dissertação**. Então, nessa fase, temos a definição do problema, a consulta recíproca entre sujeitos engajados na práxis e pesquisadores, a contextualização e/ou a revisão literária. (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.29-30).

Na **Fase 2**, temos o “desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de design, às técnicas de inovação e à colaboração de todos os envolvidos.” Assim, partimos para a **concepção do fundamento teórico** que tem como base o

“engajamento dos sujeitos envolvidos no problema”, através do diálogo com a comunidade, onde a ideia precípua deve conter os meios que sirvam de “princípios para a construção da proposta de aplicação”, sendo a base que envolverá a busca por ressignificação da práxis dos sujeitos engajados. Esse fundamento teórico, que **nessa dissertação é o terceiro capítulo**, deve estar voltado para a elaboração da primeira proposta de aplicação, que é advento da análise do contexto produzido na Fase 1, através desse fundamento. Essa elaboração será conhecida como **modelagem (Fase 3)**, e deverá ser trabalhada como ideia inicial em “refinamento do entendimento da teoria”, fruto da ação colaborativa entre sujeitos engajados e pesquisadores. Nessa fase, temos a construção teórica, o desenvolvimento de projeto de princípios para orientação do plano de intervenção. (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.31).

Na **Fase 3**, temos os “ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução.” Conhecida como **modelagem**, momento **voltado para aplicação prática e seu desenvolvimento**, ou seja, envolve “a implementação e avaliação da intervenção em ação.” **No caso desta dissertação, o momento se apresenta na construção da campanha e aventuras.** Como a DBR tem caráter de abordagem de pesquisa, implica que podemos aplicar métodos qualitativos e quantitativos, para interpretação dos fenômenos relacionados. Importante aclarar que essa abordagem de pesquisa exige mais de uma aplicação prática, para que se possa ter evidências de sucesso quanto aos resultados esperados, pois a “proposta da DBR é aplicar e solucionar, e não provar alguma coisa.” Por ser uma abordagem colaborativa, implica que toda avaliação e validação devem ter “como regra a responsividade em relação à comunidade envolvida e suas questões.” Nessa fase temos ciclos de implementação da intervenção, participantes, coleta das informações, análise das informações. (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.31).

Na **Fase 4**, temos “reflexão sobre princípios de design e perspectivas de novos melhoramentos na solução implantada.” Nessa fase, busca-se perceber que o refinamento dos ciclos na DBR resulta em novos conhecimentos e novos produtos. **No caso desta dissertação, por razões técnicas envolvendo tempo de pesquisa, ainda não houve ciclos de refinamento.** Cada momento é de grande valia, pois possibilita aperfeiçoamento nas respostas de ressignificação e ação colaborativa comunitária, sendo aplicável em ampla gama de produtos. A questão ética e temporal tem forte influência no desenvolvimento da modelagem de um produto, pois o saber comunitário, na linha do

tempo, não é extirpado nem distorcido. Contudo, a DBR tem potencial de generalização limitado. Nessa fase, temos criação de princípios de design, artefatos implementados, desenvolvimento profissional. (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.32).

Quanto ao desenvolvimento do jogo RPG digital, por sua natureza educativa, produz na interatividade a base “para a construção de comunidades de compartilhamento de experiências e aprendizagem” , que ao aproximar o objeto de estudo à intolerância religiosa, faz-nos compreender a pluralidade de conteúdos que o tema aborda e abre lugar a um processo colaborativo/criativo, no sentido de enriquecer a experiência humana, através da capacidade de envolvimento que o tema produz, numa abordagem socioconstrutivista que estabelece a ressignificação de novos valores de convivência, como ser social de transformação (MATTA, 2011, p. 246).

Tapscott afirma que, no universo digital, o aluno é encarado como aquele que tem igual nível de experiência e talento, de modo que o aprendizado se torne algo quase pessoal e colaborativo, através de jogos interativos por natureza, possibilitando desenvolvimento do cognitivo, da afetividade, e da interação social (desenvolvimento da subjetividade). Os games apresentam-se como um espaço de ressignificação da realidade que nos cerca, podendo construir uma nova sensibilidade para esta nossa realidade. (TAPSCOTT apud FONSECA, 2005, p.114).

Portanto, os jogos também contribuem para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, indo além do aspecto entretenimento, favorecendo a compreensão do mundo que nos cerca, através do aperfeiçoamento da nossa contextualização com a pluralidade cultural reinante em nossa sociedade. Para Vygotsky, o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal, ou seja, “o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real”. (OLIVEIRA, 2001, p. 60).

Os jogos contribuem para manter “um domínio psicológico em constante transformação” (zona de desenvolvimento proximal), de modo que a relação entre desenvolvimento e aprendizado ocorra mais plenamente quando, nesse espaço, se “estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação do indivíduo com seu ambiente sociocultural.” (OLIVEIRA, 2001, p. 61).

Neste sentido, Oliveira se coaduna plenamente ao pensamento de Vygotsky, quanto à afirmação de que o único bom ensino é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Logo, os jogos teriam funções potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem, onde o professor atuaria como mediador de todo o processo, de tal forma que propicie desenvolvimento cognitivo, afetivo e sociocultural dos indivíduos. (OLIVEIRA, 2001, p. 62).

Nessa pesquisa foi elaborada uma revisão bibliográfica, na procura por descrever o acontecimento do fenômeno intolerância religiosa, baseado em referências publicadas em livros, artigos, publicações extraídas da internet. Uma outra parte do trabalho envolve a construção de jogo educativo/colaborativo RPG.

A organização deste trabalho se faz pela divisão de seis (06) capítulos. O primeiro aborda a Introdução. O segundo capítulo trata da história da formação místico-religiosa dos povos fundantes da Bahia, ou seja, os povos Indígenas, Ibéricos e Africanos.

O terceiro capítulo envolve a construção dos princípios geradores de um paradigma que possa ser usado como norteador para a construção do jogo educacional (RPG) e para aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos, buscando diálogo com vários caminhos espirituais, visando estabelecer pontes entre aspectos ligantes que favoreçam o diálogo para aprendizagem de convivência. Os princípios geradores, apontados para auxiliarem o desenvolvimento do jogo educacional, terão aspectos do Socioconstrutivismo, dos Direitos Humanos, da Mística de Cafh e, por fim, do Jogo RPG Digital. Pois, são instrumentos humanos ou tecnologias da contemporaneidade que estão intrinsecamente envolvidos com o tipo de trabalho desejado e que juntos funcionam como rede de interação.

O quarto capítulo estabelece a modelagem do jogo educativo RPG, que envolve a construção de sinopse, campanha (texto que ambienta o jogo), construção de roteiro da aventura 1, aventura 2.

O quinto capítulo aborda a utilização de uma metodologia de pesquisa mais conhecida como Design-Based Research (DBR), uma metodologia permeada pela ação colaborativa entre participantes envolvidos na solução de problemas práticos do seu meio social, numa relação ensino-aprendizagem.

O sexto capítulo aproxima elementos dos princípios que serão utilizados como referenciais para análise da aplicação dos jogos desenvolvidos, de modo que possam ser avaliados quanto ao desempenho como instrumentos colaborativos na relação ensino-aprendizagem. Envolve as análises de interação entre os elementos dos princípios elencados com as aventuras construídas, com o fim de observar o nível ressignificação de valores dos jogadores nas aventuras desenvolvidas colaborativamente.

Desse modo, esperamos seguir todas as etapas aqui traçadas para sabermos se realmente os jogos educacionais RPG podem favorecer a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e patrimônio simbólico/cultural diversos, através da ressignificação de valores.

2. ENSAIANDO INTERPRETAR A FORMAÇÃO DA DIVERSIDADE RELIGIOSA DO RECÔNCAVO BAIANO

Como faremos em todo este estudo, é importante construir uma sinopse sobre qual o sentido de cada capítulo. São 3 sentidos apresentados neste:

1. Neste capítulo, vou construir histórias com base nos meus estudos sobre a formação do Brasil e, em particular, da Bahia. Importante esclarecer que essas histórias, se bem que fundamentadas, têm um sentido relativo à minha interpretação. Isso significa que toda construção histórica que se fizer estará impregnado de minha análise, de forma que essas construções não estão livres de possíveis futuras reinterpretações e diálogos com novas evidências. Longe de nosso estudo querer dar conta da complexidade e amplitudes dos assuntos relacionados à formação cultural e histórica baiana; estamos, porém, cientes que construir uma perspectiva de interpretação dessa realidade, será útil nas próximas etapas do estudo.

2. Um dos sentidos desses estudos é aproximar minha interpretação daquela dos possíveis usuários do jogo, para que possam participar, colaborativamente, nos próximos capítulos dessa construção contextual e do jogo, de forma a se tornarem coautores do trabalho de pesquisa, assim como das propostas de solução do jogo. Isso vai garantir a existência da polifonia e da diversidade, tão necessárias, inerente nos vários contextos sociais dos possíveis usuários, aos quais nosso jogo também pertence, por princípio colaborativo.

3. O estudo desse capítulo dar-me-á condições de selecionar uma série de informações, que possam favorecer a performance de minha criatividade lúdica, que se realizará a partir de concepções fundamentadas, contidas nestes estudos de contexto. Esta criatividade fundamentada, por sua vez, proporcionará recursos essenciais para o desenvolvimento de enredos: roteiros, campanha e aventuras, essenciais para a produção de jogos RPG, como o aqui proposto.

A seguir apresentaremos esses pontos.

2.1 Alguns Entendimentos Sobre a Contribuição dos Povos Indígenas

Para a construção do Jogo RPG, é necessário ter um breve entendimento dos povos que formaram o recôncavo baiano, como viviam, produziam e interagiam com o ambiente à sua volta, de forma a observar possíveis contribuições que favoreceram à formação da diversidade, místico/religiosa atual. Também buscaremos entendimento quanto à formação da cosmovisão destes povos formadores, entendendo o significado de cosmovisão, segundo o dicionário online de língua portuguesa como: “modo particular de perceber o mundo, geralmente, tendo em conta as relações humanas, buscando entender questões filosóficas (existência humana, vida após a morte etc.); concepção ou visão de mundo. (COSMOVISÃO, 2018).

No que se refere aos povos indígenas, no período da colonização, e tendo em vista o levantamento realizado até agora, o recôncavo baiano era povoado por tribos “numa extensa faixa territorial”. Uma hipótese concebe como sendo advindos do extremo norte da América há, pelo menos, 15.000 anos. O certo é que as tribos localizavam-se em território baiano, onde os Tupinambás, mais conhecidos graças a registros dos jesuítas, viviam “mais ao norte, enquanto Tupiniquins ao sul do rio de Contas, os dois grupos, pertencentes ao grupo mais amplo, Tupi, viviam próximo do litoral. Existia, também, o grupo denominado Tapuias (povos de língua Jê) que, segundo Matta (2013), eram reconhecidos pela forte resistência aos povos sedentários; eles se estendiam no sertão, interior do semiárido, “o cerrado e alguns pontos mais próximos do litoral, entre Ilhéus e Espírito Santo.” Os Tapuias, pelo fato de conhecerem muito bem o seu território, eram vistos como excelentes guerreiros. Viviam da caça e da coleta e moravam em choupanas simples, pois tinham um modo de vida nômade, não desenvolvendo agricultura. (MATTA, 2013, p.18).

Os Tupis, que também eram guerreiros, não só guerreavam contra os Tapuias, mas também contra outras nações locais, ou grupos locais de mesma nação. Contudo, há um aspecto essencialmente diferenciador nas tribos Tupis, relacionada à sua impressionante organização, juntamente à capacidade de produção agrícola e construção arquitetônica. Produziam para subsistência “mandioca, milho, amendoim, dentre outros produtos” (beiju, farinha de mandioca), abóbora, diversas pimentas, banana, caju, coleta de mariscos, coleta de frutos de árvores por eles cultivados, mediante o uso de técnicas de plantio (a queimada, o repouso da terra) e colheita. Havia divisão de trabalho por gênero,

cabendo ao gênero feminino o trabalho agrícola, preparo do alimento e artesanato. Ao gênero masculino, competia a caça, a pesca, o extrativismo, a produção de instrumentos de guerra (MATTA, 2013).

Os tupinambás eram conhecidos por usarem o arco e a flecha, inclusive para a caça e a pesca. Segundo Tavares (1981, p. 29):

O arco Tupinambá era o de seção semicircular, feito de madeira vermelha, dura e lisa; as flechas também eram de madeira resistente, mas com pontas de osso, lascas de bambu, dente de tubarão, cauda de arraia ou até mesmo de madeira muito dura. Os Tupinambás não tinham o costume de envenená-las.

Segundo Tavares, os tupinambás tinham habilidades com a construção de uma diversidade de armadilhas para caça, tipo “laço ou juçanã, para as aves, o foço ou mudéu, para antas e outros animais de igual porte, e arapucas.” Na arte da pesca, “utilizavam o pindá, anzol de dente de peixe, o puçá, rede de pesca”, além do arco e da flecha (Tavares, 1981, p.29).

Apesar de ser possível apontar uma série de detalhes no modo de vida Tupinambá, que denota organização do grupamento social, faz-se necessário reconhecer que não havia uma conformação social próxima do que indicariamos como “estado nação”, com um governo geral. Viviam uma vida coletiva, “que poderíamos chamar de comunitária, sociedades sem classes e sem injustiça social”. Cada aldeia vivia da solidariedade da maloca, que se esboçava no aspecto afetivo, quanto à divisão de bens para a sobrevivência e o senso de harmonia nas ações beligerantes. Esse aspecto afetivo deverá estar presente na roteirização do RPG. (MATTA, 2013, p.29).

Na aldeia, havia uma integração autossustentável que envolvia a participação de todos, como uma “unidade social” de práticas existenciais cotidianas, onde 4 a 8 malocas interagiam numa área de caça e pesca, além das reservas para a prática extrativista, que também se mantinha em sítio arejado, onde era possível cultivar suas roças e granjarias. Esta interdependência ocorria dentro das malocas e, também, fora, pois, no “espaço central de convívio, havia a praça onde os índios realizavam suas festas e seus ritos”.

Quando necessário, em tempos de guerra, havia uma cerca dupla (caiçara), com cabeças dos inimigos, penduradas, como forma de intimidação (RISÉRIO, 2004, p. 26).

Também era possível haver vinculação entre malocas de diferentes aldeias, quase como se fosse uma ligação por parentesco. Isso era possível, pois as diversas guerras travadas produziam alianças que envolviam alguma espécie de “cooperação” que podia se estender em “ocasiões festivas”, em “rituais e nas operações de guerra”. Mas, Risério se coaduna ao pensamento de Florestan Fernandes quando entende que não havia como adequar esta interação como possibilidade de unidade que gestaria uma organização político-social que poderia ser chamada de tribo, pois não havia a manutenção de “uma autoridade comum”, nem de fronteiras rígidas. Segundo o antropólogo, os vários grupos de aldeias formadas por diversas alianças, funcionavam como “um conjunto multicomunitário”, com estrutura tipo “rede”, “capaz de se expandir e se contrair conforme os jogos da aliança e da guerra”, entre aldeias diversas (RISÉRIO, 2004, p. 30).

Quanto à beligerância, ocorre que os índios “empenhavam-se na multiplicação de escaramuças, assaltos e emboscadas”, traziam a multiplicação da tensão e da surpresa, onde a violência se aproximava da chamada tática de guerrilha. E, apesar dos poucos escritos encontrados a respeito do Brasil quinhentista, sempre abordam de modo fantástico a “alta competência guerreira dos ameríndios.” (RISÉRIO, 2004, p. 31-32).

Usando a perspectiva de Silva sobre cosmologia, pois não temos tempo para leitura mais exaustiva, entendo que ela aproxima uma possível concepção quanto às teorias do mundo, com sua ordem e movimento no tempo e no espaço, onde a humanidade aí se mantém, numa hierarquia própria, juntamente com seres de outra natureza. Nesse movimento, o tempo aproxima possibilidades, favorecendo condições ao ser humano de “um reencontro possível com o passado, os ancestrais, as origens”, promovendo uma “superação eterna das limitações da condição humana” em vida, como eixo da própria condição de existência. Pretendo usar tudo isso na roteirização do RPG (SILVA, 2011, p. 75).

Silva considera que nesse universo há uma “interdependência permanente e a reciprocidade constante nas trocas de energias e forças vitais, de conhecimentos, habilidades e capacidades que dão aos personagens a fonte de sua renovação, perpetuação e criatividade”. Mas, depende dos cerimoniais ritualísticos que “dão sentido, permitem interpretar acontecimentos e ponderar decisões”, guardando-se de um ordenamento de

gestos, de músicas, de ornamentos coloridos, que estabelece o “contato com outras dimensões cósmicas”, num ritmo humano tal que para “muitas sociedades indígenas, o ritual é o possível momento da inserção da humanidade no universo mais amplo; é o lugar da confluência e da presença concomitante do sobrenatural, da natureza e da humanidade. Pretendo usar essas informações na roteirização do RPG (SILVA, 2011, p. 76).

Há um contínuo movimento que se perfaz no tempo, no espaço, através de ações, reflexões e ressignificações de um “povo sobre sua vida, sua sociedade e sua história”. Sempre aberta a incluir “novos atores”, numa constante autodescoberta que “traz a vivência e a reflexão de novos desafios”, permeando o espaço interior desses atores, renovando-se como um ensinamento vivo e contextualizado, num processo próprio da vida, onde “os mitos se reafirmam e se transformam, dialogando com a história”, construindo uma tradição, originando mitos da origem dos povos indígenas perante a humanidade, fruto da memória que dialoga com a história. Importante lembrar que uma concepção essencial de cultura envolve mais que um conceito, sendo compreendida como idioma, o modo de sentir, o modo de agir e pensar de um povo, constituindo processos próprios da vida, numa contínua ressignificação desses aspectos que se manterá como um legado (SILVA, 2011, p.76).

Segundo Silva (2011 p.76), há uma natural variação das possíveis ilustrações quanto à concepção cosmológica. Os índios Jê, indicam o cosmo habitado por diferentes humanidades: “a subterrânea, a terrestre, a subaquática, a celeste, existem desde sempre, [...] um tempo da convivência e da interpenetração, [...] onde o Sol e a Lua, são gêmeos primordiais que vivem aventura na terra e que deixam seu legado, antes de partirem para sua morada eterna”. Quanto aos seres humanos, têm importante ação no processo contínuo de transformação nas etapas que modelam o mundo. Dentre esses humanos, temos os Xamãs, com capacidade de transitar entre as “dimensões cósmicas”, trazendo ordem e ensinamentos aos diversos seres, inclusive os humanos.

Entre os povos da linha linguística Jê, entendiam as doenças como “resultado de transgressões e desequilíbrios dos meios indicados de relacionamento”, quando extrapolavam os limites de interpenetrações dimensionais do universo. Outros grupos acreditavam que, nas crianças, havia um escape da alma durante o choro convulsivo, e que um feitiço tinha capacidade de penetrar na pele, que é o “invólucro da pessoa”.

Acreditavam que a força vital do indivíduo poderia se esgotar, ao dormir ou agonizar, e que o corpo astral, ao vagar, poderia ficar aprisionado. (SILVA, 2011, p.77).

Silva (2011, p.78) entende que havia uma construção da relação entre os membros da tribo, a nível social e territorial, denotando posição hierárquica relacional entre os membros, inclusive no próprio posicionamento das malocas e da casa comunal que abrigavam moradores da aldeia, reproduzindo-se uma organização espacial, baseada “principalmente no parentesco e na sucessão das gerações ao longo do tempo” (SILVA, 2011, p. 78).

Observar-se na cosmologia indígena a existência de inúmeros rituais de aproximação do passado, presente e futuro, a exemplo do Ritual Jurupari - denominação Tupi para deus que veio do céu à procura da mulher Coaraci (JURUPARI, 2018) - que promove iniciação dos jovens à vida de adulto, onde espaço/tempo no ritual transforma-se num encontro entre o passado e o momento presente, em que, simbolicamente, os jovens e os ancestrais “são colocados lado a lado”, onde “o futuro se faz através do reencontro intenso e regenerador com o passado mais longínquo”. O rito aproxima a oportunidade de recriação daquele espaço/tempo, bebendo-se “nas fontes originais a força da vida” (SILVA, 2011, p. 78).

Quanto ao Xamã, podemos afirmar que seu papel na cosmologia é o de “consciência cósmica”, ou seja, ele busca manter o equilíbrio dos “fluxos e volumes de energia vital compartilhada por humanos e animais”, além de outros atores que compõem o mundo. Para os Tupis, “as relações entre os humanos e os demais seres são pensadas através da ideia da predação, numa metáfora simbólica, que logicamente aproxima caça, guerra, sexo e comensalidade”. Essa mesma força vital (ekuru) perpassa todos os seres, e a morte, fato natural no entendimento Tupi, está presente no cotidiano, “traz fragmentação da pessoa”, que é transportada para dimensões diversas. Contudo, é permitida a relação entre vivos e mortos, favorecendo uma perfeita “contribuição de cada um na constituição deste universo integrado, global e uno”, onde personagens deste universo são os inimigos, os espíritos, os animais, os mortos e as divindades. (SILVA, 2011, p. 80).

Silva (2011, p. 18) conclui que o povo indígena revela a contínua “construção de suas sociedades, de seus mundos e de suas maneiras próprias de se relacionarem com a natureza e com o sobrenatural”. Trata-se de “mecanismos da lógica do mito e, nesta medida, da lógica do pensamento humano, posto em movimento para propiciar a

reflexão” sobre a essencialidade humana no mundo com sua diversidade de ideias, imagens e símbolos que se perfazem numa contínua construção do ser humano em busca de completude.

Quanto aos deuses e heróis, podemos falar de mitos, como de Maíra e Tupã. A mitologia Tupinambá aponta Maíra como personagem de tamanho poder, que a lenda narra como sendo aquele ser responsável por “ações sucessivas” que deram origem ao mundo, diferentemente de uma ideia de um mundo criado através de “um fiat instantâneo e global”. Sua saga o mostra como “Grande Feiticeiro, instaurador de regras sagradas, que morreu quando, ao saltar uma fogueira, foi consumido pelas chamas: sua cabeça explodiu num trovão, as labaredas viraram raios e o deus subiu aos céus, transformando-se em estrela.” Quanto a “Tupã não era apenas o senhor do trovão”, pois era apontado pelos Tupis como aquele que trouxe o conhecimento da agricultura, plantas medicinais e seus rituais de cura. (RISÉRIO, 2004, p. 33).

Os Tupinambás trazem consigo um certo número de seres invisíveis que compõem o panteão protetor de sua nação, indo, “[...] do Jurupari ao Anhangá, passando pelo Curupira, o Ipupiara e o Boitatá”. O mito afirma que Jurupari transferiu o poder das mulheres para os homens, ensinando-lhes segredos e festas que só eram conhecidos por ele. Quanto ao Anhangá, os índios temiam as suas agressões. Enquanto as almas dos guerreiros destemidos tomavam o rumo do paraíso, as almas dos medrosos caíam nas mãos de Anhangá, que os atormentavam. (RISÉRIO, 2004, p. 33-34).

Também o Curupira, o Boitatá, os Ipupioras, eram seres tratados com atenção e respeito, e que viviam no interior das terras, no cume das montanhas, ou ainda no fundo dos rios. Capazes de desnortear, espancar e por vezes provocar a morte de índios em plena floresta. Para evitar as perseguições, os índios costumavam ofertar objetos, tais como: “penas de aves, abanadores, flechas e outras coisas semelhantes”, na busca da proteção. (RISÉRIO, 2004, p. 33).

O Curupira (ou caipora) é um Elemental da floresta, que não gosta de locais habitados. Afirmam que esse ser aprecia fumo e pinga, e, inclusive, os seringueiros e roceiros deixam como oferenda na floresta, de modo a agradá-lo. Tem os pés voltados para trás, apresenta grande força e agilidade física, cabeleira ruiva e aparência de anão. É dito que imita voz humana, lançando gritos e assobios, aterrorizando as vítimas (RIBEIRO, 2011 p.122).

O Boitatá é um personagem folclórico de origem Tupi-guarani (cujo significado é cobra de fogo). Uma serpente em marcha ondulatória, com olhos que parecem dois faróis, que acomete rapidamente os índios e mata-os. Alimentam ainda, [...] “a ideia de uma luz que se movimenta no espaço”, uma serpente em marcha ondulatória, com olhos que parecem dois faróis. Vivia na maior parte do tempo junto do mar e dos rios, um ser todo de fogo (RIBEIRO, 2011 p.122). Os Ipupiaras, eram “uma espécie de monstro marinho que fazia parte da mitologia dos povos Tupis que habitavam o litoral e rios do recôncavo baiano, criaturas aquáticas que atacava pescadores, com um abraço mortal. (RISÉRIO, 2004, p. 34).

Desse entendimento inicial sobre os povos indígenas do recôncavo baiano: que consideramos ativos participantes da formação do Brasil, com seu modo próprio de vida, produção e interação com o meio ambiente, e cosmovisão, nos leva a reconhecer que os Tupis e Tapuias deixaram, como herança para tempos atuais, rico acervo humano e de práxis sociais, que favoreceram a formação da diversidade na cultura baiana. Reconhecemos esse legado quando vemos, hoje, inúmeros alimentos produzidos que são comuns na nossa culinária (milho, mandioca, amendoim, etc.); o uso da chamada alimentação viva; as plantas medicinais; a crença no contato com os ancestrais; a crença no mito de seres invisíveis. Nossas músicas, nossas danças e manifestações populares, tão comuns na cultura baiana, fora gostos, hábitos e tradições às vezes imperceptíveis, mas presentes na amálgama de nossa mistura cultural.

Todo esse contexto nos indica uma série de ideias de uso na criação do roteiro do jogo RPG proposto, a exemplo da crença no contato com dimensões de tempo e espaço que são invisíveis e que pretendo usar nos roteiros a serem projetados; a crença na possibilidade do contato com seres em sonhos, que pode ser usado na campanha; a crença na possibilidade de um ser humano viver uma vida reclusa com uma crença na possibilidade de uma transformação do ser através de um modo ascético/místico de viver. Abaixo apresento um quadro montado a partir deste contexto sinalizado, com elementos a serem levados para a roteirização desejada do RPG.

QUADRO DE ELEMENTOS DO INTERTÍTULO 2.1 DO CONTEXTO A SEREM LEVADOS PARA A ROTEIRIZAÇÃO DO JOGO RPG – **QUADRO 1**

1	Contato com seres através de sonhos
2	Possibilidade de construção de realidades em campos invisíveis
3	Condição de deslocamento do passado para o presente ou futuro
4	Capacidade de usar cerimoniais para reequilibrar o universo
5	Contato com criaturas ou seres invisíveis

Fonte: elaborado pelo autor

Estes elementos listados no quadro, de acordo com nossas interpretações, foram incorporados à formação cultural e de tradições das populações posteriores do Recôncavo, de maneira que, ao explorar estas questões nos roteiros, estaremos apresentando aspectos em que os habitantes do Recôncavo devam reconhecer em seu acervo cultural.

2.2 Alguns Entendimentos Sobre a Contribuição dos Povos Ibéricos

Dando continuidade ao estudo, trataremos de construir uma interpretação dos povos ibéricos, a partir de leituras e fundamentos encontrados. Foram estes que inicialmente colonizaram o recôncavo baiano, o que nos motiva a ter entendimento de como viviam, o que produziam, sua relação com o mundo, além da cosmovisão e religião desse povo.

Temos que admitir que os ibéricos eram de grande capacidade de adaptação, ou não teriam assimilado uma diversidade de técnicas indígenas, a exemplo da cultura de fabricação do beiju e farinha de mandioca, por exemplo (TAVARES, 1981, p. 29).

O historiador José Mattoso (1997, p.509) pondera o quão difícil entender, plenamente, os ibéricos, no que diz respeito à cultura e forma de pensar desse povo que tem origem antes de Cristo. Contudo, pensamos que seja importante compreender a riqueza humana de suas crenças e ter noção da comunicação dessas inúmeras crenças,

oriundas de muitos povos que deram origem aos povos ibéricos, que têm a miscigenação não só no sangue, mas, principalmente, no hábito, na cultura, na religião, sendo isso, o que a mim interessa na roteirização do RPG.

A Península Ibérica, segundo José Mattoso (1997, p.29), base que estamos considerando, tem caráter “singular na Europa”, por estar numa condição geográfica que, em sua grande parte estende-se para o oceano atlântico (no território português). Constituída por Andorra, Espanha, Portugal, Gibraltar, fração de território da França e norte dos Pirineus, “formando quase um trapézio, a península liga-se ao resto do continente europeu pelo istmo constituído pela cordilheira dos Pirineus, sendo rodeada a norte, oeste e parte do sul pelo oceano Atlântico, e a restante costa sul e leste pelo mar Mediterrâneo”. Interessante apontar que no oceano Atlântico desaguam os importantes rios Tejo, Douro, Guadiana e Guadalquivir, enquanto no mar Mediterrâneo desagua o rio Ebro.

Essas características, acima citadas, mostram que a península Ibérica sempre foi uma região de caráter singular. Atraiu, ao longo da história, inúmeros povos, como os fenícios, cartagineses, lusitanos, romanos, germânicos, muçulmanos, cristãos, entre outros. Matta se coaduna ao entendimento do historiador José Mattoso, quando afirma que o termo “Ibéria” tem raiz de origem grega, contudo, não podemos deixar de mencionar que, por estar numa “esquina entre Europa e África”, e sendo Gibraltar um “estreito muito curto, [...] significou que ao longo de milhares de anos, a emigração e a troca de população foi constante, a ponto de não poder se afirmar que a população ibérica seja de fato europeia”. Pretendo usar essa ideia de miscigenação na construção da roteirização do RPG (MATTA, 2013, p.20).

Para Matta (2013, p.20), ocorreu, ao longo dos séculos, encontros diversos entre populações que ocuparam as regiões, “desde os mais remotos tempos pré-históricos”. A miscigenação, que se deu desde sempre, acelerou “por volta de 1000 anos antes de Cristo”, quando aparecem cidades de origem africana, como Cadiz, Cartagena, no Sul da atual Espanha, ou Lisboa, Santarém e Faro em Portugal. Foram os cartagineses da atual Tunísia, colônia dos Fenícios, basicamente de etnia tuaregue ou moura, negros do norte da África, que fundaram todas estas cidades. E penso usar esses aspectos na roteirização da aventura.

Esta discussão nos traz um entendimento sobre a diversidade, e herança pluriétnica dos povos ibéricos. Estes chegaram ao Brasil, convivendo pluriétnicamente há séculos, permitindo compreender a possibilidade de conviver com o diferente, não de forma isenta da dominação e disseminação da injustiça social, mas pelo menos aderindo a ideia da possibilidade de não exterminar o diverso, o outro. Essa possibilidade de convivência com o diferente será, certamente, levada para a construção do jogo RPG proposto.

Os povos ibéricos, que sofreram contínuas colonização dos fenícios (especialistas em navegação e comércio), seguidos pelos gregos e, posteriormente, os romanos, desenvolveram a convivência com diferentes culturas, crenças e rituais, desde séculos a. C., e que no meu entendimento esse vasto sistema de relações humanas, ao longo da história, transpõe hoje como realidade. (MATTOSO, 1979, p. 129)

No entanto, José Mattoso faz a seguinte observação:

Todo este processo é marcado por inegáveis tensões com as populações de origem continental, bem diferentes do ponto de vista cultural. De qualquer modo, não é de excluir a força criativa das populações autóctones preexistentes, que não deixaram, certamente, de marcar de modo significativo os contornos de cada grupo cultural regional. (1979, p.124)

Matta (2013) aponta que a ascendência africana durou cerca de 1000 anos, até o triunfo dos Romanos (guerras púnicas), que mantiveram uma hegemonia de 800 anos:

Os Romanos passaram a utilizar o argumento da cor da pele como elemento de distinção entre a nova e a velha hegemonia. Dos romanos, além da língua, de diversos hábitos alimentares, festas, religião, dentre as quais o cristianismo. [...] O final do Império Romano foi marcado pelo ingresso de populações germânicas, e em seguida por outra invasão africana, desta vez de islâmicos que também passaram a dominar a Ibéria por outros 5 a 7 séculos. Senhores africanos Mouros e negros; escravos cristãos e brancos na Europa eram levados para a África. A inversão do prestígio étnico em favor dos africanos, mais uma vez se estabelece. (MATTATA 2013, p. 21)

Esta última citação nos mostra o surgimento do racismo ibérico. Da forma como o ibérico submete o diferente a uma ordem de trabalho e vida subalterna e dominada

inclusive pela violência, tendo por base o argumento da superioridade racial. Não podemos deixar de levar isso para a roteirização do RPG

No plano social e religioso, pode-se encontrar marcas da influência fenícia, assinalando a continuidade semita no extremo ocidente europeu. No plano social, observa-se as “primeiras formas de escrita e, naturalmente, a emergência local do conceito de cidade, com todas as implicações de âmbito político e social que tal conceito acarreta”. Já no plano religioso, ainda usando Mattoso, no final do século VI, o cristianismo vive em crise, (entre o conservadorismo monárquico e o lucro dos entrepostos comerciais) com debates “metafísicos e excomunhões contra seitas e heresias”, pois de um lado tem-se o “polimorfismo religioso do Império Romano” com o culto politeísta, por influência do meio rural e grupos sociais tradicionais, além do culto aos mortos. Já noutro lado, tem-se o culto monoteísta cristão que tem origem nas cidades que desenvolveram forte comércio, estendendo-se do oriente ao ocidente. Entendemos que todos esses elementos se mantêm presentes hoje, com suas influências nas diversas religiões e temos a intensão de usar no roteiro do RPG. (MATTOSO, 1979, p.128).

Em relação ao Salvacionismo cristão, era visto como meio de alcançar a proteção divina. O religioso era colocado num nível de importância que “infunde um imenso terror” num povo que era “muito próximo da Natureza e que organiza as suas concepções acerca do mundo e as suas práticas” habituais, a exemplo do “comportamentos sexuais, vida moral, arquitetura religiosa, costumes monásticos, veneração das relíquias, e a relação com o mundo dos mortos”, de tal modo que tudo parecia sofrer interferência de poderes sobrenaturais, vivendo um sentimento de “ameaça constante e quase quotidiana em relação ao fim do mundo”. Era comum a crença nas maldições, com o “não cumprimento da vontade do doador ou dos contraentes de um pacto se transformando em infração de um interdito verdadeiramente sagrado”. Essa cosmovisão e universo simbólico, entendemos existir ainda hoje, na cultura e mente da população do recôncavo, e pretendo roteirizar no RPG (MATTOSO, 1997, p.120-122).

Também entendo que a caridade cristã surge nesta época. Uma tendência à vida monástica, que ocorre tanto em casas, como em cavernas, principalmente em comunidades rurais, conhecidas como “mosteiros familiares” e que eram vigiados pela comunidade. Contudo, facilmente extinguíam-se por sua extrema fragilidade, sendo muitas vezes “combatidos com vigor pelos bispos e abades protegidos pelos reis”, pois

estes mosteiros tinham facilidade de acumular doações enviadas por parte dos mais ricos magnatas. Penso nesse momento, como um começo de entendimento sobre participação cristã, que pretendo usar na roteirização (MATTOSO, 1997, p.518).

Nessa mesma época surge o islamismo, com “raízes nas areias do deserto”, compondo um mistério metafísico envolto em “variados contextos sociopolíticos” e crise do cristianismo. O caráter monoteísta também se estabelece no islamismo e judaísmo. Os moçárabes, cristãos ibéricos considerados guardiões da cultura árabe, mantiveram uma identidade coletiva, a exemplo cantigas em língua e elementos culturais latinos. As áreas rurais, através do islamismo, mantiveram o sincretismo religioso (sinalizando uma volta à África). Esse sincretismo, essa cosmovisão salvacionista, pretendo usar na roteirização do RPG. (MATTOSO, 1997, p.405-408).

Portanto, essa análise conduziu-me a uma breve compreensão sobre a origem, modo de ser e conviver do povo ibérico, que ao chegar no recôncavo baiano foi buscando meios de adaptação num lugar, a princípio, hostil e desconhecido. Atualmente, reconheço nesse povo, um modo de ser e viver, impregnado pelo que podemos chamar de cotidiano, um conjunto de crenças e religiões. De forma que meu entendimento, desse conjunto de informações, vai favorecer minha construção da cosmovisão do povo ibérico.

A partir do contexto que envolveu os povos ibéricos, trago algumas ideias de uso na criação do roteiro do jogo. Um exemplo, seria o uso das simbologias, uso da cruz, das parábolas, uso das palavras na forma de enigmas como meio de transmissão metáforas. Também pretendemos usar as crenças e a fé, como meio para os personagens alcançarem conscientização de algo que deva ser transformado. Tratarei de explorar o uso de imagens, como meio de validar processos e ações em transformação para os personagens. Devo explorar as ideias de convívio entre as várias religiões, monoteístas e politeístas. Entendimento de seres invisíveis como protetores.

QUADRO DE ELEMENTOS DO INTERTÍTULO 2.2 DO CONTEXTO A SEREM LEVADOS PARA A ROTEIRIZAÇÃO DO JOGO RPG – **QUADRO 2**

1	Uso de símbolos em diversos momentos do jogo.
2	Uso da diversidade cultural como meio de ação na transformação

3	Uso da ideia de miscigenação entre os personagens do jogo
4	Uso da ideia de convívio entre os diferentes
	A ideia racismo entre os diferentes
4	Possibilidade de construção de uma crença ou fé para conscientização.
5	A ideias que uma imagem pode causar transformação.
6	Capacidade de aceitação de convívio entre religiões distintas.
7	Contato com criaturas ou seres invisíveis

Fonte: elaborado pelo autor

2.3 Alguns Entendimentos Sobre a Contribuição dos Povos Africanos

Na sequência do desenvolvimento deste capítulo, pretendemos entender a influência do povo africano na formação do recôncavo baiano, como viviam e se manifestavam nesse lugar, suas crenças e sua cosmovisão, pois minha pretensão é construir um jogo. Logo, minha ideia se mantém, no sentido desse meu estudo servir para que tenha um entendimento próprio, sem necessidade de uma verdade absoluta, com o intuito de ter elementos para o desenvolvimento do jogo.

Investigamos, num breve recorte histórico, as condições socioeconômicas daquele contexto (século XVI), onde “desde há milênios, que o homem polui o seu ambiente e o submete ao dízimo”, numa contínua exploração humana (OST, 1995, p.32). Para Chiavenato a Igreja Católica, em conluio com a Coroa portuguesa, estabeleceu um acordo que “ganhava 5% de comissões sobre a venda de negros escravos.” Dessa realidade, surgem várias argumentações para a não escravização dos índios (como indolência, preconceito contra o caráter), de tal modo a justificar a necessidade do povo africano como escravo. (CHIAVENATO, 2012, p.87).

Sobre a palavra “África”, Kabengele Munanga (2016, p. 20) afirma que:

É um topônimo que vem da Antiguidade greco-romana. Os antigos gregos chamavam de África o território geográfico correspondente à atual Líbia. Para os romanos, a África era o território da atual Tunísia. Vencidos os fenícios, os romanos destruíram Cartago e criaram ao redor dessa província uma nova que eles chamaram província dos Afri, nome

dato aos indígenas da região. Estamos em 146 a. C. Na noite dos tempos, esse topônimo passou a designar todo o continente.

Matta (2013, p.22) se coaduna com Silva, quando aponta a estreita aproximação histórica e geográfica entre o norte da África e a Península Ibérica (sul da Europa), visto que algumas cidades portuguesas têm “origem africana”, inclusive Lisboa. Tuaregues, Mouros, Berberes, entre outros, “mesclaram e dominaram a península em vários momentos”, numa relação conflituosa de pelo menos 600 anos, com alternância de dominação. Inclusive, havendo comemoração em Portugal da data de “libertação dos escravos brancos no Marrocos”. Contudo, a colonização do Brasil se dá na fase de expansão europeia, com a captura de escravos africanos.

Segundo Chiavenato, havia outro fator que envolve o interesse e poder econômico que circundam a Igreja Católica, no seu apoio à escravidão do povo africano, onde só deveria haver interesses religiosos. Isso porque, historicamente, foram editadas bulas através dos papas Alexandre VI (1431-1503), autorizando as “cruzadas militares contra ‘árabes infiéis’” em 1493; o papa Nicolau V (1397-1455) deu autorização para Portugal “atacar, submeter e reduzir à escravidão perpétua os sarracenos pagãos e outros inimigos de Cristo”, assegurando o “monopólio do tráfico”. Também os papas Calixto III (1378-1458) e Sisto IV (1414-1484) editaram bulas em 1456 e 1481, que “confirmaram que o ouro e os escravos eram os principais produtos da costa da África”, sendo Portugal “autorizado a realizar esse negócio, enquanto a Igreja não estendesse sua permissão a outros”. E a prova disso se dá quando “a Igreja favoreceu o comércio negreiro de Portugal, ao proibir em 1501 a entrada nas colônias espanholas de africanos que não fossem ‘cristãos’” – o que vale dizer que só os portugueses tinham direito a escravizar o povo africano. (CHIAVENATO, 2012, p.76-83).

A “primeira grande expedição portuguesa à África, com o fim único de capturar escravos, partiu de Lagos, chefiada por Lançarote de Freitas, em 1444.” A façanha ocorreu anos antes da descoberta do Brasil e irá se perpetuar por 400 anos. Sempre com o apoio da Igreja, “concedendo indulgências aos portugueses”. Sempre com a falsa ideia de que o “apresamento de negros é um ato piedoso”, e o próprio “padre Vieira concordaria, ao afirmar em um sermão que, é melhor ser escravo no Brasil e salvar sua alma que viver livre na África e perdê-la.” (CHIAVENATO, 2012, p.78-83)

Segundo Júlio José Chiavenato (2012, p. 84):

Um dos aspectos da relação entre os portugueses e os negros é que, ao descobrir o Brasil, Portugal tinha uma razoável experiência com a escravidão. Tanto que os primeiros negros que chegaram ao Brasil não vinham da África: eram trazidos de Portugal, já como escravos treinados. É provável que nas expedições de 1516 a 1526 vieram negros escravos. A partir de 1531 – ou quando mais tardar 1550 - os negros eram muitos no Brasil, ainda uma colônia despovoada. A partir de então, especialmente com a cana-de-açúcar, o Brasil vai ter cada vez mais negros; na verdade, jamais existiria sem eles – e os vai explorar, triturar, sacrificar.

Importante fazer breve alusão quanto à ideia de primitivismo, e que justamente por isto se justifica o fato da África Negra ter sido escravizada. Ter consciência de que guardamos em nós uma mistura de falta de conhecimento, “preconceito e racismo ideológico repetidos em quinhentos anos”, quanto à ideia de que na “África Negra” não existia superioridade tecnológica no século XV. Porém, “uma das vantagens dos africanos negros sobre os europeus era a superioridade técnica no trato dos metais”. Enquanto “os iorubas trabalhavam excepcionalmente o cobre e o estanho”, em Gana e na Nigéria os ferreiros eram reverenciados. Usavam “enxadas de ferro antes que os portugueses soubessem o que era isso”. (CHIAVENATO, 2012, p.79-80).

Matta (2013, p.19) se alinha ao pensamento de Meszaros quando entende que, modo de reprodução social é a “maneira pela qual uma sociedade, uma coletividade, reproduz sua existência; seus bens, seus serviços, suas práticas sociais, suas relações, sua estrutura organizacional, cultura e hábitos etc.”, aponta condições objetivas das forças de reprodução sócio metabólicas, que, se mais simplificadas e eficientes, denotam superioridade.

Logo, os povos africanos guardavam conhecimento de avançadas técnicas de produção agrícola, como sistemas de rotatividade nas plantações, sistemas de plantation – “o sistema agrícola era baseado em latifúndios monocultores [...]” (GASPARETO JÚNIOR, 2010), demonstrando que a “agricultura desses povos era mais avançada que a de Portugal”, e os estudos apontam que “as sociedades do oeste africano já haviam alcançado total desenvolvimento da técnica e da organização econômica antes da ocupação muçulmana”, rompendo afirmações preconceituosas sobre a origem de todo esse conhecimento ser por conta do contato com os árabes (GENOVESE, 1979, p.69 apud CHIAVENATO, 2012, p.80).

Significativo ainda informar, quanto ao modo de vida e ao nível de conhecimento do povo africano, a existência de “uma das mais antigas universidades negras do mundo, no Shongai”:

Na cidade de Timbuktu havia uma universidade maometana, a Universidade de Sankore, conhecida em todo mundo civilizado. Lá, os estudantes negros e maometanos podiam estudar Advocacia ou Cirurgia, assim como Literatura e História. Quando os eruditos negros visitavam a grande Universidade Maometana do Cairo, seus conhecimentos impressionavam os egípcios. Alguns destes sábios da África Ocidental ficaram no Cairo para ensinar na universidade local (MORSBACH, 1969, p.31 apud CHIAVENATO, 2012, p.80).

As várias sociedades africanas viviam num sistema baseado “na posse comunal da terra e praticavam intensamente o trabalho coletivo”, vivendo numa sociedade que poderíamos chamar de comunitária, sem classes rigidamente divididas e sem injustiça social. Eram organizados em “nações tribais e sociedades comunitárias”. Logo, “essa conformação econômica” do modo de produção aproxima a ideia de escravidão num modo totalmente diferente do conceito europeu ou brasileiro. O inimigo vencido “não era uma propriedade particular, mas comunal”, portanto, não era considerado um meio de exploração econômica, tornando-se um ente absorvido pelo grupo familiar a quem serve. (CHIAVENATO, 2012, p.79).

Sobre as rotas de tráfico negro, Munanga (2016, p.80) assevera que:

Durante séculos, milhões de homens e mulheres foram arrancados da África subsaariana (abaixo da linha do Deserto do Saara) – de suas raízes – e deportados para três continentes: Ásia, Europa e América, por meio de três rotas: a rota oriental (pelo Oceano Índico e Mar Vermelho), a rota transaariana (pelo Deserto do Saara) e a rota transatlântica (pelo Oceano Atlântico). Os árabes foram responsáveis pelas rotas oriental e transaariana, no período compreendido entre 650 e 1900 e que teria envolvido cerca de cinco milhões de africanos. Por essas duas rotas, os africanos foram levados para o Oriente Médio (Arábia Saudita, Emirados Árabes, Iêmen, Iraque, Irã), Índia, China, Sri Lanka etc. Os europeus foram os maiores responsáveis pelo tráfico transatlântico, pelo qual cerca de 40 a 100 milhões de africanos foram deportados para Europa e a América.

Munanga (2016, p.92) reconhece que todo processo de interação das populações afrodescendentes, “mestiçagem e empréstimos culturais entre africanos escravizados no Brasil tornam difícil, se não impossível, discernir e identificar a origem étnica”. Contudo, a língua e a cultura aproximam uma série de elementos que possibilitam resgatar as

origens “regionais e étnicas” da antiga África dos séculos XV e XVI. De modo que se destacam três áreas mais apontadas:

1.a área ocidental, chamada costa dos escravos, ilustrada pelas culturas dos povos ioruba ou nagô, jêje, fons, ewê e fanti-ashanti, cobrindo os territórios das atuais repúblicas da Nigéria, Benim, Togo, Gana e Costa do Marfim. É chamado Golfo de Benim;

2.zona do Sudão ocidental ou área sudanesa islamizada, ocupada pelos grupos de negros malês (peul ou fula, mandinga, haussa, tapa e gurunsi), cobrindo os territórios da atual república do Senegal, Gâmbia, Guiné-Bissau, Serra Leoa, Mali e Burkina Fasso;

3.a área dos povos de língua banto, compreendendo numerosas etnias que cobrem os países da África central e austral (Camarões, Gabão, Congo, República Democrática do Congo, Zâmbia, Zimbábue, Namíbia, Moçambique e África do Sul) (MUNANGA, 2016, p.92).

Quanto às manifestações de resistência contra a escravidão, temos nos bantos os primeiros a chegar e os primeiros a se manifestarem, através da “reconstrução do modelo africano do ‘quilombo’, importado da área geográfica-cultural Congo-Angola” e cuja palavra de origem é “kilombo”. Era uma estrutura política com o sentido de proteção contra o regime escravocrata, através da junção dos oprimidos (MUNANGA, 2016, p.92).

Também é reconhecida a importância da língua banto na língua portuguesa do Brasil, influenciando tanto na parte léxica como na parte fonética. Inclusive “influíram na fonética e no uso de algumas expressões idiomáticas”. Algumas palavras da língua banto são nitidamente utilizadas sem real consciência “por todos os brasileiros (por exemplo: bunda, quitanda, caçula, marimbondo, quiabo, jiló e cachimbo)”. (MUNANGA, 2016, p.93).

No campo da religiosidade, temos maior influência dos povos de língua jeje-nagô, que “são mais restritos às práticas e utensílios ligados à tradição conhecida dos orixás, como a música, a descrição dos trajes e a culinária afro-brasileira”. Este legado está relacionado ao povo do Golfo de Benim, que deixou como herança um panteão religioso “conhecido como candomblé da Bahia. Inclusive, o autor afirma que esse vocabulário jeje-nagô também sofreu certa influência do vocabulário banto. Temos ainda o Congado (definido como dança dramática ou um auto popular); e as Confrarias Religiosas, que são importante legado das “contribuições africanas no domínio religioso no Brasil” colônia (a exemplo de Nossa Senhora da Boa Morte, de origem Nagô-Ioruba; a Venerável Ordem Terceira do Rosário de Nossa Senhora das Portas do Carmo, integrada principalmente por

bantos). Essa ideia sobre a herança do panteão religioso deverá ser usado na roteirização do RPG (MUNANGA, 2016, p.93-94).

No tocante à morte, Munanga afirma que “o africano vive em familiaridade com a morte”, sendo reconhecida como um momento do ciclo vital, não prejudicando a continuidade da vida. Ocorre que os ritos funerários servem para restabelecer o “equilíbrio emocional do grupo abalado pela morte”, onde há um deslocamento da atenção sobre a morte real, “inaceitável em sua dimensão individual e afetiva, para se içar no plano simbólico em que a morte é a garantia de um excedente de vida”, existindo a ideia que “o morto impuro e perigoso é transformado em ancestral protetor e reverenciado, a morte é transformada em vida”. Esse aspecto do ancestral protetor deverá estar presente na roteirização do RPG (THOMAS, 1982 apud MUNANGA, 2016, p.33).

Outro aspecto da realidade africana é o uso das práticas mágicas e da feitiçaria como forma de agir sobre a força vital: “A circulação e o princípio da força vital caracterizam toda a África.” Esse aspecto do uso da força vital deverá ser utilizado na roteirização do RPG (MUNANGA, 1982, p. 34).

Munanga (2016, p. 34) esclarece que:

Pelo uso da palavra e do gesto, o homem pretende apropriar-se de uma parte importante da força que irriga o universo e utiliza essa força para suas próprias finalidades. As palavras são eficazes porque são carregadas de forças. A palavra, na África, pode não só curar como também matar, porque é carregada de uma força vital importante. Enquanto a feitiçaria pode ser aplicada lícita e abertamente, a magia, ao contrário é considerada criminosa porque visa prejudicar alguém. Na África, a atitude e a visão do mundo de forças são, logicamente, coerentes, o que é diferente das outras civilizações. A morte não é uma ruptura, é uma mudança de vida, uma passagem para outro ciclo de vida; os mortos entram na categoria dos ancestrais, participam de uma força vital maior.

Também a primazia do “coletivo sobre o indivíduo” constitui importante filosofia de participação e compreensão da vida global do mundo, o que também denota mais outro entendimento da africanidade. “Evidentemente, essa visão ontológica é expressa de diversas maneiras, isso existe em todas as culturas; mas a maneira de expressar é diferente”. Nesse contexto, faz sentido entender que a democracia compreende a “unanimidade e não a maioria”, onde historicamente os anciãos discutiam

incessantemente até alcançar a unanimidade da decisão a ser tomada. Havendo sempre um distanciamento do regime parlamentar, buscando-se um regime democrático de partido único. Essa ideia da primazia do coletivo sobre o indivíduo deverá ser usada na roteirização do RPG (MUNANGA, 2016, p.34).

Quanto ao sincretismo religioso, ocorrido principalmente entre os povos africanos que chegaram ao Brasil, temos Manuel Querino (2013, p. 50) explicando com muita propriedade o que ocorria. O africano, ao chegar trazendo sua crença, era obrigado a adotar a religião católica, contudo, esse povo também se deparava com a singularidade da superstição portuguesa local, que unia cada moléstia ou ato da vida a um santo protetor:

Para moléstias de garganta, São Brás; casos de feridas e chagas, São Roque; contra o raio, Santa Bárbara; contra peste, São Francisco Xavier; contra bicheira de animais, São Marcos; contra queimaduras, São Lourenço; para o casamento, São Gonçalo. Santo Antônio, então, era solicitado a propiciar muito diversas e numerosas pretensões: dar conta de escravos fugidos, de objetos perdidos etc. (QUIRINO, 2013, p.50).

Destarte, ocorre quase naturalmente a correlação dos santos com os orixás, a partir do poder milagroso de cada um:

Assim é que a Santo Antônio chamou Ogum; a São Jorge, Oxóssi; à Sant'Ana, Anamburucu; à Santa Bárbara, Iansã; a São Jerônimo, Barú; a São Bento, Omolu; à Nossa Senhora do Rosário, Iemanjá; à N. S. Conceição, Oxum; a São Francisco, Roco (na figura de uma gameleira velha ou figueira brava); e São Caetano como gameleira nova. (QUIRINO, 2013, p.50).

Também o mesmo acontece quando o africano correlaciona as entidades indígenas aos orixás, a partir de sua característica:

Ossonhe, corresponde ao caipora que só tem uma perna; o caipora (caipora), índio anão de estatura, com as armas proporcionais ao seu tamanho, habita o tronco das árvores carcomidas para onde atrai os meninos que encontra desgarrados nas florestas. [...] o índio que por desgraça o avistasse era mal sucedido em todos os seus passos. Daqui

vem chamar-se caipora ao homem a quem tudo sai ao revés. (QUIRINO, 2013, p.51).

Esse sincretismo religioso ocorrido entre as crenças africanas, portuguesas e indígenas, pretendemos usar na roteirização do RPG.

O povo africano, ao chegar no recôncavo baiano, com sua diversidade e resistência, trouxe uma série de novos elementos, como mitos, religiões, culturas, relacionados às distintas nações do continente africano. Atualmente, reconheço esse contexto, de variados povos africanos aqui presentes, revelando as muitas vozes sociais desse Brasil, que busco entender no estudo acima, o modo de vida, o modo de produção, os valores no contexto religioso, sua cosmovisão, para que seja possível construir um jogo colaborativo.

O contexto que envolve o povo africano me aproxima de ideias que irão favorecer a criação do roteiro do jogo. Como exemplo, teríamos o uso do conhecimento sobre a transmutação química de metais, além do conhecimento sobre leis de forças invisíveis conhecidas como magia e feitiçaria, capazes de controlar a saúde e a vontade de um ser humano. O conhecimento de entidades invisíveis, capazes de controlar o tempo (o passado, o presente, o futuro), as forças da natureza, o poder medicinal das plantas. No sincretismo, a possibilidade de conhecimento da irmandade entre os vários seres invisíveis, para que trabalhem juntos por alguma causa. Também teríamos a construção da ideia da primazia do coletivo sobre o individual, onde a unidade é muito mais que a soma das partes.

QUADRO DE ELEMENTOS DO INTERTÍTULO 2.3 DO CONTEXTO A SEREM LEVADOS PARA A ROTEIRIZAÇÃO DO JOGO RPG – **QUADRO 3**

1	Uso de transmutação de elementos químicos em diversos momentos do jogo.
2	Conhecimentos e uso de forças invisíveis da natureza.
3	Controle do tempo (passado, presente, futuro).
4	Conhecimento do poder de cura das plantas.
5	Diálogo e ajuda de vários seres invisíveis, onde a unidade é mais que a soma das partes.

Fonte: elaborado pelo autor

2.4 Xamanismo

Em nosso trabalho de pesquisa sobre a questão da intolerância religiosa, na parte referente ao jogo que pretendemos criar, haverá situações entendidas como transcendentais, ou seja, ocorrências que, no jogo, poderão ser interpretadas como algo que está além da esfera humana, um ‘mundo mágico’, que possivelmente, na interpretação de um xamã, existiria para que o equilíbrio entre o mundo visível e invisível possam ocorrer. Logo, temos aqui conceitos fora da visão racional e positiva da ciência, mas possíveis de serem explicados como sendo parte de uma prática mística do xamanismo, que experencia o êxtase que transporta ao mundo sobrenatural.

Segundo Matteson Langdon (1996), o xamanismo, por muito tempo, tornou-se um desafio para antropologia, pois fugia da visão racional e positiva da ciência. Mas, nas últimas três décadas, reconheceram sua importância e muitos pesquisadores passaram a se aprofundar em movimentos que traziam vestígios do Xamã como os “beautniks” (década d 1950), os “hippies” (década de 1960). Hoje, no Brasil, elementos do xamanismo podem ser encontrados nos cultos do Santo Daime e União do Vegetal. Para Viertler (1981), nos estudos etnográficos sobre religião e magia, nas sociedades indígenas da América do Sul, foram observados os vários nomes utilizados como mediadores entre o mundo humano e o sobrenatural, como: Xamã; Chefe Cerimonial; Sacerdote; Pajé; Profeta; Adivinho; Curador; Homem-deus; Benzedor; Medicine-man; Feiticeiro; Médico-feiticeiro.

A palavra xamã, segundo Matteson Langdon (1996), deriva da língua siberiana tungue e indica o mediador entre o mundo humano e o mundo dos espíritos. Além disso, foi associado com as religiões animistas que eram consideradas mágicas e, para Gennep (1903), o Xamã passou a estar relacionado ao conceito de “agente mágico”, pois, por fazer parte de uma categoria social, se diferencia dos outros e experencia o êxtase que o transporta ao mundo sobrenatural e permite religar a esfera humana ao sobrenatural. Nesse sentido, ele passa a possuir um poder mágico e consegue entrar em contato com animais e espíritos, onde ele assume o papel de mediador entre os domínios humano e extra-humano.

Contudo, percebe-se que o xamanismo, por muito tempo, foi visto de forma preconceituosa, apontado como religião primitiva. Isso impediu a compreensão do xamanismo como um “complexo cultural que expressa as representações centrais de um povo, onde o xamã tem um papel social de guardar a tradição tribal e o código moral.” Ideia que se aproximou, através da antropologia simbólica, que considera as representações coletivas como fundamental para o entendimento de fenômenos culturais. Portanto, deixamos claro que nosso trabalho de pesquisa se coaduna com conceito acima citado, quanto ao papel social do xamã, de modo que nosso trabalho, após a qualificação, foi revisado nessa base conceitual. (LANGDON, 1996, p.23).

QUADRO DE ELEMENTOS DO INTERTÍTULO 2.4 DO CONTEXTO A SEREM LEVADOS PARA A ROTEIRIZAÇÃO DO JOGO RPG – **QUADRO 4**

1	Xamanismo: possível momento de encontro entre dois mundos, natural e sobrenatural.
2	Xamã: ser possuidor de conhecimentos e uso de forças invisíveis da natureza.
3	Xamã: 'agente mágico' que tem um papel social de guardar a tradição tribal e o código moral

Fonte: elaborado pelo autor

Entendo que o quadro acima irá me permitir apresentar personagens que percebam e acreditem em realidades possíveis, além da pura realidade material ou conceitual da física-quântica, mas que aponta um modo de perceber a realidade circundante integrada entre forças visíveis e invisíveis, que compõe tradição, código moral e vida espiritual.

2.5 A Mística de Cafh

Em sua acepção tradicional, mística significa a experiência de união com Deus. Deste ponto de vista, a mística representa o objetivo do que costumamos chamar de vida espiritual.

Em um contexto mais amplo, o conceito de mística inclui o percurso que nos leva para a união com Deus; é por isso que associamos a vida espiritual a um caminho místico. Partindo deste enfoque distinguimos, na mística, dois aspectos principais: as experiências místicas e o processo místico.

A percepção temporária – geralmente breve – de um âmbito de consciência maior do que o habitual em nós é o que chamamos experiência mística.

O processo místico abarca todos os aspectos do potencial humano; entre eles, as capacidades cognitivas que desenvolvemos e as experiências que vivemos

são indispensáveis para a evolução de nossa noção de ser e de nosso sentido de participação.

A ascética mística de Cafh se baseia em sua Doutrina, e é composta pela Ascética da Renúncia e pela Mística do Coração.

Chamamos de Ascética da Renúncia ao trabalho sistemático de conscientização dos processos mentais, dos sentimentos, da conduta e das decisões. Este trabalho se baseia no sentido de participação.

Chamamos Mística do Coração a concepção do nosso destino de união com Deus, a intenção que motiva uma consciência de participação e a atitude e conduta que a expressam. Essa intenção sinaliza o caminho para um amor real; essa atitude e essa conduta são os passos para percorrer esse caminho. (MENSAGENS V, 2004, p. 24).

Atualmente, esse conceito é utilizado entre os membros do Instituto Cafh e tenho a intenção de utilizá-lo nos jogos que pretendo criar, por compreender que esse conceito abrange a totalidade do que entendo como mística, e percebo como sendo possível a aceitação desse conceito entre os prováveis participantes do jogo de RPG que pretendemos construir.

QUADRO DE ELEMENTOS DO INTERTÍTULO 2.5 DO CONTEXTO A SEREM LEVADOS PARA A ROTEIRIZAÇÃO DO JOGO RPG – **QUADRO 5**

1	Mística: significa a experiência de união com Deus.
2	Mística representa o objetivo do que acostumamos chamar de vida espiritual
3	Mística inclui o percurso que nos leva para a união com Deus
4	Experiência mística: percepção temporária – geralmente breve – de um âmbito de consciência maior do que o habitual em nós
5	Processo místico: abarca todos os aspectos do potencial humano.
6	Ascética da Renúncia: trabalho sistemático de conscientização dos processos mentais, dos sentimentos, da conduta e das decisões.
7	Mística do Coração: a concepção do nosso destino de união com Deus. A intenção que motiva uma consciência de participação

Fonte: elaborado pelo autor

Compreendemos que a nossa diversidade tem essencialmente uma formação multirracial em nossas origens, na qual as muitas vozes sociais nos remetem a inquietações a serem descortinadas, porque entendemos que os valores civilizatórios em que estão inseridas nossa história, memória e identidade nos podem levar a construir uma

sociedade que estimule outra concepção de pensamentos e práticas sociais, que assegurem inclusão e justiça social. E, por fim, a partir do estudo fundamentado construído acima, conseguimos os elementos dos Quadros 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 e 2.5 que pretendemos alimentar a roteirização do jogo RPG proposto, visando os objetivos pedagógicos anunciados.

Nesse novo momento, faremos breve abordagem dos Fundamentos Teóricos e Metodológico, com objetivo de desenvolver princípios geradores de um paradigma que possa ser utilizado como base na arquitetura do jogo educacional (RPG) utilizando os aspectos: Socioconstrutivismo, Dignidade da Pessoa Humana e a Metodologia de Cafh

3 FUNDAMENTO TEÓRICO E METODOLÓGICO

A construção dessa pesquisa visa demonstrar que a questão da intolerância religiosa acontece em nossa sociedade e que a escola é um ambiente propício para se trabalhar esse tema, pois é um espaço em que os sujeitos sociais possuem suas subjetividades e estão atrelados às suas culturas. Sendo assim, é preciso entender o papel que a educação tem para o aprendizado das relações sociais. Para Jiron Matui, há uma necessidade de desmistificar a postura da educação tradicional para que a escola possa cumprir sua função social de transformação do processo civilizatório, colocando para trás mitos e preconceitos. O reconhecimento da diversidade humana passa por um universo representativo capaz de ser identificado como um fator de inclusão. (MATUI, 2002 apud Santo, 2008).

Nesse sentido, é através dos círculos de solidariedade que se faz possível a construção do dialogismo, num sentido de interação bakhtiniana, que promova modos de sociabilidade que atendam essa construção civilizatória, baseada na aceitação da diversidade e respeito à alteridade. (MAGALHÃES, OLIVEIRA, 2011).

A “construção da igualdade”, numa sociedade democrática, passa pelo respeito à:

Alteridade e à diversidade, reconhecendo as diversas vertentes civilizatórias da população brasileira, considerando seus conhecimentos e valores, ou seja, o universo simbólico dos mesmos capazes de gerar novas linguagens pedagógicas trabalhando com as ferramentas da História e Memória Social. (MENEZES et. al., 2003, p. 11).

Logo, é possível, no dialogismo, a compreensão de uma enunciação em que exista um “território” comum entre as diversas falas de diversos interlocutores que tragam o “diálogo” numa relação de frente, dialogando com os diversos caminhos espirituais. (MAGALHÃES, OLIVEIRA, 2011).

Para tanto, com base nas premissas acima citadas, vamos dar andamento ao segundo capítulo, visando a construção dos princípios geradores de um paradigma que possamos usar como norteador para a construção do jogo educacional (RPG) para aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico

diversos, buscando diálogo com caminhos espirituais diversos, visando estabelecer pontes entre aspectos ligantes que favoreçam o diálogo para aprendizagem de convivência.

Os princípios geradores, apontados para auxiliarem o desenvolvimento do jogo educacional, terão aspectos do Socioconstrutivismo, dos Direitos Humanos, da Mística de Cafh e, por fim, do Jogo RPG Digital. Pois, são instrumentos humanos ou tecnologias da contemporaneidade que estão intrinsecamente envolvidos com o tipo de trabalho desejado, e que juntos funcionam como rede de interação, otimizando resultados, que “estão propensos a desenvolver novas estruturas de significação e conhecimento.” (MATTA, 2006, p.103).

3.1 O Socioconstrutivismo

Percebemos que as ciências humanas e sociais “tendem a encarar a sociedade e os seres humanos que a constituem como entidades relativamente estáticas e não como sistemas complexos constantemente submetidos a processos de desenvolvimento”, numa lógica de manutenção de valores exploratórios do sistema capitalista, que estimula relações de poder e subserviência que mantém um status quo. Contudo, na perspectiva socioconstrutivista, as muitas mudanças sociais favorecem a ressignificação de valores de convivência, através do entendimento quanto ao modo de pensar histórico, referenciado no Materialismo Histórico. (OLIVEIRA, 2001, p.7).

Importante compreender que o modo de pensar histórico vai contra a tendência de uma educação liberal, tradicional e conservadora, produzindo uma inércia, atingindo amplamente as diversas disciplinas. Para Matta:

Liberal, porque faz apologia da sociedade de classes, do individualismo e da propriedade privada dos meios de produção. Tradicional, pois defende o ensino discursivo e erudito do aluno, afastando-o das questões de sua realidade local e contexto, para dar-lhe noções de cultura geral e de problemas sociais, vistos como inerentes à sociedade. Conservador, já que o professor e o aluno normalmente não têm nada a ver com esses problemas sociais, e nada podem fazer para modificar a realidade inquestionável. O engajamento e autenticidade

da problemática estudada são quase impossíveis, já que o conhecimento é passado ao aluno como “verdade” absoluta. Os valores sociais são geralmente tradicionais, e devem ser cultivados sem questionamento, criando-se a percepção de que existe alguém que produz o saber histórico correto. (MATTA, 2006, p. 28)

Porém, dentro da perspectiva socioconstrutivista, esses aspectos podem ser superados ao longo da dinâmica social humana, uma vez que Vygotsky estabelece que “a relação do indivíduo com o mundo é medida pelos instrumentos e símbolos desenvolvidos no interior da vida social, é enquanto ser social que o homem cria suas formas de ação no mundo.”(OLIVEIRA, 2001, p.78).

Cabalero assevera que:

A aprendizagem surge, então, mediante construção social e é interiorizada por aquele que aprende, tanto sujeito individual, como coletivo. Vygotsky indica que esta interação ocorre através da mediação com sistemas simbólicos – instrumentos e signos - tais como: a linguagem, a escrita, o sistema numérico. Portanto, os sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem (educandos e educador) interagem, mediatizados pelos instrumentos e signos construídos culturalmente (CABALERO, 2008, p. 3).

O Socioconstrutivismo aponta possibilidades de superação para as precariedades estabelecidas tanto pela escola tradicional quanto pela escola tecnicista, ou ainda a escola nova. Elas são rígidas, autoritárias, essencialistas e conservadoras, estando comprometidas apenas com a eficiência econômica: “a mudança social não faz parte dos seus propósitos”, “se declaram politicamente neutros”, escondendo “o compromisso inabalável com as elites e com a não-transformação social”. (SANTO, 2008).

Na prática socioconstrutivista, a construção do conhecimento passa pela forma dialética de construção da igualdade entre sujeitos no seu meio social, onde a relação ensino-aprendizagem se potencializa, resultando formas de inclusão a partir de “diversos círculos de solidariedade – gênero, raça, etnia, religião, etc. - dos quais as pessoas se sentem parte”, aproximando abordagens sociais colaborativas comunitárias. (MENEZES et al., 2003, p.11).

Importante, ainda, chamar atenção para o que Matta (2011, p. 245) propõe como diferencial entendimento entre o Socioconstrutivismo e o Construtivismo:

A proposta socioconstrutivista, ao contrário da construtivista, não se propõe a construir um ambiente capaz de deixar o sujeito imerso em interações desejáveis e construídas, mas sim preparar o sujeito e o que se vai aprender para que participe do ambiente e mundo no qual o sujeito vive. É uma diferença elementar e que nos ajuda a entender as duas. O construtivismo pretende imergir o sujeito no ambiente criado para a aprendizagem, enquanto o Socioconstrutivismo pretende engajar a aprendizagem e o processo pedagógico proposto no mundo e no ambiente concreto e cotidiano do sujeito.

Logo, a natureza dialética do Socioconstrutivismo aproxima abordagens sociais colaborativas comunitárias, de tal modo que Matta resolve sintetizar um quadro que aponta, claramente, diferenças de paradigmas de aprendizagem pertinentes aos séculos XX e XXI, sendo compreensível que esse quadro revele um modelo ultrapassado que é condizente para qualquer disciplina.

QUADRO 6 - Paradigmas Educacionais

PARADIGMAS EDUCACIONAIS	
Aprendizagem do Século XX (centrada no docente)	Aprendizagem do Século XXI (centrada no discente)
Aula expositiva	Processo de facilitação
Aprendizagem individual	Aprendizagem coletiva
Estudante espectador	Estudante colaborador
Professor é fonte	Professor é guia
Conteúdo estável	Conteúdo dinâmico
Homogeneidade	Diversidade
Avaliação e testes	<i>Performance</i>

Fonte: (CHUTE et al.,1998 apud MATTA, 2006, p. 45)

Ainda, entrando no mérito quanto ao Socioconstrutivismo e seu caráter dialógico, no que se refere às muitas formas de inclusão, apontamos como oportuno o esclarecimento de Antônio Lázaro Pereira de Souza (2016, p. 33) quando afirma que “o RPG apresenta características que convergem com o Socioconstrutivismo e o modelo de aprendizagem centrado no discente.” Para ele, o Socioconstrutivismo acredita que:

- a) A **Interação** Social entre os sujeitos e o objeto de estudo resulta na aprendizagem coletiva;
- b) O professor torna-se **mediador** do processo de construção do conhecimento e cria condições para que o ZDI aconteça;
- c) O professor planeja atividades que relacionem os temas de ensino-aprendizagem ao contexto social dele e dos estudantes (**concretude**);
- d) Valorização do processo de produção criativa e lúdica, assim como os seus resultados (**interatividade**);
- e) O processo de produção de conhecimento é valorizado em detrimento do resultado;
- f) A **colaboração** mútua entre educando-educando, educador-educando é premissa básica na relação ensino-aprendizagem;
- g) Uma constante revisão do processo de ensino-aprendizagem, para que aja um respeito e valorização das habilidades dos processos **metacognitivos** de cada sujeito (SOUZA,2016, p.33).

Esses aspectos apontam uma perspectiva prática da aprendizagem que passa por uma construção de soluções que surgem de realidades objetivas, estabelecendo soluções configuradas que vão muito além da aparente especulação sobre uma ideia. Dentro dessa ótica, percebemos como o pensamento produz um movimento de contextualização que se perfaz com transformação dialética “entre o sujeito que aprende e o meio cognoscível” (VIDAL, 2013, p. 125), na busca de meios para realização do processo, denotando que “o conhecimento, portanto, não é composto somente por ideias, pelo símbolo, mas pela aplicação destas ideias aos problemas vivenciados pelos sujeitos em seu ambiente.” (MATTA, 2006, p. 64).

Para contextualizar, aproximamos as observações de Marília Amorim, quanto ao pensamento de Bakhtin, quando afirma que o “ser-acontecimento produz a articulação produtora de sentido”. Ainda nessa acepção, Amorim esclarece que: “A modernidade de Bakhtin contrasta com a condição do sujeito pós-moderno que, justamente sofre a falta de sentido por estar solto, desarticulado de tudo que o transcenda coletivamente ou universalmente e que se refira ao ser-em-si”. (AMORIM, 2013, p.40).

Bakhtin (2006, p. 15-17) esclarece que a forma linguística envolve uma multiplicidade de informações, num “processo ininterrupto”. Para ele:

A palavra veicula, de maneira privilegiada, a ideologia; a ideologia é uma superestrutura, as transformações sociais da base refletem-se na ideologia e, portanto, na língua que as veicula. [...] define a língua como expressão das relações e lutas sociais, veiculando e sofrendo o efeito desta luta, servindo, ao mesmo tempo, de instrumento e de material.

Bakhtin, nesse momento, nos aponta como condição característica do dialogismo o sentido do discurso, nos diversos embates, no confronto entre as diversas vozes sociais, no diálogo entre interlocutores ou no diálogo entre discursos, sendo “um fenômeno quase universal, que penetra toda a linguagem humana e todas as relações e manifestações da vida humana, em suma, tudo que tem sentido e importância.” (BAKHTIN apud BRAIT, 2013, p.56).

Logo, a interação dialógica entre pensamento e aprendizado, num universo contextualizado, na perspectiva socioconstrutivista, leva-nos a compreender que: “Aprende-se quando se pensa. Pensamento sobre o que se faz, sobre o que se fez, sobre o que se acredita, sobre o que os outros fazem ou acreditam ou sobre o próprio pensamento. Pensamento colaborativo, ativo, engajado sócio-historicamente.” (MATTA, 2006, p. 64).

Portanto, todos esses aspectos de interpretação dos processos educacionais têm caráter socioconstrutivista, compreendendo a abordagem do método de design cognitivo de conteúdos digitais e sistemas informacionais educacionais, mantendo implicitamente uma perspectiva pedagógica. Desse modo, nosso desafio implica na construção de um jogo que respeite e atenda às características abaixo:

1. O processo de aprendizagem e de cognição, promovido pela interatividade própria das tecnologias da informação, reconhecidas como “arquiteturas cognitivas”, devem respeitar a melhor interatividade entre informações, usuários e equipamentos para o melhor design cognitivo possível, e podem envolver ambientes educacionais de aprendizagem EAD, sistemas educacionais de apoio pedagógico, redes sociais e de interação, conteúdos digitais, sempre numa abordagem e perspectiva epistemológica. (MATTA, 2011, p. 240-241).
2. Deve levar o “sujeito e o que se vai aprender para que participe do ambiente e do mundo no qual vive.” Ou seja, “pretende engajar a aprendizagem e o

processo pedagógico proposto no mundo e no ambiente concreto e cotidiano do sujeito.” (MATTA, 2011, p. 244).

3. “Do princípio da construção e reconstrução contínua das propostas e modelos, já que tudo depende dos sujeitos envolvidos e do contexto” – não havendo pretensão de esgotar as possibilidades e, sim, produzir reflexões criativas quanto às propostas. (MATTA, 2011, p. 245).
4. Deve projetar a interatividade (abordagem dialética) que aqui envolve a “intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum” (Zona de Desenvolvimento Imediato - ZDI) (MATTA, 2011, p. 246).
5. Caráter de “construção de comunidades de aprendizagem, [...] possuidores de uma diversidade de manifestações e soluções locais.” (MATTA, 2011, p. 246-247).

Portanto, temos o começo da criação e sistematização do conjunto de aspectos que iremos articular com a intenção de construir um jogo que respeite as características socioconstrutivistas acima citadas e que ao mesmo tempo aproxime os conteúdos que servirão de base para responder aos princípios pedagógicos que devemos cuidar na proposta do jogo, a partir do contexto construído. Devemos buscar atender ao princípio colaborativo em que a interação dos conhecimentos promova transformação dos sujeitos engajados, para que modifiquem o “ambiente concreto e cotidiano” em que vivem, através dos círculos de solidariedade, possibilitando uma construção civilizatória com bases na aceitação da diversidade e respeito à alteridade. (MATTA, 2011, p.245).

3.2 Os Direitos Humanos e a Dignidade Humana

Outro princípio gerador, apontado, envolve o aspecto conhecido como Direitos Humanos que, segundo Antonio Carlos Wolkmer, é constituído por um conjunto de “tradições culturais particulares que informam práticas rituais de resolução de conflitos – sejam estas formais ou informais, codificadas ou não, escritas ou não.” (WOLKMER, 2006).

Conforme o entendimento de John Gilissen (1986), é possível afirmar que:

Há três perspectivas sobre as fontes pelas quais o direito se materializa, a saber, fontes históricas, reais e formais. As fontes históricas do Direito seriam todos os documentos prévios que influenciaram a formação de um dado diploma legal. As fontes reais são as concepções filosóficas, doutrinárias e até mesmo religiosas que justificam o direito posto em qualquer época. Já as fontes formais do Direito refletem os meios de elaboração e sistematização das normas jurídicas e do direito em um determinado grupo sociopolítico, pode se referir, também, às formas de expressão do Direito.

O Brasil Colônia tinha o Direito Português como modelo, pois utilizava as ordenações Afonsinas, Manuelinas e Filipinas. Ocorre que o Marquês de Pombal buscou corrigir as falhas e contradições existentes, através de uma reforma conhecida como Lei da Boa Razão (Lei de 18 de agosto de 1769), onde mantinha o Direito Romano como base do ordenamento, porém a boa razão estaria como filtro.

Com a Independência do Brasil, em 1822, as Ordenações Filipinas ainda continuavam em vigor, contudo a Constituição de 1824 mandava organizar um Código Civil e Criminal. Após a proclamação da República (1889), Clóvis Beviláqua é escolhido para elaborar um Código Civil que só entrará em vigência em 1917. Este ainda guardava uma linha conservadora. Só em 1975 que uma nova comissão liderada por Miguel Reale apresentou leis especiais como divórcio, inquilinária e CDC, sendo aprovada em 1983. Após a Constituição de 1988, um novo projeto do Código Civil surgiu, só sendo aprovado em 2001, pelo presidente Fernando Henrique Cardoso, entrando em vigor em 2003. (WOLKMER, 2006).

Após vermos esses breves relatos que marcam a história humana num caminho paralelo à evolução do Direito, inclusive na história do Brasil, parece-nos de importante nos atermos ao esclarecimento de Roberto Lyra Filho (2006, p. 8), quando, no seu clássico livro “O Que é Direito”, afirma:

A lei sempre emana do Estado e permanece, em última análise, ligada à classe dominante, pois o Estado, como sistema de órgãos que regem a sociedade politicamente organizada, fica sob o controle daqueles que comandam o processo econômico, na qualidade de proprietários dos meios de produção.

Porém, como o próprio Lyra Filho esclarece, “a legislação abrange, sempre, em maior ou menor grau, Direito e Antidireito: isto é, Direito propriamente dito, reto e correto, e negação do Direito, entortado pelos interesses classísticos e caprichos continuístas do poder estabelecido.” (LIRA FILHO, 2006, p.8).

Portanto, “a legislação deve ser examinada criticamente”, pois as leis podem não exprimir o avanço social requerido pela sociedade. Essas leis podem não ser autênticas, já que os critérios imprimidos podem não ser suficientes para trocar, “mesmo pelas urnas, o estado de coisas presentes”. Por sua natureza dialética, o Direito deve abranger todos os anseios e pressões da sociedade civil, inclusive dos grupos ditos minoritários, garantindo o direito à diferença, ou direitos supra estatais conhecidos como Direitos Humanos, pois “Direito autêntico e global não pode ser isolado em campos de concentração legislativa”. Num sentido mais amplo do Direito, “nada é, num sentido perfeito e acabado; tudo é sendo”, na contínua transformação desse mundo histórico e social. (LIRA FILHO, 2006, p.8-11).

O Artigo 1º da Constituição Federativa de 1988, tem como fundamento:

III - a dignidade da pessoa humana;

Os direitos fundamentais, que envolvem “liberdade de palavra e de crença” como a mais alta aspiração do homem comum, e a Declaração Universal de Direitos Humanos (Assembleia Geral da ONU, 1948), trazem à tona a necessidade do reconhecimento da dignidade humana. E a concepção socioconstrutivista, aproxima-se da visão dos teóricos realistas quando afirmam que os direitos do Homem são “resultado da experiência concreta haurida das lutas políticas, econômicas e sociais”. Ainda assim, qualquer que seja a teoria aceita, faz--se necessário um esforço por buscar fundamentos que justifiquem os direitos do Homem, e aí surge a consciência da importância da dignidade humana. (CUNHA JÚNIOR, 2008, P.552-576).

Para Duro, “é pelo recurso à Filosofia que se reflete sobre a dignidade da pessoa humana. Não é o direito, enquanto tal, que nos permite aferir essa dignidade. Não são as Constituições que a definem”. O Direito limita-se a cristalizar uma consciência coletiva – ou uma consciência de elite - sobre a dignidade e sobre os direitos, liberdades e garantias que os asseguram. Mas, não se constitui como reflexão sobre a sua existência ou sobre as suas características. Limita-se a construir uma forma de tutela. Cabe-lhe apenas garantir o respeito por essa dignidade intuída, descoberta ou racionalizada. (DURO apud BIRNFELD, 2009, p.33).

Por conta disso, remetemo-nos à formulação central do pensamento de Kant para repensar o conceito de dignidade humana, onde sua ideia estabelece que “o ser humano

não pode ser empregado como simples meio (objeto) para a satisfação de qualquer vontade alheia, mas sempre deve ser tomado como fim em si mesmo (sujeito) em qualquer relação, seja em face ao Estado seja em face de outros indivíduos.” Logo, a dignidade é um valor intrínseco a cada ser humano na sua condição de sujeito social. (KANT apud FENSTERSEIFER, 2008, P. 36).

Segundo Roxana Cardoso Brasileiro Borges (2005, p.15):

O sentido da dignidade enquanto princípio básico do ordenamento jurídico se aproxima das noções de respeito à essência da pessoa humana, respeito às características e sentimentos da pessoa humana, distinção da pessoa humana em relação aos demais seres. É um sentimento subjetivo, pois o conteúdo da dignidade depende do próprio sujeito, depende de seus sentimentos de respeito, da consciência de seus sentimentos, das suas características físicas, culturais, sociais.

Na compreensão de Ingo Wolfgang Sarlet (apud Fensterfeifer, 2008, p. 33),

a dignidade humana não deve ser compreendida apenas sob uma perspectiva estritamente biológica ou física, mas como um conceito construído historicamente, tendo seu conteúdo modelado e ampliado constantemente à luz de novos valores culturais e necessidades existenciais do ser humano que demarcam cada avanço civilizatório. Nesse ponto, merece registro o entendimento de acordo com o qual a dignidade possui uma dimensão ontológica que não se limita a uma concepção estritamente biológica ou natural da dignidade humana, mas que comporta também outras dimensões, como a comunitária ou social e a histórica-cultural. E, com base nas ideias aqui lançadas, também ecológica.

Fensterfeifer (2008, p. 34) se coaduna com Junqueira de Azevedo quando afirma que, “o princípio da dignidade humana se estabelece numa concepção mais abrangente do ser humano integrado à natureza, ou seja, como qualidade do ser vivo capaz de dialogar e comprometido com sua transcendência existencial”, de modo a escapar de uma visão kantiana (individualista e antropocêntrica), integrando-se a toda complexidade da vida que fundamenta a existência humana com todas as demais manifestações.

Descarta-se também a ideia do filósofo francês Descartes, com sua concepção de “animal-máquina”, onde afirma sermos animais autômatos, dotados de alma racional. Condição que abria caminho de separação entre ser humano e natureza. Porém, o filósofo

alemão Hans Jonas, em sua obra “O Princípio da Vida”, faz o caminho reverso, quando afirma que “há algo de transcendente e espiritual já na própria base da vida, que é anterior à própria existência humana, havendo, portanto, valor intrínseco inerente à própria existência orgânica como tal.” (FENSTERFEIFER, 2008, p.38).

3.2.1 Direito à Liberdade de Crença Religiosa

CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL (1988), DIREITOS E GARANTIAS FUNDAMENTAIS

CAPÍTULO I DOS DIREITOS E DEVERES INDIVIDUAIS E COLETIVOS

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

VI - É inviolável a liberdade de consciência e de crença, sendo assegurado o livre exercício dos cultos religiosos e garantida, na forma da lei, a proteção aos locais de culto e a suas liturgias;

Nessa seara, José Afonso da Silva (apud Silva Júnior, 2017) afirma:

Na liberdade de crença entra a liberdade de escolha da religião, a liberdade de aderir a qualquer seita religiosa, a liberdade (ou o direito) de mudar de religião, mas também compreende a liberdade de não aderir a religião alguma, assim como a liberdade de descrença, a liberdade de ser ateu e de exprimir o livre agnosticismo. Mas não compreende a liberdade de embaraçar o livre exercício de qualquer religião, de qualquer crença, pois também a liberdade de alguém vai até onde não prejudique a liberdade dos outros.[30]

Podemos afirmar que a Liberdade de Crença é um dos aspectos que compõem o princípio da dignidade da pessoa humana, já que seu universo abrange “valor moral e espiritual inerente à pessoa”. Todo ser humano é dotado de um conjunto de preceitos que o personaliza e o caracteriza como ser único no universo dimensional humano. Tal qual uma impressão digital. Como diz Ingo Wolfgang Sarlet, essa qualidade o “faz merecedor do respeito e consideração por parte do Estado e da comunidade, implicando, neste sentido, um complexo de direitos e deveres fundamentais que asseguram a pessoa contra

todo e qualquer ato de cunho degradante e desumano.” Cabendo ao Estado promover as condições mínimas para que cada ser humano possa exercer em si mesmo e na sociedade sua plenitude, em termos de concretização do bem social, como elemento corresponsável na transformação social do seu contexto, já que visa viver em participação com os demais seres humanos, indo além da esperança de um projeto mais solidário para todos, onde a ideia de alteridade resplandece, na medida que conquistamos a sensibilidade de perceber o outro como um alguém em nós, na medida que nos socializamos. (SARLET, 2007, p.62).

Luís Roberto Barroso (2010) está em consonância com a afirmação de Immanuel Kant, ao formular o imperativo categórico:

Os seres cuja existência depende, não em verdade da nossa vontade, mas da natureza, têm contudo, se são seres irracionais, apenas um valor relativo como meios e por isso se chamam *coisas*, ao passo que os seres racionais se chamam *pessoas*, porque a sua natureza os distingue já como fins em si mesmos, quer dizer como algo que não pode ser empregado como simples meio e que, por conseguinte, limita nessa medida todo o arbítrio.

Oportuno salientar que Barroso, ao estar em consonância com Kant, não nega o sentido subjetivo dos valores ecológicos, intrínseco a cada ser humano, pertencente à sua dimensão ontológica, inserido no meio ambiente ecologicamente equilibrado, e que é protegido pelo ordenamento jurídico constitucional atual. Para ele, “a dignidade deve ser pensada como um conceito aberto, plástico, plural.” E, sendo Barroso um categórico apoiador da nossa atual Constituição, denota sua amplitude de compreensão à luz de valores que demarcam o avanço civilizatório no qual a dignidade humana está para além da dimensão ecológica. (BARROSO, 2010).

Para Barroso, os elementos norteadores envolvidos no consenso quanto ao conceito de dignidade humana, baseado no pensamento kantiano, levam a compreender que, embora seja qualificada como um valor ou princípio fundamental, a dignidade da humana não tem caráter absoluto, podendo ser aplicada tanto nas relações entre indivíduo e Estado como nas relações privadas. Um valor moral que, absorvido pela política, tornou-se um valor fundamental dos Estados democráticos em geral. (BARROSO, 2010).

A partir desse pensamento de Barroso, sistematizamos elementos a serem considerados como sendo capazes de estabelecer um possível quadro conceitual compondo a dignidade da pessoa humana. Não sendo um quadro definitivo, visto que, como o próprio texto deixou transparecer, dependeria do contexto que envolveria, pelo menos, tempo, lugar, cultura na sociedade observada. Valores que estariam sujeitos à ponderação e proporcionalidade, onde o valor intrínseco da pessoa humana estaria acima de qualquer valor e o elemento social envolveria valores comunitários a serem seguidos.

Ao abordar o conceito de dignidade da pessoa humana, aproximamos também aspectos que preenchem o repositório que guarda uma série de elementos que compõem a totalidade da condição humana como ser digno, por sua luta histórica, suas características físicas, culturais e sociais, para ser visto e aceito como igual, em qualquer gênero, perante todos, estando acima de qualquer valor. Por conta disto, estarão no jogo, como elementos essenciais.

Tendo em vista o que discutimos acima, entendemos existir uma série de princípios de direitos humanos que, mesmo não contendo caráter absoluto, compõem o conceito de dignidade da pessoa humana, e que serão considerados como base de respeito a ser estabelecida no jogo, como fonte para postura de convivência e participação (gestando a ideia de alteridade) com os demais seres humanos. A seleção se encontra no quadro abaixo:

QUADRO 7 Dignidade da Pessoa Humana / seus elementos componentes

1.Laicidade	O foco, não pode ser uma visão judaica, cristã, muçulmana, hindu ou confucionista. Salvo, naturalmente, quanto aos pontos em que todas as grandes religiões compartilhem valores comuns (p.19).
2.Igualdade	Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras de igual respeito e consideração (p.21).
3.Justiça	Para ser livre, igual e capaz de exercer sua cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares (p.25).
4.Respeito	O direito de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem (p.23).
5.Proteção	O direito à integridade física, aí incluída a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, das penas cruéis e do tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica (p.23).

6.Participação	Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno. Cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas também através do debate público e da organização social (p.24).
7.Autonomia	Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se autodeterminar, em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas (p.24).
8.Solidariedade	Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autorreferentes; b) a proteção de direitos de terceiros; e c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade.

Fonte: [http://luisrobertobarroso.com.br/wp-](http://luisrobertobarroso.com.br/wp-content/themes/LRB/pdf/a_dignidade_da_pessoa_humana_no_direito_constitucional.pdf)

[content/themes/LRB/pdf/a_dignidade_da_pessoa_humana_no_direito_constitucional.pdf](http://luisrobertobarroso.com.br/wp-content/themes/LRB/pdf/a_dignidade_da_pessoa_humana_no_direito_constitucional.pdf) Acesso em: 19 mai. 2017.

3.3 A Mística de Cafh

Jorge Waxemberg (2013, p. 99) esclarece, “Cafh” é:

uma palavra antiga que se refere ao anseio da alma de unir-se a Deus. Este significado implica o grande espectro do desenvolvimento da alma, desde seu esforço para chegar a Deus até a graça de receber ajuda para consegui-lo.

Cafh é um caminho de desenvolvimento espiritual fundado por Dom Santiago Bovísio na Argentina, em 1937, e que depois se expandiu pelos países das Américas, Europa, Oriente Médio, África e na Austrália. No entanto, esta expansão não significa que Cafh funcione como uma instituição de grande porte. Consiste em pequenos grupos de indivíduos que se reúnem de forma regular e que compartilham o anseio comum de descobrir o sentido da vida e de integrar esse sentido das relações e experiências cotidianas.

Cafh é uma organização fundada em Buenos Aires, por Santiago Francisco Bovisio, de origem italiana. A palavra Cafh guarda raízes antigas e significados diversos, que podem ser expressos na dedicação de cada ser para alcançar harmonia consigo mesmo e com o entorno a sua volta. Cafh é “um caminho de desenvolvimento humano cuja finalidade é alcançar o conhecimento de nós mesmos e o progresso harmônico em nossa relação com a vida, com o mundo e com o divino.” (MASTRANGELO, 2006, p. 13).

Ao buscar justificativas plausíveis para compreender o porquê da necessidade do estudo em torno da aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio

simbólico diversos, entendemos que a identidade e o reconhecimento da diversidade humana passam por um universo simbólico capaz de ser reconhecido (identificado) como um fator de inclusão social, favorecendo a ressignificação dos valores de convivência.

A partir daí, apontamos os vetores, diversidade de crença, identidade do ser, diversidade humana e valores de convivência, como aspectos que são essencialmente derivados de elementos componentes da Dignidade da Pessoa Humana que “depende do próprio sujeito, depende de seus sentimentos de respeito, da consciência de seus sentimentos, das suas características físicas, culturais, sociais” (apontados na tabela acima); e entendemos que há uma junção caleidoscópica daqueles componentes humanos, que satisfaz de modo diverso a construção dos vetores, sendo Cafh um instrumento contemporâneo de transformação capaz de intensificar e aprimorar positivamente essa junção caleidoscópica (BORGES, 2005, p.15).

Identificamos Cafh como um dos princípios geradores para auxiliar o desenvolvimento do jogo educacional, pois é uma metodologia de vida que visa justamente “desenvolver novas estruturas de significação e conhecimento” no ser humano, estabelecida através de um regulamento exterior, que juntos (método e regulamento) funcionam como rede de interação, otimizando resultados de ressignificação de valores de inclusão social. (MATTA, 2006, p. 103).

Santiago Bovisio estabeleceu a necessidade de respeitar a liberdade de consciência de cada ser humano, sem impor um pensamento único quanto às próprias crenças. “Não professava dogmas nem induzia de maneira alguma a reverenciar sua pessoa ou a crer em seus ensinamentos.” Mas, deixava claro, para aqueles que buscam empreender meios de desenvolver a consciência, através da participação e solidariedade, que Cafh oferece um “Método” e uma “Ensinaça” (ensinamento) que já vêm sendo praticados há 80 anos e que juntos favorecem o desenvolvimento de uma consciência participativa de acordo com a nossa vontade e as nossas características individuais. (MASTRANGELO, 2006, p. 14-15).

“A Ideia da Renúncia é a base da Ensinaça de Cafh. A Ensinaça de Cafh define a renúncia como presença, participação e reversibilidade”. Presença, quando buscamos a consciência do divino em nós e de nós no mundo e na vida. Participação no contexto humano – com todos os seres humanos – pelo desenvolvimento de uma atitude aberta, permeável à mensagem da vida. Reversibilidade, que está na aceitação da limitação de

nosso entendimento e a vontade de desenvolver a compreensão de nós mesmos, da vida e do mundo, são as bases firmes de nosso caminho de desenvolvimento. (POSTULADOS, 2017).

Sobre o **Método**, convém esclarecer que “é o meio para transformar tanto a vida diária como os conceitos das ensinanças em práticas que promovem o desenvolvimento da consciência.”:

- “O método de Cafh nos orienta para realizar em nós mesmos o que desejamos para o mundo.”
- “O objetivo deste método é expandir nossa capacidade de amar através do desenvolvimento de nossa consciência.” (MÉTODO, 2017).

Sobre a **Ensinança** de Cafh, ela se estabelece através dos **Princípios e Postulados**.

“Uma das noções fundamentais ensinadas por Santiago Bovisio é ‘dar liberdade doutrinária para a alma’ e respeitar a liberdade de consciência de cada ser humano. A palavra guia, o exemplo conduz, porém, somente o dar-se transforma.” (MASTRANGELO, 2006, p.120). “Aprende a realizar em ti mesmo o que desejas para o mundo”. “A cada instante decidimos como vamos viver e com que sentido”. “A força do amor está naquele que ama”. “A estrela de nosso destino não muda, mas seu brilho, depende de como pensamos”. Essas são as premissas de Cafh que vão nortear, a todo tempo, o desenvolvimento do jogo e que estão inseridas nos Princípios e Postulados de Cafh. (POSTULADOS, 2017).

Essas premissas atendem ao que objetivamos para construir um jogo que respeite a opção de religião e cosmovisão de todos, podendo ser usadas sem riscos de constranger ou tentar persuadir quem quer que seja e que esteja participando do jogo. Ou seja, esta abordagem da espiritualidade pretende conservar cada sujeito dentro de suas próprias premissas religiosas e de cunho espiritual, ajudando-nos a preservar o que queremos - a integridade humana e convivência, dos diferentes em harmonia e aprendendo a respeitar-se.

Portanto, é esta abordagem que escolhemos para nortear o que vamos implementar em termos de pensamento místico e de articulação entre trabalhos espirituais. Em outras

palavras, em nossa visão, a abordagem de Santiago Bovisio não fará com que ninguém abandone seu próprio caminho espiritual.

3.3.1 Princípios:

QUADRO 8

<p>1. O ser humano tem liberdade para pensar, sentir e decidir sobre sua vida, sem a intervenção de outros.</p> <p>Este direito à liberdade é anterior a todo outro direito e dá a cada um a possibilidade de assumir compromissos. Uma vez que se assumem compromissos, o exercício da liberdade consiste na capacidade de cumpri-los fielmente.</p>
<p>2. A liberdade é inseparável da responsabilidade.</p> <p>O sentido de responsabilidade é o marco de referência para o exercício da liberdade. Na medida que se expande a responsabilidade, desenvolve-se o sentido de participação total. O desenvolvimento da responsabilidade faz com que o exercício da liberdade dê frutos de paz e felicidade. Os frutos da Liberdade com Responsabilidade nos transcendem, gerando novo estado de consciência e novas possibilidades, alcançando toda humanidade.</p>
<p>3. A responsabilidade se desenvolve expandindo a consciência com uma compreensão cada vez mais universal do mundo e da vida, orientada para a união da alma com Deus.</p>
<p>4. A Ensino de Cafh tem como objetivo a expansão da consciência através de uma interpretação sempre atualizada da vida e do mundo, como janela aberta para a eternidade (POSTULADOS, 2017).</p>

Fonte: elaborado pelo autor

3.3.2 Postulados

QUADRO 9

<p>Deus - o princípio fundamental do universo, que transcende toda compreensão humana atual e a linguagem disponível para falarmos sobre Ele.</p>
<p>Mística é o nosso processo de união com Deus. Nossa mística é essencialmente a expansão de nossa consciência. Identificar nossa consciência com a consciência cósmica.</p>
<p>Expandir a consciência é o que entendemos como Desenvolvimento Espiritual. Desenvolver-nos espiritualmente é nossa tarefa fundamental. Pelo Desenvolvimento Espiritual, aprofundamos o conhecimento de nós mesmos e compreendemos melhor nossa relação com a vida, com o mundo e com o Divino.</p>
<p>Aceitar a limitação de nosso entendimento e vontade para desenvolver a compreensão de nós mesmos, da vida e do mundo são as bases firmes do nosso caminho de desenvolvimento.</p>
<p>Cafh se dá, como ideia, indistintamente a toda humanidade para estimular o seu desenvolvimento espiritual.</p>
<p>As Ensinaças de Cafh se expressam por sua aplicação em nossas vidas.</p>
<p>Cafh não tem as verdades definitivas, nem a solução para os problemas do mundo, mas oferece meios para construir uma humanidade mais harmônica.</p>
<p>Cafh oferece um método de vida, ensinamentos e práticas ascético-místicas como a meditação e a oração.</p>
<p>Aplicar frutiferamente o que aprendemos em Cafh é nossa forma de participar da sociedade. Com essa participação geramos paz, felicidade e adiantamento para nós e para toda humanidade. (POSTULADOS, 2017).</p>

Fonte: elaborado pelo autor

Resumidamente, os Princípios e Postulados Fundamentais de Cafh são:

QUADRO 10

<p>1. Deus - O princípio fundamental do universo.</p>
<p>2. Ter consciência e vontade para buscar o Caminho Espiritual.</p> <p>3. Desenvolver espiritualmente é a tarefa fundamental de todos na aplicação da própria vida.</p>
<p>4. Participar da sociedade e gerar paz e adiantamento para a humanidade.</p>
<p>5. Gerar paz e adiantamento para a humanidade, através de um Método de vida.</p>
<p>6. Liberdade de pensar, de sentir e de decidir sobre nossa vida, sem a interferência de outros, sem verdades definitivas.</p>
<p>7. Uma vez que assumimos compromissos, o exercício da liberdade consiste em cumpri-los com fidelidade. A liberdade é inseparável da responsabilidade. Para gerar novo estado de consciência.</p>
<p>8. O desenvolvimento da responsabilidade no exercício dessa liberdade, aplicando na sociedade o que se aprendeu, é nossa forma de participar e expandir a consciência.</p>

Fonte: elaborado pelo autor

3.3.3 Pensamentos de Omar Lazarte

O ser humano transporta sua natureza conflituosa para as insatisfações internas, que se traduzem em conflitos externos, intolerâncias, violências, injustiças. Enquanto, num contexto social, depara-se com um “mundo turvado por aflição econômica, cinismo político, vazio cultural e desesperança pessoal [...]”. Isso está presente, inclusive de forma mais complexa, na sociedade em rede, permeada de mediação digital, compartilhando sua indignação, onde “os movimentos sociais surgem da contradição e dos conflitos de sociedades específicas.” (CASTELLS, 2013, p.11, 170).

Esse contexto nos impele à necessidade de repensar uma nova possibilidade de relação humana, baseada nos princípios e postulados de Cafh que demonstram soluções concretas para uma nova possibilidade de interação entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos. É nessa ótica que nos integramos ao pensamento de Omar Lazarte (1980, p. 13), quando afirma que:

A angústia é o cenário de nossa época e já deixou de ser considerada como sintoma de desequilíbrio. Pelo contrário: não sentir dor pela realidade atual seria insensibilidade ou inconsciência. Mas, da mesma forma que a angústia pressiona dolorosamente o coração do homem, também o move a buscar novas vias de desenvolvimento, a questionar atitudes que pareciam inamovíveis, definitivas. Impulsa-o a transcender os marcos dos sistemas e das ideologias.

Com base nessa ideia e através dos Princípios e Postulados de Cafh (juntamente com os elementos componentes da Dignidade da Pessoa Humana), já assinalados, temos a intenção de desenvolver aventuras que comuniquem valores éticos, morais e espirituais que possamos contextualizar como mecanismos de ação transformadora, que busquem contestar e refutar os aspectos sociais acima apontados por Castells. Será usado o jogo de RPG Digital. Buscaremos interagir com base numa perspectiva socioconstrutivista, para encenar contextos histórico-sócio-culturais que possam ensejar diálogos e aproximar soluções para a apontada realidade social de intolerância. Usaremos como proposta pedagógica a modelagem virtual de aprendizagem, onde entendemos que os aspectos aqui elencados deverão conter elementos componentes no âmbito da dignidade da pessoa humana, abordando a intolerância religiosa.

O Método de Cafh também usa o diálogo como instrumento que “possibilita a produção de novas reorganizações a partir do compartilhamento de sentidos e significados”, e aí está a essência da construção de jogos educacionais para aprendizagem de convivência. Havendo uma complexa interação entre o pessoal e o social que se estabelecem na subjetivação sócio-histórico-cultural, pois, segundo Vygotsky, aí está a relação de alteridade, contribuindo criticamente na construção de um pensamento autônomo. (MAGALHÃES, OLIVEIRA, 2011).

Para Freire (1978), o diálogo não pode existir sem um profundo amor pelo mundo e pelos homens, pois o amor é ao mesmo tempo fundamento do diálogo e o próprio diálogo. Ele dizia que a relação dialógica é uma relação horizontal nutrida pelo amor, humildade, fé, esperança, confiança, gerando, assim, uma criticidade.

Aprofundar a questão do diálogo, como atitude existencial indispensável na relação humana, é também reconhecer toda bagagem científico-filosófica construída pelo ser humano no percurso do século XX. Tal bagagem não somente reconhece a aceitação da diferença do outro como, também, evidencia a urgente necessidade do desenvolvimento de um trabalho educacional capaz de levar o indivíduo, de qualquer faixa etária, a vivenciar o aprendizado da convivência humana com a diferença do outro. E, para isso, é preciso ouvir o outro e respeitá-lo na diferença e na identidade, para que haja uma relação baseada no diálogo. (FREIRE, 1987, p.97).

Para Paulo Freire (1978), o ato de conhecer dá-se num processo social e o diálogo é uma mediação deste processo. Reconhecer o ser humano como ser essencialmente comunicativo fê-lo concluir que o seu desenvolvimento, como ser, só é possível através do diálogo. Segundo esse autor, a primeira virtude do diálogo consiste no respeito ao educando, não somente enquanto indivíduo, mas, também, enquanto expressão humana, pois ele é um meio para a interação ensino-aprendizagem. Sendo assim, podemos dizer que, sem diálogo, haverá o rompimento dessa tessitura que alicerça as relações humanas.

Portanto, tendo o diálogo freireano como base, buscaremos a ideia de construção de um jogo que aproxime postulados e princípios de Cafh (caminho de desenvolvimento espiritual que tem por objetivo um método prático para realizar em nós o que desejamos ver fora) que possam ampliar o conhecimento do ser humano sobre si mesmo e nos tornar conscientes da relatividade dos nossos conceitos e dogmas que nos impedem de viver num processo interativo e participativo.

Decidimos elencar elementos para a construção do jogo indicando os postulados e princípios que serão respeitados como forma de trabalho espiritual no jogo. Assim, faremos aventuras baseadas nos princípios postulares de Cafh, juntamente com elementos indicados no livro de Omar Lazarte, que serão resolvidos pelos jogadores, segundo etapas de aventuras (os passos da meditação).

Apresentamos, resumidamente, alguns tópicos abordados por Omar Lazarte no livro *Uma Nova Dimensão de Vida* (Quadro 11). Os tópicos estão direta ou indiretamente relacionados aos postulados e princípios fundamentais de Cafh, pois são aspectos que se completam e satisfazem o ideal socioconstrutivista de transformação do processo social, estabelecido mais abaixo.

QUADRO 11: Tópicos do Livro: *Uma Nova Dimensão de Vida* / Omar Lazarte -
Obs.: REPRESENTAM OS TEMAS de AVENTURAS

Solidão e angústia existencial	Compreende a busca por romper os velhos esquemas mentais, criando outra modalidade de vida.
Espírito de simplicidade	Visa entender o contexto envolvido, liberar amarras, buscar no transcendente a participação que transforme o mundo participativo.
Participação (espírito de)	Já não mais aceita o sofrimento da humanidade, pois só a busca de novas virtudes em si o levará em direção à transformação do novo
Responsabilidade permanente	Entende que só desenvolvendo nova consciência e vontade, abrimos novas possibilidades de participação responsável.
O silêncio (como hábito)	Busca a consciência que não cala para a necessidade de liberar-se para uma nova dimensão no silêncio interior.
Caráter e livre arbítrio	Compreende a busca de um estado de consciência mais responsável; abre uma outra condição de ser da lei arbitral de possibilidades.
Fé e esperança	Entende que a fé essencial é força anímica que se volta para o destino da humanidade, como construção do próprio destino de dignidade na mais alta crise.

Fonte: elaborado pelo autor

Portanto, em termos de perspectiva pedagógica, vamos construir um jogo que respeite e atenda às características da técnica de decisão para resolução de problemas e

conflitos desenvolvida por Cafh. Técnica que consiste em buscar atender uma questão ou conflito em **etapas evolutivas cíclicas**, de forma interdependente e crescente, de modo que, ao final de cada ciclo do processo em desenvolvimento, será possível seguir num novo ciclo, que pode se manter continuado ou não. Sendo esta decisão fruto do amadurecimento dos jogadores de cada grupo formado.

QUADRO 12: As etapas evolutivas cíclicas / 7 Etapas / No Caminho das Aventuras

Observação: DEVEM REPRESENTAR O ESTADO (Do Ser) APÓS CUMPRIMENTO DAS AVENTURAS

1- O aborrecimento – Aproximo de minha consciência tudo aquilo que muito me incomoda, prejudica e ainda não tenho coragem ou meios de identificar. Por vezes, o que muito me incomoda está num ponto cego, de tal forma que só me sinto aborrecido, sem paz.
2- A desolação – quando me esforço por convergir todas as forças de dentro de mim para identificar e nomear exatamente o que tanto me constrange, a ponto de me sentir raivoso, paralisado, desolado.
3- O desapego – deparo-me na condição de ter que decidir como vou fazer para me liberar por completo daquele aspecto (elemento) que até ali me trouxe dor e dificuldade para me desapegar.
4- A eleição – terei que decidir qual nova possibilidade vou eleger para realizar na minha vida, já que me sinto mais pleno, resoluto e com forças para a nova tarefa a cumprir.
5- O consolo – o momento que me deixo sentir plenamente protegido e grato por todos protetores invisíveis, toda simbologia que carrego dentro e fora de mim, de tal modo que me sinto plenamente consolado com minha crença e tenho a oportunidade de entender minha relação com o invisível que me completa.
6- O gozo – nessa etapa, descubro-me em plena felicidade e êxtase, quando compreendo que mais um aspecto de mim ou do meio em que vivo se desvelou. De modo que o contexto que me cerca se descortina, sentindo-me em pleno gozo e grato.
7- O arroubamento – é quando, nesse momento, todo rumo pelo qual trilhei me leva a um outro momento em mim mesmo, de tal modo que todo valor que carrego, juntamente com toda nova consciência que absorvi, remete-me a uma compreensão mais plena de mim e do

meio, deixando-me mais pleno e confiante do meu novo aspecto (momento) que agora me encontro.

Fonte: elaborado pelo autor

OBSERVAÇÃO

Importante esclarecer que, ao final dos 7 ciclos, um novo ciclo vai estar pronto para recomeçar, pois, assim como um caleidoscópio, em cada giro temos uma nova imagem a reconhecer e revelar. Pretendemos que essa característica, de tomada de consciência e ação, esteja no processo de desenvolvimento do jogo. Também, usaremos no jogo, a Técnica do Diálogo adotada por Cafh, que consiste, entre outras coisas, em oportunizar e valorar a ideia de cada participante do jogo. Deste modo, o jogo deverá ser fomentador e reeducador dos **princípios e postulados (Quadro 10)**, utilizando os **temas de aventuras (Quadro 11) em etapas evolutivas cíclicas (Quadro 12)**, além de exercitar o desenvolvimento de uma Técnica de Decisão para Resolução de Problemas e Conflitos. Portanto, faremos aventuras baseadas no alcance de princípios postulares (Tabela 1) através de Temas expostos lançados por Lazarte/Aventuras, (Tabela 2), que serão resolvidos pelos jogadores seguindo os passos das 7 Etapas (Tabela 3).

QUADRO 13: Possíveis Casos para jogo (para o próximo capítulo)

1- Sobrevivente de um massacre	Acha todos inimigos Pensa que não merecem viver
2- Ama seu filho e o destrata porque não fez faculdade	Acha que vai se perder na vida Só quer curtir e não tem responsabilidade
3 – Um temente a Deus, leitor da Bíblia, caridoso, intolerante com blasfêmia e pecado	Quer invadir e destruir o terreiro vizinho Quer queimar os atributos sagrados da religião Candomblé
4 – Professor acha que aluno que senta no fundo é maltrapilho, mal-educado e não quer nada	Deseja tirá-los de sala, da escola Não vê a hora de jogar no lixo os rabiscos e coisas escritas que o aluno fez

5 – Pessoa que descobre que está com Alzheimer e se desespera	Medo de não reconhecer as pessoas Temor de ser cuidado pelos outros
6 – O filho foi assassinado pelos empregados, quando o pai levou o presente de Natal para a fazenda	O pai quer matar os empregados O desejo é de vingança total

Fonte: elaborado pelo autor

Possibilidades de tarefas para novo jogo:

- Se não evitar, ao menos superar conflitos.
- Conseguir ser pleno e feliz diante das adversidades.
- Superar os mesmos desafios diante do mistério da vida.

Vale dizer que os aspectos acima citados têm natureza de trabalho que vai além da simples ideia de um aprendizado de convívio social e participativo, sendo possível serem apontados como princípios ascéticos/místicos, num exercício de percepção da alteridade. Desse modo, entendemos como cabível serem usados por interpretar que estão em harmonia com o respeito aos direitos humanos expressados anteriormente e com os princípios pedagógicos adotados.

3.4 Sobre os Jogos

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais envolvidas na vida diária de todos, através das redes sociais, a ponto de influenciar em fatores de ordem econômica, política, social e cultural, fazendo com que ressignifiquemos nossa visão de mundo, de relação, de tempo e espaço, por conta da rapidez da informação, que se dá praticamente em tempo real.

Desse modo, importante atentar que as TICs não são fenômenos passageiros, estão nas nossas vidas para ficar e precisamos compreender que elas vieram para melhorar a vida como um todo. Maria Cândida Moraes (apud Fonseca, 2005, p.114), no livro “O Paradigma Educacional Emergente”, afirma que as TIC influenciam, inclusive, no desenvolvimento do pensamento e da inteligência humana, que resulta de complexas interações e representações do meio ambiente em que vivemos.

Tapscott afirma que, no universo digital, o aluno é encarado como aquele que tem igual nível de experiência, e talento, de modo que o aprendizado se torne algo quase

peçoal e colaborativo, através de jogos interativos por natureza, possibilitando desenvolvimento do cognitivo, da afetividade, e da interação social (desenvolvimento da subjetividade). Os games apresentam-se como um espaço de ressignificação da realidade que nos cerca, podendo construir uma nova sensibilidade para esta nossa realidade (TAPSCOTT apud FONSECA, 2005, p.114).

Portanto, os jogos também contribuem para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, indo além do aspecto entretenimento, levando à compreensão do mundo que nos cerca, através do aperfeiçoamento da nossa contextualização com a pluralidade cultural reinante em nossa sociedade.

Para Vygotsky, o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal, ou seja, “o caminho que o indivíduo vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real.” (OLIVEIRA, 2001, p. 60).

Os jogos contribuem para manter “um domínio psicológico em constante transformação” (zona de desenvolvimento proximal), de modo que a relação entre desenvolvimento e aprendizado ocorra mais plenamente quando, nesse espaço, se “estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação do indivíduo com seu ambiente sociocultural.” (OLIVEIRA, 2001, p. 61).

Oliveira coaduna plenamente com o pensamento de Vygotsky, quanto à afirmação de que o único bom ensino é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Logo, os jogos teriam funções potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem, onde o professor atuaria como mediador de todo o processo, de tal forma que propicie desenvolvimento cognitivo, afetivo e sociocultural aos indivíduos. (OLIVEIRA, 2001, p. 62).

Matta (2006, p. 64) afirma que, “o papel dos educadores, usuários de tecnologia, é apoiar uma aprendizagem significativa baseada no engajamento do pensamento do estudante em atividade de resoluções de problema”. Portanto, a aplicabilidade deve ser perseguida como meio para alcançar um estado de “prontidão”, que desperte uma relação entre o “objeto a ser conhecido e o sujeito que vai conhecê-lo”, na estruturação de um novo saber.

Senso assim, entendemos serem as TICs um meio capaz de contribuir para o aprendizado de convivência entre sujeitos de religiões e patrimônio simbólico diversos,

acelerando e enriquecimento o processo de ensino-aprendizagem, através do RPG (Role Play Game) digital, ambiente virtual de aprendizagem. A ideia é trabalhar aspectos que propiciem aos alunos “ambiente rico em experiências necessárias ao desenvolvimento intelectual e, principalmente, social”, podendo-se ainda, falar em desenvolvimento afetivo. (MATTA, 2010).

Importante acrescentar que a ideia de utilizar o RPG Digital está no fato de constituir-se como “jogo de interpretação”, por ser rica fonte de comunicação e colaboração, que são bases da relação ensino-aprendizagem. Outro aspecto é quanto a sua natureza incentivadora da imaginação e criatividade, favorecendo a relação de conteúdos abstratos com experiências concretas. Além disso, o Moodle, por ser um ambiente virtual de aprendizagem, promoverá a comunicação, via chat e fórum, ou seja, a comunicação ocorrerá em tempo real ou não, e isto amplia, em muito, a liberdade no tempo real de aprendizagem. (MATTA, 2014).

Entendemos que a colaboração do jogo (RPG) é de fundamental importância para a contribuição do aprendizado de uma nova proposta de convivência, fugindo-se da prática pedagógica tradicional, buscando-se o meio interdisciplinar do RPG, para trabalhar um ambiente multicultural, onde a clientela será alunos do ensino médio, de Escolas Públicas, mais especificamente o Colégio Estadual Duque de Caxias, no bairro da Liberdade, onde sou professor à noite.

A partir de sua experiência, Eudes Mata Vidal, assim corrobora o que foi dito acima:

Escolhemos o jogo na modalidade *RPG* por entendermos que ele permite a experimentação de situações sociais simuladas, podendo vir a atuar como um instrumento didático importante, na medida em que atinge a zona de desenvolvimento proximal (ZDP). Por essas características, torna-se importante a discussão sobre a aplicação deste tipo de jogo em contexto real de aprendizagem, para serem estudadas suas possibilidades didático-pedagógicas (VIDAL, 2013, p.87).

3.4.1 O Jogo RPG Digital

Sobre o RPG Digital, podemos dizer que é um jogo de modelagem fundamentado na interpretação de personagens que buscam aproximação da dramatização e dos jogos teatrais, de tal forma que os jogadores interpretam personagens que representam variadas

realidades. Quanto ao jogo que pretendemos desenvolver, o RPG “Religare”, os alunos do Ensino Médio, da Escola Estadual Duque de Caxias, em Salvador, deverão encenar contextos histórico-sócio-culturais que possam discutir e aproximar soluções para essa realidade social (sintetizada no Quadro VI do Capítulo III).

Outro aspecto essencial para escolha do jogo RPG Digital transparece por ele permitir simulação de ocorrências de caráter sociocultural, por sua natureza dialética entre o real e o potencial, atuando como instrumento didático, na medida que aproxima a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), mantendo “um domínio psicológico em constante transformação”. Desse modo, na medida que esse jogo aproxima elementos reais de aprendizagem através do imaginário, buscamos ampliar o entendimento didático-pedagógico do processo estudado (OLIVEIRA, 2001, p.60).

A partir de seu estudo, Eudes Mata Vidal aponta que:

Para melhor entender a compreensão sobre a estrutura organizacional do Jogo *RPG*, sistematizamos um quadro conceitual com os principais aspectos, no plano das possibilidades pedagógicas, que podem ser trabalhadas com o uso do *RPG*, como, por exemplo, a socialização, a cooperação, a criatividade, entre outros (VIDAL, 2013, p.106).

Quadro 14 – Possibilidades pedagógicas de uso do *RPG*

Socialização	<input type="checkbox"/> Fomenta a troca de ideias e experiências de vida entre o professor e os alunos, e dos alunos com seus pares, para juntos criarem um ambiente propício para a aprendizagem coletiva.
Cooperação	<input type="checkbox"/> Possibilita aos membros do grupo a capacidade de se solidarizarem, com fim na solução de algum problema no ambiente virtual.
Criatividade	<input type="checkbox"/> Habilita os alunos a se inserirem no ambiente, utilizando a sua imaginação para resolverem os problemas que aparecem, de modo inventivo, original ou re-interpretativo de outras soluções já experimentadas.
Interatividade	<input type="checkbox"/> Prática dos alunos que, ao interagirem entre si, obtêm uma aprendizagem significativa, através da cooperação e da utilização ativa das ferramentas de comunicação próprias dos ambientes virtuais.
Interdisciplinaridade	<input type="checkbox"/> Utilização de um tema gerador que direciona elementos de várias disciplinas, pelo fator integrador, de modo a gerar um esforço para superar a fragmentação do conhecimento e sua aplicação em contexto prático.

Aprendizagem	□ - Fomenta uma aprendizagem significativa do conteúdo, de modo a tornar o sentido do que está sendo aprendido mais engajado e contextual para o aprendiz.
--------------	--

Fonte: (SANTOS, 2011 apud VIDAL, 2013, p.106)

Para Antônio Lázaro Pereira de Souza (2016, p. 30):

O design cognitivo do jogo RPG será norteado por aspectos da teoria Vygoskiana com o propósito de contribuir para a ocorrência do pensar histórico na aplicação do experimento. A adesão do Socioconstrutivismo como proposta pedagógica para modelagem virtual de aprendizagem justifica-se por acreditarmos que os aspectos que serão elencados nesse capítulo contemplam a pesquisa, não impedindo mais adiante uma revisão do design de modelagem escolhido. Afinal, entendemos que o Socioconstrutivismo e a DBR partem do princípio de contínua construção e reconstrução dos processos de modelagem e aplicação.

Por conta disso, ele apresenta o quadro abaixo que sintetiza a convergência “entre os princípios socioconstrutivistas e o RPG em plataformas virtuais”. Isso como uma antecipação da abordagem que irá ocorrer neste capítulo quanto ao ambiente virtual de aprendizagem RPG Digital (SOUZA,2016, p.33).

QUADRO 15 - Princípios socioconstrutivista no RPG Digital

Princípios socioconstrutivistas no RPG Digital	
Interação social	A interação social é um dos fundamentos básicos do jogo de RPG. Os Jogadores constroem uma História de forma coletiva e colaborativa, ajudando-se mutuamente para resolver os desafios colocados pelo Mestre.
ZDI	O RPG AD é visto neste estudo como um instrumento mediador de aprendizagem.
Criação – imaginação	Assim como a brincadeira de faz-de-conta, o jogo de papéis e o jogo protagonizado, o RPG digital, especialmente o <i>Play by Forum</i> , também envolve situação imaginária.
Autoria colaborativa	Em lugar de reproduzir um modelo, os sujeitos produzem um texto de forma espontânea e coletiva, conforme previsto pelo Socioconstrutivismo. Esta habilidade pode ser potencializada pela mediação do <i>Play by Forum</i> .

Planejamento	Envolve a decisão sobre o tema que será tratado no texto. Neste caso, trabalha-se com os temas geradores, propostos por Freire (2005). A estrutura cognitiva dos sujeitos é tomada como ponto de partida, e o processo de aprendizagem significativa é favorecido.
Revisão	Envolve reflexão sobre a organização das próprias ideias, o que pode ser caracterizado como atitude metacognitiva.

Fonte: Adaptado de CABALERO, 2007, p. 109

Sendo assim, através do Jogo RPG Digital, será possível identificar “os signos/palavras, para estudar a formação social da mente”, tendo como base o Socioconstrutivismo de Vygotsky. Esse aspecto se estabelece na medida em que orientamos os diálogos como uma forma de busca da relação cognitiva dos sujeitos envolvidos, que ressignificam e transformam suas realidades objetivas a partir de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), num contexto simulado pelo jogo, como elemento pedagógico nesse novo espaço virtual de aprendizagem (VIDAL, 2013, p.88).

Percebemos que esses princípios geradores escolhidos para auxiliarem o desenvolvimento do jogo educacional, quanto à intolerância religiosa, fazem-nos compreender a pluralidade de conteúdos que o tema aproxima, e abrem lugar a um processo colaborativo/criativo, no sentido de enriquecer a experiência humana, através da capacidade de envolvimento que o tema desperta. O sentido colaborativo do jogo, desenvolvido a partir das soluções de vivências coletivas, abre espaço numa abordagem socioconstrutivista para os ambientes a serem desenvolvidos, aliados ao pensamento reflexivo e criativo que Cafh aponta/anuncia como pedagogia aberta para um novo entendimento das condições ontológicas dos seres humanos quanto à dignidade humana, na busca de ressignificação de novos valores de convivência, enquanto ser social em ação no mundo. Importante ainda dizer que o jogo desenvolvido mantém caráter socioconstrutivista, aliado aos princípios ascéticos/místicos, juntamente com direitos humanos.

4 MODELAGEM DO JOGO RPG DIGITAL

4.1 Elementos funcionais do jogo

O RPG responde a um ambiente colaborativo de aprendizagem entre sujeitos, já que “o processo social do presente passou a estimular maior cooperação e colaboração.” Logo, esse ambiente cria um modo pedagógico alternativo de construção de propostas de ressignificação de novos valores socio-histórico-culturais e ecológicos, além de possíveis necessidades existenciais que vão sendo requeridas nas relações entre os seres humanos envolvidos (jogadores), num crescente esforço de colaboração. Essa ressignificação deve ocorrer de modo autônomo e interativo, através da aprendizagem de convivência. (MATTA, 2004, p.434).

Compreendendo isso, é importante identificar os elementos funcionais que compõe a construção do jogo RPG, na busca por aproximar o entendimento sobre esses elementos, de forma a facilitar a elaboração de jogos pedagógicos com temas variados, tendo como base o Socioconstrutivismo e os possíveis ciclos de refinamento (DBR), para que se tornem sustentáveis. Sendo assim, vamos apontar, pedagogicamente, esses elementos funcionais que compõe um jogo de RPG, fruto de uma arquitetura, também conhecida como design cognitivo, que garanta um enredo que aproxime uma nova realidade que se deseja construir ou alcançar no jogo.

Enumerando os vários elementos funcionais temos: o ambiente, as regras, o enredo, os dados de rolagem, o mestre, os personagens jogadores, os personagens não jogadores, as classes, a ficha do personagem. Logo, por uma questão didática, vamos discorrer sobre esses elementos em ordem consecutiva, visando adequado entrosamento na via de entendimento do jogo RPG.

Interessante aclarar que, em nosso Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), a interface usada possibilita que o diálogo, entre os vários sujeitos do jogo, possa ser síncrono, isto é, em tempo real, através de “comunicação instantânea”. Ou assíncrona, quando essa comunicação pode ocorrer “em momentos distintos sem a presença dos sujeitos” que participam desse jogo. (ALVES; BARROS; OKADA, 2012, p.191).

Na apresentação dos elementos funcionais que compõe o jogo RPG, esquematicamente temos:

- **Ambiente:** É o lugar onde se encontram as personagens e se passa a narrativa.
- **Sistema de Regras:** É a regra que ordena o mundo fictício criado para o jogo.
- **Enredo:** É o que conduz a narrativa do jogo, os objetivos e o motivo do jogo. O enredo é dividido em Aventura e Campanha.
- **Dados:** O rolamento de dados, junto com as regras, dá o caráter de aleatoriedade e a ação dos jogadores, ou seja, se um jogador deseja realizar uma ação, o êxito ou fracasso dependerá dos valores obtidos nos dados.
- **Mestre:** É o narrador que inicia a história e que interpreta os personagens não jogáveis NPC (non-player character).
- **PJ – Personagens jogadores:** São personagens inseridos na história; interpretados pelos jogadores.
- **Raça:** No mundo do RPG, além dos humanos, há uma diversidade de raças fictícias, como: elfos, orcs, dracônicos, etc.
- **Classe:** É a profissão do personagem. Cada classe possui habilidades e características particulares.

QUADRO 16 – Background Religare RPG AD

<i>Background Religare RPG AD</i>		
Conceito	Descrição	Aplicação no jogo
Ambiente	Contexto do Jogo	Salvador-Bahia, século XXI
Sistema de Regras	Regras que norteiam a dinâmica do jogo.	RPG By Moodle. Sistema de Regra adaptado do sistema D&D e 3D&T
Mestre	Narrador	Pesquisadores e professores
PJ	Jogadores	Alunos e outros interessados
Enredo	Conteúdo ou temática que são desenvolvidos no jogo.	O enredo é centrado na busca de Jonas, juntamente com certos personagens, para encontrar o reequilíbrio do planeta Terra através da harmonização das energias, no século XXI.

NPC	Personagens que são controlados pelo mestre.	Jonas (componente de antiga ordem mística), outros sujeitos históricos ou seres que se façam necessários.
Raça	Espécie que constitui os PJ's e NPC's	No RPG "Re-ligere" substituímos a categoria Raça por Etnia, por consideramos que cada Etnia tem uma peculiaridade que influencia no modo de socialização com o contexto.
Classe	Estereótipo que concede habilidades e determina a função do personagem no jogo.	No nosso jogo, adaptamos as classes típicas do RPG D&D e 3D&T aos personagens que constituem arquétipos na sociedade. Exemplos: Teremos as seguintes Classes: <ol style="list-style-type: none"> 1. Aquele que busca - saúde do corpo – o saudável 2. Aquele que busca – sociedade justa - justiceiro 3. Aquele que busca – uso da tecnologia - engenhoso 4. Aquele que busca – uso da força física – potência 5. Aquele que busca – uso da mediação – mediador.

Fonte: Adaptado de (SOUZA,2016, p.46)

É necessário ir além da abordagem esquemática, para que possamos transitar pelos vários conceitos de maneira ampla e segura, em nosso ambiente virtual de aprendizagem (AVA):

O Ambiente

Todo mestre ou roteirista deve ter em mente quão importante se torna a descrição em detalhes do ambiente que os personagens jogadores devem travar nas suas aventuras. Uma campanha de RPG que traga um ambiente com riqueza de detalhes, inevitavelmente terá o poder de deslocar, mentalmente, os participantes do jogo RPG para o cenário das aventuras, permitindo que possam articular-se mais livremente, na busca por resolver tarefas que resultem no enriquecimento do jogo.

O ambiente onde se desenvolve a história, na linguagem dos jogadores, é chamado de mundo ou cenário. Existe uma variedade de mundos, dentro do universo de sistemas de jogo de RPG, que ambientam suas histórias. Os mundos medievais, futuristas, de vampiros e dragões são considerados mundos clássicos. É importante dizer que cada sistema de RPG apresenta um conjunto de regras próprias que definem o cenário do jogo. O sistema GURPS de RPG é considerado pelos estudiosos como um sistema genérico, posto que apresenta

um conjunto de regras que servem de base para o desenvolvimento de histórias em diversos cenários. (JACKSON; REIS, 1999, p. 3 apud CABALERO, 2006, p.5).

Na construção do ambiente é possível utilizar recursos variados como, por exemplo, “pesquisar na internet, imagens de personagens, seres mitológicos, animais, plantas típicas da região, armas, mapas da localidade e informações pertinentes ao contexto”, além do estudo de contextualização, pertinentes à pesquisa referente ao capítulo da dissertação. Na mesma linha de pensamento, podemos apontar a história oral, como meio para encontrar contos, mitos e lendas, através de pesquisas regionais. (CABALERO, 2007, p.139).

As Regras

O jogo de RPG acolhe, por sua natureza, a participação grupal e o “desenvolvimento de comunidades de aprendizagem sobre um determinado tema ou conteúdo”. Logo, é compreensível que deverá surgir a necessidade de regras, definidas previamente, que possam trazer equilíbrio e sustentação aos “limites e possibilidades de ação dos jogadores.” As regras devem ser relacionadas a um objetivo comum, uma missão, geralmente, apresentada a todos participantes do grupo e que esteja em concordância com a ambientação do jogo. (VIDAL, 2013, p.103).

Para que possa ocorrer boas jogadas, sem injustiças com os PJ (participantes jogadores) e sem que eles tenham liberdade de ação além do que é permitido, é constituído o Sistema de Regras. Esse sistema interfere nas jogadas de todos os que participam da aventura, criando assim uma espécie de normativa de condutas que devem ser respeitadas para que haja uma boa jogabilidade. Dentro do sistema, estão inseridas as fichas das personagens e os dados. As fichas são utilizadas para compor as habilidades e capacidades de cada PJ, assim quando desejam agir de uma determinada forma ou usar determinado material, deve verificar se pode realizar tal ação a partir dos atributos que possui. (DUARTE, 2016, P.81).

No RPG, o raciocínio é outro: trata-se de histórias nas quais um grupo de heróis se reúne com um determinado objetivo – cumprir uma missão, realizar um desejo, executar uma vingança, empreender uma busca heroica, enfim, alcançar algum objetivo, explorar um assunto que será demonstrado durante a Aventura. (RICON, 2004, p. 16 apud VIDAL, 2013, p.103).

Nesse entendimento, é compreensível a existência de livros de regras que podem ter base genérica, com características gerais para o jogo de RPG, ou específicas, quando é desenvolvido para jogos específicos:

A pessoa que se interessa por RPG, em geral, compra um livro de regras que a ensine a jogar. Compra o livro de regras e, se o gosto pelo jogo se estabelecer, os suplementos. A característica principal do livro de regras – ou módulo básico – é a iniciação ao jogo da narrativa coletiva, oral e instantânea. São textos que ensinam como contar uma história, ou como viver uma Aventura fictícia, com a participação de outras pessoas. É muito importante notar que não tentam ensinar composição literária ou redação escolar, o que fugiria do objetivo de entretenimento e afastaria o público-alvo. (RODRIGUES, 2004, p. 66 apud VIDAL, 2013, 103).

Um Livro Jogo pode ser adquirido em livrarias especializadas ou inventado pelos Jogadores, como uma construção coletiva a partir de algum assunto de interesse. Neste livro, tanto os Mestres como os Jogadores podem encontrar todo o Sistema desenvolvido para fundamentar a Campanha, assim como as propostas de Aventuras para cada partida, informações sobre os Jogadores e características pertinentes para o conhecimento e produção da Campanha a ser criada. (VIDAL, 2013, p.105)

O Enredo

Geralmente, o enredo ou roteiro fica a critério do mestre. Envolve a condução da diretriz ou temática de como deve se desenrolar os desenvolvimentos dos jogos. No nosso caso, parte do enredo tem ligação com o problema de pesquisa. “É o desenvolvimento da história em si, a sequência de acontecimentos (início, meio e fim da Aventura), onde ocorrem as ações, as situações desafiantes, as informações, entre outras partes”. (ROSA, M.; MALTEMPI, M. V. apud VIDAL, 2013, p.116).

Portanto, o enredo é essencial para o desenvolvimento do jogo de RPG. Ideal que seja projetado, de modo que outros possam se disponibilizar a dar andamento ao desenrolar do tema proposto, caso seja necessário, de modo que um roteiro de jogo seja muito simples e com riqueza de detalhes. O roteirista deve deixar claro os objetivos da campanha, de maneira que se possa criar “situações que no decorrer das jogadas possa trazer possíveis desvios para o roteiro original”. O enredo deve conter, também, diálogos entre jogadores (PJ e NPC), para que facilite a criatividade da performance de uma história que se desenrola. (DUARTE, 2016, p.82). Segundo Suely Cabalero:

[...] o roteiro deve estar bastante interessado em construir uma perspectiva adequada de desenvolvimento de uma história a ser vivenciada pelos participantes. Alguns mestres acham importante que não haja limites para as decisões dos jogadores e que não deva ser o Mestre um “teleguiador” da história (algo que será discutido durante os pontos posteriores). Isso implica o roteirista ser hábil para fazer com que os jogadores desejem seguir o enredo, em vez de ficarem vivendo histórias derivadas ou paralelas ao enredo principal criado. (CABALERO et al, 2011, p.25-26)

Dados de Rolagem

Todo jogo de RPG estabelece uma dinâmica que envolve a construção conjunta de uma aventura e, para que essa dinâmica ocorra no jogo, temos o componente da aleatoriedade. Essa atribuição está reservada aos dados de rolagem, pois todo personagem tem atributos físicos, mentais e psicológicos, e “para cada critério de ação dos jogadores, deve ser jogado um dado com quantidade de lados específicos para verificar se é válida ou não, determinada ação.” Temos dados multifacetados que variam de 4, 6, 8, 12, 20 lados. Ao mestre é permitido jogar os dados e interpretar os resultados da rolagem, ou determinar que qualquer jogador o faça. (DUARTE, 2016, p.81).

Suely Cabalero (et al., 2011, p. 10) assevera:

Outro componente que faz parte do jogo é o rolamento de dados, que dá o caráter de aleatoriedade nos resultados das jogadas dos participantes. Após o resultado do rolamento de dados, o Mestre faz a leitura da situação e a análise dos atributos do jogador-personagem para, em seguida, emitir um veredicto final e esse comportamento se repete sempre que ocorre a jogada dos dados.

Eudes Mata Vidal (2013, p. 105) enriquece o entendimento quanto aos dados de rolagem:

“No caso do atleta arremessando o disco, por exemplo, a rolagem do dado será comparada aos números em sua ficha, e depois o Narrador irá decidir se o disco atingiu a distância ou não.” (MELO, 2012, p. 28). A jogabilidade, ou seja, a capacidade de jogo de cada Personagem, é dada através do processo denominado pelos Jogadores de *RPG* como aleatoriedade dos dados rolados. Na linguagem dos *RPGistas*, os dados são chamados de “D” e são identificados em conjunto com a quantidade de possibilidades que cada dado pode oferecer ao Jogador aleatoriamente, ou seja, um dado de 6 lados é conhecido como “D6”, de 10 lados “D10” e assim sucessivamente, até o “D20”.

Personagem Jogador

Os personagens jogadores são os sujeitos, convidados a participar de uma história – “aventura a partir de uma situação apresentada pelo mestre, que é o responsável por apresentar o contexto e o universo imaginário em que se encontram os participantes”. Todos passam a exercer ações que busquem um objetivo comum, aperfeiçoando, de modo contínuo, a colaboração entre todos participantes. Isso porque as aventuras aproximam inúmeras situações que vão promover o desenvolvimento de habilidades e raciocínios estratégicos, visando exercícios de decisões cabíveis para as soluções das situações-problemas. Importante, ainda, aclarar que essas decisões a serem tomadas, pelos personagens jogadores, devem estar “coerentes com os seus atributos descritos na ficha do personagem”. (CABALERO et al., 2011, p.2).

Caroline Alcântara Duarte (2016, p. 81), esclarece que:

Associadas ao Mestre, estão os personagens jogadores (PJ). Essas são as que podemos chamar de protagonistas da história. São as personagens dos jogadores reais, que participam ativamente de cada aventura, dando vida a personagens propostas. Eles criam as falas e ações no decorrer do jogo, validada ou não pelo Mestre. Os PJ atuam na dinâmica do jogo e são responsáveis por conquistar os objetivos propostos, isso com a ajuda dos NPC. NPC é uma sigla derivada do inglês que quer dizer *non-player characters*. Os NPC são criações do roteirista do jogo, ou Mestre. Eles participam das histórias a fim de serem as personagens que apoiam as ações do Mestre, pois pode tanto ser alguém ou algum animal que apoia as ações dos PJ, como pode ser um obstáculo, dificultando o trajeto dos personagens. Eles dão dinâmica e movimento ao jogo de acordo com o que o mestre e roteirista deseja à partida.

Classes

Esse conceito refere-se ao conjunto de características que auxilia na criação do personagem jogador, o seu estereótipo, tal como hábitos, crenças, costumes, culturas. Aspectos que funcionam em conjunto, qualificando o ser, de forma a enquadrá-lo num grupamento que tem as mesmas características, traduzindo-se em respostas próprias do grupo. “É o estereótipo que concede habilidades e determina a função do personagem no jogo.” As classes podem, ainda, oferecer bônus aos personagens jogadores que revelam proporcionalidade e gradação de cada um, mediante o nível de habilidade, e que veremos detalhes na ficha de identificação. (SOUZA, 2016, p.53).

Cabelero (et al., 2011, p.50). define com pontual clareza:

A espécie define o gênero do personagem, o que ele é, a que povo pertence e seus costumes, seus hábitos e sua cultura e crenças. Já a classe define o que o personagem faz, qual a função que ele desempenha dentro do grupo. A classe está diretamente relacionada com a campanha em si, assim como a espécie. O Mestre deve sempre tomar cuidado para não introduzir conceitos contraditórios com sua campanha, assim, a lista de classes disponíveis para os jogadores tem que ser bastante precisa. Imagine o absurdo de um mosqueteiro espadachim tendo que enfrentar piratas siderais armados com pistolas lasers e canhões de plasma?

A classe representa o treinamento especial do personagem e o diferencia dos outros indivíduos comuns. Um Guerreiro PJ não é um mero soldado combatente de infantaria que funciona apenas como bucha de canhão, ele é o representante perfeito daquele grupo, alguém que pode mudar os rumos de uma guerra. Os PJs são heróis e se diferenciam dos meros mortais (NPCs) por serem os personagens principais da campanha.

Ficha de Identificação (do personagem)

Esse elemento funcional origina-se da necessidade de construção de regras para o jogo RPG. Cada jogador personagem, como foi dito anteriormente, pertence a um grupamento que responde de modo próprio, na sua “relação direta com o mundo social organizado no RPG”, para fundamentar uma Campanha (ideia geradora das aventuras). Essa relação irá permitir a construção do caráter personalíssimo de cada personagem jogador, sua identidade, que ficará armazenada na ficha do personagem. Desse modo, será possível identificar os “limites e possibilidades” de cada personagem jogador, para que tenha melhor performance numa aventura, influenciando inclusive o desenvolvimento da narrativa do mestre. (VIDAL, 2013, p.104).

Eudes Mata Vidal (2013, p. 104) coaduna-se com a afirmação de Sócrates Melo quando afirma que:

A Ficha descreve todas as características úteis em jogo do Personagem Jogador dentro das regras e métricas do Sistema de jogo. Se esse Personagem for forte ou fraco, esperto ou simplório, carismático ou rude, se ele sabe cortar lenha ou operar um acelerador de partículas, essas informações estarão presentes em sua ficha, de acordo as regras do jogo. No momento em que a partida tem início, o Jogador irá se cobrir com o manto do Personagem, descrevendo e interpretando suas ações no ambiente simulado descrito pelo Narrador. Utilizando as características de seu Personagem, irá interagir com os outros Jogadores para

tentar a situação-problema, e conseguir a recompensa no fim da Aventura. Essa recompensa virá na forma de melhorias para esse Personagem, refletindo o ganho de experiência e outros bônus dentro do espaço de simulação social do jogo.

As fichas dos personagens são compostas por algumas características fundamentais para a descrição dos personagens. Nesse momento, podemos evidenciar que os atributos relacionados abaixo (Quadro 13) são as qualidades dos personagens, suas habilidades naturais. Para cada conjunto de atributos, estabelecidos aos personagens, teremos valores apontados aleatoriamente, através da rolagem de dado praticada pelos personagens jogadores “que não podem ser trocadas depois das fichas prontas.” De forma que o personagem vai sendo idealizado no imaginário, inclusive podendo colocar uma foto qualquer “para dar mais concretude” a esse personagem. (DUARTE, 2016, p.87)

Quadro 17–Atributos dos personagens

Força	Equivale a sua musculatura e força física propriamente dita.
Destreza	Capacidade do personagem de interagir de maneira sutil como espaço ao seu redor ou reagir de maneira rápida a outras alterações.
Constituição	Capacidade do personagem de resistir às alterações negativas do ambiente direcionadas a ele, equivale a sua saúde e resistência física.
Cognição	Capacidade do personagem de processar possíveis alterações do espaço físico e gerar resultados a partir disto, equivale a sua inteligência e a sua capacidade de aprendizado e raciocínio.
Percepção	Capacidade do personagem de perceber as alterações no espaço físico ao seu redor e equivale a sua atenção, concentração e sentidos apurados.
Carisma	Capacidade do personagem de interagir com outros seres, equivale a sua simpatia e força de personalidade

Fonte: (DUARTE, 2016, p.87).

Observando a breve digressão em torno do conjunto de elementos funcionais acima citados, entendemos que esses elementos aproximam características essenciais para a concretização do jogo Religare RPG AD que pretendemos realizar. Portanto, o enredo e roteiro do jogo proposto devem atender ao que foi apresentado, de modo a responder uma construção de propostas pedagógicas de ressignificar novos valores socio-histórico-culturais e ecológicos em todos participantes do mesmo.

4.2 Modelagem

4.2.1 Da Campanha

Esse momento do trabalho se estabelece para deixar transparente que toda história contida na Campanha e Aventura estão respaldadas pela pesquisa contextual e Fundamento Teórico e Metodológico que são o Sociocostrutivismo, a dignidade da pessoa humana e a mística de Cafh, efetuados nos segundo e terceiro capítulos, respectivamente.

Aclaramos que esse momento traz para discussão a etapa de desenvolvimento do ambiente do jogo, juntamente com seus instrumentos de interação, propriamente a implementação da versão WEB móvel responsivo adaptativo RPGAD e o sistema RPGAD “Religare”, que se configura com Web Site responsivo, adaptado. Lembrando que RPG refere-se ao jogo Role Playing Game, modalidade de jogo cuja relevância está na sua capacidade de promover atitude colaborativa e interação em torno de um ambiente historicamente contextualizado.

Criamos um Quadro esquemático, abaixo, no qual apresentamos, na coluna à esquerda, uma seleção de trechos criados na Campanha enquanto que, na coluna à direita, apresentamos as referências utilizadas a partir do contexto pesquisado no Capítulo 2 e 3, como o objetivo de facilitar o entendimento da interação entre contexto e pesquisa aplicada.

QUADRO 18 – SITUAÇÃO CRIADA NA CAMPANHA

Situação criada na CAMPANHA	Referência UTILIZADAS A PARTIR DOS LEVANTAMENTOS ANTERIORES
<p><i>O planeta Terra vive num momento conturbado, sua temperatura aumenta cada vez mais, a camada de ozônio parcialmente destruída, muitas espécies de animais estão em ameaça de extinção, pois inúmeros especuladores[...] p.105</i></p>	<p>Na p.39, Capítulo 2, estudamos a capacidade humana de destruição do Meio Ambiente. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>[...] “desde há milénios, que o homem polui o seu ambiente e o submete ao dízimo”, além da exploração humana (OST, 1995, p.32). A Igreja Católica, em conluio com a Coroa portuguesa, estabeleceu um acordo em que “ganhava 5% de comissões sobre a venda de negros escravos”. p. 39</p>
<p>Acreditam que estão ligados aos ancestrais de origem indígena, latina e africana.p.108.</p> <p>[...], antigos Pergaminhos de origem Africana, Tupi e Greco-latina, [...] p.108.</p>	<p>Nas p. 21, 31, 38, Capítulo 2, estudamos a miscigenação dos povos Indígenas, Ibéricos, Africanos. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p>
<p>Os pergaminhos apontam uma série de ações que trariam uma nova estabilidade [...] p.108</p> <p>envolveriam, entre outras coisas, a necessidade de estabelecer uma nova consciência [...] p.108</p>	<p>Na p.27, Cap. 2, estudamos as qualidades do Xamã. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Quanto ao Xamã, podemos afirmar que seu papel na cosmologia é o de “consciência cósmica”, ou seja, ele busca manter o equilíbrio dos “fluxos e volumes de energia vital compartilhada por humanos, animais”, [...] p. 27</p>
<p>Os pergaminhos apontam seres de várias épocas (de ontem, de hoje, de amanhã), que vão se encontrando no tempo e no espaço [...] p.108</p>	<p>Na p.25, Cap. 2, estudamos as qualidades do tempo e espaço. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>A cosmologia guarda as teorias do mundo, com sua ordem e movimento no tempo e no espaço, onde a humanidade aí se mantém, numa hierarquia própria, juntamente com seres de outra natureza. p. 25.</p> <p>o tempo aproxima possibilidades, favorecendo condições ao ser humano de “um reencontro possível com o passado, os ancestrais, as origens”, promovendo uma “superação eterna das limitações da condição humana” [...] p.25</p>
<p>[...]envolveriam os <u>elementos componentes da Dignidade da Pessoa Humana, já identificados e que são Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Amparo, Participação, Autonomia, Valor Comunitário.</u> p.86</p>	<p>Na p.58, Cap. 3, estudamos os componentes da Dignidade Humana. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Fundamento Teórico e Metodológico.</p> <p>Dignidade da Pessoa Humana p.58</p>
<p>[...] possibilidade de transformação em si, para chegar a um outro nível de percepção. As etapas evolutivas cíclicas [...] p. 86</p> <p>Ações em etapas cíclicas p.87</p>	<p>Na p.73, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Tabela 3. de Cafh p.73</p>

<p>[...]passar pelas várias etapas, colocando-se na disposição de aprendiz, passando por um conjunto de ações[...]. p.86.</p>	<p>Na p.20, Cap. 2, estudamos as qualidades do Guerreiro. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>[...] o jovem Tupi devia provar sua habilidade como guerreiro, devendo passar por um dos testes, [...], p. 20.</p>
<p>[...]onde só poucos entendiam a nova ideia que vinha chegando na nova era (participação e harmonia). P.87</p>	<p>Na p.26, Cap. 2, estudamos as qualidades do Xamã. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Dentre esses humanos, temos os Xamãs, com capacidade de transitar entre as “dimensões cósmicas”, trazendo ordem e ensinamentos aos diversos seres, inclusive os humanos. [...], p.26.</p>
<p>[...]buscam refúgio na consciência, fugindo de desafiadoras emboscadas e ilusões mentais que verdadeiramente deturpam a realidade e aprisionam. P.87</p>	<p>Na p.23, Cap. 2, estudamos as qualidades do Índio. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Ocorre que os índios “empenhavam-se na multiplicação de escaramuças, assaltos e emboscadas”, traziam a multiplicação da tensão e da surpresa. P.23</p>
<p>Não trabalharão necessariamente no mesmo tempo, nem no mesmo espaço, porém estão todos construindo uma nova consciência[...] p.87</p>	<p>Na p.25, Cap. 2, estudamos as qualidades do tempo e espaço. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>[...]o tempo aproxima possibilidades, favorecendo condições ao ser humano de “um reencontro possível com o passado, os ancestrais, as origens”, promovendo uma “superação eterna das limitações da condição humana” [...] p.25.</p>
<p>[...]vão se realizando de dentro para fora, mente e coração, preparando toda humanidade para uma realidade mais transparente e fiel [...] p.87</p>	<p>Na p.67-68, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Princípios e Postulados de Cafh p.67-68</p>
<p>[...] Pergaminho indicador dos Temas das Aventuras (de Uma Nova Dimensão de Vida), [...] p.87</p>	<p>Na p.72, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Tabela 2 REPRESENTAM OS TEMAS de AVENTURAS base em Cafh p.72</p>
<p>Princípios e Postulados, os quais apontam um diferenciador nesses seres humanos p.87</p>	<p>Na p.67-68, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Princípios e Postulados de Cafh p.67-68</p>
<p>[...] eles têm que ter consciência, vontade e esforço de mudança em si mesmos. p.87</p>	<p>Na p.66, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Método de Cafh p.66</p>

<p>[...] Pergaminho que aponta que <u>o ser realizado está naquele que faz da mente matéria e da matéria mente</u>. P.87</p> <p>[...]referência ao cérebro humano como uma mandala que tem potencial aglutinador e organizador das diversas energias cósmicas [...] p.87</p>	<p>Na p.65, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>[...] juntos (método e regulamento) funcionam como rede de interação, otimizando resultados de ressignificação de valores de inclusão social p.65</p>
<p>[...]todos têm uma fiel certeza de que estão ligados por uma substância imaterial (A Divina Mãe) que tudo permeia, os seres humanos, seres não humanos, o planeta Terra e demais componentes do Universo. p.88</p>	<p>Na p.25, Cap. 2, estudamos as qualidades de tempo e espaço. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>A cosmologia guarda as teorias do mundo, com sua ordem e movimento no tempo e no espaço, onde a humanidade aí se mantém, numa hierarquia própria, juntamente com seres de outra natureza. p.25</p>
<p>Dessa maneira, travam batalhas exaustivas, dentro e fora de si, aprendendo em si, <u>transformando em si</u> o que pretendem para o mundo melhor e mais participativo.p.88</p>	<p>Na p.66, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Método de Cafh p.66</p>
<p>[...]mantêm posse de instrumentos de proteção, que os ligam às <u>energias do sol e da lua</u>. p.88</p>	<p>Na p.36, Cap. 2, estudamos as crenças e cultos. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>[...]convivia-se com as crenças em outros deuses e cultos solares no meio rural.p.36</p>
<p>[...]quando o símbolo da cruz ainda não era totalmente reconhecido, a incumbência de buscar realizar na Terra, a tarefa de transmitir e educar novos valores e conhecimentos[...] p.88</p>	<p>Na p.27, Cap. 2, estudamos as qualidades do Xamã. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Quanto ao Xamã, podemos afirmar que seu papel na cosmologia é o de “consciência cósmica”, ou seja, ele busca manter o equilíbrio dos “fluxos e volumes de energia vital compartilhada por humanos, animais”, 27</p>
<p>[...]desenvolver mais profundamente o senso de participação nas sociedades em que convivem, de modo que essa premissa possa levar ao exercício de aceitação do seu próximo.p.88</p>	<p>Na p.67-68, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>Princípios e Postulados de Cafh p.67-68</p>
<p><u>De tal modo que possa viver em si, transformar em si a compreensão do bem-estar do outro[...] p.88</u></p>	<p>Na p.65, Cap. 3, estudamos os componentes de Cafh. Esta consideração possibilitou criar essa parte da Campanha.</p> <p>[...] juntos (método e regulamento) funcionam como rede de interação, otimizando resultados de ressignificação de valores de inclusão social p.65</p>

Fonte: elaborado pelo autor

A correlação dos trechos, acima citados, deixa claro que a Campanha está permeada pelos princípios do Socioconstrutivismo, da dignidade da pessoa humana, de Cafh. Nessa condição, faz-se necessário tecer detalhes do nível de interação ocorrido.

Do Socioconstrutivismo, entendemos que o quadro acima citado atende plenamente a relação entre o contexto e a campanha, pois estão mergulhados, envolvidos, de tal modo que os participantes ficam plenamente ajustado ao tempo, espaço.

Aproximamos no jogo, a ação em conjunto (afastando o individualismo), associando contextualização de uma realidade local à cultura geral e problema social (afastando o tradicionalismo), fazendo compreender que cada nova ação requerida, dentro do sentido comunitário, produz engajamento autêntico e modificador da realidade, para além da realidade circundante (física quântica), (afastando o conservadorismo). Fugindo do modo de ação rígida, autoritária, essencialista e conservadora, do ser humano enquanto ser social, aproximando abordagens sociais colaborativas, a partir de diversos círculos de solidariedade

Da Dignidade da Pessoa Humana, trouxemos para o jogo o respeito à consciência da essencialidade do ser, de modo que, cada ser, por ter vontade própria, tem liberdade para decidir uma ação ou não ação. Isso porque “é um sentimento subjetivo, pois o conteúdo da dignidade depende do próprio sujeito, depende de seus sentimentos de respeito, da consciência de seus sentimentos, das suas características físicas, culturais, sociais.” (BORGES, 2005, p.15). Importante dizer que é um valor fundamental que não tem caráter absoluto. Isso implica dizer que, para qualquer decisão de ação ou não ação, promovida pelo personagem jogador, no jogo, equivale dizer que o mesmo personagem assume os efeitos daquela decisão. Essa afirmativa, também, é verdade para o mestre.

Os elementos apontados no jogo, como possíveis componentes da Dignidade Humana, aqui considerados para cada Personagem Jogador, são: Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Amparo, Participação, Autonomia, Solidariedade.

Da Mística de Cafh, apresentamos esse instrumento ao jogo, pois entendemos a necessidade de um elemento ecumênico que possa dialogar com diferentes religiões, já que seus princípios e postulados estabelecem um meio aglutinador, capaz de interligar diversas religiões. Sendo um instrumento humano que funcionou para aproximar uma metodologia que aceitasse dialogar com a diversidade místico/religiosa, observada na pesquisa contextual. Seu modo colaborativo de convivência, que visa respeitar a liberdade de consciência de cada ser humano, sem impor um pensamento único, quanto às próprias crenças, possibilitou o desenvolvimento de uma ideia de consciência participativa, na

busca por alcançar um conhecimento através de processo harmônico de nós mesmos, com o mundo e com o divino, de modo próprio (com seus princípios e postulados) e sustentável.

4.2.2 Da Aventura

Passamos, agora, a etapa de modelagem da aventura da campanha “Religare”, onde no RPG digital temos um ambiente virtual de aprendizagem que viabiliza, através da construção colaborativa, um ambiente de ensino-aprendizagem mediada por um instrumento digital, que facilite o processo cognitivo num ambiente virtual. Logo, buscamos desenvolver um software interativo, modelado com fins pedagógicos de ressignificar valores de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos.

A modelagem da aventura foi construída atendendo à interação entre os aspectos identificados nos capítulos 2 e 3, respectivamente, contextualização histórica e fundamento teórico e metodológico (composto pelo Sociostrutivismo, componentes da dignidade humana, componentes da mística de Cafh e o jogo de RPG). Devemos ainda aclarar que, a princípio, havia a intenção de desenvolvermos 3 aventuras, contudo por questão de tempo para término da pesquisa, elaboramos a primeira aventura, deixando um esquema das demais aventuras para posterior efetivação.

Apresentação dos Elementos que Inspiraram das Aventuras de Acordo Com as Contextualização Histórica e os Fundamentos Teóricos e Metodológicos

Na Aventura 1:

Quanto à primeira aventura, começamos por apresentar Jonas, um não jogador que tem conhecimentos relacionados a estudos místicos, por pertencer a um caminho ecumênico e que faz uma peregrinação buscando possíveis colaboradores, na Bahia, para a missão de restaurar o equilíbrio do planeta. Havia uma indicação de seus mestres para que a busca fosse por encontrar baianos, por conta da miscigenação da população existente, além do misticismo local (p.90).

Para inspiração inicial da aventura, combinamos o estudo contextual do capítulo 2, concernente aos povos indígenas (páginas 19 e 21), que se referem à localização regional desse povo na Bahia e seu modo nômade de vida.

Sobre aspectos, missão e restauração do equilíbrio do planeta, usamos como inspiração os trechos:

Quanto ao Xamã, podemos afirmar que seu papel na cosmologia é o de “consciência cósmica”, ou seja, ele busca manter o equilíbrio dos “fluxos e volumes de energia vital compartilhada por humanos, animais” [...]. p. 27
Dentre esses humanos, temos os Xamãs, com capacidade de transitar entre as “dimensões cósmicas”, trazendo ordem e ensinamentos aos diversos seres, inclusive os humanos. [...] 26
[...]os mitos se articulam à vida social, aos rituais, à história, à filosofia própria do grupo[...] p.25
[...]é o lugar mesmo da confluência e da presença concomitante do sobrenatural, da natureza e da humanidade[...] p. 25/ Indígenas

Para inspiração do trecho que aborda o ecumenismo usamos:

Princípios e Postulados de Cafh p.67-68

Para a parte que informa que Jonas usa sua intuição, sonhos, meditação, símbolos, para ter contato com os personagens jogadores, assim como o trecho indicando, que os personagens jogadores têm sonhos com encontros marcados, símbolos e poesia. (p.91-92), usamos como inspiração os trechos:

[...]o tempo aproxima possibilidades, favorecendo condições ao ser humano de “um reencontro possível com o passado, os ancestrais, as origens”, promovendo uma “superação eterna das limitações da condição humana” [...] p. 25
[...] “interdependência permanente e a reciprocidade constante nas trocas de energias e forças vitais, de conhecimentos, habilidades e capacidades que dão aos personagens a fonte de sua renovação, perpetuação e criatividade.” p.25
[...] cerimoniais ritualísticos, que “dão sentido, permitem interpretar acontecimentos e ponderar decisões”, guardando-se, um ordenamento de gestos, de músicas, de ornamentos coloridos, que estabelece o “contato com outras dimensões cósmicas” [...] p.25/ Indígenas

[...]a relação com o mundo dos mortos”, de tal modo que tudo parecia sofrer interferência de poderes sobrenaturais[...] p.35/ Ibéricos

Princípios e Postulados de Cafh p.67-68

[...] “o morto impuro e perigoso é transformado em ancestral protetor e reverenciado, a morte é transformada em vida.” P.43/ Africanos

A parte referente à ida dos personagens jogadores ao local de encontro estabelecido, foi inspirado nos trechos (p.93-94):

Princípios e Postulados de Cafh p.67-68

Método de Cafh p.66

Trechos do livro: OMAR, Lazarte. Uma Nova Dimensão de Vida, 1980, p. 52-53, 18-19

Na parte referente ao primeiro encontro dos jogadores personagens, no Gabinete, em que tivemos uma visão do passado, o plano astral, o tempo infinitesimal, a busca do equilíbrio ambiental, ordem mística, o respeito à dignidade humana, foi inspirado nos trechos (p.94-96):

Sobre o plano astral. p.101, baseado no RICHELIEU, Peter. (A Viagem de uma Alma, 1995, p.54)

[...]as condições socioeconômicas daquele contexto (século XVI), onde “desde há milénios, que o homem polui o seu ambiente e o submete ao dízimo”, além da exploração humana (OST, 1995, p.32). A Igreja Católica, em conluio com a Coroa portuguesa, estabeleceu um acordo em que “ganhava 5% de comissões sobre a venda de negros escravos”. p. 39

[...]o tempo aproxima possibilidades, favorecendo condições ao ser humano de “um reencontro possível com o passado, os ancestrais, as origens”, promovendo uma “superação eterna das limitações da condição humana”[...] p. 25

[...] “interdependência permanente e a reciprocidade constante nas trocas de energias e forças vitais, de conhecimentos, habilidades e capacidades que dão aos personagens a fonte de sua renovação, perpetuação e criatividade.” p.25

[...] cerimoniais ritualísticos, que “dão sentido, permitem interpretar acontecimentos e ponderar decisões”, guardando-se, um ordenamento de gestos, de músicas, de ornamentos coloridos, que estabelece o “contato com outras dimensões cósmicas” [...] p.25/ Indígenas

Fundamento Teórico e Metodológico. Dignidade da Pessoa Humana p.58
--

Princípios e Postulados de Cafh p.67-68

Método de Cafh p.66

Na parte que se refere à aventura na Kombi, onde se deslocam no tempo e se deparam no momento da crucificação de Cristo, vivendo aquele ambiente passado (p.96-101). Usamos como inspiração:

Fundamento Teórico e Metodológico. Dignidade da Pessoa Humana p.58
--

Princípios e Postulados de Cafh p.67-68

Método de Cafh p.66

Sobre o plano astral. p.101, baseado no RICHELIEU, Peter. A Viagem de uma Alma, 1995, p.54
--

[...]o tempo aproxima possibilidades, favorecendo condições ao ser humano de “um reencontro possível com o passado, os ancestrais, as origens”, promovendo uma “superação eterna das limitações da condição humana” [...] p. 25

[...] “interdependência permanente e a reciprocidade constante nas trocas de energias e forças vitais, de conhecimentos, habilidades e capacidades que dão aos personagens a fonte de sua renovação, perpetuação e criatividade.” p.25
--

[...] cerimoniais ritualísticos, que “dão sentido, permitem interpretar acontecimentos e ponderar decisões”, guardando-se, um ordenamento de gestos, de músicas, de ornamentos coloridos, que estabelece o “contato com outras dimensões cósmicas” [...] p.25/ Indígenas
--

No trecho referente à viagem no plano astral, onde os personagens jogadores se deparam com buraco negro e, em seguida, temos o encontro com o dragão (p.101-103). Usamos como inspiração:

Para os índios Jê, o cosmos é habitado por diferentes humanidades: “a subterrânea, a terrestre, a subaquática, a celeste, existem desde sempre, [...]um tempo da convivência e da interpenetração[...]p.26/
Inigenas

Fundamento Teórico e Metodológico. Dignidade da Pessoa Humana p.58

Princípios e Postulados de Cafh p.67-68

Método de Cafh p.66

Sobre o plano astral. p.101, baseado no RICHELIEU, Peter. A Viagem de uma Alma, 1995, p.54

[...]facilidade em criar mitos, que afetam comportamentos, hábitos de vida social[...] p.36

[...]poderoso culto aos mortos das catacumbas nas margens do Nilo, onde o culto de caráter materno tem grande influência[...]p.36

[...]convivia-se com as crenças em outros deuses e cultos solares no meio rural[...]p.36/ Ibéricos

[...] “o morto impuro e perigoso é transformado em ancestral protetor e reverenciado, a morte é transformada em vida.” [...]p.43

A morte não é uma ruptura, é uma mudança de vida, uma passagem para outro ciclo de vida; os mortos entram na categoria dos ancestrais, participam de uma força vital maior [...]p.43/ Africanos

[...]contínua “construção de suas sociedades, de seus mundos e de suas maneiras próprias de se relacionarem com a natureza e com o sobrenatural.” [...] p.28/ Indígenas

Ao observar a interação entre os elementos componentes na construção da campanha e aventura, entendemos que, na perspectiva pedagógica do Socioconstrutivismo, os ambientes de aprendizagem valorizam “a existência e reconhece que a ação e a prontidão devem ser cultivadas e exercitadas.” Isso significa que o pensamento crítico vai estar onde há ação significativa para si, como “pensamento colaborativo, ativo e engajado” (MATTA, 2006,p.63), de tal modo que o conhecimento vai muito além da composição de ideias e elementos simbólicos, aproximando esses

elementos ao ambiente específico de cada sujeito, para que aí possa construir significado concreto. (BOAVENTURA, 1992, p.55-59 apud MATTA, 2006, p.63).

As tabelas, acima, mostram trechos extraídos da pesquisa contextual, campanha e aventura. Fazendo a comparação entre conteúdo histórico e conteúdo ficcional, fica transparente como a realidade histórica interage, influenciando o conteúdo ficcional, promovendo uma interação de caráter socioconstrutivista, como instrumento capaz de produzir engajamento autêntico e modificador da realidade antecipadamente estabelecida.

4.2.3 Proposta Geral para Construção das Aventuras

- 1- O grupo precisa resolver uma situação problema antes que a janela de tempo se feche.
- 2- O jogo ocorre em 3 dimensões: passado, presente, futuro. O grupo do passado promove ações que resultarão em ideias que transformem o grupo do presente, que tem uma missão de transformação no contexto presente e no futuro.
- 3- Existem ações e ideias que podem ter força de transformação quando se juntam 3 pessoas no passado, presente ou futuro. Ou, ao mesmo tempo, um alinhamento de possíveis ações e/ou ideias, no passado, no presente e no futuro.
- 4- Os personagens jogadores (PJ) devem obedecer a uma lógica de não possessividade. Ou, se for bom para mim, também, deverá ser muito melhor para o próximo (que não pode ser parente ou amigo).
- 5- Para ir além do tempo (se transportar no tempo), tem que ser um valor que esteja equiparado a uma virtude. Essa virtude tem que ser tão forte que transforme o personagem e promova a liberdade do outro.
- 6- Jogo de cooperação tem que construir ideias e interesses que enfraqueçam e destruam qualquer preconceito que o personagem tenha, Serão identificados para o jogo uma série de valores escolhidos como virtuosos e, na medida que se cumpram missões, destruirão esses preconceitos e ganharão pontos para outra dimensão.

QUADRO 19 - Relação Título e Objetivo de Ressignificação dos estudantes

Relação Título e Objetivos de Ressignificação		
Aventura	Título	Objetivos de Ressignificação
Aventura 1	Em Busca do Homem que Morreu para Viver em Todos	Aborrecimento e Desolação
Sub-Aventura	Num Espaço Além da Morte	Participação
Sub-Aventura	O Dragão de Múltiplas Cabeças	Desapego e Eleição

Fonte: elaborado pelo autor

A Tabela acima mostra aspectos almejados para os próximos trabalhos de busca de resignificação de valores de convivência que envolvem intolerância religiosa, nas possíveis aventuras que serão implantadas. Devido a situações com o prolongado tempo e dificuldades ocorridas no desenvolvimento da Aventura 1, não foi possível efetivá-las. Contudo, como a pesquisa está fundamentada na metodologia de investigação conhecida por “Pesquisa de Desenvolvimento” ou Design-Based Research (DBR), do qual já tecemos explicações, implica esclarecer o não comprometimento desse trabalho de pesquisa, pois haverá continuidade do mesmo, a posteriore. (MATTA; SILVA; BOAVENTURA, 2014, p.23).

4.2.4 Sobre o Sistema RPG AD

Desde 2016, nosso Grupo de Pesquisa tem usado um software que tem suporte em PHP interativo, adaptados para computadores convencionais, desktops, tablets, laptops, smartphones. A versão desenvolvida, pela empresa Sotero Tech, foi chamada RPGAD (disponível em: <http://www.rpgad.net.br>). A versão desktop é composta de site contendo 06 sessões, no formato onepage, dando acesso a Templates que podem ter temas diferenciados, de acordo com cada novo jogo, exigindo adaptação (customização) devida como, regras, permissão de criação e configuração de conta para cada personagem, mesas, biblioteca de arquivos e chats, para cada template. Ainda, sobre customização, essas variações ocorrem para os jogos Aqua, Religare, e a plataforma de jogo Demo.

Marcondes Menezes de Souza Dourado (2018) afirma que:

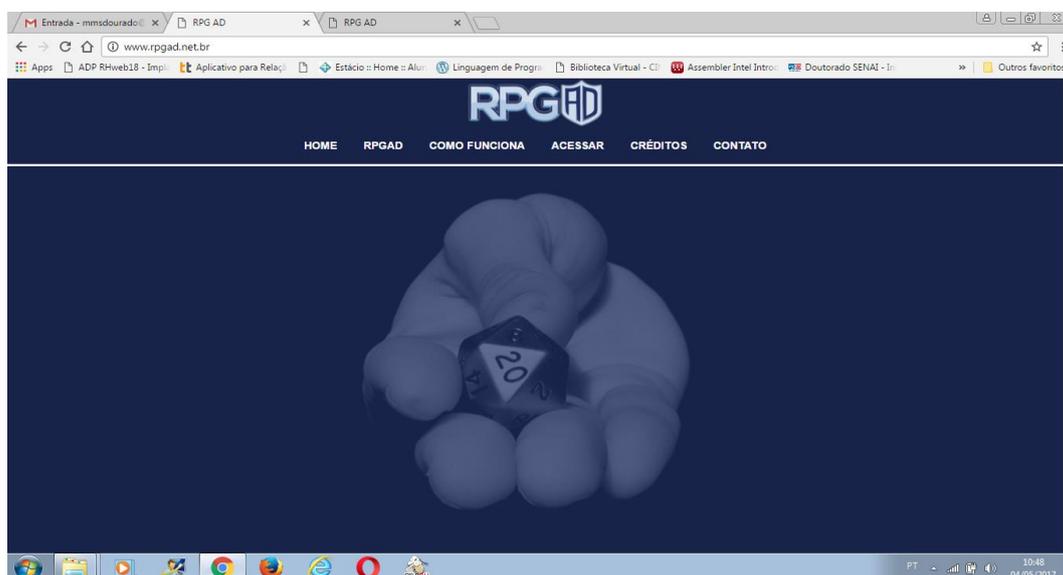
A versão desktop do RPGAD foi desenvolvido pela empresa Sotero Tech. Esta versão é composta dos seguintes itens:

- O site possui 06 (seis) sessões, no formato onepage, apresentando o sistema como um todo e dando acesso aos Templates e temas diferentes, como o Aqua e o Demo.
- Cada template possui cerca de 10 páginas apresentando os detalhes e regras de cada template, além de permitir a criação e configuração de contas de usuário, personagens, mesas, biblioteca de arquivos e do chat onde ocorrem os jogos.

A página Web do RPGAD¹, acessada pelo navegador de um computador convencional, apresenta a disposição do seu conteúdo de maneira comum comparada as demais páginas web, como mostra a Figura 5.

Página Web do RPGAD DEMO:

Figura 1 - Página web do RPGAD acessada através de um computador convencional



Fonte: (CARDOSO, 2018)

Nessa condição, faz-se necessário apontar os aspectos técnicos do jogo Religare RPG AD, na sua implementação da versão WEB móvel responsivo adaptativo, que está apoiada pelo fato de que muitos jogos pagos já oferecerem a interface Web responsiva.

¹ Disponível em: <http://www.rpgad.net.br>

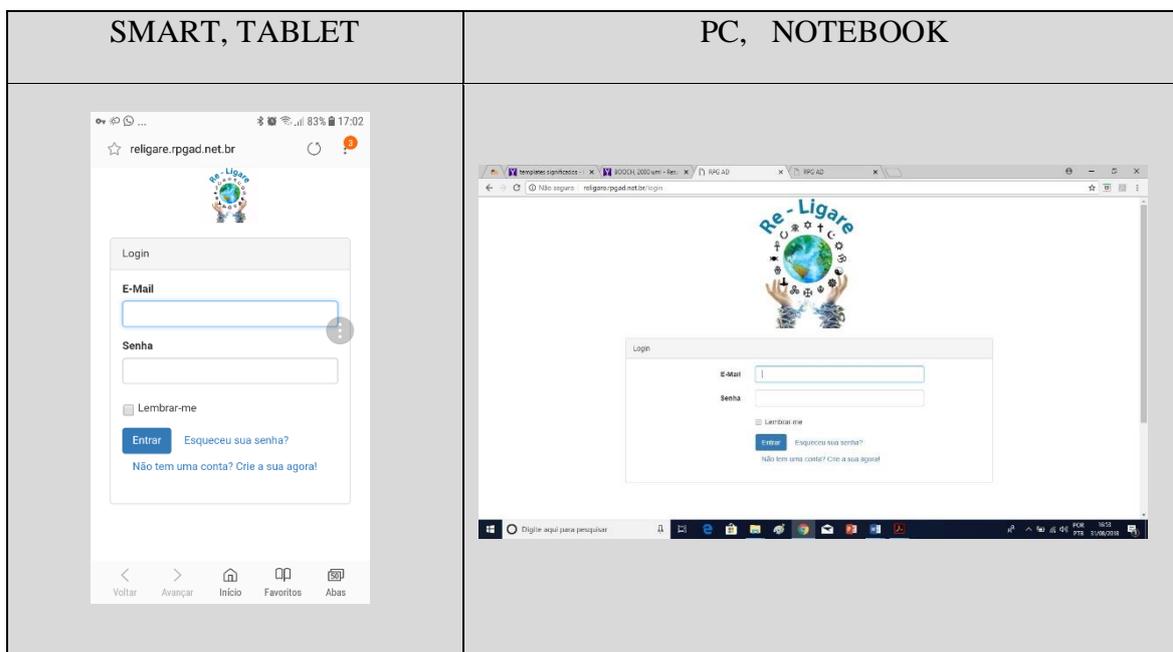
A plataforma RPGAD, ainda mantendo os princípios socioconstrutivistas, também se estendendo para a solução recursiva do RPGAD móvel. Sendo que, para a versão WEB móvel responsivo o layout do site e do sistema de apoio ao RPGAD à distância, tem suporte do PHP (Hypertext Preprocessor), Linguagens de programação baseada em scripts (Javascript), ArgoUML (para independência da plataforma, CSS (definindo estilo visual do site e do sistema), UML (para modelagem visual e metodologia orientada a objeto).

Marcondes Menezes de Souza Dourado (2018), estabelece:

Para implementação da versão WEB móvel responsivo adaptativo do layout do site e do sistema de apoio ao RPGAD à distância, usaremos softwares padrão open source, como Hypertext Preprocessor (PHP), Linguagem de programação baseada em scripts (JAVASCRIPT), ArgoUML para obtermos independência da plataforma que será utilizada. Usaremos também CSS que é uma linguagem que define o estilo visual do site e do sistema, e UML como linguagem para a modelagem visual e a metodologia orientada a objeto. Um dos grandes diferenciais da programação orientada a objetos, em relação a outros paradigmas de programação, que também permitem a definição de estruturas e operações sobre essas estruturas, está no conceito de herança, mecanismo através da qual definições existentes podem ser facilmente estendidas. Juntamente com a herança, deve ser enfatizada a importância do polimorfismo, que permite selecionar funcionalidades que um programa irá utilizar de forma dinâmica, durante sua execução.

Sobre o “Religare” RPG AD, nas adaptações técnicas, configura-se como Web Site responsivo, adaptado para hospedar o jogo que busca ressignificar a intolerância à diversidade religiosa. Sua plataforma foi construída em consonância com princípios socioconstrutivista, podendo ser acessado, através do endereço <http://www.religare.rpgad.net.br>, onde os possíveis participantes do jogo podem ter acesso às mesas de RPG, após cadastrarem-se como usuários. Dentro da web site terá acesso (aos dispositivos): a apresentação, o jogo (histórico de campanha e aventura), manual, classes, regras, mesas, minha conta.

Figura 2: Layout Responsivo e Adaptativo do RPG AD



Finalizando, Marcondes Menezes de Souza Dourado (2018), afirma:

O conteúdo de um site responsivo se adapta à área que cabe a ele, adequando a visualização e a navegabilidade sem perder as informações, independente do dispositivo, independente da resolução, tamanho de tela, interface com touch ou mouse, seja ele móvel ou não.

Finalizando este capítulo, queremos esclarecer que a nossa solução recursiva móvel para o RPGAD será aplicada somente no site do RPGAD e no Sistema web RPGAD onde utilizamos as técnicas de criação de layouts responsivos adaptativos, para ser usado em dispositivos móveis para uma correta e legível visualização, além de garantir o uso correto dos elementos e funcionalidades presentes no site e no sistema do RPGAD.

Passaremos agora a um breve retorno quanto à abordagem metodológica do Design-Based Research (DBR). Uma abordagem do design cognitivo socioconstrutivista que leva à construção do conhecimento a partir da solução de questões práticas.

5 ELEMENTOS METODOLÓGICOS DESIGN-BASED RESEARCH – DBR

No capítulo I fizemos a conceituação, caracterização e estruturação da DBR e, nesse momento, após breve abordagem, partiremos para análise metodológica das Variáveis de Acompanhamento (VA) e Variáveis de Referência (VR).

A abordagem do design cognitivo socioconstrutivista leva à construção do conhecimento a partir da “solução de problemas práticos”, onde o sujeito, interagindo com o contexto social, mantém um diálogo permanente. Esse diálogo contínuo pode ser traduzido como atividades comunitárias ou colaborativas, de modo que o sujeito vai tendo a oportunidade de aprender e de participar do mundo no qual vive, de forma engajada e pedagógica, nesse mundo “concreto e cotidiano do sujeito”. Isso leva ao entendimento da possibilidade de construção e reconstrução da proposta de “solução do problema prático” como sendo um princípio a ser perseguido. Logo, é essencial apontar que esta pesquisa guarda em si o pressuposto epistemológico da práxis, considerando que se estabelece uma relação ensino-aprendizagem do sujeito engajado na transformação de sua prática social. (MATTA, 2011, p.244).

Nesta perspectiva, de diálogo permanente numa relação ensino-aprendizagem do sujeito envolvido na solução de problemas práticos do seu meio social, foi utilizada a abordagem metodológica de pesquisa mais conhecida como Design-Based Research (DBR). Uma metodologia permeada pela ação colaborativa entre participantes que “buscam soluções para os desafios/problemas identificados pela comunidade” (MAZZARDO et al., 2016, p.952), de modo que a prática social comunitária deverá considerar sempre os aspectos da “diversidade e propriedades específicas” das comunidades, em que a possibilidade de construção e reconstrução são acolhidas como ciclos de refinamentos, tão característico dessa metodologia. (MATTA, SILVA, BOAVENTURA; 2014, p.24).

Essa metodologia surge na década final do século XX, com Ann Brown (1992) e Allan Collins (1992) como precursores, e sua aplicabilidade crescente se justifica na medida que incrementa as “pesquisas voltadas para as tecnologias educativas e nos estudos sobre o uso de informática na educação”, sendo inovadora na medida que possibilita unir as metodologias de pesquisa qualitativas e quantitativas, aproximando

esses benefícios às aplicações de fatos associados às práticas sociais comunitárias, e por isso mesmo, de caráter socioconstrutivista. (SOUZA, 2016, p.54).

Para Matta, o termo criado por Van Der Akker (1999), “Pesquisa de Desenvolvimento”, seria o que mais se aproxima do entendimento para uma tradução direta do português. Porém, ainda para Matta, a definição que mais aproxima o entendimento conceitual da DBR foi apontada por Barad e Squire: “Uma série de procedimentos de investigação aplicados para o desenvolvimento de teorias, artefatos e práticas pedagógicas que sejam de potencial aplicação e utilidade em processos ensino-aprendizagem existentes”. Contudo, observa-se adesão crescente entre pesquisadores que trabalham com tecnologias e ambientes digitais, buscando soluções locais que são validadas por atitudes colaborativas. (MATTA, 2014, p.25).

Por conta disso, Mazzardo (et al., 2016, p. 953) se coaduna com Wang e Hannafin, quando apontam nove princípios que identificam para ter a certificação da aplicação da DBR:

- 1 - Apoiar o Design inicial em investigações e teorias existentes.
- 2 - Definir objetivos práticos e realistas para o desenvolvimento teórico e desenvolver um plano inicial.
- 3 - Conduzir a investigação em ambientes reais e representativos.
- 4 - Colaborar estreitamente com os participantes.
- 5 - Implementar os métodos de pesquisa sistematicamente e com objetivos definidos.
- 6 - Analisar os dados imediata, contínua e retrospectivamente.
- 7 - Aprimorar o projeto continuamente.
- 8 - As bases do DBR devem ser documentadas.
- 9 - Validar a generalização do desenho.

Nesse mesmo sentido, de trazer o melhor entendimento possível para aplicação da DBR, Souza assevera sobre a possibilidade de estruturação dessa abordagem metodológica em Fases:

- Fase 1 (Contextualização) < > Fase 2 (Validação Interna + Aperfeiçoamento)
< > Fase 3 (Validação Externa + Aperfeiçoamento) < > Fase 4 (*Design* do

projeto + Aperfeiçoamento) < > Fase 5 (Aplicação do projeto + Aperfeiçoamento) < > Fase 6 (*Redesign 1*) < > Fase 7 (*Redesign 2*) < > Fase *n* (*Redesign n*). Todas as fases são construídas em coletividade e colaboração entre os pesquisadores e os sujeitos pesquisados, dotando assim a pesquisa de uma abordagem metodológica, essencialmente socioconstrutiva (SOUZA, 2016, p.54).

Buscando melhor identificar o trabalho de pesquisa em construção à abordagem metodológica DBR, iniciamos discorrendo, basicamente, quatro (4) Fases, apontadas por Matta; Silva; Boaventura (2014):

Fase 1. Análise do problema por investigadores, usuários e/ou demais sujeitos envolvidos em colaboração. Contextualização.

Nessa fase do trabalho, buscamos pesquisar a Construção de Jogos Educacionais (RPG) para a Aprendizagem de Convivência entre Sujeitos com Religião e Patrimônio Simbólico Diversos: dialogando com os caminhos espirituais.

Este estudo visa apontar uma pedagogia (sócio-construtivista), juntamente com aspectos da dignidade da pessoa humana, e conceitos ecumênicos da mística de Cafh, que leve à ressignificação dos valores de convivência entre sujeitos de religião e patrimônio simbólico diversos. Um trabalho voltado a pessoas com culturas diferentes, alunos de escolas públicas (que devido às dificuldades na construção do jogo, não houve tempo para experimentação com esse grupamento) e institutos (entidades) voltados para educação. Pois, nos deparamos com situações que envolvem preconceitos e intolerância relacionados à diversidade religiosas, que abrange construção social, respeito à alteridade e o reconhecimento da diversidade humana. Dessa forma, foi feita a contextualização, apresentado no capítulo II, um estudo quanto aos aspectos místico/religioso dos povos que iniciaram a fundação do Brasil, indígenas, ibéricos, africanos.

Fase 2. Desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de design, às técnicas de inovação e à colaboração de todos os envolvidos.

Fase de construção do fundamento teórico, com o fim de desenvolver uma solução responsiva, com aspectos do Socioconstrutivismo, dignidade da pessoa humana e conceitos ecumênicos da mística de Cafh. Todos os estudos tinham a função teórica de

criar um fundamento para o desenvolvimento de um *design* cognitivo do jogo de RPG digital. A natureza de cada um dos aspectos leva a identificar no ser humano uma condição de igualdade entre as partes, no mundo contemporâneo, que nos levou à aproximação dos mesmos, pois apontam a possibilidade de “construir o acervo de saber coletivo”, para a “reflexão crítica, a colaboração e a integração entre membros de uma comunidade.” Importante citar que usamos características e indicadores expressos nos quadros (x, y, z), que serviram de referência durante todo o desenvolvimento e aplicação do jogo virtual. (MATTA, 2006, p.38). (ALVES; BARROS; OKADA, 2012, p.148).

Fases 3 e 4. Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução. Reflexão para produzir “Princípios de Design” e melhorar implementação da solução.

Nas fases 3 e 4, de aplicação da abordagem DBR, foram realizados modelagem (Capítulo IV – campanha e aventura 1), validação, aplicação e refinamentos do jogo RPGAD “Religare”. Nessas duas fases, desenvolvemos um jogo que estimulasse ações reflexivas e colaborativas nos sujeitos jogadores, sempre como coautores num processo em contínua construção e colaboração do conhecimento, identificado ao seu contexto. Para isso, foi preciso uma imersão no universo do RPG, com a construção de roteiro para campanha e aventura 1 e elaboração de um sistema de regras, contemplando os sujeitos jogadores, numa contínua ideia de ação colaborativa.

Na medida em que elaborávamos o jogo, num trabalho colaborativo entre pesquisadores e orientador, íamos inserindo os conteúdos observados na contextualização (capítulo II), interagindo com os fundamentos teóricos (capítulo III). Sempre num trabalho colaborativo e, na fase 4, ocorreu inserção de ajuste “miniaventuras”, como reflexo da interação com os sujeitos jogadores, pesquisador e orientador, fruto de contínuo diálogo colaborativo. Necessário dizer que esses procedimentos estão validados pela abordagem DBR, na fase 4, que implica a aceitação de contínuo aperfeiçoamento do produto em desenvolvimento.

Isso se confirma quando, Matta; Silva; Boaventura, em consonância com Herrington et al. (2007), afirmam:

Um projeto DBR precisa ter seu foco na participação e envolvimento colaborativo dos sujeitos envolvidos na prática para a qual a DBR vai dirigir seu estudo e construção de proposta para aplicação. Uma das maiores virtudes da DBR é que todos os participantes do processo têm conhecimento e controle

da totalidade do procedimento de investigação. (MATTA; SILVA; BOAVENTURA, 2014, p.29).

QUADRO 20 - Fases da pesquisa DBR

Fases da pesquisa DBR		
Fases	Descrição	Aplicação na Pesquisa
Fase 1	Análise do problema por investigadores, usuários e/ou demais sujeitos envolvidos em colaboração.	<ul style="list-style-type: none"> • Definição de Problema; • Contextualização; • Diálogos com os sujeitos participantes da pesquisa.
Fase 2	Desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de design, às técnicas de inovação e à colaboração de todos os envolvidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentação teórica; • Design Cognitivo do jogo.
Fase 3	Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução.	<ul style="list-style-type: none"> • Modelagem do Jogo em colaboração com os estudantes e professores; • Aplicação e refinamento do jogo; • Levantamento e análise dos dados.
Fase 4, 5 , 6 ...	Reflexão para produzir “Princípios de Design” e melhorar implementação da solução.	<ul style="list-style-type: none"> • Validação e análise do jogo junto aos estudantes e professores; • Aplicação e refinamento do jogo; • Levantamento e análise dos dados.

Fonte: (SOUZA, 2016, p. 57-58)

Após essa breve abordagem, partiremos para análise metodológica das Variáveis de Acompanhamento (VA) e Variáveis de Referência (VR).

5.1 Categoria de Análise

Na busca da continuidade de desenvolvimento da pesquisa, adentramos nas categorias de análises qualitativa e quantitativa, onde iremos considerar as Variáveis de Acompanhamento (VA) e Variáveis de Referência (VR). Enquanto a variável de acompanhamento é encontrada nos capítulos II, III, IV, pois “pode ser caracterizada como fatores, causas ou antecedente que determinará a ocorrência de outros fenômenos”

construídos colaborativamente, advindos da temática construída, a partir do problema de pesquisa, além dos objetivos geral e específicos. Aspectos aproximados dos sujeitos participantes, para que alcancem ressignificação na aprendizagem dos objetivos pedagógicos requeridos na investigação. (SOUZA, 2016, p.58).

Já para as Variáveis de Referência, identificamos, como aspectos fundamentais da abordagem pedagógica adotada, as competências e/ou habilidades que se pretende observar ao final da aprendizagem pretendida, para o conteúdo a ser trabalhado de forma interdisciplinar ou conceitos identificados no estudo do processo histórico. Ainda convém ressaltar que:

- Na **Variável de Acompanhamento (VA)**, no jogo "Religare" RPG AD, esta variável é composta por duas subvariáveis, 1) Campanha, 2) Aventura 1, cujas características serão acompanhadas, em seu processo de aplicação, através das variáveis de referência, que serão descritas abaixo. A variável de acompanhamento representa o ambiente do jogo de escrita coletiva, meio onde ocorrerá o exercício de avaliação da solução prática construída para a pesquisa proposta, não esquecendo que Campanha e Aventura 1 foram desenvolvidas colaborativamente, envolvendo aspectos pedagógicos e do design cognitivo adotado. Ainda estava previsto a construção de outras aventuras, porém, não houve tempo hábil para isso.
- As **Variáveis de Referências (VR)** demonstram a evidência do comportamento dos sujeitos envolvidos no jogo. Assim, buscamos identificar os fenômenos demonstrados no design cognitivo do jogo, descritos em alguns itens do Capítulo III: I) Socioconstrutivismo; II) O Sujeito Social e a Dignidade Humana; III) A Mística de Cafh; IV) Jogo RPG Religare. Cada eixo de VR possui subvariáveis que serão consideradas na análise da efetividade do jogo para a aprendizagem de convivência. É importante destacar que, por aproximação teórico-metodológica, alguns princípios são comuns a dois ou mais eixos. A seguir, discorreremos sobre os eixos das VR e suas subvariáveis, além das intersecções dos princípios:

I) Eixo Socioconstrutivismo

De acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, observamos a ocorrência dos seguintes fenômenos, durante a aplicação do jogo:

1. **Colaboração:** no decorrer do jogo “Religare” RPG AD, analisamos evidências que demonstram que o homem, enquanto ser social, desenvolve sua capacidade de ação no seu espaço social.
2. **Mediação:** considerando que o jogo “Religare” RPG AD é um espaço onde encontramos elementos que demonstram o dialogismo como estratégia para mediação, já que nas diversas situações há embates e confrontos entre as diversas vozes sociais.
3. **Concretude:** a aplicação do jogo “Religare” RPG AD permitiu compreender o princípio colaborativo do jogo e o engajamento de seus jogadores “no ambiente concreto e cotidiano”. Nesse sentido, evidencia-se a aprendizagem do sujeito com o objeto ou meio contextualizado.
4. **Interatividade:** no jogo “Religare” RPG AD, seus jogares refletem alguns Paradigmas Educacionais da Aprendizagem do Século XXI que estão centrados no aluno, como Aprendizagem Coletiva; Aluno Colaborador; Professor Guia; Conteúdo Dinâmico; Diversidade; Performance. Nesse sentido, há uma **interatividade** em que seus sujeitos, nesse caso os alunos e o professor, estão engajados na construção de conhecimento e na resolução de problemas diversos.
5. **Interação:** constatamos que no jogo “Religare” RPG AD há uma **interação** entre a tecnologia da informação com os jogadores através de equipamentos que possibilite o melhor design cognitivo possível. Além de ambientes em EAD, redes sociais e conteúdos digitais. Interação objeto X sujeito
6. **Metacognição:** processo cognitivo é inerente a todo ser humano e acontece na medida em que se observa a organização e o planejamento das informações, desenvolvendo um novo aprendizado

II) O Sujeito Social e a Dignidade Humana

De acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, buscamos evidenciar os seguintes fenômenos:

Dignidade da Pessoa Humana / seus elementos componentes

- | | |
|-----------------|---|
| 1.Laicidade | O foco não pode ser uma visão judaica, cristã, muçulmana, hindu ou confucionista. Salvo, naturalmente, quanto aos pontos em que todas as grandes religiões compartilhem valores comuns (p.19). |
| 2.Igualdade | Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras de igual respeito e consideração (p.21). |
| 3.Justiça | Para ser livre, igual e capaz de exercer sua cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares (p.25). |
| 4.Respeito | O direito de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem (p.23). |
| 5.Proteção | O direito à integridade física, aí incluída a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, das penas cruéis e do tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica (p.23). |
| 6.Participação | Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno. Cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas também através do debate público e da organização social (p.24). |
| 7.Autonomia | Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se autodeterminar, em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas (p.24). |
| 8.Solidariedade | Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autorreferentes; b) a proteção de direitos de terceiros; c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade. |

II) Eixo Temático da Mística de Cafh:

De acordo com as conceituações estabelecidas no capítulo III, buscamos evidenciar, resumidamente, os seguintes Princípios e Postulados Fundamentais de Cafh:

1. Ter **consciência e vontade** para buscar o Caminho Espiritual.
2. **Desenvolver espiritualmente** é a tarefa fundamental de todos na aplicação da própria vida.

3. **Participar** da sociedade e gerar paz e adiantamento para a humanidade.
4. **Liberdade** de pensar, de sentir e de decidir sobre nossa vida, sem a interferência de outros, sem verdades definitivas.
5. Uma vez que assumimos compromissos, o exercício da liberdade consiste em cumpri-los com **fidelidade**. A liberdade é inseparável da responsabilidade. Para gerar novo estado de consciência.
9. O desenvolvimento da **responsabilidade** no exercício dessa liberdade, aplicando na sociedade o que se aprendeu, é nossa forma de participar e expandir a consciência.

Além disso, há os Temas de Meditação que devem representar o estado de ser após o cumprimento das aventuras. Como, por exemplo:

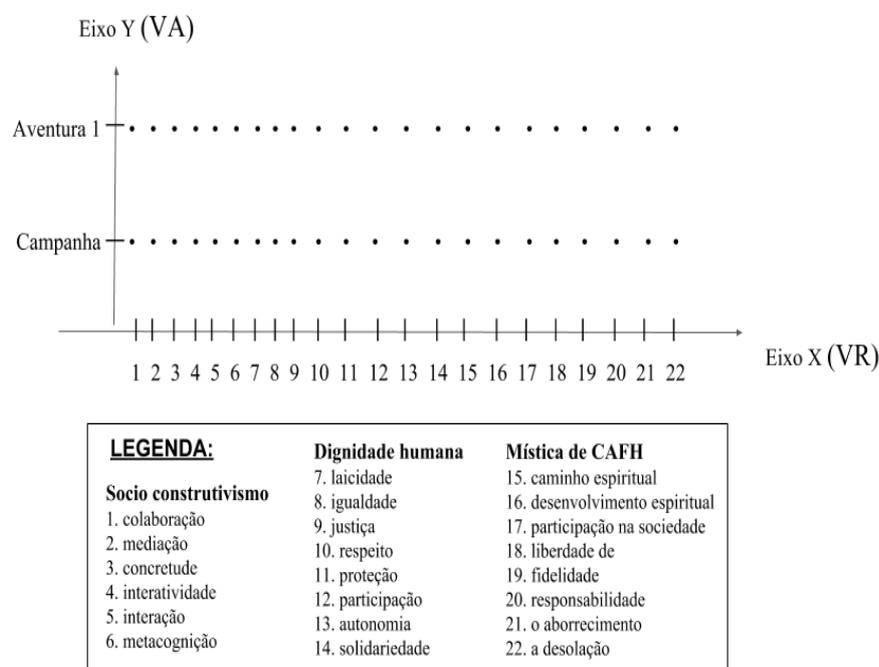
1. **O aborrecimento** – Aproximo de minha consciência tudo aquilo que muito me incomoda, prejudica e ainda não tenho coragem ou meios de identificar. Por vezes, o que muito me incomoda está num ponto cego, de tal forma que só me sinto aborrecido, sem paz.
2. **A desolação** – quando me esforço por convergir todas as forças de dentro de mim para identificar e nomear exatamente o que tanto me constrange, a ponto de me sentir raivoso, paralisado, desolado.
3. **O desapego** – me deparo na condição de ter que decidir como vou fazer para me liberar por completo daquele aspecto (elemento) que até ali me trouxe dor e dificuldade, para me desapegar.
4. **A eleição** – terei que decidir qual nova possibilidade vou eleger para realizar na minha vida, já que me sinto mais pleno, resoluto e com forças para a nova tarefa a cumprir.
5. **O consolo** – o momento que me deixo sentir plenamente protegido e grato por todos protetores invisíveis, toda simbologia que carrego dentro e fora de mim, de tal modo que me sinto plenamente consolado com minha crença

e tenho a oportunidade de entender minha relação com o invisível que me completa.

6. **O gozo** – nessa etapa descubro-me em plena felicidade e êxtase, quando compreendo que mais um aspecto de mim ou do meio em que vivo se desvelou. De modo que, o contexto que me cerca se descortina, sentindo-me em pleno gozo e grato.
7. **O arroubamento** – é quando, nesse momento, todo rumo pelo qual trilhei me leva a um outro momento em mim mesmo, de tal modo que todo valor que carrego, juntamente com toda nova consciência que absorvi, remete-me a uma compreensão mais plena de mim e do meio, deixando-me mais pleno e confiante do meu novo aspecto (momento) que agora encontro.

Sendo assim, sistematizo as intersecções das VA e VR do Jogo “Religare” RPG AD na figura abaixo, representados pelos pontos de intersecção, que de modo simples quer indicar que as variáveis de referências (VR) são compostas pelas subvariáveis ou princípios (ex.: colaboração, mediação etc.), que deverão ser buscados nas variáveis de acompanhamento (VA), que são a campanha de aventura I.

Figura 3: Gráfico de Variáveis do “Religare” RPGAD



Fonte: CARDOSO, 2018.

Definidas as VA e VR do experimento, assim como suas intersecções, analisamos as aplicações a fim de definir a efetividade do Jogo Religare RPGAD como ferramenta pedagógica que auxilia no processo de ensino-aprendizagem interdisciplinar mas, para tanto, descreveremos a seguir o Campo de Aplicação e os Instrumentos de Coleta de Dados.

5.2 Campo de Aplicação

Em uma pesquisa aplicada, a definição do campo de aplicação torna-se fundamental para averiguação do instrumento de análise. Para tanto, quando se trata de uma pesquisa aplicada à educação, o campo torna-se efetivo na relevância da pesquisa.

5.2.1 Caracterização do Campo da Pesquisa

A investigação que realizamos nesse trabalho considerou, como campo de aplicação, os participantes do Instituto Cafh, por entender que os sujeitos participantes dessa comunidade, guardam em suas referências culturais e experiências de vida, características multirraciais que abarcam grupamentos negros e mestiços, com diversidade religiosa. Devemos acrescentar que **Cafh não é uma religião, pois não tem dogmas, Cafh é um método vida, não impõe religião alguma, não tem intermediários com o divino**, significando que mantém as ideologias religiosas de suas origens. Sobre religião, tomo base as palavras de Rubens Alves (1984, p.29), em seu livro O que é Religião, quando afirma que: “A religião é construída pelos símbolos que os homens usam. Mas os homens são diferentes. E seus mundos sagrados também.”

O nível de formação escolar do grupo compõe-se por sujeitos de nível universitário. Contudo, por questão de tempo limitado, não tivemos a possibilidade de jogar com os sujeitos alunos do Ensino Médio do Colégio Estadual Duque de Caxias. Depois de caracterizado o campo de aplicação, passamos a etapa de perfilar os participantes da pesquisa.

5.2.2 Participantes da Pesquisa

Conforme citado, anteriormente, uma pesquisa praxiológica, ancorada no Sociostrutivismo, se utiliza da abordagem DBR e se caracteriza pela participação

coletiva da comunidade que diagnosticou a necessidade de solução frente a um problema. Para tanto, consideramos como participantes da pesquisa: os pesquisadores do grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais.

Contamos, também, como sujeitos jogadores, membros participantes do Instituto Cafh que, comprovadamente, participam efetivamente há mais de vinte anos desse Instituto. Além disso, são sujeitos sociais: **professores, funcionários públicos, profissionais liberais e aposentados**. As religiões variam entre Espírita e Católica, na base familiar. A faixa etária varia entre 50 e 75 anos e todos com exercícios de prática meditativa há mais de vinte anos. Para tanto, todos os envolvidos, nesse trabalho, são considerados coautores da obra e autores da proposta de solução (do Jogo Religare RPG AD). Importante acrescentar a delimitação do grupo de aplicação, pela característica do jogo RPG, que compreende grupos de 5 a 8 participantes. Suas identidades são:

- 1 – Arilene Serra de Azevedo (Professora)
- 2 – Edlene Nogueira da Silva (Enfermeira)
- 3 – Francisca de Paula Santos da Silva (Professora)
- 4 – Jane Mary Santana Pereira (Professora)
- 5 – Helenice do Espírito Santo Conceição (Professora)
- 6 – Nilda Moreira Santos (Professora)

5.2.3 Grupo de Aplicação

Foram definidos, inicialmente, dois tipos de grupos de análise: o Grupo de Experiência (GE) e Grupo de Aplicação (GA). No GE, estabeleceu-se uma ação colaborativa para a necessidade de correção, algumas etapas da Aventura do jogo Religare RPG AD, entre os participantes do Grupo de Pesquisa a fim de aperfeiçoar o desenvolvimento de elementos do jogo. Consideramos essa aplicação como uma validação externa. Os participantes desse grupo identificaram pontos a serem aperfeiçoados, com objetivo de facilitar o entendimento do jogo e otimizar ficha do personagem. Quanto ao GA, temos um grupo composto por sujeitos participantes,

Salvador – Bahia, e GA 1 no estado de São Paulo – São Paulo capital e Campos do Jordão, sendo todos de nível universitário.

Cabe ressaltar que as aplicações não foram efetuadas todas concomitantemente, sendo utilizada de base de análise para refinamentos e redesign dos elementos do jogo. A ordem de aplicação realizou-se, primeiramente, o GE, depois o GA – Salvador, Bahia e posteriormente em São Paulo capital e Campos do Jordão. Essas aplicações já têm tempo de ocorrência de quatro (04) meses.

5.2.4 Organização do Jogo

Para a aplicação do jogo Religare RPGAD, foram construídos dois (2) grupos, tal que o primeiro grupo teve o seu início com a construção de personagens e a primeira jogada de forma presencial. Para as demais aplicações, os dois (2) Jogos Religare RPGAD tiveram as etapas realizadas na rede mundial de computadores (Internet). Após selecionarmos os grupos de aplicação, o primeiro passo foi elaborar tutoriais que auxiliassem os participantes na preparação que antecede as jogadas na mesa. Os tutoriais da Ficha do Personagem (física) e de cadastro no sistema RPG AD. Texto de Campanha e o Sistema de Regras para leitura. Após a construção do personagem, seguimos para o passo seguinte: apresentação da mesa de jogo no RPG AD (Apêndice X) e instrução de jogadas. A fim de facilitar a comunicação, foi criado um grupo no WhatsApp com inclusão dos jogadores, com a finalidade de dirimir possíveis dúvidas e trocar informações sobre o jogo.

As jogadas foram realizadas de forma assíncrona e síncrona em turnos de 5 minutos, de acordo com as provocações realizadas pelo Mestre, ocorridas diariamente ou após todos os jogadores efetuassem sua jogada. Conforme mencionado, os jogadores podem acessar o site do jogo através da internet e realizar as jogadas pelo PC, Notebook, Tablet e/ou Smartphones.

5.2.5 Características do Sistema do Jogo “Religare” RPG AD

Conforme pontuado no capítulo IV, o Religare RPG AD foi desenvolvido considerando as análises e o refinamento de diversas pesquisas do GP e representa,

atualmente, um objeto de investigação do grupo. Para tanto, as características do sistema estão em consonância com a epistemologia do grupo, bem como ancorado em princípios socioconstrutivistas. Desenvolvido pela empresa Sotero Tech², em sua versão desktop, possui seis (06) sessões, no formato *onepage* onde é possível visualizar as informações do site, bem como o acesso a dois (02) produtos (jogos) já desenvolvidos com financiamento de recursos providos por editais³. Cada *template* traz abas de acesso onde é possível visualizar as informações de cada jogo. Em formato de Hypertext Preprocessor PHP, com uso de JAVASCRIPT, o sistema dispõe de modelo responsivo, passível de uso em Tablet e Smartphones (com sistema operacional Android). A opção pela plataforma Android se deu pelo alcance popular e por ser mais comum entre os usuários no mundo. Na versão responsiva, todas as características de informação foram mantidas, assim não há perda de informação para o usuário e a flexibilidade de acesso, uma vez que os celulares se configuram como instrumento tecnológico mais comum entre a população mundial.

5.3 Instrumentos de Coleta de Dados

Nesse item, apresentaremos os instrumentos que serviram como banco de dados dos processos cognitivos existentes na aplicação do jogo. Através desses elementos, atestaremos a eficácia do jogo no auxílio de ensino-aprendizagem, assim como os pontos a serem considerados em um refinamento para futuras aplicações. Tais instrumentos contribuirão para o nosso processo de análise das ações.

5.3.1 Chat Paralelo/ Whatsapp

Em conformidade à sessão V do Diagnóstico para Refinamento, foi identificada a ineficácia do *Chat Paralelo* e a utilização do *Whatsapp* como alternativa viável para instrumento de coleta de dados. Foram exportadas as conversas do grupo Religare RPG AD (Apêndice 03), desde sua criação até o momento da análise dos resultados da aplicação, servindo de importante instrumento para coleta de dados.

² Mais informações dos desenvolvedores do sistema RPG AD em: www.soterotech.com.br

³ A pesquisa atual não teve recurso individual para gestão de página própria e por isso foi desenvolvido na versão demonstrativa (demo) do site.

5.3.2 RPG Play

Outro instrumento de análise, utilizado para verificação de resultados da ocorrência dos princípios do design cognitivo, que compõem as variáveis, foi o *RPG Play*. Esse espaço é a mesa de jogo do *Religare RPG AD*, onde ocorrem todas as ações realizadas pelos jogadores (e as intervenções do Mestre) no jogo. É possível gerar um arquivo *Portable Document Format* (PDF) com toda a *Timeline* do jogo (Apêndice 01). O *RPG Play* configura-se como um dos instrumentos de coleta de dados do RPG em teste.

5.3.3 Ficha do Personagem

A ficha do personagem é a primeira linha de imersão dos participantes na trama do jogo RPG. Diante do contato com a Campanha e o Sistema de Regras, o jogador constrói o personagem interligando as escolhas próprias às regras pré-estabelecidas e à trama do jogo. O preenchimento da ficha do personagem representa um momento de grande reflexão, podendo ser demorado tal processo de criação. O tempo de preenchimento depende diretamente da experiência do jogador no jogo RPG, porém, ao finalizar esse instrumento, costuma evidenciar grande parte dos resultados buscados, sobretudo no *Background*. O personagem gerado desse processo é uma resposta à preposição elencada pela Campanha e ao Sistema de Regra. Consideraremos como instrumento de análise a versão física da Ficha em detrimento da versão digital que se mostrou limitada conforme discutido nas sessões I e II do item Diagnóstico para Refinamento.

5.4 Critérios de Análise

Definidos os instrumentos de análise, coube estabelecer os índices de ocorrência em cada princípio para que o jogo alcance os objetivos proposto no início da investigação. Devido a especificidade de cada princípio, indicamos para cada um, o resultado elencado como satisfatório no experimento, por instrumento. No quadro abaixo, apresentaremos a quantidade mínima de ocorrência por Variáveis de Acompanhamento (VA), justificando-as:

Quadro 21 Critérios de Análise do Religare RPG AD

Socioconstrutivismo

Princípios do Design Cognitivo	Colaboração
Conceito	No decorrer do jogo Religare RPG AD, analisamos evidências que demonstram que o ser humano, enquanto ser social, voltado para a resolução de problemas, desenvolve sua capacidade de ação no seu espaço social, no contexto em que está inserido.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendendo ser a colaboração um aspecto inerente ao RPG, entendemos que a ocorrência no RPG Play será expressiva. por isso espera-se que 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -A construção da ficha do personagem ocorreu em grupo, presencialmente. Naquele momento de construção, observamos ocorrência de colaboração de jogadores entre si, e destes com o mestre. A expectativa é de 100% de ocorrência, perceptível, ou na ficha de personagem, ou em formulário preenchido, ou em entrevista específica já descrita. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Por ser a colaboração um aspecto provável ao chat e whatsapp, registraremos maioria significativa de 60% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Um percentual mais baixo que o do RPG Play devido a perceber a maior rapidez e possibilidade de distração do sujeito que usa esta fonte. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Mediação
Conceito	Considerando que o jogo Religare RPG AD é um espaço onde encontramos elementos que demonstram o dialogismo como estratégia de mediação, já que nas diversas situações há embates e confrontos entre as diversas vozes sociais.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Entendemos que a Mediação é um aspecto inerente ao RPG, logo sua ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva maioria, esperando que 80% ou mais de jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Por ter ocorrido em grupo presencialmente, nesse momento, foi possível verificar a ocorrência de mediação. A expectativa é de 100% de ocorrência, perceptível na ficha de personagem, ou em entrevista específica já descrita. Portanto, registraremos, ao menos, um episódio nas fichas dos personagens.</p>

	<i>Chat/Whatsapp</i> - Considerando que a mediação é um aspecto provável ao chat/whatsapp, espera-se que 60% ou mais dos jogadores apresentem ao menos um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Entendo que é maioria, porém há possibilidade de erro ou incompreensão. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.
Princípios do Design Cognitivo	Concretude
Conceito	Aplicação do jogo Religare RPG AD permitiu compreender o princípio colaborativo do jogo e o engajamento de seus jogadores no ambiente concreto e cotidiano. Nesse sentido, evidencia-se a aprendizagem do sujeito com o objeto e o meio contextualizado
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Por se tratar da aprendizagem do sujeito com o objeto ou meio contextualizado, espera-se que 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio que mostre tal aprendizagem, nos textos dos jogadores existentes. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem - Compreendemos a necessidade de contextualização no momento de construção da ficha, portanto, deverá ocorrer, pelo menos, 80% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p><i>Chat/Whatsapp</i> - Entendemos ser provável a concretude no chat/whatsapp, por isso espera-se 60% ou mais dos jogadores que apresentarão esse princípio em um episódio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Interatividade
Conceito	Os sujeitos jogadores estão comprometidos na construção do conhecimento e na resolução de problemas diversos
Instrumentos de Análise e	RPG Play - Compreendemos que a interatividade é aspecto marcante no RPG, portanto entendemos que sua ocorrência deverá ser 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um

<p>Crítérios de Análise</p>	<p>jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Entendemos que a interatividade ocorre entre mestre e sujeitos jogadores, portanto espero 80% ou mais de ocorrência deste episódio na ficha do personagem. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp - Consideramos a interatividade provável entre sujeitos jogadores e o mestre. Portanto, compreendemos que a ocorrência deverá ser acima de 60%, buscando observar, pelo menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>
------------------------------------	--

<p>Princípios do Design Cognitivo</p>	<p style="text-align: center;">Interação</p>
<p>Conceito</p>	<p>Constatamos que no jogo Religare RPG AD há uma interação entre a tecnologia da informação com os sujeitos jogadores com equipamentos que possibilitem o melhor design cognitivo possível.</p>
<p>Instrumentos de Análise</p> <p style="text-align: center;">e</p> <p>Crítérios de Análise</p>	<p>RPG Play - Entendemos ser a interação um aspecto essencial ao RPG e sua ocorrência no RPG Play. Por isso, espera-se 80% ou mais de jogadores que apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideraremos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Ficaremos atento para registrar qualquer caso de influência da Interação na criação de personagens. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp - Entendemos ser a interação um aspecto provável ao chat/whatsapp, sendo assim, mais de 60% de ocorrência desse princípio. buscando observar, pelo menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

<p>Princípios do Design Cognitivo</p>	<p style="text-align: center;">Metacognição</p>
--	--

Conceito	O processo cognitivo é inerente a todo ser humano e acontece na medida em que se observa a organização e planejamento das informações, desenvolvendo um novo aprendizado.
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Consideramos ser a metacognição aspecto essencial ao RPG, por isso sua ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva, esperando-se que 80% ou mais de jogadores apresentem ao menos um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Constatamos a inerência desse princípio na construção da ficha que ocorreu pessoalmente, ocorrendo 100% de jogadores. Deveremos observar e registrar, ao menos, um episódio na ficha dos personagens. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Compreendemos ser a metacognição um aspecto primordial ao chat/whatsapp. Logo, registraremos 80% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Dignidade Humana

Princípios do Design Cognitivo	Laicidade
Conceito	Capacidade de agir sem preconceito de fé, pois não se deve deixar influenciar por qualquer religião. O importante é saber compreender o outro e compartilhar valores comuns e a importância de cada uma.
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Entendemos que a laicidade é um aspecto que deve ser construído pelo RPG. Trabalho este que será considerado e verificado, se pelo menos 1 jogador o revele em todo o jogo. Se mais de 1 jogador estiver identificado nesta condição será interpretado um nível potencial proporcionalmente maior de efetividade do item. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Ficaremos atento para registrar qualquer caso de influência da laicidade na criação de personagens. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Compreendemos que a laicidade um aspecto provável a ser observado no jogo. Por isso, espera-se a ocorrência de 60% ou mais dos jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um</p>

	jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.
--	--

Princípios do Design Cognitivo	Igualdade
Conceito	Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras de igual respeito e consideração.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Percebemos ser a igualdade um aspecto inerente ao RPG. Entendemos que a ocorrência no RPG Play será expressiva, por isso, espera-se que 80% ou mais jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Ficaremos atento para registrar qualquer caso que evidencie a desigualdade à criação de personagens. A Priore é um documento descritivo, no qual não se espera nenhum registro que evidencie desigualdade..., mas pode ser que tenha e será discutido.</p> <p>Chat/Whatsapp -Compreendemos ser esse aspecto provável ao chat/whatsapp. Então, registraremos maioria significativa de 60% com, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Justiça
Conceito	Para ser livre, igual e capaz de exercer sua cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos que a justiça é um aspecto essencial ao RPG. Logo, a ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva, por isso espera-se que 80% ou mais de jogadores apresentem ao menos um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Não cabe analisar este critério neste instrumento pois as anotações não revelam detalhes.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser a justiça um aspecto esperado para o chat e whatsapp, registraremos 40% de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que</p>

	se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.
--	--

Princípios do Design Cognitivo	Respeito
Conceito	O direito de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser o Respeito inerente ao RPG. Entendemos que a ocorrência no RPG Play será expressiva, por isso espera-se que 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Ficaremos atento para registrar qualquer caso que evidencie o não respeito à criação de personagens. A Priore é um documento descritivo, no qual não se espera nenhum registro de reflexão espiritual..., mas pode ser que tenha e será bem-vindo.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o Respeito um aspecto inerente ao chat e whatsapp, registraremos maioria significativa de 80% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Proteção
Conceito	O direito à integridade física, aí incluída a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, das penas cruéis e do tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser a Proteção um aspecto inerente ao RPG, no tocante ao aspecto psicológico e emocional dos sujeitos jogadores. Portanto, entendemos que a ocorrência no RPG Play deverá ser de 80% ou mais dos jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Não cabe analisar este critério neste instrumento pois as anotações não revelam detalhes.</p>

	<p>Chat/Whatsapp -Sobre o princípio de proteção, no tocante aos aspectos psicológicos e emocionais, buscaremos 20% ou menos dos jogadores entre as ocorrências encontradas, uma vez que o espaço não propicia a ocorrência do princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento.</p> <p>Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>
Princípios do Design Cognitivo	Participação
Conceito	Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno. Cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas também através do debate público e da organização social.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendendo ser a participação um aspecto inerente ao RPG, entendemos que a ocorrência no RPG Play será expressiva. por isso espera-se que 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -A construção da ficha do personagem ocorreu em grupo, presencialmente. Naquele momento de construção, observamos ocorrência de participação de jogadores entre si, e destes com o mestre. A expectativa é de 100% de ocorrência, perceptível, ou na ficha de personagem, ou em algumas gravações de áudio, feitas na sessão, ou em entrevista específica já descrita.</p> <p>Chat/Whatsapp -Compreendemos ser a participação um aspecto provável ao chat/Whatsapp. Registraremos a maioria significativa de 60% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Autonomia
Conceito	Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se autodeterminar, em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas.
Instrumentos de Análise e	RPG Play - Entendemos ser a autonomia um princípio inerente ao RPG. Por isso, a ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva. Portanto espera-se que 80% ou mais jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se

Critérios de Análise	<p>um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Na construção da ficha do personagem, que ocorreu em grupo e presencialmente, observamos ocorrência de autonomia. Portanto, registraremos, ao menos, um episódio na ficha dos personagens. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos que a autonomia é um aspecto provável ao chat/whatsapp, registraremos uma maioria significativa de 60% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>
-----------------------------	--

Princípios do Design Cognitivo	Solidariedade
Conceito	<p>Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autorreferentes; b) a proteção de direitos de terceiros; e c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade.</p>
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	<p>RPG Play - Entendemos que a solidariedade é um aspecto inerente ao RPG, portanto, a sua ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva. Por isso, espera-se que 80% ou mais dos jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Para a ficha de personagem, que ocorreu em grupo e presencialmente, quanto ao princípio da solidariedade, buscaremos 20% ou menos, na relação entre jogadores e mestre e/ou jogadores X jogadores, entre as ocorrências encontradas, uma vez que o espaço não propicia a ocorrência do princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Compreendemos ser a solidariedade um aspecto provável ao chat/whatsapp e, portanto, registraremos maioria significativa de 60% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Eixo Temático da Mística de Cafh:

Princípios do Design Cognitivo	Caminho Espiritual
Conceito	Buscar ter consciência e vontade para construir processos de um ideal melhor para a humanidade.
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos que a busca pelo caminho espiritual se mostra como um aspecto essencial para o jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Ficaremos atento para registrar qualquer caso de influência do caminho espiritual na criação de personagens. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o caminho espiritual um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Desenvolvimento Espiritual
Conceito	Desenvolver ações aplicadas à própria vida e demais seres e ambientes de convivência.
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser o desenvolvimento espiritual um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Ficaremos atentos para registrar qualquer caso de influência do desenvolvimento espiritual na criação de personagens. A Priore é um documento descritivo, no qual não se espera nenhum registro de reflexão espiritual, mas pode ser que tenha e será bem-vindo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o desenvolvimento espiritual um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Participação na Sociedade
Conceito	Gerar Paz e tranquilidade para a humanidade.
Instrumentos de Análise e Crterios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser a participação na sociedade um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Na construção da ficha do personagem, que ocorreu em grupo e presencialmente, observamos a ocorrência do princípio participação na sociedade entre jogadores e mestre. Portanto, registraremos, ao menos, um episódio nas fichas dos personagens.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o a participação na sociedade um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Liberdade de
Conceito	Pensar, Sentir, Decidir.
Instrumentos de Análise e Crterios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser a liberdade um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Na construção da ficha do personagem, que ocorreu em grupo e presencialmente, observamos ocorrência do princípio de liberdade entre jogadores e mestre. Portanto, registraremos, ao menos, um episódio nas fichas dos personagens. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o a liberdade um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo.</p>

	Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.
Princípios do Design Cognitivo	Fidelidade
Conceito	Assumir Compromisso
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser a felicidade um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo</p> <p>Ficha do Personagem -Não cabe analisar este critério neste instrumento pois as anotações não revelam detalhes.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o a fidelidade na sociedade um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	Responsabilidade
Conceito	Participar e expandir a consciência
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Ficaremos atento para registrar qualquer caso de influência da responsabilidade na criação do personagem. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o a responsabilidade um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

As etapas evolutivas cíclicas / 7 Etapas de Meditação / No Caminhos das Aventuras

Princípios do Design Cognitivo	O aborrecimento
---------------------------------------	-----------------

Conceito	Aproximo de minha consciência tudo aquilo que muito me incomoda, prejudica e ainda não tenho coragem ou meios de identificar. Por vezes, o que muito me incomoda está num ponto cego, de tal forma que só me sinto aborrecido, sem paz.
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser o aborrecimento um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Não cabe analisar este critério neste instrumento pois as anotações não revelam detalhes.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o aborrecimento um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>

Princípios do Design Cognitivo	A desolação
Conceito	Quando me esforço por convergir todas as forças de dentro de mim para identificar e nomear exatamente o que tanto me constrange, a ponto de me sentir raivoso, paralisado, desolado.
Instrumentos de Análise e Crítérios de Análise	<p>RPG Play - Compreendemos ser a desolação um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p> <p>Ficha do Personagem -Não cabe analisar este critério neste instrumento pois as anotações não revelam detalhes.</p> <p>Chat/Whatsapp -Entendemos ser o a desolação um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.</p>
Princípios do Design Cognitivo	O desapareço
Conceito	Me deparo na condição de ter que decidir como vou fazer para me liberar por completo daquele aspecto (elemento) que até ali me trouxe dor e dificuldade, para me desapegar.

Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	Não cabe analisar todos os demais critérios neste instrumento, pois serão trabalhados nas próximas aventuras.
---	---

Princípios do Design Cognitivo	A eleição
Conceito	Terei que decidir qual nova possibilidade vou eleger para realizar na minha vida, já que me sinto mais pleno, resoluto e com forças para a nova tarefa a cumprir.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	Não cabe analisar todos os demais critérios neste instrumento, pois serão trabalhados nas próximas aventuras.

Princípios do Design Cognitivo	O consolo
Conceito	O momento que deixo-me sentir plenamente protegido e grato por todos protetores invisíveis, toda simbologia que carrego dentro e fora de mim, de tal modo que me sinto plenamente consolado com minha crença e tenho a oportunidade de entender minha relação com o invisível que me completa.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	Não cabe analisar todos os demais critérios neste instrumento, pois serão trabalhados nas próximas aventuras.

Princípios do Design Cognitivo	O gozo
Conceito	Nessa etapa descubro-me em plena felicidade e êxtase, quando compreendo que mais um aspecto de mim ou do meio em que vivo se desvelou. De modo que, o contexto que me cerca se descortina, sentindo-me em pleno gozo e grato.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	Não cabe analisar todos os demais critérios neste instrumento, pois serão trabalhados nas próximas aventuras.

Princípios do Design Cognitivo	O arrouamento
Conceito	É quando, nesse momento, todo rumo pelo qual trilhei me leva a um outro momento em mim mesmo, de tal modo que todo valor que carrego, juntamente com toda nova consciência que absorvi, remete-me a uma compreensão mais plena de mim e do

	meio, deixando-me mais pleno e confiante do meu novo aspecto (momento) que agora encontro.
Instrumentos de Análise e Critérios de Análise	Não cabe analisar todos os demais critérios neste instrumento, pois serão trabalhados nas próximas aventuras.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Estabelecidos os critérios e a quantidade da ocorrência das Variáveis de Acompanhamento (VA), nos instrumentos de análise, apresentaremos no capítulo a seguir, as análises dos dados bem como as conclusões das aplicações.

6 ANÁLISE DE RESULTADOS DA APLICAÇÃO DO RELIGARE RPG AD

6.1 Sobre as Análises

Para isso, vamos inicialmente dividir a análise em duas partes: Na primeira parte, teremos o estudo do jogo no modo presencial, que envolveram as fichas dos personagens e os três (03) primeiros encontros entre mestres e jogadores. Esses encontros serão relatados no diário de bordo, enquanto na segunda parte faremos o estudo, a partir de instrumentos (bancos de dados), obtidos do jogo no modo não presencial.

Diário de Bordo

Todos os relatos e observações, aqui acrescidos, são advindos do **diário de bordo**, construídos a partir dos encontros com todos os prováveis participantes do jogo que, num primeiro momento, aconteceram presencialmente. Nesses instrumentos, temos as atividades realizadas por todos, as impressões dos sujeitos jogadores em cada dia, com as ideias pertinentes a possíveis aperfeiçoamentos no jogo. Coube ao mestre orientador explicar, resumidamente, sobre o surgimento do jogo RPG (Rolling Play Game), seus elementos componentes e como ocorreria o seu funcionamento, além de como esse jogo serviria para o uso científico de uma pesquisa.

Nosso jogo pode ser dividido em duas etapas, em que numa **primeira etapa** tivemos ações presenciais, enquanto na **segunda etapa** tivemos ações à distância. Nessa primeira etapa, tivemos cerca de três (03) encontros presenciais e podemos defini-los como sendo de grande importância para todo o desenvolvimento subsequente do jogo. **No primeiro encontro**, 22/01/2018, tivemos a presença de todos os nove (09) participantes do jogo, no entanto, um dos componentes, por motivo de viagem, não pode continuar no grupo. Sendo assim, ficou estabelecido, formalmente, a contribuição de oito (08) participantes entre mestres e jogadores. De modo que, no início da primeira etapa, tivemos um (01) mestre orientador de todo o início do processo de jogo, um (01) mestre observador e seis (06) sujeitos jogadores. A partir daí, estabeleceu-se toda a dinâmica do jogo de RPG e, particularmente, o processo do Religare RPG AD.

Nesse momento, foi explicado que o jogo deveria ter personagens que poderiam pertencer a cinco classes que seriam: o saudável; o justiceiro; o engenhoso; o mediador; o potência. Nessa condição, descreveremos, de forma breve, as características dessas classes, pois a explicação mais detalhada estará nos anexos. Logo, para:

- O Saudável – o que busca a saúde do corpo
- O Justiceiro – o que busca a justiça social
- O Engenhoso – o que busca a tecnologia
- O Mediador – o que busca mediação perfeita
- O Potência – o que busca a força física

A partir daí, cada sujeito jogador criaria seu personagem, estando aberto a escolher qualquer uma das classes, de acordo com a sua empatia. O mestre orientador explicou aos sujeitos jogadores as características de cada classe para dar sentido às escolhas que seriam feitas por eles. Importante acrescentar que para cada classe haveria um conjunto de atributos físicos e psíquicos – Força, Constituição, Destreza, Percepção, Cognição e Carisma. Esse conjunto compreende a personalidade de cada personagem que fará parte do jogo, dando a entender que cada personagem tem seu modo de ser próprio. Para que esses atributos sejam personalíssimos, implica que cada jogador lançará os dados por determinado número de vezes e, dessa forma, todos terão a oportunidade de construir a personalidade de seu personagem. Ainda nesse sentido, o mestre tratou de auxiliar na composição da criação de cada personagem que participaria da Aventura 1, de modo que, ao final desse encontro, todos os personagens já tinham nome, personalidade e uma história própria. Foi a partir desse momento que todos construíram, nomearam e criaram a identidade sócio-econômico-cultural-religiosa de seus personagens. Observamos, nesse instante, que houve uma integração entre os participantes do jogo e foi possível perceber unicidade no entendimento e aceitação do processo, entre os sujeitos jogadores.

Quanto ao nosso **segundo encontro presencial**, em 02/03/2018, coube ao mestre orientador aproximar toda a dinâmica inicial do jogo, com rápida leitura do roteiro da Campanha, em que fez breve recorte do universo de pesquisa a ser trabalhado, uma contextualização do cenário, comentando em que condições o Planeta Terra se

encontrava, naquele momento, onde estariam os personagens (sujeitos jogadores), além das características de Jonas, personagem não jogador.

A partir daí, começou a Aventura 1, com a imersão de todos os personagens no desenrolar dessa primeira etapa, nomeada como ‘Jonas Encontra os Seres do Amanhã’. Nesse momento, houve um encontro com todos os personagens no Gabinete Português de Leitura, que fica na Praça da Piedade. Até esse momento, eles passaram por várias situações, aparentemente comuns, mas que levavam a refletir sobre aspectos simbólicos envolvendo princípios de Cafh e dignidade humana. Sendo assim, foi observado um fluxo de entendimento do desenrolar da história, num andamento contínuo, de modo que houve aceitação, observada pelo entusiasmo e celeridade das respostas, por parte dos sujeitos jogadores.

No terceiro encontro presencial, 11/04/2018, o mestre orientador passou a desenvolver uma nova etapa da Aventura 1, que foi intitulada ‘Em Busca do Homem que Morreu para Viver em Todos’, onde Jonas e todos os personagens foram transportados, por meio de uma Kombi, para um passado historicamente conhecido. Nessa etapa, todos foram levados a refletir sobre o momento da crucificação, onde vivenciaram situações de dor, aborrecimento, desolação e perigo. Contudo, numa determinada etapa do desenvolvimento da história, os mestres e os jogadores perceberam uma lentidão e pouca conformidade na performance do jogo, o que nos levou a denotar problemas no enredo da Aventura. Nesse momento, alguns jogadores passaram a dar opiniões para um melhor desenvolvimento do jogo. Isso nos conduziu a criar uma nova Sub-Aventura, aproximando novas cenas que estivessem de acordo com elementos observados nas Variáveis de Referências.

Para a **segunda etapa do nosso jogo**, tivemos o desenvolvimento de ações à distância, através da interface responsiva do jogo “Religare” RPG AD, desenvolvido na Web Site, adaptado para hospedar o jogo que guarda os fundamentos relacionados aos princípios socioconstrutivista. O endereço de acesso é o <http://www.religare.rpgad.net.br>, de tal forma que a solução recursiva móvel está para o site RPG AD e para o sistema web RPG AD. Nesse ambiente, mestres e sujeitos jogadores puderam buscar o acesso às mesas do “Religare” RPG AD, após terem se cadastrado como usuários, de modo que todos tiveram oportunidade e contato com os diversos dispositivos, nomeados como: a

apresentação, o jogo (com histórico da Campanha e Aventura 1), manual, classes, regras, mesas, minha conta.

No dispositivo mesas, todos tivemos a oportunidade de desenvolver nossas habilidades, jogando um jogo que tem sido construído colaborativamente e em contínuo aperfeiçoamento. Nesse ambiente virtual, temos tido acesso à possibilidade de dados de rolagem virtuais; importação de arquivos que possibilita ampliar o universo imaginário dos sujeitos jogadores, facilitando a imersão no jogo; importação de mapas, através do acesso ao google maps, também com função de multiplicar o universo da imaginação criativa dos sujeitos jogadores; por fim, encontramos um dispositivo para exportação de arquivos de dados, para facilitar o acesso à análise de dados, que se encontra na interface responsiva.

No entanto, esse artefato continua sofrendo adaptações, fruto do desenvolvimento contínuo, que a abordagem DBR propicia, com as fases cíclicas que permitam ocorrer revisão contínua das ações requeridas, de forma colaborativa, do grupo de pesquisa, além dos grupos de sujeitos jogadores. Também, não podemos deixar de entender que a abordagem da perspectiva prática socioconstrutivista anuncia que a aprendizagem passa por uma construção de soluções que emergem de realidades objetivas.

6.2 Análise das Subvariáveis da Primeira Parte da Aventura 1

Essa primeira parte da análise refere-se à aplicação presencial do jogo Religare RPG AD, onde vamos observar os princípios (subvariáveis) elencados nas Variáveis de Referência, ou seja, aspectos identificados no Socioconstrutivismo, Dignidade Humana, Eixo Temático da Mística de Cafh e Etapas de Meditação. Essas subvariáveis serão buscadas nas duas primeiras partes da Aventura 1, intituladas: “Jonas Encontra os Seres do Amanhã” e “Em Busca do Homem que Morreu para Viver em Todos”, que foram etapas presenciais.

Para tanto, usaremos como referência a ficha do personagem de cada sujeito jogador e o diário de bordo acima citado, correspondente aos dias dos encontros presenciais, nos quais ocorreram os jogos das intituladas subaventuras. Além das análises feitas, a partir de trechos observados nas subaventuras. Como veremos abaixo:

Variáveis de Referência

Socioconstrutivismo:

Princípios elencados para análise: colaboração, mediação, concretude, interatividade, interação, metacognição.

Colaboração:

No decorrer do jogo Religare RPG AD analisamos evidências que demonstram que o ser humano, enquanto ser social, voltado para a resolução de problemas, desenvolve sua capacidade de ação no seu espaço social, no contexto em que está inserido. Essa sub variável tem a função de atestar que é na tarefa colaborativa que temos a gestão de conflitos cognitivos, afetivos e emocionais. (MATTA, 2011, p.252)

Análise

Diante do exposto acima, podemos identificar a presença do design cognitivo colaboração, em todo primeiro momento presencial de construção das **fichas dos personagens**, quando nos cinco (05) formulários complementares é perguntado se lembram do momento de **criação das fichas dos personagens, todos jogadores afirmam que esses momentos se desenvolveram num sentido colaborativo.**

Mediação

Considerando que o jogo Religare RPG AD é um espaço onde encontramos elementos que demonstram o dialogismo como estratégia de mediação, já que nas diversas situações há embates e confrontos entre as diversas vozes sociais. Considerando ainda que os signos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito. Ou ainda como exemplo, uma tarefa, ou uma reflexão, ou um instrumento, levando o sujeito a um novo entendimento. (MATTA, 2006, p.87).

Análise

A partir dessa consideração, afirmamos a existência de diversos momentos envolvendo a presença do design cognitivo mediação. No exemplo (01) das fichas dos personagens, a partir das asseverações acima, podemos identificar o mestre, no seu exercício transmissor sobre como preencher as fichas dos personagens, ou ainda (02) no segundo encontro dos jogo presencial, quando o mestre ajudou na construção dos personagens, também (03) quando todos participantes usam a rolagem de dados para construir um novo entendimento quanto as novas condições de seus personagens, temos nesse momento a ocorrência de **mediação**. Outro entendimento, quanto à ocorrência de mediação, a partir da afirmação de Matta, já citado, ocorre (04) quando na primeira parte da aventura 1, (p.92), os jogadores refletem quanto o entendimento da poesia sonhada por todos (declamação de Fernando Pessoa).

Concretude:

A Aplicação do jogo Religare RPG AD permitiu compreender o princípio colaborativo do jogo e o engajamento de seus jogadores **no ambiente concreto** e cotidiano. Nesse sentido, evidencia-se a aprendizagem do sujeito com o objeto e o meio contextualizado. São as **relações concretas** do sujeito aprendiz, com o que ele percebe de sua realidade, que permitiriam os contrastes entre suas percepções e o que observa do contexto, provocando desequilíbrio e gerando a aprendizagem. (MATTA, 2006, p.87).

Análise

Com base na afirmação acima, entendemos a existência de design cognitivo concretude, quando na (01) construção do personagem, todos jogadores compreendem a necessidade de rolagem do dado para que seja possível passarem para uma nova etapa, ou seja, um contraponto que, provocando desequilíbrio, faz gerar aprendizagem. Ou quando, na primeira parte da aventura 1 (p.93-94), os personagens, no deslocamento para a Praça da Piedade, se deparam com novas situações no contexto que os levam a perceber novo sentido de vida.

Interatividade - Interação:

Os sujeitos jogadores estão comprometidos na construção do conhecimento e na resolução de problemas diversos. Os vários pensamentos reflexivos, participantes das várias ações integradas, fazem surgir a construção e o crescimento da consciência de todos os envolvidos. Tendo nesse meio a linguagem e o uso dos signos que deverão estar sendo utilizados. Interatividade e Interação se completam. (MATTA, 2006, p.71).

Análise

Por questão de didática e complementaridade, analisaremos os princípios conjuntamente. Compreendemos esse momento do jogo presencial como sendo a fase de **construção dos personagens, utilizando as fichas dos personagens**, momento em que o mestre traz uma série de novos signos e os sujeitos jogadores vão correlacionando todos os elementos, mestre, novos signos, o conhecimento adquirido entre todos e um novo momento que foi sendo construído e preenchido de significados entre todos. Outro exemplo, temos o terceiro dia, apontado no diário de bordo, **quando ouve feedback** por parte dos sujeitos jogadores e os mestres, apontando a necessidade de aperfeiçoamento na aventura 1.

Metacognição:

O processo cognitivo é inerente a todo ser humano e acontece na medida em que se observa a organização e planejamento das informações, desenvolvendo um novo aprendizado. O instante da mediação constrói, por fim, a nova aprendizagem, ampliando, modificando ou reelaborando o mapa cognitivo interno. (MATTA, 2011, p.249).

Análise

Identificamos esse momento como o instante do feedback por parte dos sujeitos jogadores e os mestres, apontando a necessidade de aperfeiçoamento na aventura 1. Outro exemplo, que envolve esse entendimento, pode ser apontado na parte do **segundo dia do diário, na expressão:[...]** foi observado um fluxo de entendimento do desenrolar da história, num andamento contínuo, de modo que houve aceitação, observada pelo entusiasmo e celeridade das respostas, por parte dos sujeitos jogadores. Aqui temos

aprendizagem, pois entendo que houve ações aperfeiçoadas, otimizadas, gerando agilidade.

Dignidade da Pessoa Humana

Seus aspectos observados são: Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Proteção, Participação, Autonomia, Solidariedade.

Laicidade:

Capacidade de agir sem preconceito de fé, pois não se deve deixar influenciar por qualquer religião. O importante é saber compreender o outro e compartilhar valores comuns e a importância de cada ser humano. (BARROSO, 2010, p.19).

Análise

Ao analisar as fichas dos personagens, percebemos que na sua construção os jogadores deixaram explícito a natureza laica deles. Independente disso, no jogo foram observados o cuidado em aproximar valores referentes a laicidade (capacidade de agir sem preconceito de fé), observados já na primeira parte da aventura 1, quando na história referiu-se a uma cruz egípcia (p.92). Em outro ponto da história, observamos o encontro dos personagens no momento da crucificação de Cristo (p.99). Portanto, entendemos que no jogo, desde o início, e também no decorrer da aventura 1, observamos a intenção de guardar uma proposta de design cognitivo para o princípio laicidade.

Igualdade-Justiça-Respeito-Proteção

Igualdade

Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras de **igual** respeito e consideração.

Justiça

Para ser livre, **igual** e capaz de exercer sua cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares.

Respeito

O **direito** de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem.

Proteção

O **direito** à integridade física, aí incluída a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, das penas cruéis e do tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica.

Análise

Nesse momento, afirmamos que se torna difícil analisar esses quatro (04) princípios de forma isolada, já que existe uma relação intrínseca de completude no preenchimento de um repositório que guarda uma série de elementos que compõe a totalidade da condição humana (e para além dela). De tal forma que, ao lermos cada um dos conceitos acima, identificamos iguais elementos nos vários conceitos. A partir daí, ao analisar o momento de desenvolvimento das fichas dos personagens e a construção de cada personagem, com seus atributos personalíssimos, compreendemos que por característica fundamental do jogo RPG, esses princípios foram resguardados e precisam ser mantidos ao longo do jogo para que o processo de construção colaborativa do design cognitivo possa ocorrer durante toda aventura. Isso foi comprovado quando, no terceiro encontro, os sujeitos jogadores identificaram e apontaram a necessidade de aperfeiçoamento da aventura 1, em um dado momento.

Participação-Autonomia-Solidariedade

Participação

Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno. Cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas, também, através do debate público e da organização social.

Autonomia

Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se autodeterminar em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas.

Solidariedade

Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autorreferentes; b) a proteção de direitos de terceiros; c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade.

Análise

Esses três (03) princípios não devem ser analisados separadamente, pois, também, pertencem ao repositório que guardam elementos comuns a totalidade da condição humana, ampliada pelo aspecto gregário de sua natureza, na sua luta história. Portanto, para nossa análise, importante afirmar que desde o primeiro encontro, esses princípios têm sido observados, já que a autonomia mantém o contraponto liberdade de ação, do querer, deixando espaço para que, mesmo estando juntos, fazer e opinar diferentemente, levando a uma possibilidade criativa, livre e melhor. Isso nós vimos quando os sujeitos jogadores fizeram contribuições colaborativas, relacionadas ao desempenho da performance do jogo para todos, os mestres e sujeitos jogadores, pois vimos que nas cenas das duas subaventuras, a ação de cada sujeito jogador, mesmo sendo autônoma, influenciava todo conjunto de ações e resultados.

Eixo Temático da Mística de Cafh.

Seus aspectos observados são: Caminho Espiritual, Desenvolvimento Espiritual, Participação na Sociedade, Liberdade, Felicidade, Responsabilidade.

Caminho Espiritual – Busca ter consciência e vontade para construir processos de um ideal melhor para a humanidade.

Desenvolvimento Espiritual – Desenvolve ações aplicadas à própria vida e demais seres e ambientes de convivência.

Análise

Compreendemos que esses dois (02) princípios se completam, de forma que interpretando: temos consciência, vontade e esforço para transformar, com ações, aplicadas na própria vida, para construir um ideal melhor para nosso contexto e para a humanidade. Desse modo, identificamos que esse processo se enquadra na construção dos personagens, quando os sujeitos jogadores vão fazendo um esforço para criar seus atributos, para si mesmo, de modo a melhor construir o contexto. Observamos que, esse momento, ocorre na primeira parte do encontro de todos sujeitos jogadores no Gabinete Português de Leitura, quando Jonas, não jogador, fala da situação de desequilíbrio do planeta Terra (p.95) e a necessidade de nova consciência e convergência de forças para transformarem o contexto.

Participação na Sociedade – Gerar Paz e tranquilidade para a humanidade

Liberdade de – Pensar, Sentir, Decidir

Fidelidade – Assumir Compromisso

Responsabilidade – Participar e expandir a consciência

Observando esses quatro (04) princípios, entendemos que se completam na medida que compreendemos que a **participação na sociedade**, através da nossa **liberdade** (de pensar, sentir, decidir), se dará com **fidelidade e responsabilidade**.

Compreendemos que esses princípios coexistem, também, no momento que ocorre o primeiro encontro entre os sujeitos jogadores e Jonas, o não jogador, no Gabinete Português de Leitura. Momento que, através de sua fala, todos tomam consciência de um compromisso a ser assumido com liberdade, responsabilidade e fidelidade entre todos (p. 95). Um outro momento ocorre quando todos se encontram diante do crucificado (p. 97), em que todos tomam consciência de uma nova condição de mudança dentro de cada um dos personagens.

As **etapas evolutivas cíclicas** / Etapas **de Meditação** / No Caminhos das Aventuras

O Aborrecimento - A Desolação

O Aborrecimento

Aproximo de minha consciência tudo aquilo que muito me incomoda, prejudica e ainda não tenho coragem ou meios de identificar. Por vezes, o que muito me incomoda está num ponto cego, de tal forma que só me sinto aborrecido, sem paz.

A Desolação

Quando me esforço por convergir todas as forças de dentro de mim para identificar e nomear exatamente o que tanto me constrange, a ponto de me sentir raivoso, paralisado, desolado.

Análise

Compreendemos que os dois (02) princípios têm o mesmo fundamento, de tal modo que funcionam de forma complementar. Surgem do esforço de cada ser humano, na busca por superar a própria barreira de sentimentos invisíveis, que se mantêm silenciados e, por conta disso, geralmente esses princípios eclodem em situações de fortes emoções. Por essa razão, identificamos que esses princípios estariam justamente num momento de forte contexto emocional, que no caso da aventura 1, foi quando os personagens se depararam com o ser crucificado, surgindo forte emoção e nova consciência (p.97).

6.2.1 Conclusão da Análise com mudanças recomendadas na aventura 1

Portanto, numa rápida reflexão, percebemos que nessa primeira parte, que aconteceu presencialmente, houve, em vários momentos, o reconhecimento de processo de inserção do design sociocognitivo para a produção do conhecimento, através da pesquisa aplicada. Sendo assim, é possível a construção de princípios orientados à formação de novo conteúdo de valor relacionado à intolerância religiosa.

Ainda nesse momento, importante analisar a contribuição outorgada pelo grupo de sujeitos jogadores, ao sugerirem **mudanças na aventura 1** que foram efetuadas. Isso foi essencial para o aperfeiçoamento do jogo, na primeira parte da aventura 1, devolvendo a dinâmica de ação e resposta, tão marcante para um jogo relacionado a uma pesquisa científica. Essa possibilidade foi gerada, graças aos aspectos da abordagem de pesquisa conhecida como Design-Based Research (DBR), aqui utilizada, e às características do design cognitivo socioconstrutivista aplicado a esse referido jogo. Partiremos, para fazer a segunda parte da análise da aventura 1.

6.3 Análise das Subvariáveis da Segunda Parte da Aventura 1

Essa segunda parte da análise diz respeito à aplicação não presencial, ocorrida no jogo Religare RPG AD. Nela, vamos observar os princípios (subvariáveis) enumerados nas Variáveis de Referência, já apontadas na análise da primeira parte da aventura 1. Princípios identificados no Socioconstrutivismo, Dignidade Humana, Eixo Temático da Mística de Cafh e Etapas de Meditação. Essas subvariáveis serão buscadas em duas subaventuras (da aventura 1), intituladas: “Em Busca do Homem que Morreu para Viver em Todos” (final da aventura, quando os sujeitos personagens fogem da legião romana) e “Num Espaço Além da Morte”, que foram etapas não presenciais.

Portanto, usaremos como referência a ficha do personagem de cada sujeito jogador, o banco de dados obtidos dos: Whatsapp “RPGAD Religare” e jogo “Religare” RPG AD, correspondentes aos dias jogados, através de encontros não presenciais, em computadores, notebooks, tablets, smartphone, nos quais ocorreram os jogos das intituladas subaventuras, como veremos abaixo.

Nossa análise passa pelo estudo comparativo do conjunto de dados, **componentes das Variáveis de Acompanhamento (banco de dados: do jogo “Religare” RPG AD, do Whatsapp RPG AD, e fichas dos personagens)**, versus o conjunto de princípios que compõem as Variáveis de Referência. Ou seja, explicando de forma simplificada, pretendemos buscar, nos arquivos de dados do jogo Religare RPG AD, do Whatsapp, e das fichas dos personagens, (todos Variáveis de Acompanhamento), informações que possamos comprovar a existência da relação desses dados com princípios das Variáveis de Referência.

Lembramos que, para as Variáveis de Referência, identificamos os seguintes aspectos: Socioconstrutivismo, Dignidade Humana, Eixo Temático da Mística de Cafh, e Etapas de Meditação. Além disso, chamamos atenção de que essas Variáveis são compostas por princípios que são usados como instrumentos de análise. Portanto, vamos relacionar as seguintes variáveis:

Socioconstrutivismo

Princípios elencados para análise: colaboração, mediação, concretude, interatividade, interação, metacognição.

Para a abordagem dos princípios socioconstrutivistas, aplicado ao nosso trabalho de pesquisa, vamos buscar fazer um rastreamento, através dos seguintes **instrumentos de análise**: RPG Play (Religare RPG AD), Chat/Whatsapp, ficha do personagem. Importante informar que, para cada instrumento de análise, apresentaremos um devido **critério de análise** que irá variar para cada instrumento, de acordo com o princípio.

1. Colaboração:

No decorrer do jogo Religare RPG AD, analisamos evidências que demonstram que o ser humano, enquanto ser social, voltado para a resolução de problemas, desenvolve sua capacidade de ação no seu espaço social, no contexto em que está inserido. Essa sub variável tem a função de atestar que é na tarefa **colaborativa** que temos a gestão de conflitos cognitivos, afetivos e emocionais. (MATTA, 2011, p.252).

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise:

Compreendendo ser a colaboração um aspecto inerente ao RPG, entendemos que a ocorrência no RPG Play será expressiva, por isso espera-se que 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Os dados:

Colaboração X Instrumento jogo Religare RPG AD
[12:00] Helenice do Espirito Santo Conceição: Aguardemos mais um pouco. Há algo que precisa ser visto! p.1
[15:24] Edlene Nogueira da Silva: Concordo que devemos esperar [16:01] Arilene Serra de Azevedo: Aguardarei também p.2
[12:55] Jane Mary Santana Pereira: Olho para trás e chamo os demais companheiros. [13:39] Nilda Moreira Santos: Agora somos 4, que, juntos, podemos ampliar a marcha para alcançar os que já estão chegando na Kombi. Nosso interesse é o de saber qual será nosso destino. [14:39] Edlene Nogueira da Silva: Concordo com a companheira e acelero os meus passos para chegar mais rápido na Kombi p.4

Resultado da Análise: Religare RPG AD

Para esse princípio, como foi identificado acima, foi possível observar um número expressivo de fatos capazes de comprovar a existência do princípio da Colaboração durante vários momentos observados nos bancos de dados, podendo apontar a presença do design cognitivo, permeando o universo virtual, presente na aventura, de modo que é possível esperar ressignificação de antigos conceitos.

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise

A construção da ficha do personagem ocorreu em grupo, presencialmente. Naquele momento de construção observamos ocorrência de colaboração jogadores entre

si e destes com o mestre. A expectativa é de 100% de ocorrência, perceptível, ou na ficha de personagem, ou formulário, ou em entrevista específica já descrita.

Resultado da análise: **Ficha do Personagem**

Sobre a Ficha do Personagem, que foi preenchida presencialmente, afirmamos ser fato inquestionável à existência de Colaboração. Principalmente porque quase todos sujeitos jogadores nunca tinham jogado essa modalidade de jogo (apenas um tinha conhecimento o jogo RPG), aproximando a necessidade do mestre ou único sujeito jogador, que já tinha experiência, ser obrigado a orientar todos os primeiros passos do processo inicial de habilitação para o jogo.

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise

Por ser a colaboração um aspecto inerente ao chat e whatsapp, registraremos maioria significativa de 60% ou mais de ocorrência desse princípio. Um percentual mais baixo que o do RPG Play devido a perceber a maior rapidez e possibilidade de distração do sujeito que usa esta fonte.

Exemplos

Colaboração	X	Instrumento Chat/WHATSAPP do jogo
		05/06/18 23:26 - Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já fiz isso, inclusive já coloquei uma foto, conforme pedido. Obrigada p.1
		07/06/18 16:04 - Paula Alfredo: Farei esforço para entregar ainda hoje, após a Reunião. p.02
		07/06/18 21:48 - Jane Cafh: Ótimo, Cavaleiro. Então faremos isso. p.2

Resultado da análise: **Chat/Whatsapp**

Para colaboração, apesar de já ser esperado pouca ou nenhuma informação adequada, como foi demonstrado acima, conseguimos o percentual de respostas adequadas para as características do whatsapp, mesmo sendo um instrumento de trabalho que nos proporciona informações de caráter muito rápido.

Conclusão para Colaboração:

Entendemos que, para o Princípio da **Colaboração**, podemos dizer que tivemos pleno êxito, pois nos deparamos com as expectativas esperadas de encontrar respostas para esse princípio, compreendendo que houve cumprimento do que foi proposto, onde o Socioconstrutivismo esteve presente nas ações ocorridas. Isso implica dizer que é possível esperar a ressignificação de valores num universo que possa haver a inserção do design cognitivo.

2. Mediação

Considerando que o jogo Religare RPG AD é um espaço onde encontramos elementos que demonstram o dialogismo como estratégia de **mediação**, já que nas diversas situações há embates e confrontos entre as diversas vozes sociais, isso acontece quando a relação entre dois elementos é mediada por um terceiro comum e pertencente aos dois primeiros. Considerando ainda que os signos são mediadores entre o mundo e a aprendizagem do sujeito, ou, como exemplo, uma tarefa, ou uma reflexão, ou um instrumento, levando o sujeito a um novo entendimento. (MATTA, 2006, p.87).

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise:

Entendemos que a **Mediação** é um aspecto inerente ao RPG, logo sua ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva maioria, esperando que 80% ou mais de jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos:

Mediação	X	Instrumento	Jogo Religare RPG AD
[12:00]		Helenice do Espírito Santo	Conceição: Aguardemos mais um pouco. Há algo que precisa ser visto! p.1
[15:24]		Edlene Nogueira da Silva:	Concordo que devemos esperar
[16:01]		Arlene Serra de Azevedo:	Aguardarei também p.2

[12:55] Jane Mary Santana Pereira: Olho para trás e chamo os demais companheiros.

[13:39] Nilda Moreira Santos: Agora somos 4, que, juntos, podemos ampliar a marcha para alcançar os que já estão chegando na Kombi. Nosso interesse é o de saber qual será nosso destino.

[14:39] Edlene Nogueira da Silva: Concordo com a companheira e acelero os meus passos para chegar i mais rápido na Kombi p.4

Resultado da Análise: **Religare RPG AD**

Para o princípio **Mediação**, “a relação entre dois elementos é mediada por um terceiro comum e pertencente aos dois primeiros”. Temos um terceiro elemento, comum a todos, ‘**a consciência de que algo precisa ser visto**’, levando todos a um novo entendimento. No segundo exemplo, **o signo envolvido é ‘acelerar os passos para a nova aventura’**, temos aí, também, o elemento de reflexão na mediação. Há, ainda, a concordância com o critério de análise, que acusa observância um número expressivo de fatos capazes de comprovar a existência do princípio da Mediação durante vários momentos observados nos bancos de dados, podendo apontar a presença do design cognitivo, permeando o universo virtual, presente na aventura, de modo que é possível esperar resignificação de antigos conceitos.

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise

Por ter ocorrido em grupo presencialmente, nesse momento, foi possível verificar a ocorrência de **mediação**. A expectativa é de 100% de ocorrência, perceptível na ficha de personagem, ou em entrevista específica já descrita. Portanto, registraremos, ao menos, um episódio nas fichas dos personagens.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Sobre a Ficha do Personagem, que foi preenchida presencialmente, afirmo ser fato inquestionável a existência de **Mediação**. Todos estavam imbuídos de construir algo que era comum a todos os seus personagens. Entre os participantes havia um consenso, o signo ‘jogo’, o ligante comum a todos sujeitos jogadores.

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise

Considerando que a **mediação** é um aspecto provável ao chat/whatsapp, espera-se que 60% ou mais dos jogadores apresentem ao menos um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Entendemos que é maioria, porém há possibilidade de erro ou incompreensão. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

Mediação	X	Instrumento	WHATSAPP do Jogo
05/06/18	23:26	- Jane Cafh:	Boa noite, Cav Ivandson. Já fiz isso, inclusive já coloquei uma foto, conforme pedido. Obrigada p.1
07/06/18	16:04	- Paula Alfredo:	Farei esforço para entregar ainda hoje, após a Reunião. p.02
07/06/18	21:48	- Jane Cafh:	Ótimo, Cavaleiro. Então faremos isso. p.2

Resultado da análise: Whatsapp

Para **mediação**, o critério de análise indica a probabilidade de 60% ou mais jogadores, abrindo espaço para uma possibilidade relativa, por conta da natureza do instrumento. Contudo, ainda assim, a tabela de exemplo aponta a ocorrência de Mediação, **num entendimento, também numa tarefa**, nas muitas vozes de uma provável polifonia, mesmo apresentando um caráter.

Conclusão para mediação:

Ao buscar compreensão para o princípio da **mediação**, podemos apontar que tivemos entendimento favorável, já que se estabeleceram as margens esperadas de construção de consciência comum aos envolvidos, guardando margem de tolerância para reelaboração do mapa cognitivo interno, possibilitando haver cumprimento do que foi proposto, de alternativas viáveis para as construções cognitivas.

Ressaltamos que, apesar dos exemplos para os dois princípios observados serem os mesmos, isso não invalida o teor dos princípios observados.

3. Concretude:

Aplicação do jogo Religare RPG AD permitiu compreender o princípio colaborativo do jogo e o engajamento de seus jogadores **no ambiente concreto** e cotidiano. Nesse sentido, evidencia-se a aprendizagem do sujeito com o objeto e o meio contextualizado. São as **relações concretas** do sujeito aprendiz, com o que ele percebe de sua realidade, que permitiriam os contrastes entre suas percepções e o que observa do contexto, provocando desequilíbrio e gerando a aprendizagem. (MATTA, 2006, p.87).

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para concretude

Por se tratar da aprendizagem do sujeito com o objeto ou meio contextualizado, espera-se que 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio que mostre tal aprendizagem, nos textos dos jogadores existentes. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Concretude	X	Instrumento	Jogo Religare RPG AD
[16:07]		Jane Mary Santana Pereira:	Entro na Kombi rapidamente. p.6
[15:50]		Nilda Moreira Santos:	Enquanto isso fico aguardando a partida (da Kombi) com calma. p.7
[14:39]		Edlene Nogueira da Silva:	Concordo com a companheira e acelero os meus passos para chegar i mais rápido na Kombi p.4
[16:00]		FRANCISCA DE PAULA SANTOS DA SILVA:	Tom diz, pare a kombi, vamos dialogar com eles! p.7

Resultado da Análise: **Religare RPG AD**

Análise

Atento ao conceito de **Concretude**, acima informado, que se coaduna ao design cognitivo socioconstrutivista, quanto à evidência da aprendizagem do sujeito com o

objeto e o meio contextualizado, numa relação em que esse contraste produz contínuo desequilíbrio favorecendo a geração de nova aprendizagem. Como percebemos nos exemplos acima, a ocorrência consciente de interações entre o sujeito, seus objetivos, tarefas, intenções, numa relação concreta com contexto, ambiente e conteúdo das aprendizagens.

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para concretude:

Compreendemos a necessidade de contextualização no momento de construção da ficha, portanto, deverá ocorrer, pelo menos, 80% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Sobre a Ficha do Personagem, preenchida presencialmente, afirmo ser impossível refutar a existência do design cognitivo **concretude**. Quando todos se deparam com o momento de construção de seus personagens, observamos o exercício de suas relações entre o contexto e ambiente, com as intenções, querereres, o ato de construção daquele momento. Causando uma nova aprendizagem em todos os sujeitos jogadores, consenso de continuidade no design cognitivo.

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise

Entendemos ser provável **a concretude** no chat/whatsapp, por isso espera-se 60% ou mais dos jogadores que apresentarão esse princípio em um episódio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

Concretude	X	Instrumento WHATSAPP do Jogo
05/06/18	23:26	- Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já fiz isso, inclusive já coloquei uma foto, conforme pedido. Obrigada p.1
07/06/18	21:48	- Jane Cafh: Ótimo, Cavaleiro. Então faremos isso.
10/06/18	22:32	- Alfredo: Vai para mesas e entra na sua mesa (so tem uma) p.2
11/06/18	12:12	- Arilene Cafh: 👍 p.3

Resultado da análise: Whatsapp

Compreendo que para **concretude**, o critério de análise indicando a probabilidade de 60% ou mais jogadores, aproxima a relatividade do acontecimento, por conta da natureza do instrumento. Porém, ainda assim, a tabela de exemplos, acima, aponta um complexo de relações exteriorizando o design cognitivo concretude, quando os sujeitos jogadores denotam um novo entendimento de aprendizagem, fruto de interações entre os “sujeitos/usuários, seus objetivos/tarefas/intenções[...]”. (MATTA, 2011, p.245).

Conclusão para concretude:

Entendemos que para o design cognitivo **concretude**, podemos apontar um entendimento favorável, estabelecendo a compreensão da existência desse princípio socioconstrutivista nas margens esperadas para os critérios de análise, implicando a possibilidade do designer “produzir um ambiente tal que consiga fazer” descortinar um espaço de aprendizagem, favorável de construção de nova consciência comum aos envolvidos no jogo. (MATTA, 2011, p.244).

4/5. Interatividade - Interação:

Por questão de didática e complementaridade, analisaremos os princípios conjuntamente.

Os sujeitos jogadores estão comprometidos na construção do conhecimento e na resolução de problemas diversos. Os vários pensamentos reflexivos, na Zona de Desenvolvimento Imediato (ZDI), participantes das várias ações integradas que fazem surgir a construção e o crescimento da consciência de todos os envolvidos. Tendo nesse

meio a linguagem e o uso dos signos deverão estar sendo utilizados. Interatividade e Interação se completam, na ação sobre o problema, relação entre o objeto conhecido e o sujeito conhecedor (objeto X sujeito). (MATTA, 2006, p.71).

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para Interatividade-Interação

Compreendemos que a interatividade é aspecto marcante no RPG, portanto, entendemos que sua ocorrência deverá ser 80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Interatividade-Interação	X	Instrumento	Jogo Religare RPG AD
[19:01]		FRANCISCA DE PAULA SANTOS DA SILVA:	Joguei o dado ...deu 7... fico olhando da janela da Kombi.... esse mundão la fora... e digo EDU B... você já pensou que fosse tão diferente? p.9
[11:38]		Nilda Moreira Santos:	Um cavalo veloz no mundo astral pode ser o cavalo de Dom Sebastião Rei de Portugal. Dou sinal para parsr e fujo s galope. P.10
[14:39]		Edlene Nogueira da Silva:	Concordo com a companheira e acelero os meus passos para chegar i mais rápido na Kombi p.4
[16:00]		FRANCISCA DE PAULA SANTOS DA SILVA:	Tom diz, pare a kombi, vamos dialogar com eles! p.7
[15:42]		FRANCISCA DE P. SANTOS DA SILVA:	Tom grita...olhem um buraco negro. Que faremos? p.11

Resultado da Análise: Religare RPG AD

Análise

Atento ao conceito de **Interatividade-Interação**, acima informado, que se coaduna ao design cognitivo socioconstrutivista, quanto a evidencia da aprendizagem do sujeito com o objeto e o meio contextualizado, numa relação de completude como promovida entre sujeitos jogadores estabelecendo “compartilhamento de experiências e aprendizagem de dimensão e complexidade crescente”. Ao observar os exemplos acima, percebemos a ocorrência de interações entre o sujeito, seus objetivos, tarefas, intenções,

ou numa relação entre sujeitos jogadores, ou entre sujeitos jogadores e mestre. (MATTA, 2011, p.246).

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para Interatividade-Interação:

Entendemos que a Interatividade-Interação ocorre entre mestre e sujeitos jogadores, ou objeto e sujeitos jogadores, portanto esperamos 80% ou mais de ocorrência deste episódio na ficha do personagem. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Para os princípios Interatividade-Interação, entendemos como momento que mestre e sujeitos jogadores desenvolvem ação reflexivas integradas, com novos signos, na correlação das diversidades de todos, resultante do “compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida comum”. A resultante, desse novo momento, foi sendo construído e agregado de significados para sujeitos jogadores e mestre. Isso sempre envolvendo contexto e conteúdo. (MATTA, 2011, p.246).

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise para interatividade-interação

Consideramos a **interatividade-interação** provável entre sujeitos jogadores e o mestre. Portanto, compreendemos que a ocorrência deverá ser acima de 60%, buscando observar, pelo menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

Interatividade-Interação	X	Instrumento WHATSAPP do Jogo
--------------------------	---	------------------------------

05/06/18 23:26 - Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já fiz isso, inclusive já coloquei uma foto, conforme pedido. Obrigada p.1
07/06/18 21:48 - Jane Cafh: Ótimo, Cavaleiro. Então faremos isso.
06/07/18 19:57 - Nilda Cafh1: Ainda não alcancei o dado, demo com orientação virtual.p.4
12/06/18 19:04 - Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já temos um horário marcado para jogarmos? Penso que seria interessante se tivesse o máximo de jogadores on line. P.3

Resultado da análise: Whatsapp

Compreendemos que para **Interatividade-Interação**, o critério de análise indicando a probabilidade de 60% ou mais jogadores, aproxima a relatividade do acontecimento, por conta da natureza do instrumento. Contudo, na tabela acima, demonstra a existência do design cognitivo Interatividade-Interação, advento de várias relações em nível de “complexidade crescente” e contextualizadas. (MATTA, 2011, p.246).

Conclusão para Interatividade-Interação:

Percebemos que, para o design cognitivo Interatividade-Interação, está claro a identificação desse princípio já que se estabelece como uma subvariável de referência que coexiste no jogo Religare RPG AD. Esse princípio socioconstrutivista eleva a possibilidade de diálogo com teoria de Zona Desenvolvimento Imediato (ZDI), contudo não deixando de referenciar que a complexidade das interações está além dessa teoria. (VIGOSTSKY, 2009 apud MATTA, 2011, p.244).

6. Metacognição:

O processo cognitivo é inerente a todo ser humano e acontece na medida em que se observa a organização e planejamento das informações, desenvolvendo um novo aprendizado. O instante da mediação que constrói, por fim, a nova aprendizagem, ampliando modificando ou reelaborando o mapa cognitivo interno. (MATTA, 2011, p.249).

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para Metacognição

Consideramos ser a **metacognição** aspecto essencial ao RPG, por isso sua ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva, esperando-se que 80% ou mais de jogadores apresentem ao menos um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Metacognição	X	Instrumento	Jogo Religare RPG AD
[13:29]		Arilene S.Azevedo:	Fizemos uma corrente humana até alcançar os instrumentos sem perder o contato com a Kombi. p.14
[03:05]		Jane Mary Santana Pereira:	Sugiro que todos estejam realizando as ações em conjunto. P.15
[15:24]		Nilda M. Santos:	Vou em busca de Kelly, para pegar um objeto. Possivelmente a espada. P.23
[15:24]		Nilda M. Santos:	Vou em busca de Kelly, para pegar um objeto. Possivelmente a espada. P.27

Resultado da Análise: **Religare RPG AD**

Análise

A partir do conceito de **Metacognição**, acima informado, e observando os exemplos da tabela de dados, compreendendo que as ações envolveram observação, planejamento e ação coerente e contínua para execução do ato, e todo esse processo resultou novo estado de consciência, definida como “verdadeira gestão da cognição realizada.” “O mais importante é aprender a aprender.” Sempre numa relação com o contexto que os sujeitos jogadores estão inseridos. (MATTA, 2011, p.249).

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para Metacognição:

Constatamos a inerência desse princípio na construção da ficha que ocorreu pessoalmente, ocorrendo 100% de jogadores. Deveremos observar e registrar, ao menos, um episódio na ficha dos personagens. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Compreendemos a ocorrência do princípio socioconstrutivista **metacognição** na construção da ficha dos personagens, pois os sujeitos jogadores vão sendo imersos num contexto, onde há uma “concretude de compartilhamento de práticas sociais”, aproximando processos colaborativos, de tal forma que, todos participantes alcançam, “nova aprendizagem, ampliando, modificando, ou reelaborando o mapa cognitivo interno.” (MATTA, 2011, p.250).

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise para metacognição

Compreendemos ser a **metacognição** um aspecto primordial ao chat/whatsapp. Logo, registraremos 80% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador puder não estar bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

Metacognição	X	Instrumento WHATSAPP do Jogo
05/06/18 23:26	-	Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já fiz isso, inclusive já coloquei uma foto, conforme pedido. Obrigada p.1
07/06/18 21:48	-	Jane Cafh: Ótimo, Cavaleiro. Então faremos isso.
06/07/18 19:57	-	Nilda Cafh1: Ainda não alcancei o dado, demo com orientação virtual.p.4
12/06/18 19:04	-	Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já temos um horário marcado para jogarmos? Penso que seria interessante se tivesse o máximo de jogadores on line. P.3
15/08/18 12:14	-	Nilda Cafh1: Percebi que a idéia do tabuleiro é simbólica

Resultado da análise: Whatsapp

Compreendemos que para **metacognição** o critério de análise indicando a probabilidade de 80% ou mais jogadores, aproxima a relatividade do acontecimento, por conta da natureza do instrumento. Contudo, como vimos na tabela acima, as frases denotam coerência com o conceito já citado sobre metacognição, quando se fala que o princípio aponta para “o instante da mediação que constrói, por fim, a nova aprendizagem”, quando amplia, modifica, ou reelabora o mapa cognitivo interno dos sujeitos jogadores, demonstrando novos entendimentos. (MATTA, 2011, p.246).

Conclusão para metacognição:

Para o design cognitivo metacognição, compreendemos que esse princípio se estabelece, como foi visto acima, na condição de aprender a aprender, onde fica demonstrado no jogo Religare RPG AD, a condição de ressignificação de valores que levam a novos estados de consciência, onde ocorreram reelaboração, ampliação, modificação ou aprendizagem do mapa cognitivo interno. (MATTA, 2011, p.250).

Dignidade da Pessoa Humana

Seus aspectos observados são: Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Proteção, Participação, Autonomia, Solidariedade.

7. Laicidade

Capacidade de agir sem preconceito de fé, pois não se deve deixar influenciar por qualquer religião. O importante é saber compreender o outro e compartilhar valores comuns e a importância de cada ser humano. (BARROSO, 2010, p.19).

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para Laicidade

Entendemos que a laicidade é um aspecto que deve ser construído pelo RPG. Trabalho este que será considerado e verificado, se pelo menos 1 jogador o revele em todo o jogo. Se mais de 1 jogador estiver identificado nesta condição será interpretado um nível potencial proporcionalmente maior de efetividade do item. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Laicidade	X	Instrumento	Jogo Religare RPG AD
[22:07]	Jane:	Recordo-me da cena	do crucificado e entro em po
[22:08]	Jane:	Profundo silêncio	
[23:56]	Arlene:	Silêncio	p.6

[18:43] Nilda: Sem excluir as duas primeiras alternativas, fico com a segunda alternativa - na evidência da participação posso **entrar na influência da transcendência e sentir a foça advinda de Deus.**

[10:04] Helenice: **Reflico sobre essas questões!** P.8

[19:01] FRANCISCA: Fico admirada com o plano astral e **curtindo a música da rádio Cemitério do Além** p.15

[21:30] Edlene: Me solto da corrente humana e vou ao encontro do **cavaleiro e de minha avó**

[16:10] Edlene: estou caminhando em direção ao cav e **a minha avó** porém quanto mais ando mas eles se afastam p.23

Resultado da Análise: **Religare RPG AD**

Análise

A partir do conceito de Laicidade, acima informado, observando o aspecto referente a agir sem preconceito de fé ou religião. Compartilhar valores de cada ser humano. Observando as referências na tabela acima, denotamos variedade de crenças (cristianismo, espiritismo, espiritualismo), além de expressões de tolerância e/ou respeito. Portanto, entendemos ser possível aceitar laicidade como um princípio socioconstrutivista, de modo que um designer cognitivo pode aproximar o princípio laicidade, como elemento passível de produzir ressignificação de valores nos sujeitos jogadores, entendendo o jogo como artefato com “dimensão e complexidade crescente.” (MATTA, 2011, p.246).

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para Laicidade:

Ficaremos atentos para registrar qualquer caso de influência da laicidade na criação de personagens. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Ao analisar a laicidade, na construção das fichas, entendemos que os jogadores deixaram claro a natureza laica de todos. No jogo, foram aproximados valores referentes a laicidade (capacidade de agir sem preconceito de fé), desde o início da aventura 1, a

exemplo da uma cruz egípcia (p.220), no começo do jogo. Portanto, entendemos que o jogo guarda uma proposta de design cognitivo para o princípio laicidade.

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise para Laicidade

Compreendemos que a laicidade um aspecto provável a ser observado no jogo. Por isso, espera-se a ocorrência de 60% ou mais dos jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

Laicidade	X	Instrumento WHATSAPP do Jogo

Resultado da análise: Whatsapp

Observando os dados referentes ao banco de dados do whatsapp, ainda não foi possível encontrar nenhuma informação que denote a ocorrência do princípio laicidade. Contudo, ainda não é possível afirmar a inoperância desse instrumento para a obtenção de dados referentes a esse princípio. Importante afirmar que, a priori, entendemos que não seria esse instrumento o causador do efeito observado e, sim, o tipo de abordagem desenvolvida nas várias comunicações que ocorreram entre os sujeitos jogadores.

Conclusão para Laicidade:

Para o design cognitivo laicidade, compreendemos que esse princípio se estabelece, como foi visto acima, na condição elemento passível de utilização numa arquitetura design cognitivo capaz de aproximar a ressignificação de valores, de modo a ser possível abordar a intolerância religiosa no sentido de “engajar a aprendizagem e o processo pedagógico proposto no mundo e no ambiente concreto e cotidiano do sujeito.” (MATTA, 2011, p.245).

8/9/10/11. Igualdade-Justiça-Respeito-Proteção

Igualdade

Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras de **igual** respeito e consideração.

Justiça

Para ser livre, **igual** e capaz de exercer sua cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares.

Respeito

O **direito** de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem.

Proteção

O **direito** à integridade física, aí incluída a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, das penas cruéis e do tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica. (BARROSO, 2010, p.21-23).

Análise

Como já foi dito, anteriormente, vamos tratar esses quatro (4) princípios conjuntamente, já que existe uma relação intrínseca de completude no preenchimento de um repositório que guarda uma série de elementos que compõe a totalidade da condição humana (e para além dela). De tal forma que, ao lermos cada um dos conceitos acima, identificamos iguais elementos nos vários conceitos.

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para **Igualdade-Justiça-Respeito-Proteção**

Percebemos ser a igualdade-justiça-respeito-proteção um aspecto inerente ao RPG. Entendemos que a ocorrência no RPG Play será expressiva, por isso, espera-se que 80% ou mais jogadores apresentem, ao menos, um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum

motivo ou pela natureza do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Igualdade-Justiça-Respeito-Proteção X Instrumento Jogo Religare RPG AD
[12:00] Helenice: Aguardemos mais um pouco. Há algo que precisa ser visto!
[15:24] Edlene: Concordo que devemos esperar
[16:01] Arilene: Aguardarei também
[19:04] Nilda: Também vou esperar. p. 1-2
[00:57] Arilene: Estou aguardando Momis e Edub p.4
[13:39] Nilda: Agora somos 4, que, juntos , podemos ampliar a marcha para alcançar os que já estão chegando na Kombi. Nosso interesse é o de saber qual será nosso destino. P.4
[03:05] Jane: Sugiro que todos estejam realizando as ações em conjunto p.15

Resultado da Análise: **Religare RPG AD**

Análise

Para esses princípios, igualdade, justiça, respeito, proteção, compreendemos que, por característica fundamental do jogo RPG, eles foram resguardados e precisam ser mantidos ao longo do jogo para que o processo de construção colaborativa do design cognitivo possa ocorrer durante toda aventura. Isso é comprovado, quando observamos os exemplos acima, onde os textos deixam transparecer que há entrosamento e coesão entre os sujeitos jogadores identificando essa realidade.

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para igualdade-justiça-respeito-proteção:

Ficaremos atentos para registrar qualquer caso que evidencie a desigualdade à criação de personagens. A Priore, é um documento descritivo, no qual não se espera nenhum registro que evidencie desigualdade, mas pode ser que tenha e será discutido.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Aqui, partimos para reforça a posição de que a ficha do personagem é um instrumento que, no exercício de construção da mesma, deverão ser resguardados esses princípios para que o jogador possa desenvolver, dentro dos requisitos do conjunto de normas, todo potencial criativo para um processo de construção colaborativa do design cognitivo de toda aventura.

Instrumento de análise: Chat/Whatsapp

Critério de análise para igualdade-justiça-respeito-proteção:

Compreendemos que a igualdade-justiça-respeito-proteção é um aspecto essencial ao RPG. Logo, a ocorrência no RPG Play deverá ser expressiva, por isso espera-se que 80% ou mais de jogadores apresentem ao menos um episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

igualdade-justiça-respeito-proteção	X	Instrumento WHATSAPP do Jogo

Resultado da análise: Whatsapp

Observando os dados referentes ao banco de dados do whatsapp, ainda não foi possível encontrar nenhuma informação que denote a ocorrência dos princípios igualdade-justiça-respeito-proteção. Contudo, entendo o cumprimento desses princípios, como já afirmamos, por serem inerentes ao jogo de RPG, e por conta disso ao Religare RPG AD.

Conclusão para igualdade-justiça-respeito-proteção:

Para o design cognitivo igualdade-justiça-respeito-proteção, compreendemos que esses princípios se estabelecem, como foi visto acima, na condição elementos presentes no momento de construção dos sujeitos jogadores, na arquitetura do design cognitivo colaborativo, com o “coletivo permeando suas condições e práticas”, o momento que os personagens são criados e contextualizados. (MATTA, 2011, p.248).

12/13/14. Participação-Autonomia-Solidariedade

Participação

Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno. Cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas, também, através do debate público e da organização social.

Autonomia

Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se autodeterminar, em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas.

Solidariedade

Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autorreferentes; b) a proteção de direitos de terceiros; e c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade. (BARROSO, 2010, p.24).

Análise

Como já dissemos, anteriormente, esses três (03) princípios não devem ser analisados separadamente, pois, também, pertencem ao repositório que guardam elementos comuns a totalidade da condição humana, ampliada pelo aspecto gregário de sua natureza, na sua luta história. Portanto, para nossa análise, importante afirmar que desde o primeiro encontro, esses três (03) princípios têm sido observados.

A autonomia, mantém o equilíbrio democrático que está livre para observar e opinar quanto ao que eclode de diversidade, mantendo o espaço da ação colaborativa em mestre e sujeitos jogadores.

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para **Participação-Autonomia-Solidariedade**

Compreendendo ser a participação-autonomia-solidariedade aspectos inerente ao RPG, entendemos que a ocorrência no RPG Play será expressiva. por isso espera-se que

80% ou mais dos jogadores apresentem ao menos 01 episódio desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Participação-Autonomia-Solidariedade X Instrumento Jogo Religare RPG AD
[12:00] Helenice: Aguardemos mais um pouco. Há algo que precisa ser visto!
[15:24] Edlene: Concordo que devemos esperar
[16:01] Arilene: Aguardarei também
[19:04] Nilda: Também vou esperar. p. 1-2
[00:57] Arilene: Estou aguardando Momis e Edub p.4
[13:39] Nilda: Agora somos 4, que, juntos , podemos ampliar a marcha para alcançar os que já estão chegando na Kombi. Nosso interesse é o de saber qual será nosso destino. P.4
[03:05] Jane: Sugiro que todos estejam realizando as ações em conjunto p.15
[11:53] Edlene: Estou longe do grupo. Vou caminhando para me encontrar com os demais. P.3
[19:20] Nilda: Acelero meus passos para acompanhar o grupo. P.4

Resultado da Análise: **Religare RPG AD**

Análise

Para esses princípios, participação-autonomia-solidariedade, compreendemos que é característica fundamental do jogo RPG e isso, naturalmente, ocorre no jogo Religare RPG AD. Por ser um jogo de construção colaborativa do design cognitivo, em que as práticas e reflexão se encaminham num “contexto comunitário” no sentido de construção de processos a serem atendidos durante toda aventura. Importante observar que a ação de cada sujeito jogador, mesmo autônoma, produz o desequilíbrio e aprendizagem, a partir do conjunto de ações e resultados. (MATTA, 2011, p.248).

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para participação-autonomia-solidariedade:

A construção da ficha do personagem ocorreu em grupo, presencialmente. Naquele momento de construção, observamos ocorrência de participação de jogadores entre si, e destes com o mestre. A expectativa é de 100% de ocorrência, perceptível, ou na ficha de personagem, ou em algumas gravações de áudio, feitas na sessão, ou em entrevista específica já descrita.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Identificamos que esses princípios são inerentes à construção das fichas dos personagens, mantendo o princípio da autonomia como ponto diferenciador na construção dos atributos, que aproximará os aspectos personalíssimos de cada sujeito jogador. Contudo, não esquecendo que a arquitetura de design cognitivo é fruto de ação colaborativa.

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise para participação-autonomia-solidariedade:

Compreendemos ser a participação um aspecto provável ao chat/Whatsapp. Registraremos a maioria significativa de 60% ou mais de ocorrência desse princípio. Não consideramos 100% em função de algum jogador não está bem informado por algum motivo ou pela natureza de informação rápida do instrumento. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

participação-autonomia-solidariedade	X	Instrumento WHATSAPP do Jogo
05/06/18 23:26	-	Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já fiz isso, inclusive já coloquei uma foto, conforme pedido. Obrigada p.1
07/06/18 16:04	-	Paula Alfredo: Farei esforço para entregar ainda hoje, após a Reunião.p.2
07/06/18 18:52	-	Nilda Cafh1: Cav. Posso levar meu notbook no sábado à tarde, para Cav Alfredo corrigir este acesso a o RPG? 🤖 p.2

Resultado da análise: Whatsapp

Observando os dados referentes ao banco de dados do whatsapp, encontramos frases que identificam a presença desses princípios, denotando o cumprimento da margem estabelecida para ocorrência dos apontados princípios. Como vimos acima, há uma interação dos princípios, conforme afirmamos no início do estudo. “A coletividade interage engajada de acordo a interesses e práticas comuns,” não esquecendo que a autonomia está ligada à subjetividade de cada sujeito jogador, mantendo-se latente. (MATTA, 2011, p.248).

Conclusão para participação-autonomia-solidariedade:

Para o design cognitivo participação-autonomia-solidariedade, compreendemos que “o sujeito individual está engajado e de fato faz parte do coletivo permeando suas condições e práticas, e realizando a interatividade no sentido de construir sujeitos coletivos concretos.” Através desses princípios, na arquitetura de design cognitivo, percebemos que vai ocorrendo o compartilhamento de crenças, metas, valores, objetivos, necessidades. (MATTA, 2011, p.248).

Eixo Temático da Mística de Cafh.

Seus aspectos observados são: Caminho Espiritual, Desenvolvimento Espiritual, Participação na Sociedade, Liberdade de, Felicidade, Responsabilidade.

15/16. Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual

Caminho Espiritual – Busca ter consciência e vontade para construir processos de um ideal melhor para a humanidade.

Desenvolvimento Espiritual – Desenvolve ações aplicadas à própria vida e demais seres e ambientes de convivência.

Análise

Como já dissemos anteriormente, compreendemos que esses dois (02) princípios completam-se, de forma que interpretando: **temos consciência, vontade e esforço para transformar, com ações, aplicadas na própria vida, para construir um ideal melhor para nosso contexto, e para a humanidade.**

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual:

Compreendemos que a busca pelo caminho espiritual-desenvolvimento espiritual se mostra como um aspecto essencial para o jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio, em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual	X	Instrumento	Jogo Religare RPG AD
[22:07]	Jane:	Recordo-me da cena do crucificado e entro em: Profundo silêncio p.6	
[12:06]	Nilda:	Fiz reverência ao Crucificado e compreendi sua situação histórica. P.6	
[18:32]	Arlene:	Procuo manter a calma. Penso positivamente e oro p.7	
[18:43]	Nilda:	Sem excluir as duas primeiras alternativas, fico com a segunda alternativa - na evidência da participação posso entrar na influência da transcendência e sentir a foça advinda de Deus. P.8	

Resultado da Análise: **Religare RPG AD**

Análise

Para esses princípios Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual, compreendemos que é característica fundamental do jogo Religare RPG AD. Por ser um jogo de construção colaborativa do design cognitivo, em que as práticas e reflexões se encaminham num sentido de **termos consciência, vontade e esforço para transformar, com ações, aplicadas na própria vida, para construir um ideal melhor para nosso contexto, e para a humanidade**, no sentido de construção de processos a serem

atendidos durante toda aventura. Importante observar que a ação de cada sujeito jogador, sendo autônoma, produz o desequilíbrio, que gera aprendizagem em múltiplos sentidos, longe de uma esperada dualidade da qual se está habituado. (MATTA, 2006, p.87).

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual:

Ficaremos atentos para registrar qualquer caso de influência do caminho espiritual-desenvolvimento espiritual na criação de personagens. A Priore, é um documento descritivo, no qual não se espera nenhum registro de reflexão espiritual, mas pode ser que tenha e será bem-vindo. Consideramos também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Compreendemos que para os princípios caminho espiritual-desenvolvimento espiritual, não encontramos indicador de design cognitivo para os mesmos, no instrumento ficha do personagem.

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise para Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual:

Entendemos ser o desenvolvimento espiritual um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual	X	Instrumento WHATSAPP do Jogo

Resultado da análise: Whatsapp

Entendemos que para os princípios caminho espiritual-desenvolvimento espiritual, não encontramos indicador de design cognitivo para os mesmos, no instrumento chat/whatsapp.

Conclusão para Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual:

Para esses princípios Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual, compreendemos que é característica fundamental do jogo Religare RPG AD. Sendo um jogo de construção colaborativa socioconstrutivista, em que a ideia fundante é **termos consciência, vontade e esforço para transformar, com ações, aplicadas na própria vida, para construir um ideal melhor para nosso contexto, e para a humanidade.** A princípio, vemos como possibilidade favorável à construção desse design cognitivo, através do instrumento jogo Religare RPG AD, pois identificamos expressões no quadro acima (Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual X Instrumento Jogo Religare RPG AD) que criam expectativas de potencial do jogo para a busca mais criteriosa, no sentido de desenvolvimento de pesquisa.

17/18/19/20. Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade

Participação na Sociedade – Gerar Paz e tranquilidade para a humanidade.

Liberdade de – Pensar, Sentir, Decidir.

Fidelidade – Assumir Compromisso

Responsabilidade – Participar e expandir a consciência

Análise

Como já foi explicado, esses quatro (04) princípios completam-se na medida em que compreendemos que a **participação na sociedade, através da nossa liberdade (de pensar, sentir, decidir), se dará com fidelidade e responsabilidade.**

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade:

Compreendemos ser a Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

Caminho Espiritual-Desenvolvimento Espiritual X Instrumento Jogo Religare RPG AD
[22:07] Jane: Recordo-me da cena do crucificado e entro em: Profundo silêncio p.6
[12:06] Nilda: Fiz reverência ao Crucificado e compreendi sua situação histórica. P.6
[18:32] Arilene: Procuo manter a calma. Penso positivamente e oro p.7
[18:43] Nilda: Sem excluir as duas primeiras alternativas, fico com a segunda alternativa - na evidência da participação posso entrar na influência da transcendência e sentir a foça advinda de Deus. P.8

Resultado da Análise: Religare RPG AD**Análise**

Os princípios Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade, entendemos ser de fundamental importância para o jogo Religare RPG AD. Sendo um jogo de construção colaborativa do design cognitivo, implica que as interações sociais, construam um sentido que a **participação na sociedade, através da nossa liberdade (de pensar, sentir, decidir), se dará com fidelidade e responsabilidade**, na intenção de aproximar processos a serem atendidos durante toda aventura. Onde a interatividade seria, “a chave para a construção de compartilhamento de experiências e aprendizagem,” nesse processo. (MATTA, 2011, p.246).

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade:

Na construção da ficha do personagem, que ocorreu em grupo e presencialmente, observamos a ocorrência dos princípios Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade entre jogadores e mestre. Portanto, registraremos, ao menos, um episódio nas fichas dos personagens.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Para os princípios Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade, compreendemos que eles são inerentes ao jogo Religare RPG AD, por entendermos que esses são elementos de tomada de decisão de quem busca um novo estado de consciência, participativo, colaborativo, “compartilhando, afetividades, objetivos, valores, sentimentos, necessidades”. (MATTA, 2011, p.248).

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise para Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade:

Entendemos ser a Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade aspectos inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio, em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos, também, que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplos

Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade X Instrumento WHATSAPP do Jogo
05/06/18 23:26 - Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já fiz isso, inclusive já coloquei uma foto, conforme pedido. Obrigada p.1
07/06/18 16:04 - Paula: Farei esforço para entregar ainda hoje, após a Reunião.p.2

12/06/18 19:04 - Jane Cafh: Boa noite, Cav Ivandson. Já temos um horário marcado para jogarmos? Penso que seria interessante se tivesse o máximo de jogadores on line. P.3
--

Resultado da análise: Whatsapp

Entendo que para os princípios Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade, se perfaz num sentido de atenção colaborativa, na medida todos os sujeitos jogadores participam da ideia de “comunidades de compartilhamento”, onde o novo estado de consciência se mantém participativo, imergindo os sujeitos jogadores no “ambiente criado para a aprendizagem.” (MATTA, 2011, p.248).

Conclusão para Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade:

Para os princípios Participação na Sociedade-Liberdade-Fidelidade-Responsabilidade, compreendemos que eles são inerentes ao jogo Religare RPG AD, pois se estabelece como arquitetura socioconstrutivista, que envolve colaboração em comunidades compartilhadas, mantendo o “princípio da construção e reconstrução contínua” de valores comunitários. (MATTA, 2011, p.246).

As etapas evolutivas cíclicas / 7 Etapas de Meditação / No Caminhos das Aventuras

21/22. O Aborrecimento - A Desolação

O Aborrecimento

Aproximo de minha consciência tudo aquilo que muito me incomoda, prejudica e ainda não tenho coragem ou meios de identificar. Por vezes, o que muito me incomoda está num ponto cego, de tal forma que só me sinto aborrecido, sem paz.

A Desolação

Quando me esforço por convergir todas as forças de dentro de mim para identificar e nomear exatamente o que tanto me constrange, a ponto de me sentir raivoso, paralisado, desolado.

Análise

Como já explicado anteriormente, compreendemos que os dois (02) princípios, têm o mesmo fundamento, de tal modo, que funcionam de forma complementar. Surgem do esforço de cada ser humano, na busca por superar a própria barreira de sentimentos invisíveis, que se mantêm silenciados, e por conta disso, geralmente esses princípios eclodem, em situações de fortes emoções.

Instrumento de análise: RPG Play (Religare RPG AD)

Critério de análise: para aborrecimento-desolação:

Compreendemos ser o aborrecimento-desolação um aspecto inerente ao jogo Religare RPG AD. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Dados:

aborrecimento-desolação X Instrumento Jogo Religare RPG AD
[22:07] Jane: Recordo-me da cena do crucificado e entro em: Profundo silêncio p.6
[12:06] Nilda: Fiz reverência ao Crucificado e compreendi sua situação histórica. P.6
[18:32] Arilene: Procuo manter a calma. Penso positivamente e oro p.7
[18:43] Nilda: Sem excluir as duas primeiras alternativas, fico com a segunda alternativa - na evidência da participação posso entrar na influência da transcendência e sentir a foça advinda de Deus. P.8

Resultado da Análise: Religare RPG AD

Análise

Os princípios aborrecimento-desolação são de fundamental importância para o jogo Religare RPG AD. Representando aspectos meditativos que se completam. Esses princípios se coadunam plenamente com o Socioconstrutivismo, pois “parte do princípio da construção e reconstrução contínua” de processo de aprendizagem de si mesmo e do meio ao seu redor, possibilitando uma autoaprendizagem, onde não há pretensão de se esgotar. (MATTA, 2011, p.244).

Instrumento de análise: **Ficha do Personagem**

Critério de análise para aborrecimento-desolação:

Na construção da ficha do personagem, não cabe analisar este critério neste instrumento pois as anotações não revelam detalhes.

Resultado da análise: Ficha do Personagem

Não cabe analisar este critério neste instrumento, pois as anotações não revelam detalhes.

Instrumento de análise: **Chat/Whatsapp**

Critério de análise para aborrecimento-desolação:

Entendemos ser o aborrecimento-desolação um aspecto inerente para esse jogo no chat/whatsapp. Nesse sentido, entendemos que a ocorrência desse princípio em pelo menos um jogador, já será entendido como sucesso. Se verificarmos um número maior de jogadores, implica que cresce a constatação do potencial do jogo. Consideramos também que se um jogador consegue em uma partida, os outros terão potencial de conseguir no futuro.

Exemplo

aborrecimento-desolação X Instrumento WHATSAPP do Jogo

Resultado da análise: Whatsapp

Entendemos que, para os princípios aborrecimento-desolação, não encontramos indicador de design cognitivo para os mesmos, no instrumento chat/whatsapp.

Conclusão para aborrecimento-desolação:

Os princípios aborrecimento-desolação, entendemos ser de fundamental importância para o jogo Religare RPG AD. Representando aspectos meditativos que se completam. Entendemos que, com relação à Ficha do Personagem, esses princípios não cabem ser analisados, pois as anotações não revelam detalhes desses aspectos. Também não conseguimos indicadores que revelassem a existência desses princípios no instrumento Chat/Whatsapp.

6.4 Resultado Geral da Pesquisa

Após termos efetuado as análises das subvariáveis (princípios) das primeira e segunda partes da aventura 1, onde a primeira parte consistiu na análise do jogo no modo presencial, enquanto na segunda parte tivemos a análise do jogo não presencial, foi possível chegarmos a alguns entendimentos quanto à aplicação do jogo.

Tivemos a oportunidade de aplicar o jogo em um grupo de sujeitos jogadores pertencentes ao Instituto Cafh, diferentemente do projeto inicial da pesquisa, que consistia em convidar alunos do Ensino Médio da Rede Pública de Ensino (Colégio Estadual Duque de Caxias). Porém, por questões relacionadas ao tempo gasto para desenvolvermos o roteiro e a aventura do jogo, além do tempo gasto para aprender a “mestrar” (desenvolver a aventura) o jogo, não tivemos oportunidade de efetivar essa etapa do projeto.

Os sujeitos jogadores, membros participantes do Instituto Cafh, têm uma ascética mística de vida e prática meditativa de mais de vinte (20) anos. São professores, funcionários públicos, profissionais liberais e aposentados. Suas idades variam entre 50 e 75 anos, com religiões que variam entre Católica, Espírita e Protestante. Essas características, de anos de treinamento, além de não ser um grupo de escola, pode denotar que não é um grupo perfeito para aplicação do jogo, contudo é um grupo que tem a diversidade na sua natureza, de forma que isso não inviabilizou o trabalho de pesquisa.

Portanto, como foi identificado acima, o trabalho de aplicação do jogo ocorreu no modo presencial e em seguida no modo não presencial e, por conta disso, importante relatar algumas observações advindas dessas experiências. Sobre a questão da intolerância religiosa, tratamos desde o início da aventura 1, de aproximar de forma contínua e gradual, inúmeros símbolos, ocorrências, fatos históricos, de variadas crenças, visando a diversidade de crenças, juntamente com teorias de ciências físicas, ao longo do jogo.

Nesse sentido, essa forma de aproximar, no espaço lúdico do jogo, uma variedade de informações referentes à diversidade religiosa e científica, promoveu um acolhimento de muitas verdades, sem exacerbação de nenhuma dentro do estudo de contextualização. Então, isso proporcionou que questões religiosas fossem tratadas sem conflito e a participação de todos ocorreu de forma dinâmica. Além disso, na parte presencial do jogo, houve um momento em que os sujeitos jogadores assinalaram a necessidade de mudanças no jogo, quando acharam que, num dado instante (segundo dia presencial - ver no diário de bordo), o jogo ficou lento e sem motivação. Logo, entendemos ser esse o momento de sugestão, como a **segunda fase** do Design-Based Research (DBR), quando há uma proposta de solução responsiva dos sujeitos jogadores, motivando um redesign. Desse modo, fizemos os ajustes no jogo e, no terceiro encontro, houve a aplicação dessa nova fase, que entendemos como **terceira fase** da DBR, numa prática colaborativa, em que ocorreu a dialética entre sujeitos participantes.

Então, entendemos que a aplicação deu certo, porque houve diálogo entre os sujeitos participantes (mestres e sujeitos jogadores), de forma que pareceu ter havido aprendizagem dos assuntos ligados à religião e à mística, na medida em que o processo do jogo teve continuidade, voltando a busca de aperfeiçoamento. Também foi possível, através da análise acima, perceber que os princípios escolhidos nas variáveis de referência, que foram aplicados no Roteiro e Aventura 1 (variáveis de acompanhamento), foram, em sua maioria, encontrados em quase todos os instrumentos utilizados (ficha do personagem, chat/whatsapp, jogo Religare RPG AD), como observamos ao final da análise. Dessa maneira, entendemos que houve aprendizagem ou ressignificação de valores de convivência dos diferentes.

Nesse momento, para finalizar (quarta fase da DBR), podemos refletir sobre a aplicação desse jogo em uma Escola Pública, com alunos do Ensino Médio que não têm

treinamento em meditação, nem um modo ascético de vida. Compreendemos que o jogo, com roteiro e aventura 1, tem uma proposta atual e dinâmica que pode ser aplicada em uma outra aventura. No entanto, para a aventura 2, pensaria na criação de mais alguns personagens não jogadores, com características de aventureiros e lutadores, orixás com espadas, orixás com machado, cavaleiros cruzados com espadas e escudos, o índio e seu arco e flecha e seu contato com seres invisíveis. Nessa aventura 2, desenvolveríamos o conceito de Ubuntu (uma pessoa é uma pessoa por meio de outras pessoas) e o meio ambiente seria a Floresta Amazônica, com seu mundo enigmático e cheio de seres invisíveis e com suas magias. Além disso, criaríamos esse tipo de aventura para uma dinâmica mais responsiva, em termos de uma reflexão que envolvesse mais ação e surpresas. Sempre levantado os princípios do jogo, atento ao contexto, para buscar ações colaborativas, através da sabedoria dada como resposta pelos sujeitos jogadores, para ter respostas mais interativas entre todos.

CONCLUSÃO

Nessa pesquisa, buscou-se apreender como se dá a construção de jogos educacionais (RPG) para a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos, buscando o diálogo com os caminhos espirituais. Para tanto, usamos como instrumento de pesquisa o jogo Role Playing Game (RPG) com base na abordagem socioconstrutivista que possibilita a interação entre sujeitos e o seu contexto social. Além disso, trabalhamos com abordagem Design-basic Research (DBR) que permite o diálogo de ciclos permanentes na relação ensino-aprendizagem que levarão a resolução de sua problemática social.

Iniciamos nosso trabalho de pesquisa fazendo um breve estudo dos povos fundantes do Brasil, em particular, aqui na Bahia, no Século XVI. Como se sabe, os povos indígenas, os ibéricos e os africanos trouxeram inúmeras riquezas para o Brasil, principalmente no que diz respeito aos aspectos cultural, social e religioso. Em relação aos índios, destacamos a importância do Xamã como ser que mantém o equilíbrio entre o mundo visível e o invisível; as forças da natureza representadas pelo sol e pela lua, e animais, onde a diversidade está presente nos dois universos. No tocante aos ibéricos, observamos a predisposição para aceitação das muitas expressões de Deus, o sagrado e o profano convivem lado a lado, tendo relevância o lado sombrio, tenebroso em que se não cumprir com os dogmas, há um castigo vindouro. Já os povos africanos nos deixaram o legado do sincretismo, a riqueza dos orixás, a aceitação da existência das diversas forças da natureza, a proximidade com os ancestrais que, após a morte, passam a serem vistos como protetores da família. No entanto, nossa pesquisa focalizou a diversidade dos aspectos místicos/religiosos para entender como essa realidade histórica teve influência na sociedade atual.

A fundamentação teórica que conduziu essa pesquisa foram aspectos do Socioconstrutivismo, da Dignidade da Pessoa Humana, da Mística de Cafh e do Jogo RPG digital que são artefatos contemporâneos que proporcionam ação colaborativa entre os sujeitos nas suas diversidades. Em relação ao Socioconstrutivismo, Matta (2011) afirma que a construção do conhecimento se dá através das interações entre o sujeito singular e o seu contexto social. Nesse sentido, o design cognitivo aproxima os valores sociais e culturais do sujeito de modo a produzir desequilíbrio e, por conta disso,

aprendizagem. Por essa razão, a importância da interatividade e colaboração na produção de redes de compartilhamento, no sentido de agregar novos conhecimentos e ressignificação de valores entre sujeitos. Nessa condição, é possível a construção de valores, sentimentos, necessidades, afetividades em uma complexidade crescente de conhecimento.

No que diz respeito à Dignidade da Pessoa Humana, segundo Barroso (2010), se assenta na ideia que cada ser humano é dotado de um valor intrínseco e desfruta de uma posição especial no universo. Então, compreende-se que historicamente foi construído o conceito de respeito à essência da pessoa humana, indo além das suas características físicas, culturais e sociais. Tangenciando seus sentimentos, seu respeito próprio, sua consciência subjetiva de ser onde essa complexidade se dá de forma crescente e paralela ao avanço civilizatório, não se limitando a uma concepção biológica ou natural, também ecológica, indo além de uma condição comunitária, social, histórico cultural.

Quanto à Mística de Cafh, entendo como uma metodologia de vida, não é uma religião, pois não tem dogmas nem intermediários para ir ao encontro de Deus. Sua ideia fundante baseia-se na renúncia interior, através de um método individual e exterior. Seu aspecto místico, dentro de uma visão simplificada, se expressa na mística do coração que pode ser traduzido num exercício contínuo de amor, respeitando a todos na aceitação da diversidade humana. Segundo Santiago Bovisio, deve-se respeitar a liberdade de consciência de cada ser humano, sem impor um pensamento único quanto às próprias crenças. Esses fundamentos estão expressos em seus princípios e postulados.

No tocante ao Jogo Role Playing Game (RPG) Digital, é um jogo que se baseia na dramatização e que por conta disso criam-se personagens e mundos fictícios com o objetivo de resolver qualquer questão prática sendo um jogo que funciona por meio de ações grupais. Por essa razão, é considerado um jogo colaborativo que pode ser trabalhado presencialmente ou virtualmente, por meio de artefatos tecnológicos como computadores, tablets, smartphones, notebooks. Por sua natureza, permite desenvolver situações simuladas que de forma orientada, na colaboratividade, promove resoluções de problemas práticos nas comunidades em que o jogo é aplicado.

Portanto, esses princípios foram aplicados na pesquisa em forma de rede, produzindo uma amplitude da ação de cada um, de modo a multiplicar a possibilidade de contribuição para o aprendizado de ressignificação de valores de convivência entre

sujeitos com religiões diferentes. Essa complexidade de princípios possibilitou trabalhar o jogo de maneira orientada dentro de um conceito de pesquisa científica, uma metodologia controlada.

A partir daí, foi pensado quanto à estrutura do jogo RPG e o seu funcionamento dentro da pesquisa, já que serviria de suporte para as análises. Em primeiro lugar, foi determinado o número de jogadores para manter a otimização através da agilidade de respostas necessárias a cada jogada. Entre os participantes temos mestres e sujeitos jogadores que tiveram de preencher um instrumento chamado de fichas dos personagens para dar um cunho personalíssimo a cada personagem. Outros dois instrumentos que foram utilizados para otimizar o jogo foram o Religare RPG AD e o Chat/whatsapp que juntos contribuíram para o desenvolvimento da aventura 1. Importante ainda falar que houve o desenvolvimento de implementação de versão WEB móvel responsivo adaptativo, de modo que o jogo pode ocorrer em interface WEB responsiva, mantendo os princípios Socioconstrutivistas. E, por conta disso, foi possível utilizar aparelhos como os acima citados.

Em seguida, procurou-se esclarecer as fases do DBR que consistiram em 5 (cinco) que foram: análise do problema por investigadores, usuários e/ou demais sujeitos envolvidos em colaboração; desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de design, às técnicas de inovação e à colaboração de todos os envolvidos; ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução; reflexão para produzir “Princípios de Design”; melhora da implementação da solução. Além disso, foram definidos os instrumentos de análises metodológicas que consistiram nas Variáveis de Acompanhamento que são: Roteiro e Aventura 1 e as Variáveis de Referência que são os elementos contidos no Socioconstrutivismo, Dignidade da Pessoa Humana, Mística de Cafh e Temas de Meditação. Definidos os instrumentos de análise, coube estabelecer os índices de ocorrência em cada princípio para que o jogo alcançasse os objetivos propostos no início da investigação. Devido a especificidade de cada princípio, indicamos para cada um o resultado elencado como satisfatório no experimento, por instrumento.

Por último, analisou-se os resultados da aplicação jogo Religare RPG AD onde as análises foram divididas em duas partes: na primeira parte, tivemos o estudo do jogo no modo presencial, que envolveram as fichas dos personagens e os três (03) primeiros encontros entre mestres e jogadores. Esses encontros foram relatados no diário de bordo

realizado, enquanto na segunda parte foi feito o estudo, a partir de instrumentos (bancos de dados), obtidos do jogo no modo não presencial.

Essa pesquisa possibilitou responder o problema aqui levantado que foi se **os jogos educacionais (RPG) podem favorecer a aprendizagem de convivência entre sujeitos com religiões e patrimônio simbólico/cultural diversos**. E isso foi possível porque, ao final desse trabalho de pesquisa, compreendemos que as variáveis de referência, buscadas nas respostas dadas, pelos sujeitos jogadores na aventura aplicada (Roteiro e Aventura 1), foram em sua maioria constatadas. Isso indica que os instrumentos identificados na contextualização e os fundamentos teóricos, escolhidos para a realização da pesquisa, foram bem aplicados.

Ao final dessa análise, constatamos que através da abordagem Socioconstrutivista do design cognitivo foi possível desenvolver um conhecimento ao buscar aproximar meios de “aprendizagem e processos pedagógicos”, em forma colaborativa para que o sujeito, no seu ambiente e valores, pudesse solucionar questões práticas, fazendo com que adquirisse novos conhecimentos, compatíveis com os princípios apontados nos fundamentos teóricos. (MATTA, 2011, p.245).

É importante ressaltar que, no final da pesquisa, o objetivo geral e os objetivos específicos foram alcançados, pois entendemos que todo o processo para buscar a efetivação da pesquisa contribuiu para o aperfeiçoamento do jogo RPG digital, no sentido de desenvolvimento do processo de aprendizagem colaborativa, para uma abordagem Socioconstrutivista. Avaliamos que as respostas obtidas nas análises do jogo, quanto a sua aplicação e aos resultados, foram satisfatórios, pois, como foi explicado, os sujeitos jogadores tiveram oportunidade dar feedback, quanto à necessidade de aprimoramento do jogo, de modo que isso ocorreu e essa etapa é prevista na abordagem do Design-Based Research (DBR). Ou seja, foi possível observar que houve a construção de proposta de solução responsiva aos princípios gerados, fundamentando e permeando todo o jogo (roteiro e aventura 1), e a característica fundamental desse acontecimento foi percebido em certo momento da aplicação, quando aconteceu uma resposta, provocando o redesign ou segundo ciclo da DBR, um refinamento da práxis de solução que busca aprendizagem colaborativa de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos. Contudo, é compreensível a percepção de vários graus de responsividade e isso é constatado quando, nas análises acima observadas, identificamos que nos vários

instrumentos, ficha do personagem, chat/whatsapp ou Religare RPG AD, tivemos níveis de respostas diferenciadas que variaram, também, de acordo com o princípio analisado. No que diz respeito aos aspectos éticos, morais e jurídicos, que podem melhor interagir no jogo para construção do ambiente colaborativo de convivência, entendemos que esses aspectos cumprem esse papel na medida em que funcionam como fundamento teórico e que dialoga, ao mesmo tempo, com o contexto, o roteiro e a aventura. E isso interviu no campo das práxis pedagógica.

Sobre nossos princípios geradores, já descritos, tivemos o Socioconstrutivismo, a Dignidade Humana, a Mística de Cafh e Temas de Meditação, que foram elencados por serem capazes de produzir, na ação colaborativa entre sujeitos participantes, mestre e sujeitos jogadores, uma interatividade capaz de gerar complexidade crescente de aprendizado em variado grau de colaboração, na aplicação de soluções de ressignificação de valores de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos.

É importante apontar outros aspectos para termos uma ideia mais abrangente do resultado desse trabalho de pesquisa, visto que é resultante de uma composição de estudos, métodos e práxis que interagem em rede, produzindo resultados variados, onde a princípio, percebemos três (03) aspectos a pontuar:

- Primeiro, temos o entendimento de que essa pesquisa possibilitou a construção de um artefato, o jogo Religare RPG AD, que através de uma práxis colaborativa mobilizou sujeitos participantes e pesquisadores, alinhados com o contexto histórico, com fundamentos éticos e teóricos, além de metodologia de vida. Cabe-nos avaliar quanto à capacidade do artefato construído (o jogo) responder, satisfatoriamente, ao fim para o qual foi desenvolvido, estimular aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos, ou seja, estimular a ressignificação de valores de convivência entre sujeitos com religião e patrimônio simbólico diversos. Quanto a essa avaliação, podemos dizer, a princípio, que pela abordagem Design-Based Research (DBR), com a fase de redesign de um jogo colaborativo, em que houve correções solicitadas pelos sujeitos jogadores, produzindo o dinamismo esperado pelos sujeitos jogadores e que nas análises da parte presencial e não presencial do jogo identificamos, nos inúmeros instrumentos (ficha do

personagem, chat/Whatsapp, RPG play), a ocorrência de princípios apontados para o jogo. Contudo, não podemos afirmar que essas condições indicam que o artefato produzido satisfaz plenamente ao problema de pesquisa levantado, pois, percebemos que não há testes suficientes (manutenção do jogo) para tal afirmação. Outro ponto a ser levantado seria a necessidade de avaliar o jogo produzido por alunos de Ensino Médio de Escolas Públicas, no qual temos a intenção de testar, dando continuidade aos ciclos de refinamentos da DBR e levando ao aperfeiçoamento do artefato produzido.

- Um segundo aspecto a pontuar refere-se à aprendizagem das pessoas envolvidas, mestres e sujeitos jogadores. É fato perceptível, por experiência própria como mestre, que o jogo proporciona, aos sujeitos participantes, atuar num campo mental, em que os aspectos lúdico e criativo se expressam de modo pleno. Trabalhamos num espaço mental, onde nossa atenção, em poucos momentos, fogia da rotina e necessidades diárias. De forma que tenho a impressão de, naqueles instantes do jogo, multiplicar minha atenção de aprendizagem, pois as experiências vividas nesse campo mental ficavam vívidas em minhas impressões mentais. Porém, isso é algo a se comprovar com novos experimentos, mais específicos. Compreendemos que, pela explicação ocorrida no parágrafo anterior, referente à segunda fase do ciclo da DBR, em que houve correção da aventura 1, e também pelas respostas das análises, posso interpretar como fato favorável à aprendizagem de novos valores. Todavia, ainda não temos testes suficientes para afirmar que houve mudanças favoráveis à aprendizagem de convivência ou ressignificação de valores nesse nível. Uma variável a se estudar seria quanto à clientela dos sujeitos jogadores, ou seja, mudar os sujeitos jogadores para alunos de Ensino Médio, de Escolas Públicas para observar se ocorreria ou não a aprendizagem.
- O terceiro aspecto a pontuar seria quanto à possibilidade dos sujeitos jogadores absorverem fundamentos teóricos que são o Socioconstrutivismo, a Dignidade Humana, a Mística de Cafh e Temas de Meditação para a vida diária. Podemos afirmar, como já foi pontuado, que na construção de aprendizagem colaborativa, entre sujeitos coletivos, multiplica a possibilidade de ressignificação de valores de convivência na

medida que construímos uma práxis entre sujeitos, favorecendo a absorção desses fundamentos. Encontramos esses fundamentos diluídos na aventura 1, nas construções das jogadas dos sujeitos jogadores, quando tivemos oportunidades de interpretar as análises. Contudo, não podemos afirmar categoricamente essas observações, pois não temos quantidade de jogos suficientes para empreender a comprovação.

É importante assinalar a importância do mestre no jogo de Role Playing Game (RPG), diferentemente do romancista que escreve a história de cada personagem. Como aquele que é muito mais que narrador da história, pois, além de interpretar os personagens não jogadores, também tem visão geral da história a ser construída pelos sujeitos jogadores, favorecendo a dinâmica do jogo. Nesse momento, destacamos a dificuldade de compreender e apreender as funções do mestre, deixando os sujeitos jogadores livres para criarem a história. Isso foi um dos fatores responsáveis pelo atraso do trabalho de pesquisa.

Em conformidade com a evolução desse trabalho de pesquisa, afirmamos que esse trabalho está em franca posição de decolagem para alçar novas perspectivas, pois, naturalmente, o trabalho abriu campo de pesquisa para comparação entre grupos treinados, com muitos anos de meditação e trabalho ascético/místico, grupos com poucos anos de meditação e trabalho ascético/místico e grupos sem treinamento, com faixa etária diferenciada. Podemos trabalhar novas aventuras, com contextualização e fundamentos que construam valores comunitários e, também, a possibilidade de buscar aproximar Neurociência e Educação no processo ensino-aprendizagem. Ou seja, novas linhas de trabalho, novos testes possíveis, novos ciclos que poderão surgir.

REFERÊNCIAS

- ALBERGARIA, Bruno. **Histórias do Direito**: evolução das leis, fatos e pensamentos. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2012. p.6.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; BARROS Daniela; OKADA Alexandra. **Moodle**: estratégias pedagógicas e estudo de caso. 2. ed. Salvador: EDUNEB, 2012.
- ANTUNES, Caio. **A Educação em Mészaáros**: trabalho, alienação e emancipação. - Campinas, SP: Autores Associados, 2012.
- AMORIM, Marília. **Para uma filosofia do ato**: “válido e inserido no contexto”. In: BRAIT, Beth (org.). Bakhtin, dialogismo e polifonia. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2013.
- ARDITI, Benjamin. **El Reverso de la diferencia**: identidade y política. Nueva Sociedad. 2000.
- Assembleia Geral da ONU. (1948). **DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS HUMANOS** (217 [III] A). Paris. Disponível em: <https://declaracao1948.com.br/declaracao-universal/declaracao/>. Acesso em: 02. jan. 2019.
- ATAIDE, Yara Dulce B. de. A (re)construção da identidade étnica afro-descendente a partir de uma proposta alternativa de educação pluricultural. **Revista da FAEEBA: educação e contemporaneidade** Salvador, v.12, n.19, jan./jun. 2003.
- BAKHTIN, M. & VOLOCHINOV, V.N. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.
- BARROSO, Luiz Alberto. **A Dignidade da pessoa humana no direito constitucional contemporâneo**: natureza jurídica, conteúdos mínimos e critérios de aplicação. dez. 2010. Disponível em: http://luisrobertobarroso.com.br/wp-content/themes/LRB/pdf/a_dignidade_da_pessoa_humana_no_direito_constitucional.pdf. Acesso em: 19 mai. 2017.
- BIRNFELD, Dionísio Renz. **Dano moral ou extrapatrimonial ambiental**. São Paulo: LTr, 2009.
- BONDER, Nilton. **O Segredo Judaico de Resolução de Problemas**: a utilização da ignorância na Resolução de Problemas. Rio de Janeiro: Imago, 1995.
- BORGES, Roxana Cardoso Brasileiro. **Disponibilidade dos direitos de personalidade e autonomia privada**. São Paulo: Saraiva, 2005.
- BRAIT, Beth. Problemas da poética de Dostoiévski e estudos da linguagem. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin, dialogismo e polifonia**. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2013.
- CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **O RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita**. 2007. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação) –Programa de Pós-

Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador. Disponível em:
<http://www.cdi.uneb.br/pdfs/dissertacao/2007/sueli_da_silva_xavier_cabalero.pdf>. Acesso em: 05 mai. 2017.

_____. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/364646406/JOGO-RPG-VISTO-COMO-UMA-COMUNIDADE-DE-APRENDIZAGEM>. Acesso em: 18 ago. 2018.

_____. **RPG by moodle**. Universidade do Estado da Bahia Editora. 2012, 323p. Disponível em:
<http://pat.educacao.ba.gov.br/fisicaecotidiano/rpg/LivroRpgByMoodle.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2018.

CAFH. **Extratos das alocações de plenilúnio 2005-2013**. 2013. Disponível em:
<https://www.cafh.org/templates/atomic/images/Publicaciones/PDF-enseanzas-cursos/portugues/EXTRATOS%20DAS%20ALOCUCOES%202005-2013.pdf>. Acesso em: 06/05/2018.

_____. **Mensagens V**: 2001 – 2004. Salvador, 2004.

CARDOSO, E. T. **Motivação escolar e o lúdico**: o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de História. 2008. 141 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**: movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

_____. **A Sociedade em rede**. 19. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018.

CHIAVENATO, Júlio José. **O Negro no Brasil**. São Paulo: Cortez Editora, 2012.

CONCEIÇÃO, Joalice. Quando o assunto é sobre religiões de matriz africana: lei 10.639/2003. **Revista da FAEBA: educação e contemporaneidade**, Salvador, v. 25, n. 45, p. 1-242, jan./abril. 2016.

COSMOVISÃO. Dicio, Dicionário online de português, 19 nov. 2018. Disponível em: www.dicio.com.br. Acesso em: 19 de novembro de 2018.

CUNHA JÚNIOR, Dirley da. **Curso de Direito Constitucional**. Salvador: JusPODIVM, 2008.

BRASIL. Constituição (1988). **CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL DE 1988**. Disponível em:
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 19 mai. 2018.

DICIONÁRIO ESCOLAR DA LÍNGUA PORTUGUESA. Academia Brasileira de Letras – 2. ed. – São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008.

DUARTE, Caroline Alcântara. **Modelagem do role-playing game digital para cidadania crítica entre os jovens do Cabula e entorno**. 2016. 214f. il. Dissertação (Mestrado em

Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

FENSTERSEIFER, Tiago. **Direitos fundamentais e proteção do ambiente: a dimensão ecológica da dignidade humana no marco jurídico-constitucional do Estado Socioambiental de Direito**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2008.

FONSECA, Lázaro Emanuel Souza, Os Jogos eletrônicos de simulação: aprendendo com o the sims. **Revista da FAEEBA – educação e contemporaneidade**, Salvador, v. 14, n. 23, p. 113-121, jan./jun. 2005.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

_____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 21. ed. São Paulo: Paz e terra, 2002.

_____. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GADOTTI, Moacir. **História das ideias pedagógicas**. São Paulo: Ática, 2002.

GIDDENS, Antony. **As consequências da modernidade**. 5. ed. [S.l.]: Unesp Fundações, 1991.

GILISSEN, John. **Introdução histórica ao direito**. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1986.

GASPARETTO JÚNIOR, Antônio. **Plantation**. 2010. Disponível em: <http://www.historiabrasileira.com/brasil-colonia/plantation/>. Acesso em: 08. jul. 2018.

HARAWAY, Donna. "**Gênero**" para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra. Disponível em: <http://Cad. Pagu>, Jun 2004, no.22, p.201-246. Acesso em: 05. jun. 2016.

HARDING, Sandra. **A instabilidade das categorias analíticas na teoria feminista – legh**. Disponível na URL: <http://www.legh.cfh.ufsc.br/files/2015/08/sandra-harding.pdf>. Acesso em 05. jun. 2016.

JURUPARI. PORTAL, São Francisco. 29 nov. 2018. Disponível em: <www.portalsaofrancisco.com.br/folclore/jurupari > Acesso em: 29 de novembro de 2018

LANGDON, Esther Jean Matteson (org.). **Xamanismo no Brasil: novas perspectivas**. Florianópolis: UFSC, 1996.

LAZARTE, Omar. **Uma nova dimensão de vida**. São Paulo: Ece, 1980.

LINHARES, R. N.; FERREIRA, S. L.; BORGES, F. T. (orgs.). **Infoinclusão e as possibilidades de ensinar e aprender**. Salvador: EDUFBA, 2014.

LYRA FILHO, Roberto. **O que é direito**. São Paulo: Brasiliense, 17. ed. 14ª reimpressão, (Coleção primeiros passos, 62), 2006.

MAGALHÃES, Maria Cecília Camargo; OLIVEIRA, Wellington de. **Vygotsky e Bakhtin/Volochinov: dialogia e alteridade**. Disponível na URL: <http://revistas.pucsp.br/index.php/bakhtiniana/article/viewFile/4749/5077>. Acesso em 20. nov. 2016.

MATIAS, Lisandra. As faces da intolerância. **Revista Guia do Estudante: atualidades vestibular+enem**, São Paulo: Abril, 27. ed, p. 61-79, 2018.

MATTA, Alfredo E. R. Tese de Doutorado. Disponível em: www.matta.pro.br, acesso em: 18. nov. 2015.

_____. **Tecnologias para a colaboração**. Disponível em: http://www.matta.pro.br/pdf/prod_1_tecnologiascolabora.pdf. Acesso em: 17. nov. 2015.

_____. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história**: utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição. Brasília: Líber Livro Editora, 2006. 216 p.

_____. A República e a educação: analfabetismo e exclusão. **Revista da FAEEBA – educação e contemporaneidade**, Salvador, v.12, n.19, jan./jun. 2003.

_____. Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para a produção do conhecimento. *In*: GURGEL, Paulo Roberto Holanda; SANTOS, Wilson Nascimento (orgs.). **Saberes plurais, difusão do conhecimento e práxis pedagógicas**. Salvador: EDUFBA, 2011.

_____. SILVA, Francisca P. S., BOAVENTURA, Edivaldo M. Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI. **Revista da FAEEBA: educação e contemporaneidade**. Salvador, v. 23, n. 42, jul./dez., p. 23-36, 2014.

MAZZARDO, Mara Denize; NOBRE, Ana Maria Ferreira; MALLMANN, Elena Maria; MARTIN-FERNANDES, Isabelle. **Design-Based Research**: desafios nos contextos escolares. 2016. Disponível em: <http://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/viewFile/691/679> Acesso em: 6 nov.2016.

MATTOSO, José. **História de Portugal**. Primeiro volume Antes de Portugal. Coordenador: Prof. Doutor José Mattoso e Autores. Portugal. Editorial Estampa. 1997.

MENEZES, Jaci Maria Ferraz de. *et al.* Educação e Pluralidade Cultural: apresentação. **Revista da FAEEBA: educação e contemporaneidade**, Salvador, v.12, n.19, jan./jun., 2003.

MÉTODO, 2017. Disponível em: <http://www.cafh.org/index.php/pt/metodo.html> Acesso em: 28 jun 2017.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**: Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgard de ASSIS Carvalho. 2ª ed. Ver. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.

MUNANGA, Kabengele. **Origens Africanas do Brasil Contemporâneo: histórias, línguas, culturas e civilizações**. 2ª reimpressão. São Paulo: Global, 2009. 2ª reimpressão. 2016.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky Aprendizado e Desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: editora Scipione (2001).

OST, François. **A Natureza à Margem da Lei: a ecologia à prova do direito**. Lisboa (Portugal): Instituto Piaget, 1995.

(POSTULADOS, 2017). Disponível em:

<http://www.cafh.org/index.php/pt/postulados-y-principios>. Acesso em: 28 jun 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=RSaYFpTV7hM> Acesso em: 30 jun. 2017.

QUERINO, Manuel. **Costumes Africanos no Brasil**; prefácio, notas e organização de Raul Lody; apresentação de Thales de Azevedo. 2. Ed. Ampl. E comentada. – Salvador: EDUNEB, 2010. 1ª reimpressão. 2013.

RIBEIRO, Berta. **O Índio na História do Brasil**. 12. Ed.- São Paulo: Global, 2009. 1ª reimpressão, 2011.

RICHELIEU, Peter. **A Viagem de uma Alma**. 10 Ed. São Paulo: Pensamento. 1995.

RISÉRIO, Antônio. **Uma História da Cidade da Bahia**. 2ª edição. R. Janeiro. 2004.

RODRIGUES, Sônia. **Role PLAYING Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**: primeira tese de doutorado sobre o Role PLAYING Game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SANTO, Joana Maria Rodrigues Di.

<http://educacaodialogica.blogspot.com.br/2008/06/construtivismo-resenha-do-livro-teoria.html>. Acesso em:19 mai.2017

SANTOS, Carmen Cristina Dias dos. RPG geo moodle: modelagem dos dados de múltiplas faces. 2011. 118 f. Dissertação (Mestrado em Modelagem Computacional e Tecnologia Industrial) – Faculdade de Tecnologia SENAI CIMATEC, Salvador, 2011. Disponível em: <http://goo.gl/gCTGR>. Acesso em: 21 mai.2017.

SARLET, Ingo Wolfgang. Dignidade da Pessoa Humana e Direitos Fundamentais na Constituição Federal de 1988. 5. ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2007. p.62. https://pt.wikipedia.org/wiki/Direitos_fundamentais. acesso em:18-05-2017.

SILVA, Aracy Lopes da. Mitos e Cosmologias Indígenas no Brasil: breve introdução. In: GRUPIONI, Luís Donizete Benzi (Org.). **Índios no Brasil**. 4ª ed. São Paulo: Global; Brasília: MEC, 2000. 2ª Reimpressão, 2011.

SILVA JÚNIOR, Nilson Nunes da. A Liberdade de Crença na Constituição de 1988.

Disponível na URL: [http://www.ambito-](http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=7101)

[juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=7101](http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=7101) Acesso em:07/02/2017

SOUZA, Lázaro Pereira de. **Rpg Digital Instrumento Pedagógico para o Ensino da Abolição da Escravidão na Bahia**. 2016. 118 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

TAVARES, Luís Henrique Dias. **História da Bahia**. 7. Ed.- São Paulo: Ática, 1981.

VIDAL, Eudes Mata. **Aplicação do jogo RPG by moodle para aprendizagem sobre a guerra de Canudos**. Salvador, 2013. 367f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

WAXEMBERG, Jorge. **Viver Conscientemente**: seleção de ensaios. A Mística em Nossa Vida. Cafh. P.96. 2010. Disponível em:
https://www.cafh.org/templates/atomic/images/Publicaciones/pdf/VIVER_CONSCIEN_TEMENTE_impresao.pdf. Acesso em: 04/05/2018.

WOLKMER, Antonio Carlos. **Fundamentos de História do Direito**, 3.Edição (Revista e Ampliada). Belo Horizonte: Del Rey, 2006.

ANEXOS

ANEXO A- APRESENTAÇÃO DO JOGO EM NOTEBOOK OU CELULAR



Login

E-Mail

Senha

Lembrar-me

[Esqueceu sua senha?](#)

Não tem uma conta? [Crie a sua agora!](#)

APRESENTAÇÃO O JOGO MANUAL CLASSES REGRAS MESA S MINHA CONTA

Ivanson Macedo

Sobre o RPG Re-Ligare

O Brasil é um Estado laico, significando que não possui religião definida, respeitando todas as manifestações das crenças religiosas e de fé, sendo isso garantido pela Constituição Federal de 1988. Contudo, vivemos momentos difíceis com crescentes casos de intolerância religiosa. Em particular, as sequências das enchidas de maracatus africanos têm sido historicamente de modo abusivo. Desde 2011, após um caso o tempo depois 100, da Ouvidoria Nacional de Direitos Humanos, passou a receber denúncias específicas de discriminação religiosa, o número de ocorrências passou de 16, em 1988, chegando a marca de uma denúncia a cada 15 horas em 2019. (MATAIS, 2018, p. 81-79).

Historicamente temos na religião um meio de resistência a uma violência simbólica. Concorda J. KHEBBA, 2016, p.121 afirma que "a religião é um dos aspectos que auxiliam na construção das identidades do indivíduo, por isso isso é possível de promover uma interação reflexiva no processo de criação e resignificação do mundo". Por isso, é importante refletir quanto ao respeito, à tolerância e à diversidade, para entendarmos que ambos passam por um universo simbólico capaz de ser identificado como base de promoção da inclusão.

O elemento intencional para promoção do respeito à diversidade e à diversidade, que auxiliam tanto base de inclusão, são o jogo construído "como um elemento de cultura, que contribui para o desenvolvimento socio, cognitivo e afetivo dos sujeitos, contribuindo assim, em uma atividade universal, com características linguagens que permitem a resignificação de diferentes símbolos. Ampliando a interação e convivência entre sujeitos de diferentes crenças (ALVES, 2005, p.17 about FONSECA, 2005, p.110).

REFERÊNCIAS:
 FONSECA, Lívia Emanuel Sousa. Os jogos simbólicos da Brinquedo: aprendendo com o THE SIMS. Revista da FAREBA - Educação e Contemporaneidade, Salvador, v.14, n.28, p.113-121, junho, 2005.
 MATAIS, Luciano. As faces da intolerância. Revista Guia de Estudos: habilidades vestibulares, São Paulo: Ed. Abril, ed.27, p. 61-75, 1º semestre, 2019.

APRESENTAÇÃO O JOGO MANUAL CLASSES REGRAS MESA S MINHA CONTA

Ivanson Macedo

O Jogo

O RPG Re-Ligare, é um jogo que, busca permitir simulação de ocorrências de caráter sociocultural, por sua natureza dialética entre o real e o potencial, atuando como instrumento didático, na medida que aproxima Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) em princípios geradores escolhidos para auxiliar o desenvolvimento do jogo educacional. Pela pluralidade de conteúdos que o tema aproxima, principia um processo colaborativo/ativo, no sentido de enriquecer a experiência humana, através da capacidade de envolvimento que o tema desperta. O sentido colaborativo do jogo desenvolvido a partir das soluções de vivências coletivas, abre espaço numa abordagem sócioconstrutivista para os ambientes a serem desenvolvidos, aliados ao pensamento reflexivo e criativo que Cahn aponta quando orienta para realizar em nós mesmos o que desejamos para o mundo, como pedagogia aberta para um novo entendimento das condições ontológicas dos seres humanos quanto à dignidade humana, na busca de resignificação de novos valores de convivência, enquanto ser social em ação no mundo. Importante ainda dizer que o jogo desenvolvido mantém caráter sócioconstrutivista, aliado a princípios religiosos (sócioconstrutivistas), juntamente com apoio doutrinário dos direitos humanos.

ROTEIRO

Numa aldeia perdida na Amazônia, Jonas encontrou um dos Pergaminhos que tanto procurava. Segundo (a interpretação de) Jonas, existe um Enigma alcançado no Pergaminho que aponta (que afirma) que o ser realizado está naquele que faz do mente material e da matéria mente. De tal modo que essa sac funciona justamente como um dos elementos chave na efetiva transformação e equilíbrio do planeta Terra. O Pergaminho faz referência ao cérebro humano como uma mandala que tem potencial aglutinador e organizador das diversas energias cósmicas, que quando filtradas de modo adequado se tornaria um dos centros de transformação e harmonização das energias que movem o planeta.

PROPOSTA DE JOGO OU MISSÃO

- 1- O grupo precisa resolver uma situação problema antes que a janela de tempo se feche.
- 2- O jogo ocorre em 3 dimensões: passado, presente, futuro. Onde o grupo do passado promove ações que resultará em ideias que transforme o grupo do presente, (que tem uma missão de transformação no contexto presente e no futuro).
- 3- Existem ações e ideias que podem ter força de transformação quando se juntam 3 pessoas no passado, presente ou futuro. Ou ao mesmo tempo, um alinhamento de possíveis ações e ideias, no passado, no presente e no futuro.
- 4- Os jogadores devem obedecer uma lógica de não possessividade. Ou se for para mim, também deverá ser muito melhor para o próximo (que não pode ser parente ou amigo).
- 5- Mas para ir além do tempo (se transportar no tempo), tem que ser um valor que esteja equiparado a uma virtude. Essa virtude tem que ser tão forte que me transforme. Não precisa ser um bem, mas deve ser um valor que promova a liberdade do outro.
- 6- Jogo de cooperação / tem que construir ideias e interesses que enfraqueçam e destruam qualquer preconceito que o personagem tenha (serão identificados para o jogo uma série de valores escolhidos como virtuosos e na medida que cumpram missões, destruirão esses preconceitos e ganharão pontos para outra dimensão).



[APRESENTAÇÃO](#)
[O JOGO](#)
[MANUAL](#)
[CLASSES](#)
[REGRAS](#)
[MESAS](#)
[MINHA CONTA](#)

Ivanson Macedo

[SAIR](#)

Campanha e Aventura

Clique aqui para acessar o manual completo do RPG Re-Ligare.



Desenvolvido por: [Ivanson Macedo](#)



[APRESENTAÇÃO](#)
[O JOGO](#)
[MANUAL](#)
[CLASSES](#)
[REGRAS](#)
[MESAS](#)
[MINHA CONTA](#)

Ivanson Macedo

[SAIR](#)

Classes

CLASSES DA AVENTURA

Classes são grandes arquétipos de papéis.

Teremos as seguintes Classes:

1. Aquele que busca – saúde do corpo
2. Aquele que busca – sociedade justa
3. Aquele que busca – uso da tecnologia
4. Aquele que busca – uso da força física
5. Aquele que busca – uso da magia
6. Aquele que busca – uso da habilidade sensorial

O sentido do deslocamento: todos se deslocam do mundano (profano) para o mais profundo.

CLASSE 1 – SAUDÁVEL

Sujeito sempre atento e pleno de habilidade às questões relacionadas a:

- 1 – Alimentação
- 2 – Energia vital
- 3 – Saúde e bom funcionamento do corpo
- 4 – Disciplina e relações do corpo com o interior e exterior (luta marcial)
- 5 – Ligado ao meio ambiente
- 6 – Tem conhecimento e domina bem os elementos e suas aplicações.

ATRIBUTOS

Força = alto

Constituição = muito alto

Destreza = alto



[APRESENTAÇÃO](#)
[O JOGO](#)
[MANUAL](#)
[CLASSES](#)
[REGRAS](#)
[MESAS](#)
[MINHA CONTA](#)

Ivanson Macedo

[SAIR](#)

REGRAS

BACKGROUND

O processo de criação da ficha de personagem envolve uma série de passos seguindo as regras do sistema a fim de produzir a ficha, contudo, ele não se resume apenas ao sistema. A criação de um personagem envolve o desenvolvimento de uma persona, com motivações, medos e princípios. A ficha é apenas uma forma de representá-lo, mas deve sempre estar atrelada à ideia que o jogador tem de seu personagem. Um jogador que pretende jogar com a classe Saudável encontrará alguns problemas durante o jogo se na ficha do seu personagem houver uma construção muito básica, o que não concorda com o conceito inicial do seu personagem.

A criação de um background já há sido progressa do personagem, feita pelo próprio jogador em conjunto com o Mestre) ou de um conceito (um resumo do personagem em duas linhas: quem ele é e o que ele faz) ajuda o jogador durante a criação do personagem e durante o resto do jogo. O Mestre deve sempre estar atento para auxiliar os jogadores neste processo, indicando quais rumos tomar para enriquecer cada vez mais o personagem do jogador e tomar a ficha o máximo possível condizente com a ideia que o jogador tem do seu próprio personagem.

ATRIBUTOS

Os atributos definem e compõem o personagem. É a descrição mais crua dele mesmo. Praticamente todos os testes envolvem os atributos, as habilidades naturais do personagem, portanto eles são de suma importância na criação do personagem, nomeando todo o resto. A quantidade de pontos para que P (Personagem jogador) possa montar seu personagem pode ser definido pelo mestre ou desastando um valor básico para cada atributo (por exemplo 10, que no sistema de RPG D&D é considerado um valor inicial para um personagem humano) somado ao modificador da Classe e/ou raça.

DESCRIÇÃO DOS ATRIBUTOS

- **Força:** Esta representa a capacidade do personagem de alterar diretamente os corpos ao seu redor através da manipulação física. Equivale a sua musculatura e força física propriamente dita. Invista em força se você gostar de personagens que sejam bons em combate corpo a corpo e também que não dependam dos braços dos outros para tudo. Soldados de infantaria, armados com granadas, pistolas e granadas, atacam fiavelmente sobre o cenário inimigo, impondo sua força perante o adversário.
- **Destreza:** Representa a capacidade do personagem de interagir de maneira sutil como espaço e seu redor ou reagir de maneira rápida a outras alterações, equivale a sua coordenação motora e agilidade. Invista na destreza se você preferir personagens que sejam bons em ataques a distância e que tenham uma boa esquivas. Os Monges budistas Tibetanos eram conhecidos por sua destreza incomparável nas artes marciais.
- **Constituição:** Representa a capacidade do personagem de resistir às alterações negativas do ambiente direcionadas a ele, equivale a sua saúde e resistência física. Invista em resistência se você preferir um personagem que seja o primeiro a levantar e o último a cair. Bárbaros visigodos eram conhecidos por não ter medo de absolutamente nada e por serem sempre os últimos a deixarem o campo de batalha, orientando as cicatrizes como troféus.
- **Cognição:** Representa a capacidade do personagem de processar possíveis alterações do espaço físico e gerar resultados a partir disto. Equivale a sua inteligência e a sua capacidade de aprendizado e raciocínio. Invista em cognição se você preferir personagens espertos e bons em resolver enigmas. Sherlock Holmes fez sucesso pelo seu incrível raciocínio, mas ele ainda não se compara a CPO, um computador de última geração capaz de traduzir simultaneamente centenas de línguas intergalácticas.

ANEXO - B

1. SISTEMA DE REGRA BY MOODLE ADAPTADO PARA PSQUIZISMO BACKGROUND

O processo de criação da ficha de personagem envolve uma série de passos seguindo as regras do sistema a fim de produzir a ficha, contudo, ele não se resume apenas ao sistema. A criação de um personagem envolve o desenvolvimento de uma persona, com motivações, medos e princípios. A ficha é apenas uma forma de representá-lo, mas deve sempre estar atrelada à ideia que o jogador tem de seu personagem. Um jogador que pretende jogar com a **classe Saudável** encontrará alguns problemas durante o jogo se na ficha do seu personagem houver uma constituição muito baixa, o que não condiz com o conceito inicial do seu personagem.

A criação de um background (a história pregressa do personagem, feita pelo próprio jogador em conjunto com o Mestre) ou de um conceito (um resumo do personagem em duas linhas; quem ele é e o que ele faz) ajuda o jogador durante a criação do personagem e durante o resto do jogo. O Mestre deve sempre estar atento para auxiliar os jogadores neste processo, indicando quais rumos tomar para enriquecer cada vez mais o personagem do jogador e tornar a ficha o máximo possível condizente com a ideia que o jogador tem do seu próprio personagem.

ATRIBUTOS

Os atributos definem e o compõem o personagem. É a descrição mais crua dele mesmo. Praticamente todos os testes envolvem os atributos, as habilidades naturais do personagem, portanto eles são de suma importância na criação do personagem, norteados todo o resto. A quantidade de pontos para que Pj (Personagem jogador) possa montar seu personagem pode ser definido pelo mestre ou destinando um valor básico para cada atributo (por exemplo 10, que no sistema de RPG D&D é considerado um valor inicial para um personagem humano) somado ao modificador da Classe e/ou raça.

DESCRIÇÃO DOS ATRIBUTOS

1. **Força:** Esta representa a capacidade do personagem de alterar diretamente os corpos ao seu redor através da manipulação física. Equivale a sua musculatura e força física propriamente dita. Invista em força se você gostar de personagens que sejam bons em combate corpo a corpo e também que não dependam dos braços dos outros para tudo. Soldados de infantaria, armados com grandes fuzis, pistolas e granadas, atacam ferozmente sobre o exército inimigo, impondo sua força perante o adversário.
2. **Destreza:** Representa a capacidade do personagem de interagir de maneira sutil como espaço a seu redor ou reagir de maneira rápida a outras alterações, equivale a sua coordenação motora e agilidade. Invista na destreza se você preferir personagens que sejam bons em ataques a distância e que tenham uma boa

esquiva. Os Monges budistas Tibetanos eram conhecidos por sua destreza incomparável nas artes marciais.

3. **Constituição:** Representa a capacidade do personagem de resistir às alterações negativas do ambiente direcionadas a ele, equivale a sua saúde e resistência física. Invista em resistência se você preferir um personagem que seja o primeiro a levantar e o último a cair. Bárbaros visigodos eram conhecidos por não ter medo de absolutamente nada e por serem sempre os últimos a deixarem o campo de batalha, ostentando as cicatrizes como troféus.
4. **Cognição:** Representa a capacidade do personagem de processar possíveis alterações do espaço físico e gerar resultados a partir disto. Equivale a sua inteligência e a sua capacidade de aprendizado e raciocínio. Invista em cognição se você preferir personagens espertos e bons em resolver enigmas. Sherlock Holmes fez sucesso pelo seu incrível raciocínio, mas ele ainda não se compara a C3PO, um computador de última geração capaz de traduzir simultaneamente centenas de línguas intergalácticas.
5. **Percepção:** Representa a capacidade do personagem de perceber as alterações no espaço físico ao seu redor e equivale a sua atenção, concentração e sentidos apurados. Invista em percepção se você gostar de personagens que não sejam pegos desprevenidos e que estejam sempre atentos aos mínimos detalhes. Um caçador nas selvas usa seus sentidos apurados para encontrar sua presa nas imensidões das florestas.
6. **Carisma:** Representa a capacidade do personagem de interagir com outros seres, equivale a sua simpatia e força de personalidade. Invista em carisma se você gostar de personagens simpáticos e que saibam como lidar com pessoas. Martin Luther King Jr. era conhecido por sua capacidade de motivar multidões contra o regime de apartheid.

ATRIBUTOS APLICADO AOS PODERES PSIQUICOS

Aqui a background e a classe do personagem define a quantidade e intensidade dos seus Poderes Psíquicos. O seu valor será determinado pelo nível e o Atributo Psíquico (Força, Constituição, Cognição, Percepção, Destreza, Carisma) somado ao modificador, quando houver.

Exemplo: Um SAUDÁVEL no nível psíquico deseja utilizar a sua Clarividência será então realizado o seguinte teste:

Atributo requerida pelo poder + **Proficiência** do nível + **Modificador**, quando houver.

Força: Determina a capacidade do PJ manipular qualquer objeto uma só vez e o dano aplicado no adversário.

Constituição: Determina a resistência contra danos físicos e psicológicos causado diretamente por Poderes Psíquicos.

Cognição: Refere-se à capacidade do PJ's em aprender novos poderes psíquicos.

Percepção: Capacidade do Jogador em Identificar e/ou rastrear energias psíquicas e prevenir ataques psíquicos do adversário.

Destreza: Mede a coordenação e capacidade de manipular objetos à distância, bem como a capacidade de invadir mentes e sistemas sem ser detectado.

Carisma: Determina a capacidade de manipular psiquicamente uma pessoa ou ser vivo.

RELAÇÃO NÍVEL DO PJ E PODERES PSÍQUICOS

Nível 1: Psiquismo leve, afeta apenas um alvo ao alcance do toque (um braço esticado). As impressões detectadas são pontuais, superficiais e confusas.

Nível 2: Psiquismo médio, afeta até 2 alvos a um raio de 3 metros. Impressões detectadas são pontuais e confusas, mas com um acerto crítico em 2d6 consegue acesso total a uma informação ou ao controle pleno do alvo por um turno.

Nível 3: Psiquismo bom, afeta até 5 alvos ao alcance do campo visual do PJ. Conseguir agora acesso a informações importantes e controle mais preciso sobre o alvo, apesar das informações ainda serem confusas. A duração do poder psíquico nesse nível é de uma cena.

Nível 4: Psiquismo excepcional, afeta todos os alvos à escolha do PJ no raio de 100 metros de distância. É o nível mínimo necessário para fazer uma única hipnose de longa duração ou domínio mental num único alvo, tendo essa um efeito permanente (até ser desfeita por um Personagem com nível igual ou maior de Psiquismo, que tenha obtido mais sucessos no teste). O controle do alvo dura uma cena.

Nível 5: Psiquismo extraordinário, afeta todos os alvos do Paranormal até 1000 metros de distância, desde que o mesmo tenha meios de detectá-los. Com um acerto crítico em 2d6, permite uma hipnose de longa duração ou domínio mental total num único alvo, que é permanente até ser desfeita por um Paranormal com Psiquismo igual ou maior, que tenha obtido mais sucessos no teste. O controle dura 1 cena, e pode ser estendido por mais uma cena para cada ponto do Teste de Força Vontade (Constituição + 1d6) gasto.

Nível 6 a 10: Gênios psíquicos: Permitem controle total sob qualquer objeto e/ou pessoa simultaneamente num raio de 1000 metros. Enquanto Personagem estiver concentrado manterá o controle sobre os alvos.

SISTEMA DE ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Calculo dos Atributos

Cada personagem possui seis atributos físicos e psíquicos: Força (For), Destreza (des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Para encontrar o valor destinado a cada atributo role 4d6 (role 4 x dado de 6 lados). Descarte o dado que

teve o resultado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter os seis valores do Atributo. Esta rolagem resulta em valores consistentes entre 3 e 18.

Modificadores

Os modificadores podem somado ou subtraído de uma jogada de dado quando o personagem tenta fazer algo ligado àquele atributo. Por exemplo, o personagem usará o modificador de Destreza para atingir um alvo com um ataque à distância. Algumas vezes um modificador também será aplicado a algo que não depende de rolar dados.

Cada atributo tem seu modificador, de acordo com a tabela a seguir. Ele será positivo quando o atributo é alto (12 ou mais), negativo quando a habilidade é baixa (9 ou menos), ou nulo quando a habilidade é mediana (10 ou 11).

Um modificador positivo é chamado de **bônus**, enquanto um modificador negativo é chamado de **penalidade**.

Modificador de Habilidade

Valor do Atributo	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7

SISTEMA DE PROFICIÊNCIA

No sistema de regras, uma classe funciona dentro de um sistema de proficiências. Nele, o treinamento do personagem, ou seja, seu nível, oferece um bônus para os testes relacionados. A classe pode oferecer quatro tipos de bônus para testes, relativo à capacidade típica da classe com esse teste, que são:

1. Ótimo;
2. Bom;
3. Mediano;
4. Ruim.

Exemplo: Um SAUDÁVEL possui um bônus ótimo em CONSTITUIÇÃO, mas um bônus ruim caso persuadir alguém (CARISMA BAIXO), em quanto na mesma situação um MEDIADOR teria um bônus ótimo.

Estes bônus são relativos ao nível do personagem de maneira diretamente proporcional, a diferença é que essa relação de proporcionalidade é gradativamente maior partindo do ruim para o ótimo, ou seja, para um teste no qual sua perícia seja boa, ele receberá um bônus numérico maior do que seria se sua perícia fosse mediana.

Relação de proporcionalidade entre bônus e nível

1. Bônus Ótimo/nível = 1 no primeiro nível + 1 a cada nível
2. Bônus Bom/nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada nível
3. Bônus Mediano/nível = 0 no primeiro nível + 1 a cada 2 níveis
4. Bônus Ruim/nível = 0 no primeiro nível e +1 a cada 3 níveis

Esses bônus se aplicam aos ataques e aos testes do personagem. Os relacionados aos ataques são fixos, mas os dos testes devem ser decididos pelo Mestre de acordo com a situação e as capacidades do personagem. É lógico que uma Enfermeira tenha um bônus ótimo nos testes para realizar primeiro socorros, afinal ela foi formada para isso, mas talvez seja necessário aplicar um bônus bom quando ela tentar realizar o mesmo teste em uma área medica que difere da sua formação, Exemplo: Uma enfermeira tentar diagnosticar um transtorno psicológico. Cabe ao Mestre decidir no momento do teste que bônus aplicar, levando sempre em consideração o background do personagem e as capacidades de sua classe.

CALCULO PARA ATAQUE E DEFESA

Ataques = **Modificador** do atributo requerido pelo ataque + **Proficiência** + **Bônus de item**

Defesas = **10** + **Modificador** do atributo requerido pela defesa + **Proficiência** + **Bônus de item**

TESTE DE HABILIDADES

Durante o jogo é comum os PJ's realizarem alguma ação que requer alguma habilidade física ou mental. Por exemplo: um jogador deseja entrar sorrateiramente numa casa, sem ser percebido pelo inimigo. Ou então, motivar um grupo a segui-lo numa aventura.

Para realizar essas ações o jogador deverá realizar o seguinte teste

1d20 + Modificador do atributo requerido

TESTE DA SORTE

Algumas vezes o jogador deseja realizar uma ação que não é compatível com sua classe ou nível. O mestre pode permitir que ele realize o Teste da Sorte. O Pj rola 1d10, apenas se sair 10 ele conseguiu sucesso na ação. Se ele tirar 1 ele tem uma falha catastrófica, algo horrível acontece com o personagem.

Nesse teste a sorte só será válida a única ação de um Pj.

PONTOS DE VIDA

Em certos momentos da aventura, é possível que os personagens acabem entrando em conflito, que pode terminar em um combate físico ou psíquicos. Neste caso, os limites de sua resistência física serão testados. A fim de abranger estes momentos, nosso sistema avalia a capacidade do personagem de resistir a ataques através da quantidade de pontos de vida que ele apresenta. Esses pontos de vida representam em que estado a saúde do personagem se encontram, se ele está ferido, desmotivado, desacordado e até mesmo morto. Quanto mais perto do total de seus pontos de vida seus pontos atuais se encontram mais ele está perto de sua saúde perfeita. A fórmula para o cálculo dos pontos de vida é:

Pontos de vida = 2 + Constituição + Modificador

APÊNDICES

APÊNDICE - A

1. FICHAS DOS PERSONAGENS

18

Dams

Dama e o Gaf. mel. br

160

ANEXO D

Ficha do personagem

SOS TIBETE

110-1

Nome do Personagem:	Socrates	Nome de Jogador	Jene
Classe	Justiciero	Nível	
Gênero	Masc	Idade	Dams
Dinheiro			

ATRIBUTOS FÍSICO	Valor	Prof.	Mod.	ATRIBUTOS PSÍQUICOS	Valor	Prof.	Mod.
<input type="checkbox"/> Força	9			<input type="checkbox"/> Força			
<input type="checkbox"/> Constituição	9			<input type="checkbox"/> Constituição			
<input type="checkbox"/> Destreza	17			<input type="checkbox"/> Destreza			
<input type="checkbox"/> Percepção	14			<input type="checkbox"/> Percepção			
<input type="checkbox"/> Cognição	17			<input type="checkbox"/> Cognição			
<input type="checkbox"/> Carisma	15			<input type="checkbox"/> Carisma			

PONTOS DE VIDA	Constituição +2		Total
	10		

Melancólico

ARMAS	ATAQUE	DANO	CRITICO	DISTANCIA

ARMADURA/ESCUDO	Bônus na CA	Bônus Máximo de	Penalidade
-----------------	-------------	-----------------	------------

Jenemary Sophia e Yalvo. com. br

6000

M

Ficha do personagem

ANEXO APÊNDICE



RP

além no canto
direito da Kombi

SERES DO AMANHÃ

Nome do Personagem:	Kellyc2008	Nome de Jogador	HELENICE
Classe	SAUDÁVEL	Nível	0
Gênero	FEMEMNO	Idade	15 ANOS
Dinheiro	CLASSE MEDIA R\$ 200,00		Mx Rondon

ATRIBUTOS FÍSICO	Valor	Proficiência	Modificador	ATRIBUTOS PSÍQUICOS	Valor	Prof.	Mod.
Força	15			Força			
Constituição	18			Constituição			
Destreza	14			Destreza			
Percepção	09			Percepção			
Cognição	15			Cognição			
<input type="checkbox"/> Carisma	13			<input type="checkbox"/> Carisma			

<input type="checkbox"/> PONTOS DE VIDA	Constituição +2 12		12	Total
---	-----------------------	--	----	-------

ARMAS	ATAQUE	DANO	CRÍTICO	DISTANCIA

RPG – TRABALHO INTERIOR
(Jogo RPG)

Personagem: Edu B
Classe: Mediador
Gênero: Masculino
Classe: Média
Dinheiro: r\$5,00
Nome de Jogador: Nilda
Nível: Zero
Idade: ~~28~~ 50

ATRIBUTOS FÍSICOS	VALOR
Força.....	15
Constituição	17
Destreza	17
Percepção	16
Cognição	17
Carisma	16

PONTOS DE VIDA Constituição +2 Total 12

ARMADURA / ESCUDO

Armadura (C.A) Destreza: +2 De Armadura 8

Características do Personagem

- Meu personagem imaginário tem uma história voltada para a busca da verdade. Um viandante que espalhava a força da humildade e do amor divino. Ele funcionava como uma Igreja, mas ele não tinha uma religião. Percorreu o Oriente e parte do Ocidente para conseguir atingir seu objetivo: desenvolver-se espiritualmente. Seu campo a ação está voltado para descobrir seu mundo interior.

Senhor dos Anus 1, 2, 3

ANEXO

Ficha do personagem

SERES DO
AMANHÃ

Nome do Personagem:	Momais	Nome de Jogador	Edlene Nogueira
Classe	Potencial	Nível	0
Gênero	Feminino	Idade	58
Dinheiro	0		

ATRIBUTOS FÍSICOS	Valor	Proficiência	Modificador	ATRIBUTOS PSÍQUICOS	Valor	Prof.	Mod.
Força	16			Força			
Constituição	18			Constituição			
Destreza	14			Destreza			
Percepção	17			Percepção			
Cognição	10			Cognição			
<input type="checkbox"/> Carisma	13			<input type="checkbox"/> Carisma			

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/> PONTOS DE VIDA	Constituição +2	<input type="checkbox"/>	Total 12
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

ARMAS	ATAQUE	DANO	CRÍTICO	DISTANCIA

adrogas@gmail.com

tel: 992932200

ANEXO D

Ficha do personagem

SOS TIBETE

Nome do Personagem:	MARIA	Nome de Jogador	ARILENE
Classe	SAUBIAVEL	Nível	0
Gênero	FEMININO	Idade	40
Dinheiro			

ATRIBUTOS FÍSICO	Valor	Prof.	Mod.	ATRIBUTOS PSÍQUICOS	Valor	Prof.	Mod.
<input type="checkbox"/> Força	17			<input type="checkbox"/> Força			
<input type="checkbox"/> Constituição	16			<input type="checkbox"/> Constituição			
<input type="checkbox"/> Destreza	16			<input type="checkbox"/> Destreza			
<input type="checkbox"/> Percepção	14			<input type="checkbox"/> Percepção			
<input type="checkbox"/> Cognição	10			<input type="checkbox"/> Cognição			
<input type="checkbox"/> Carisma	13			<input type="checkbox"/> Carisma			

PONTOS DE VIDA	Constituição +2		Total
	11		

ARMAS	ATAQUE	DANO	CRITICO	DISTANCIA

ARMADURA/ESCUDO	Bônus na CA	Bônus Máximo de	Penalidade
-----------------	-------------	-----------------	------------

arileneserra@gmail.com

Ficha do personagem

SERES DO
AMANHÃ

Sm 8/1/2018

Nome do Personagem:	Tom	Nome de Jogador	Paulo
Classe	Engenheiro	Nível	9
Gênero	Masculino	Idade	42
Dinheiro	Classe Média		3.500,00

Para o Engenheiro

ATRIBUTOS FÍSICOS	Valor	Proficiência	Modificador	ATRIBUTOS PSÍQUICOS	Valor	Prof.	Mod.
Força (média)	17			Força			
Constituição	16			Constituição			
Destreza (alta)	14			Destreza			
Percepção (muito alta)	17			Percepção			
Cognição (alta)	16			Cognição			
Carisma	7			Carisma			

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Constituição +2	<input type="checkbox"/>	Total	11
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PONTOS DE VIDA	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		

ARMAS	ATAQUE	DANO	CRÍTICO	DISTANCIA

7capaulo@gmail.com

APÊNDICE - B

1. FORMULÁRIOS

FORMULÁRIO

NOME/CPF/ID: Jane Mary Santos Pereira - RG 1997390

RELIGIÃO: nã tem religião

IDADE: 52 anos

TRABALHO (onde): Dia D Anilq

PROFISSÃO: Professor

ASSINATURA (DECLARO QUE AUTORIZO COLOCAR NOME NA PESQUISA):

[Handwritten Signature]

Você lembra do dia que construiu os personagens? (Alguns detalhes sobre o personagem)

Lembro-me no dia em que construí o personagem Socrates. Estávamos todos unidos a fim de buscar ideias acerca da construção do personagem.

Você se lembra quem lhe ajudou a construir seu personagem (mestre e/ou jogador) ou você construiu sozinho?

Foi dada alguma instrução sobre o jogo e em seguida foi construído o personagem.

Personagem (nome) SOCRATES

Classes (saudável, justiceiro, engenhoso, mediador, potência)

Religião NÃO TEM RELIGIÃO

Naturalidade SALVADOR

Sexo MASC

Idade 30 anos

Formação familiar (origem) nordestina

Formação profissional Professor

Alimentos que gosta orgânicos

Robin Lu huus

Tem muitos amigos? poucos amigos

Que tipo de leitura mais agrada? Filosofia.

ONDE MORA: RIO VERMELHO

FORMULÁRIO

NOME/CPF/ID: HELENICE DO ESPIRITO SANTO CONCEIÇÃO

RELIGIÃO: *mística* (INICIALMENTE CATÓLICA)

IDADE: 61 ANOS

TRABALHO (onde): APOSENTADA

PROFISSÃO: PROFESSORA

ASSINATURA (DECLARO QUE AUTORIZO COLOCAR NOME NA PESQUISA):

Heleuice

Você lembra do dia que construiu os personagens? (Algum detalhe sobre o personagem)

A construção do meu personagem surgiu de interações com o grupo e por identificações com as características do personagem

Você se lembre quem lhe ajudou a construir seu personagem (mestre e/ou jogador) ou você construiu sozinha?

*Por conversação entre o grupo e o mestre, surgiu a identificação com o meu personagem.*Personagem (nome) *KELLY*Classes (saudável, justiceiro, engenhoso, mediador, potência)Religião *mística*Naturalidade *Brasileira*Sexo *FEMENINO*Idade *15 anos*Formação familiar (origem) *Americana*Formação profissional *Enfermeira*Alimentos que gosta *Frutas, verduras, proteínas*Hobby *Meditar, ler, assistir filmes*Tem muitos amigos? *Alguns*Que tipo de leitura mais agrada? *Ficção, espiritualista*ONDE Mora: *MARECHAL RONDON*

FORMULÁRIO

NOME/CPF/ID: *Nilda Moreira Santos - ID: 0505049 - CPF: _____*RELIGIÃO: *Inicialmente: Católica - Atualmente: espiritualista*IDADE: *73 anos*TRABALHO (onde): *Aposentada*PROFISSÃO: *Professora (universitária)*ASSINATURA (DECLARO QUE AUTORIZO COLOCAR NOME NA PESQUISA): *MSantos**Nilda Moreira Santos*

Você lembra do dia que construiu os personagens? (Alguns detalhes sobre o personagem)

Memória do ambiente em que foi solicitada esta atividade de construção do personagem. Foram mais ou menos 9 pessoas reunidas, cada uma escrevendo características de seu personagem. Meu personagem foi criado a partir da ideia de espiritualidade. Ele passou sua vida buscando e pesquisando sua verdade espiritual.

Você se lembra quem lhe ajudou a construir seu personagem (mestre e/ou jogador) ou você construiu sozinho?

Após receber as instruções a respeito do jogo RPG, pensei no mestre inglês Paul B., que escreveu um livro sobre verdades universais e espirituais, ideias coletadas em diversos espaços do Oriente e do Ocidente e construídas por ele.

Personagem (nome) *EduB*Classes (saudável, justiceiro, engenhoso, mediador, potência)Religião *NÃO TEM RELIGIÃO DEFINIDA / ESPIRITUALISTA*Naturalidade - nacionalidade *inglês*Sexo *MASCULINO*Idade *50 anos*

Formação familiar (origem)

Formação profissional - *Filósofo*Alimentos que gosta *?*Robin - *escrever ideias criadas por ele*Tem muitos amigos? *?*

Que tipo de leitura mais agrada? -

FORMULÁRIO

Personagem a criar - 31 anos

NOME/CPF/ID: Edlene Noqueira da Silva / 159.185.135-15 / 1.105.843

RELIGIÃO: Espiritualista -92

IDADE: 58

TRABALHO (onde): Aposentada

PROFISSÃO: Enfermeira

ASSINATURA (DECLARO QUE AUTORIZO COLOCAR NOME NA PESQUISA):

Edlene Noqueira da Silva

Você lembra do dia que construiu os personagens? (Algum detalhe sobre o personagem)

Sim, claro.

Você se lembra quem lhe ajudou a construir seu personagem (mestre e/ou jogador) ou você construiu sozinha?

Todos envolvidos participaram e ajudaram na construção do personagem

Personagem (nome) MOMIS

Classes (saudável, justiceiro, engenhoso, mediador, potência)

Religião Espiritualista

Naturalidade - S

Sexo FEMENINO

Idade - 58

Formação familiar (origem) - personagens

Formação profissional - enfermeira

Alimentos que gosta - gosta de tudo e gosta de comer alimentos diferentes

Robin - patina, cinema, joguina

Tem muitos amigos? Sim

Que tipo de leitura mais agrada? - livros de culinária e de autoconhecimento

BUDE MORA: HORTO FLORETA

FORMULÁRIO

NOME/CPF/ID: ARILENE BERRA DE AZEVEDO

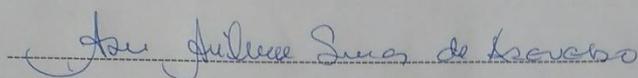
RELIGIÃO: ESPÍRITA/CATÓLICA/ESPIRITUALISTA

IDADE: 52

TRABALHO (onde): APOSENTADA

PROFISSÃO: PROFESSORA

ASSINATURA (DECLARO QUE AUTORIZO COLOCAR NOME NA PESQUISA):



Você lembra do dia que construiu os personagens? (Algum detalhe sobre o personagem)

O PERSONAGEM FOI CONSTRUÍDO A PARTIR DA ORIENTAÇÃO DO NESTAR

* Você se lembre quem lhe ajudou a construir seu personagem (mestre e/ou jogador) ou você construiu sozinha?

Personagem (nome) MARIA

Classes (saudável, justiceiro, engenhoso, mediador, potência)

Religião

Naturalidade

Sexo FEMENINO

Idade 40

Formação familiar (origem)

Formação profissional ENSINO FUNDAMENTAL

Alimentos que gosta

Robin ATIVIDADE FÍSICA/NATURALISTA

Tem muitos amigos?

Que tipo leitura mais agrada?

ONJE MORA: PARIPE

APÊNDICE - C

2. CAMPANHA 1

OS SERES DO AMANHÃ (campanha)

O planeta Terra vive num momento conturbado, sua temperatura aumenta cada vez mais, a camada de ozônio parcialmente destruída, muitas espécies de animais estão em ameaça de extinção, pois inúmeros especuladores teimam exaurir o que podem desse planeta, só para que possam contar e especular o vil metal (especulação comercial), sem preocupação com os grandes danos causados. Os valores éticos são colocados de lado, de tal modo que a população já está descrente quanto à possibilidade de mudar esse quadro de penúria, exploração e sofrimento.

Ocorre que um grupo de seres humanos ligados às antigas ordens místicas guarda em si a responsabilidade de buscar e estudar antigos conhecimentos que podem trazer de volta o equilíbrio para o planeta. Acreditam que estão ligados aos ancestrais de origem indígena, latina e africana. E toda investigação e estudos estão baseados na busca e prática desses conhecimentos.

Jonas, um dos componentes dessa antiga ordem mística, que é arguto pesquisador de história antiga e investigador de antigos cerimoniais, encontrou num escondido recanto dos andes bolivianos, antigos Pergaminhos de origem Africana, Tupi e Greco-latina, apontando que, de tantos em tantos tempos, o nosso planeta passa por ameaça de destruição. Encontrou também que, no mundo todo, independentemente da origem étnica e/ou religiosa, haveria sempre seres humanos aptos a uma iniciação capaz de fazê-los agentes de uma transformação profunda na sociedade. Os pergaminhos apontam uma série de ações que trariam uma nova estabilidade e que envolveriam, entre outras coisas, a necessidade de estabelecer uma nova consciência de unidade total entre seres humanos participativos e harmônicos.

Os pergaminhos apontam seres de várias épocas (de ontem, de hoje, de amanhã), que vão se encontrando no tempo e no espaço, fazendo parte de um grupo que vai projetando e construindo a ideia de novo amanhã, onde todos devem ser participativos e harmônicos. De tal forma que, na interpretação de Jonas, as bases da mudança nos tempos

atuais, envolveriam os elementos componentes da Dignidade da Pessoa Humana, já identificados e que são Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Amparo, Participação, Autonomia, Valor Comunitário.

Num outro pergaminho, Jonas encontra as fases que um ser deverá se dispor a transpor para que haja possibilidade de transformação em si, para chegar a um outro nível de percepção. As **etapas evolutivas cíclicas** (7 Etapas) que Jonas dispôs numa Tabela (3), onde cada indivíduo (um possível iniciado) teria que passar pelas várias etapas, colocando-se na disposição de aprendiz, passando por um conjunto de ações que reconstruiriam em si todo um novo modo de pensar e agir, através do cumprimento de tarefas, para realizar em si, transformar em si, o que tanto deseja transformar no mundo.

Os Pergaminhos apontam que, no passado, havia grupos de eremitas que viajavam comprometidos com a solução de tarefas, atentos aos caminhos seguidos, aos perigos e emboscadas que poderiam surgir, onde só poucos entendiam a nova ideia que vinha chegando na nova era (participação e harmonia). No presente, outros seres sentem que precisam espalhar as novas ideias para toda humanidade. Por isso, buscam refúgio na consciência, fugindo de desafiadoras emboscadas e ilusões mentais que verdadeiramente deturpam a realidade e aprisionam.

Não trabalharão necessariamente no mesmo tempo, nem no mesmo espaço, porém estão todos construindo uma nova consciência para ser gestada em toda humanidade. Ações em etapas cíclicas que se parecem com a construção de antigas mandalas, como aventuras que vão se realizando de dentro para fora, mente e coração, preparando toda humanidade para uma realidade mais transparente e fiel às necessidades do meio ambiente.

Nas Aventuras, existe um grupo que envereda um caminho de busca por desvendar um Enigma. Na medida que vão sendo revelados, através do Pergaminho indicador dos Temas das Aventuras (de Uma Nova Dimensão de Vida), vão sendo demarcados aspectos que, segundo o Pergaminho, mostram-se como Princípios e Postulados, os quais apontam um diferenciador nesses seres humanos, que trazem potencialmente dentro de si um caráter ou mais, que pode mudar radicalmente a humanidade no modo de sentir, pensar e perceber tudo que está à sua volta. Porém, para que isso aconteça, eles têm que ter consciência, vontade e esforço de mudança em si mesmos.

APÊNDICE – D

3. ROTEIRO

Numa aldeia perdida na Amazônia, Jonas encontrou um dos Pergaminhos que tanto procurava. Segundo Jonas, existe um Enigma alcançado no Pergaminho que aponta que *o ser realizado está naquele que faz da mente matéria e da matéria mente*. De tal modo que esse ser, funcione justamente como um dos elementos chave na efetiva transformação e equilíbrio do planeta Terra. O Pergaminho faz referência ao cérebro humano como uma mandala que tem potencial aglutinador e organizador das diversas energias cósmicas, e que quando filtrada de modo adequado, se tornaria um dos centros de transformação e harmonização das energias que movem o planeta.

Na medida que a aventura está por desvelar o Enigma que se desenvolve, percebe-se que alguns seres humanos se predispõem a desenvolver a capacidade de construção de um potencial dentro de si, que pode ser expandido para toda humanidade. São novas possibilidades que podem dar um rumo de harmonia, respeito e participação. Quando feita a corrente, todos têm uma fiel certeza de que estão ligados por uma substância imaterial (A Divina Mãe) que tudo permeia, os seres humanos, seres não humanos, o planeta Terra e demais componentes do Universo.

O terceiro Pergaminho aponta a possibilidade de usar instrumentos poderosos e invisíveis, como o voto, a oração, a detenção, o ato contrário, a mentalização, que multiplicam em muito a capacidade de cada um desses Seres do Amanhã. Dessa maneira, travam batalhas exaustivas, dentro e fora de si, aprendendo em si, transformando em si o que pretendem para o mundo melhor e mais participativo. Esses instrumentos, em adequada vibração, podem imprimir mudanças no DNA de qualquer ser, por mais resistente que seja.

Jorge Waxemberg elucidada sobre “detenção”:

Os místicos chamam “detenção” esse instante de consciência. É bom criar o hábito de deter-se alguns momentos durante o dia para refletir sobre nossa condição de passageiros no tempo. Esses momentos de consciência são indispensáveis para o desenvolvimento de nossa noção de ser, pois nos ajudam

a recordar o objetivo principal de nossa vida e como o estamos realizando (WAXEMBERG,2013, P.96).

Cafh esclarece sobre o termo “ato contrário”:

Uma via que nos conduz à Participação é um aspecto da prática do ato contrário. Tendemos naturalmente a defender-nos, a não querer responsabilizar-nos, a não admitir nossas faltas ou erros. Busquemos fazer-nos partícipes, assumir responsabilidade, tomar sobre nós esse peso em lugar de descarregá-lo sobre outros. [...]. Pratiquemos o ato contrário, detenhamos a acusação, a crítica e a culpa. Contribuamos com uma força nova, liberadora, de ideias criativas, de resolução, de melhoria (CAFH, 2013, p.43).

Alguns elementos do grupo mantêm posse de instrumentos de proteção, que os ligam às energias do sol e da lua. E guardam um pequeno instrumento que, em momentos de extremo perigo, se expande e transforma-se em espada de luz, se souber das palavras corretas.

Esses seres, trouxeram para si, desde tempos remotos, quando o símbolo da cruz ainda não era totalmente reconhecido, a incumbência de buscar realizar na Terra, a tarefa de transmitir e educar novos valores e conhecimentos que levassem os seres humanos a viverem com saúde, equilíbrio e harmonia com todos os seres da natureza. Valores e sabedorias foram enviados e espalhados através dos Pergaminhos. Esses seres estão fixados em desenvolver mais profundamente o senso de participação nas sociedades em que convivem, de modo que essa premissa possa levar ao exercício de aceitação do seu próximo. De tal modo que possa viver em si, transformar em si a compreensão do bem-estar do outro.

Portanto, tendo em vista a situação acima descrita, a aventura se dará com Jonas em busca desse grupo de possíveis iniciados que estejam predispostos a desenvolver a capacidade de construção de um potencial de transformação dentro de si, indicada pelos Pergaminhos a desvendar o Enigma que aponta para uma nova possibilidade, que pode dar um rumo de harmonia, respeito e participação para o mundo.

APÊNDICE – E

4. AVENTURA 1

O MUNDO DOS SERES DO AMANHÃ / BASE PARA O JOGO

Informações ao mestre (sobre Jonas):

Jonas tinha estatura mediana e vigorosa, seu centro de gravidade mantinha um equilíbrio tão perfeito, que a ação da gravidade parecia não o afetar e, quando se deslocava, era de forma tão rápida e decidida que, quem o visse andando, tinha a nítida impressão de que a cada passo parecia estar deslizando sobre o vento. Sua cabeça se mantinha levemente inclinada, na medida que se deslocava, de tal modo que a leveza de seu semblante deixava aparentar que sua mente, simplesmente já se encontrava no local que desejava chegar. Seu olhar era suave e penetrante. E sua voz era firme e tranquila e parecia ressoar mais além a cada momento que falava.

Jonas vem se deslocando em diversos espaços (em muitos países) ao longo do tempo, na busca de entender e desvendar o verdadeiro sentido daquele Enigma que tanto faz seu coração palpitar e sua mente se desencontrar em dúvidas e variações dissimuladas de inconformismos. O fruto disso tudo o fez se deslocar para a Bahia, lugar que ele entendia ser mágico pois, nas suas meditações e na prática do I Ching, seus mestres indicavam ser esse lugar muito expressivo pois, segundo eles, a miscigenação produzida a partir dos vários grupos que estavam presentes na formação do Brasil, trazidos pelo sopro do tempo histórico, fez gestar no brasileiro, em particular o baiano, uma sensibilidade para aceitação e tolerância da diversidade humana.

Jonas tem encontrado uma pluralidade de seres humanos com interesses tão diversos, distorcidos e dissimulados, ao longo de sua vida de busca, que nem se dá conta dos reais motivos que induzem um ser a querer fazer um movimento de ressignificação de conceitos no próprio modo de vida. Contudo, ele entende, por experiência pessoal que, para essa mudança se manter ao longo de uma vida, o indivíduo precisa ter real entendimento do quanto a mudança tem melhorado a própria vida.

Porém, na Bahia, Jonas sente que há algo além que flui na população, um bem querer natural, uma solidariedade, de tal forma que ele percebia um brilho especial no olhar do baiano. Admira a atenção para escutar e tentar compreender a dor alheia. Então, toma consciência de que encontrou o lugar (a Bahia), com potencial para que surjam auxiliares capazes de participar de sua busca por desvendar as informações contidas nos pergaminhos.

A partir do momento que identificou essa realidade, Jonas passou a usar sua sensibilidade para intuitivamente encontrar seres com os dons especiais do Caminho: Seres do Amanhã – SEAMA. Caminho de natureza ecumênica que, por conta disso, busca desenvolver nos possíveis indivíduos desse grupo o respeito a todas as fés. E o andarilho, passa a surpreender seus candidatos, na medida que decide usar sua capacidade extra-sensorial nessa função de busca.

Informação aos Jogadores:

Rodada dos jogadores: Os jogadores, nesse momento, deverão: escolher seus personagens, as devidas classes, características e atributos dos mesmos. Cada personagem deve ter a vida cotidiana descrita ao mestre, com detalhes, de tal modo que o mestre possa fazer anotação da descrição de cada personagem e dos locais que cada um deles costuma transitar. Contudo, não será possível deixar que os demais jogadores tenham ciência desses detalhes.

Informação ao Mestre:

TÍTULO DA ETAPA: JONAS ENCONTRA OS SERES DO AMANHÃ

A partir do momento que decide usar sua capacidade extra-sensorial, nessa função de busca, Jonas passa a orientar a sua sensibilidade para intuitivamente encontrar os seres com dons especiais. Ele já os reconhece através de seus sonhos e meditações. Nos sonhos, também surge a imagem do antigo símbolo egípcio, a cruz ankh, encontrada nos pergaminhos.

A CRUZ ANKH



Informação ao Mestre e ao Jogadores:

Todos os jogadores (até 6, ou no máximo 8) sonharam com um homem com uma cruz egípcia, dizendo: a cada ser humano compete sua cruz, liberte-se da sua. Na sexta feira 13, quando o sol estiver sobre sua cabeça, encontre a praça onde tudo é Piedade e entre no espaço onde você se lembre que “ó mar, ó mar, quanto do teu sal são lágrimas de Portugal”. No sonho, Fernando Pessoa aparece declamando este seu verso. Então eles, ao acordarem, têm uma nítida impressão de verem uma grande cruz na parede do quarto, que se mantém e onde só eles continuam a enxergar.

Ao acordarem terão a nítida impressão, como resultado do sonho, de que há um encontro com data marcada, justamente naquela manhã.



FERNANDO PESSOA

Rodada dos jogadores: O que você vai fazer ao acordar? (Pergunta-se a cada jogador).

Informação ao Mestre:

Obs 1.

Caso o jogador decida não ir ao encontro, toda vez que estiver dormindo, o sonho se repetirá. Os encontros em nível de sonho se intensificarão, de tal modo que irá participar toda noite das mesmas reuniões, numa ocorrência interminável.

Obs 2.

Caso cada jogador decida ir ao encontro. Durante a jornada pelas ruas de Salvador, os jogadores usem o *google maps* para que acompanhem suas próprias ações e simulem o cotidiano. Faça com que cada jogador tenha 2 encontros aleatórios. Para os 2 encontros, imagine o lugar do caminho, e jogue D6. Se tirar até 3, será um encontro harmonioso, se maior que 3, será conflituoso. Nos 2 casos, o encontro será construído conforme inspirado na leitura de Lazarte (Pergaminho -TABELA 2). (O encontro pode ser com alguém que esteja com um perfil, no livro de Lazarte, e que haja alguma forma disso aparecer – o mestre aqui deve improvisar) (LAZARTE, 1980).

ENCONTRO 1 (HARMONIOSO): Situação mais ou menos a seguinte:

Situação 1. O jogador sai de casa e, ao subir no ônibus, se depara com alguém que usa a mesma cruz ankh que havia sonhado. Ele pergunta sobre o que trata aquele símbolo, e a pessoa diz que simboliza o amor divino em contato com o ser humano. Então, ele lembra da leitura de Lazarte (1980, p. 52): “Pela renúncia e a participação, o ser está sempre alerta para servir.” O que sente, após saber essa informação? Adapte ao que o jogador está vivendo.

Situação 2. O jogador está sentado no ônibus quando, de repente, todos os veículos param e um grupo com vestes características, passa com uma grande foto de Gandhi e flores nas mãos, tocando e cantando. Então, ele lembra da leitura de Lazarte (1980, p.

53): “Na participação abandona o desejo de que os demais pensem, sintam e atuem como ele”. O que sente ao ver a foto e receber flores?

Situação 3. O jogador está se dirigindo ao ponto de ônibus quando, de repente, à sua frente, no semáforo vermelho, ele lê no fundo do caminhão: “Acho que um homem faz o que pode até que seu destino se revela”. Então, ele lembra da leitura de Lasarte (1980, p. 52): “Mas a participação não está no nível das formas, do manifestado, da adesão aos hábitos e crenças coletivas”. Então o que deve mudar conscientemente para deixar florescer a necessidade de participar para o bem-estar do próximo?

Obs.: Sr. Mestre. Caso o jogador não vá de ônibus, adapte o enredo ao meio que ele escolher.

ENCONTRO 2 (CONFLITUOSO):

Situação 1. O jogador sai de casa e, ao se dirigir ao ponto de ônibus, observa alguém que diz: “A única salvação está na bíblia.”. Então, ele lembra da leitura de Lasarte (1980, p. 18): “O caminho que leva às verdades transcendentais não é monopólio, mas possibilidade comum a todos.” O que falta para você viver esta consciência em si?

Situação 2. O jogador está no ponto de ônibus quando observa policiais abordando um transeunte. Então, ele lembra da leitura de Lasarte (1980, p. 18): “[...] alcançar um outro estado de consciência no qual a vida comum é realizada com um sentido mais profundo, com um toque espiritual de lucidez, com um sentido de amor pelo gênero humano.” Se posicione quanto às diferenças criadas dentro do seu ser e o que você poderia mudar?

Situação 3. O jogador está sentado no ônibus e, ao longo do caminho, percebe a cidade suja. Então, ele lembra da leitura de Lasarte (1980, p. 19): “A renovação deve ser dos indivíduos nos diferentes caminhos e grupamentos humanos, já que uma nova forma de vida e de consciência tem que chegar a todos os seres.” Como você não deixa essa consciência chegar a você?

Obs.: Sr. Mestre. Caso o jogador não vá de ônibus, adapte o enredo ao meio que ele escolher.

O ENCONTRO NO GABINETE

Jonas, ao se deparar com os jogadores, traz a todos uma nítida impressão de já tê-los encontrado naquele mesmo local. Nesse momento, ele diz: aqui os deixei e aqui volto a encontrá-los. Congratulações a todos, só os mestres poderiam imaginar a urgência de tamanha necessidade, desse encontro. Com certeza, o planeta precisa da conjunção de nossos esforços.

Se os jogadores olharem para a mesa, verão o nome de cada um deles escrito sobre a mesma. Nesse momento, todos eles têm a sensação de já terem estado naquele local, onde seguravam suas espadas contra o peito e pareciam entonar uma oração em uníssono. Momento em algum antigo tempo histórico, que vai se descrevendo como se fosse um *deja vu*. Porém, tudo isso é apenas uma leve lembrança (O mestre deve criar esta descrição). Importante dizer que o diálogo os leva a um espaço invisível (plano astral – o mestre pode explicar). Nesse espaço, só eles veem e travam todos os diálogos – os outros da sala parecem não perceber nada, nem mesmo a mesa que continha o nome de todos. Aquele tempo intenso e espaçado transcorre simplesmente, como se fosse num infinitésimo de segundo do tempo presente, e todos os jogadores têm essa nítida impressão de pertencimento a esse espaço não físico. Como algo marcante e só pertencente ao grupo.

Informação ao Mestre: Abaixo, observamos a explicação de Jonas aos jogadores (no astral):

Obs 1. Importante lembrar que toda comunicação ocorre por via telepática.

Uma revolução ocorre quando o inimaginável se torna realidade.

Nosso planeta viver esse momento ameaçador de falência, por todo tipo de exploração a ela imprimida. Os valores éticos têm sido postos de lado, e a população já

se mostrar incrédula quanto as expectativas de mudança desse quadro tão caótico e decadente.

Contudo, somos um grupo de seres humanos ligados às antigas ordens místicas, que guardam em si a responsabilidade de buscar e estudar antigos conhecimentos que podem trazer de volta o equilíbrio para o planeta.

Em qualquer parte do mundo ou dentro de você, você não é o que nasceu, mas o que tem dentro de si para ser. Seja qual for sua posição (status quo).

Jonas mostra o pergaminho TABELA 1 (Princípios e Postulados) e se prepara para responder e dialogar sobre o mesmo, e outras coisas que os jogadores necessitem.

Que homem é um homem que não busca tornar o mundo melhor?

Qual a santidade que você procura?

Rodada dos jogadores: tempo para que eles respondam.

Informação ao Mestre:

Improvisar o diálogo de Jonas com os Jogadores, sendo que Jonas vai defender a seguinte posição (usar técnicas de diálogo):

Jonas dirá aos jogadores:

Tornar o mundo melhor é viver em participação, onde nasce a necessidade de servir e renascer no coração para a transformação de todos os seres.

A santidade está na ação justa (livre de apegos) e na coragem de ir buscar mais além, em si mesmos. E a bondade que Deus deseja está no caminho do equilíbrio entre mente e coração; através do que você decide fazer a cada dia, você será um ser livre de coração, unido ao divino ou não.
--

Informação ao Mestre: No final do diálogo, Jonas diz:

Amanhã vou, com minha Kombi (automóvel), buscá-los em suas casas, pois preciso que vocês compreendam urgentemente o trabalho a ser feito.

CONSTRUÇÃO DE ROTEIRO DA AVENTURA

AVENTURA 1 – EM BUSCA DO HOMEM QUE MORREU PARA VIVER EM TODOS.

Todos estão num mesmo automóvel.

Jonas sente a necessidade de dirigir nas partes antigas da cidade (Pelorinho). Ele diz a todos: Fiquemos em silêncio por alguns minutos. Nesse momento, tentem sentir o ambiente que nos circunda, um sofrimento que fica circulando e vai além do tempo, espalhado no ambiente.

De repente, a Kombi pega um desvio inesperado (que Jonas já sabia que ia acontecer), um caminho onde tudo parece confuso, o tempo torna-se nublado, o vento sopra numa outra velocidade, de tal modo que tudo em volta parece disforme, e a sensação de espaço torna-se desconexa. Não se tem mais noção real do que ocorre, de tal forma que qualquer julgamento racional fica comprometido. Subitamente, ocorre neblina, vento, garoa e, minutos depois, entram numa caverna.

Jonas diz: vistam essas túnicas e me sigam em silêncio. A caminhada se alonga num tempo que parece não terminar, e inesperadamente avistam no vale as muralhas da cidade. Jonas aponta e diz a todos: Lá está a cidade onde fica a muralha de Jerusalém e a entrada de uma grande cidade - Jonas diz: - não mudem a rota para não correr o risco de perdermos esse tempo histórico.



Repentinamente deparam-se, ao longe, com 3 seres crucificados. Um deles tem uma coroa de espinhos, e tinha acabado de tomar a estocada no pulmão. De perto, um homem que parece tenso e uma senhora acompanhada de outras mulheres, estão desconsolados. A senhora chora de forma compulsiva. O céu enegrecido, os ventos fortes e a poeira é tanta, que mal se consegue enxergar todos aqueles mais de 1000 soldados romanos. Porém, só o mestre sabe ao certo. Uma tensão e tristeza, que parecem ser a natureza em grande choro e desespero. Parece que os anjos estão em prantos.



Jonas, com dificuldade, se aproxima e olha fixamente para o crucificado, que parece saber da presença de todos. Ele se comunica mentalmente, como Jonas. Então, diz mentalmente:

- Me vejam agora nesta cruz, atado e aborrecido. A cada ser humano lhe compete uma cruz na qual está atado e aborrecido. Qual a cruz de cada um de vocês? Qual a cruz da humanidade? Agora, vão e busquem a liberação de tudo que os aborrece.

Num dado momento, o homem que está ao lado das mulheres se aproxima de um dos Jogadores (sorteio de dado para ver quem será), e entrega um pedaço da túnica do crucificado, dizendo:

- Essa dor está guardada em alguma parte de cada um de nós, tens que desolar o dragão que te aborrece.

Em seguida, o centurião Cornélio, chefiando 20 centuriões romanos, aproxima-se do grupo de jogadores por seus comportamentos atípicos, questionando quem seriam eles, querendo prendê-los por conspiração.

Cornélio pergunta ao jogador que recebeu o pedaço da túnica:

- Que direito os senhores têm de estar tão perto do crucificado?

Rodada dos jogadores (quantas o Mestre achar necessário):

tempo para ação de cada um, pois a tensão de revolta de todo ambiente é demasiado grande.

Informação ao Mestre: o tempo necessário de cada jogador aborrecido - jogue D20 para saber seu estado de espírito e que reação tomariam naquele momento.

De 1 a 5: tristeza ambiente exige essa ação

De 6 a 10: raivoso

De 11 a 15: melancólico

16 a 20: apreensivo

Informação ao Mestre: o Mestre elabora a ação de Jonas (uma ação de reconhecimento de seu aborrecimento).

Jonas vê o sangue que escorre do crucificado, põe a mão direita no peito, baixa a cabeça, num sentido de profundo respeito: “Compreende então, que ao deixar a dimensão

linear da existência e penetrar no campo da expansão, deixou o tempo e colocou-se no processo infinito (Lazarte, 1980, p.26)”.

(Cornélio – chefe da guarda, se aproxima com centuriões) Jonas Diz: - Voltemos para Kombi, mantenham o silêncio. Já basta.

Rodada dos jogadores (quantas o Mestre achar necessário): tempo para ação de cada um.



Antes de entrar no automóvel Jonas diz a todos: estou aborrecido, sem paz, indignado, faria de tudo para mudar essa sensação. O que será que está tão errado comigo? (é uma observação para o mestre: essa pergunta é o próprio aborrecimento)

Nesse momento, Jonas tira de da bolsa o PERGAMINHO 3 (As **etapas evolutivas cíclicas / 7 Etapas / Caminhos de Autoconhecimento**) (página 71), que trata sobre os Temas ABORRECIMENTO e DESOLAÇÃO.

Informação ao Mestre: Jonas explica aos jogadores:

Vocês viram? O aborrecimento do homem na cruz é com o próprio estado da vida. A morte é a liberação de si, ao abandonar o velho tempo e colocar-se num processo de expansão infinito, que o fez transformar-se no filho da divindade.

O ABORRECIMENTO é o momento em que cada um de vocês, aproxima de sua consciência o que pessoalmente não mais aceitaria como indignidade para si, e que faria de tudo para mudar no mundo. Enquanto a DESOLAÇÃO é o momento em que devemos convergir todas as forças de dentro de nós para identificar e nomear exatamente o que

tanto nos constrange, a ponto de nos sentirmos raivosos, paralisados, desolados. E então decidirmos mudar.

Vocês sabem qual é a sua cruz do momento? Qual o seu ABORRECIMENTO? Encontre e aponte (na página 61): QUADRO 4 (PERGAMINHO 4) Dignidade da Pessoa Humana / seus elementos componentes.

A Kombi se desloca no Plano Astral

Aspectos pontuados no pergaminho 4 ou outros aspectos que o jogador identifique em si mesmo ou na humanidade:

Jonas mostra o pergaminho 4 em um vislumbre e diz que os aspectos encontrados no pergaminho são necessários para a sociedade como um valor ideal, sendo essencial para cada um de nós. Estamos longe de alcançar esse conjunto ideal?

Todas as desarmonias, as discórdias, tem sua origem dentro de nós e não fora de nós mesmos. Nossos pensamentos e sentimentos nos iludem a buscar as causas da nossa desarmonia fora de nós mesmos.

Pergunta:

Como a falta desses valores aborrecem vocês? Essa é a nossa missão. Perceber em nós, alcançar em nós essa falta.

Como compreender aquele que diverge e estar em participação dos problemas com todos? Está na hora de responder às perguntas do crucificado.

Rodada dos jogadores (quantas o mestre achar necessário):

Na mente de todos surge a terrível imagem de um Dragão de 8 cabeças adultas e muitas cabecinhas nascendo.

Jonas diz: Quando as 8 cabeças adultas morrem, o dragão entra em inatividade até a 8 novas ficarem adultas, não podemos matar o dragão, mas para passar para o mundo real de novo, precisamos vencer (matar as 8 cabeças) e fazê-lo entrar em hibernação.

Informação ao Mestre: Cada jogador jogue D8 para identificar qual cabeça o persegue (1 ou 2 cabeças / o Mestre decide)



Informação para o jogador: depois da rodada aparece a seguinte frase na mente de todos: Tens que desolar esse dragão, que te aborrece.

No Plano Astral, Jonas para em uma caverna e diz:

Se não vencermos o inimigo astral aqui presente, não voltaremos jamais. Precisamos vencer ou poderemos morrer.

E diz: Vou entrar com vocês nesta caverna. Aqui vive o Dragão de oito (8) cabeças, que deve ser combatido em conjunto. A muito tempo lutei aqui, mas cabeças sempre se renovam. Usemos as armas em ação participativa. Porque “pela participação, o ser está sempre alerta para servir, [...] atento a Deus e ao próximo (LAZARTE, 1980, P.52).”

Compreendam que as cabeças a serem dominadas, são aspectos do aborrecimento apresentados como antítese no Pergaminho 4 (Laicidade, Igualdade, Justiça, Respeito, Proteção, Participação, Autonomia, Solidariedade).

Na verdade, temos que descobrir como cada cabeça reflete nossas dificuldades. Ao dizer em voz alta o que cada cabeça nos dificulta as armas começam a funcionar.

Escolha das Armas (Informação ao Jogador – tempo para ação de cada um)

Jonas diz: A nova ação deve ocorrer. Temos pouco tempo para escolher a arma que vai melhorar suas habilidades no campo astral. Façam sua Escolha: Jogue D18 ou escolha a arma.

De 1 a 6: **Espada**

De 7 a 12 **Anel**

De 13 a 18 **Colar**

Observação:

Para que as armas funcionem, primeiro cada jogador deve dizer que sentimento individualista vê representado nas 8 cabeças, que reconhece em si mesmo e no mundo à sua volta, e que deseja mudar. Deve ocorrer para todas as armas.

Armas (que estão no compartimento da Kombi):

Descrição das armas

Espada de lâmina inquebrantável; lança raio azul e essa força desperta um **anseio por mudança interior** do jogador. Jogue D6 para:

De 1 a 2- produz pouco anseio de mudança interior – o jogador tem 1/10 de acertar o que deve trabalhar;

De 3 a 4- produz médio anseio de mudança interior – o jogador tem 4/10 de acertar o que deve trabalhar;

De 5 a 6- produz bom anseio de mudança interior – o jogador tem 8/10 de acertar o que deve trabalhar.

Anéis com força solar. Sua onda ligada ao fluxo do coração tem **poder de criar um sentimento de participação comunitária e eliminar o interesse egoísta. Tem poder de controle.** Jogue D6 para:

De 1 a 2- pouco **sentimento de participação comunitária** (as ondas têm pouco poder de controle do dragão / – o jogador tem 1/10 de acertar o que deve trabalha;

De 3 a 4- médio **sentimento de participação comunitária** (as ondas têm médio poder de controle do dragão / – o jogador tem 4/10 de acertar o que deve trabalhar;

De 5 a 6- maior **sentimento de participação comunitária** (as ondas têm maior poder de controle do dragão / – o jogador tem 8/10 de acertar o que deve trabalhar.

Colares com força lunar. Sua onda dá **poder mental da vontade** e a **proteção do ser invisível que irá variar de acordo com a crença de cada jogador**. Jogue D6 para:

Observação: São 2 ou 3 protetores da guerra ex.: Ogum / Iansã / Rei Ketu / Tyr / São Jorge

De 1 a 2- pouco **poder mental da vontade** – o jogador tem 1/10 de acertar o que deve trabalhar dentro de si mesmo;

De 3 a 4- médio **poder mental da vontade** – o jogador tem 4/10 de acertar o que deve trabalhar dentro de si mesmo;

De 5 a 6- bom **poder mental da vontade** – o jogador tem 8/10 de acertar o que deve trabalhar dentro de si mesmo.

Estes percentuais podem ser alterados pela classe e atributos.

Enquanto os possuidores **não** acertarem **o que devem trabalhar**, as armas não terão efeito sobre os dragões. **Ao acertar**, não só poderão ferir as cabeças (só cabeças) para fazer o dragão ficar inativo, como poderão tentar ajudar os outros, não só com a arma que funciona, mas tentando acertar a palavra a trabalhar dos outros.

O trabalho deve ser participativo.

A palavra a trabalhar, é o ASPECTO ABORRECIDO, e **será trabalhada nas próximas aventuras**. Ao matar as cabeças do dragão, a Kombi poderá passar.

Rodada dos jogadores (quantas o mestre achar necessário) até a derrota dos dragões, ou dos jogadores (se forem derrotados, podem morrer, ou voltar enlouquecidos para a cidade, ou o mestre decida como for melhor):

Jonas então diz. Das outras vezes usei o pergaminho 2 para enfrentar o dragão na vida real. Vejam. Ele mostra o Pergaminho 2 uma das possíveis soluções abaixo que neutralize o dragão no interior de cada um. Para que seu dragão volte a se harmonizar com a natureza (trabalho a realizar). Esse pergaminho fortalecerá nossas armas escolhidas

Se: 1. Rompimento da solidão e angústia existencial

Se: 2. Espírito de simplicidade

Se: 3. Participação (espírito de)

Se: 4. Responsabilidade permanente

Se: 5. O silêncio (como hábito, mesmo em grupo)

Se: 6. Caráter e livre arbítrio (conquista do)

Se: 7. Fé e esperança (como força da alma)

Encontre na página 70: QUADRO 2: (PERGAMINHO 2) Tópicos do Livro: Uma Nova Dimensão de Vida / Omar Lazarte - Obs.: REPRESENTAM ESCUDOS DE ENFRENTAMENTOS DOS TEMAS de AVENTURAS

1.Solidão e angústia existencial	Compreende a busca por romper os velhos esquemas mentais, criando outra modalidade de vida que responda a novos anseios e valores transcendentais.
2.Espírito de simplicidade	Visa entender o contexto envolvido, procurando uma vida mais simples para liberar amarras, buscar no transcendente o entendimento que o transforme num ser participativo com todos.
3.Participação (espírito de)	Já não mais aceita o sofrimento da humanidade, e entende que só a busca de novas virtudes em si o levará em direção a transformação do novo
4.Responsabilidade permanente	Entende que só desenvolvendo nova consciência e vontade, abrimos novas possibilidades de participação responsável.
5.O silêncio (como hábito)	Busca a consciência que não cala para a necessidade de liberar-se para uma nova dimensão no silêncio interior.
6.Caráter e livre arbítrio	Compreende a busca de um estado de consciência mais responsável, que abre uma outra condição do ser para a lei arbitral de possibilidades.
7.Fé e esperança	Entende que a fé e esperança são essenciais na construção da própria força anímica, que se volta para construção do destino da

	humanidade. Como aquele que se volta para a construção do próprio destino de sua dignidade no mais alto nível.
--	--

Informação para o jogador:

Jonas, por fim diz: Tem ideia de como servir? A vida harmônica só é possível para aqueles que pensam harmonicamente. A vida externa é um reflexo da harmonia e entendimento do seu mundo interno. Por isso temos que, vez por outra, enfrentar nossos dragões internos. É o que penso. Como este pergaminho fortalece nossas armas?

Rodada dos jogadores (quantas o mestre achar necessário) de reflexão e de fortalecimento pelo ABORRECIMENTO de enfrentar o DRAGÃO e a DESOLAÇÃO é saber que há um dragão interior a dominar (ganho pontos de experiência e de vida).

Fim da Aventura

O indicador para o princípio da nova aventura:

Todos entram na Kombi, se deslocando na cidade, quando ao longe veem uma repentina mudança no tempo e um grande raio que cai na direção do mar.

E Jonas diz: Um machado caiu ao mar, penso que está se aproximando uma nova aventura.

No pergaminho 4: Jonas também mostra o pergaminho num vislumbre, aspectos ideais que devem fazer parte do conjunto de valores numa sociedade que busca harmonia e respeito entre todos. Contudo, estamos longe de alcançar esse ideal.

Rodada dos jogadores (quantas o mestre achar necessário): “Tens que desolar o dragão que te aborrece.”

Tempo que for necessário para cada jogador definir um aspecto a trabalhar (sua cruz), a partir da escolha no pergaminho 4 ...Vem diálogos consigo, em uma viagem no astral...na Kombi... para ação de cada um. Cada jogador elabore sua “cruz”.

Na Kombi, cada jogador, em dado momento, perceberá que dele sairá uma projeção astral de si mesmo na forma humana, de tal modo que representa o que tanto o aborrece e o limita, prejudicando a harmonização dele com a natureza do planeta. Cada jogador deve jogar o D20 sobre seu atributo de: INTELIGÊNCIA. Enquanto o escore do dado não for atingido, ele ainda não entendeu. Se ele tirar o valor no dado, vai entender, senão, de 10 em 10 minutos (3 rodadas cada 10 minutos), poderá tentar de novo.

O Plano Astral:

De repente cada jogador, ao identificar o ponto que mais necessita se trabalhar (sua cruz), estando ainda dentro da Kombi, é projetado no plano astral, se desmaterializando e tem 5 minutos para escolher sua arma. No momento que escolhe uma das armas se depara com sua própria forma-pensamento, egoísta, distorcida e monstruosa, fora da Kombi. A imagem do próprio personagem aparece distorcida e aproximando-se na forma de um dragão. Se demorar mais de 5 minutos aparecerá lá sem arma alguma. Esse será seu desafio, o monstro distorcido em dimensão, de aparência disforme, pois os valores são deformados, onde “a plástica matéria astral imediatamente responde ao pensamento”.

No Plano Astral:

Num movimento deslizante saindo se dentro de si, o Jogador escorrega para fora de seu corpo físico e se defrontando com sua própria forma-pensamento, o dragão. Todo seu deslocamento se dá em tão espantosa velocidade que mal se percebe, pois não há sensação de vento contra o corpo, que observamos nas altas velocidades do mundo físico. Isso porque a matéria astral é tão fina que atravessá-la não faz qualquer diferença. E o espaço de tempo em que ocorre as ações é ínfimo, de tal modo que uma longa viagem é quase instantânea e reta, pois não há necessidade de desvios no estado astral, podendo atravessar o fundo mar ou montanhas. No nível mais denso do plano astral quase tudo

que conhecemos no mundo físico pode ser reproduzido, de forma instantânea. Não dia nem noite no nível astral. (RICHELIEU, 1995, p.54).

Tens que desolar o dragão que te aborrece.

O dragão inimigo é invencível, até que golpe seguido consiga desolar o dragão que te aborrece (a manifestação e identificação do problema apareça). Cada jogador ao chegar neste ponto volta pra Kombi. Luta entre o personagem (cada um) e o monstro que tem seu formato distorcido num dragão. Quando ele identificar a parte do aspecto “cruz” que precisa trabalhar (resolver). O mestre vai esperar cada personagem, em cada rodada, tentar escolher o aspecto a trabalhar (QUE O MESTRE, por convívio, JA TERÁ ESCOLHIDO E SEPARADO um detalhe pertencente àquela categoria do Pergaminho 4, que ele acha que o tal personagem precisa trabalhar. Quando o personagem acertar o conceito que o mestre guardou, sua espada, ou arma, terá multiplica por 5 seu poder de destruição da imagem que o ataca, e desta forma, esperamos para que vença seu aborrecimento).

Cada vez que ele morre (ou seja, combate a imagem, sem ter descoberto a desolação) ele volta a Kombi, para tentar de novo. Terá 3 chances. Se morrer 3 vezes, morre mesmo e terá que construir novo personagem em Salvador. Revisando, a arma astral ficará mais poderosa, se o jogador VERBALIZAR uma parte concreta que precisa trabalhar (próxima da que o Mestre já guardou), e que será sua desolação.

Informação para o mestre

Alternativamente, o Mestre poderá sortear conforme abaixo o aborrecimento, ao invés de deixar que cada jogador escolha). Cada Jogador irá jogar o 1D8 para identificar no pergaminho 4, um dos 8 aspectos contido. Sabendo que o aspecto sorteado será o que falta ao jogador e o que deverá ser trabalhado.

Jonas mostra o Pergaminho 4 num vislumbre e imediatamente cada Jogador identifica o aspecto que lhe falta. E irá lutar contra esse aspecto, na forma de dragão (o aborrecimento) no plano astral. O inimigo é invencível até que um golpe seguido de desolação (da manifestação de uma identificação do problema) o faça compreender. Cada jogador ao chegar neste ponto volta pra Kombi, trazendo o equilíbrio da Terra.

QUADRO 4 (PERGAMINHO 4) Dignidade da Pessoa Humana / seus elementos componentes

1.Laicidade	O foco, portanto, não pode ser uma visão judaica, cristã, muçulmana, hindu ou confucionista. Salvo, naturalmente, quanto aos pontos em que todas as grandes religiões compartilhem valores comuns (p.19).
2.Igualdade	Expressa os valores morais que singularizam todas as pessoas, tornando-as merecedoras de igual respeito e consideração (p.21).
3.Justiça	Para ser livre, igual e capaz de exercer sua cidadania, todo indivíduo precisa ter satisfeitas as necessidades indispensáveis à sua existência física e psíquica. Vale dizer: tem direito a determinadas prestações e utilidades elementares (p.25).
4.Respeito	O direito de ser reconhecido como pessoa, assim como os direitos ao nome, à privacidade, à honra e à imagem (p.23).
5.Amparo (proteção)	O direito à integridade física, aí incluídos a proibição da tortura, do trabalho escravo ou forçado, as penas cruéis e o tráfico de pessoas. E, por fim, o direito à integridade moral ou psíquica (p.23).
6.Participação	Uma parceria de todos em um projeto de autogoverno, cada pessoa tem o direito de participar politicamente e de influenciar o processo de tomada de decisões, não apenas do ponto de vista eleitoral, mas também através do debate público e da organização social (p.24).
7.Autonomia	Expressa a vontade livre, a capacidade do indivíduo de se autodeterminar, em conformidade com a representação de certas leis. Decisões sobre religião, vida afetiva, trabalho, ideologia e outras opções personalíssimas (p.24).
8.Valor Comunitário (Solidariedade)	Destina-se a promover objetivos diversos, dentre os quais se destacam: a) a proteção do próprio indivíduo contra atos autorreferentes; b) a proteção de direitos de terceiros; e c) a proteção de valores sociais, inclusive a solidariedade.

Informação ao mestre:

Enquanto TODOS não encontrarem o que precisam trabalhar (um aspecto a aborrecer e desolar), a viagem de Kombi no Astral não termina. (E pode ainda causar a morte dos viajantes). Jonas vai explicar que ele ficará em loop até conseguir a **desolação**, que é a identificação do elemento que tanto aborrece o Jogador e pode trazer o equilíbrio da Terra.

Ao terminar, todos tendo cumprido este ponto, a Kombi os deixa na sala do Gabinete de Leitura em Salvador, para contagem de experiências, mudanças de nível, e final da aventura.

FIM.

APÊNDICE – F

5. CLASSES DA AVENTURA

Classes são grandes arquétipos de papéis

Teremos as seguintes Classes:

1. Aquele que busca - saúde do corpo
2. Aquele que busca – sociedade justa
3. Aquele que busca – uso da tecnologia
4. Aquele que busca – uso da força física
5. Aquele que busca – uso da mediação
6. Aquele que busca – uso da habilidade sensorial

O sentido do deslocamento: todos se deslocam do mundano (profano) para celestial.

CLASSE 1 – SAUDÁVEL

Sujeito sempre atento e pleno de habilidade às questões relacionadas a:

- 1 – Alimentação
- 2 – Energia vital
- 3 – Saúde e bom funcionamento do corpo
- 4 – Disciplina e relações do corpo com o interior e exterior (luta marcial)
- 5 – Ligado ao meio ambiente
- 6 – Tem conhecimento e domina bem os elementos e suas aplicações.

ATRIBUTOS

Força = alto

Constituição = muito alto

Destreza = alto

Percepção = médio

Carisma = baixo

Cognição = médio

CLASSE 2 – JUSTICEIRO

Sujeito sempre atento e pleno de habilidade às questões relacionadas a:

- 1 – Preocupado que todos tenham acesso aos direitos básicos
- 2 – Atento ao politicamente correto

3 – Interesse em aplicar a lei cada vez mais próxima do perfeito

4 – Trabalha com a custódia dos livros e conhecimentos (Arquivista)

ATRIBUTOS

Força = baixo (= pode ser escore baixo)

Constituição = baixo

Destreza = muito alto

Percepção = alta

Carisma = médio

Cognição = alta

CLASSE 3 – ENGENHOSO

Sujeito sempre atento e pleno de habilidade às questões relacionadas a:

1 – Preocupado com o processo de funcionamento em relação a dado propósito de tudo que está conexo com o seu foco.

2 – Habilidade de construção, reparo.

3 – Busca o funcionamento sustentável (seu foco)

4 – Sistemático

5 – Foco no aprimoramento das coisas

6 – Metódico.

ATRIBUTOS

Força = baixo

Constituição = baixo

Destreza = alto

Percepção = muito alta

Carisma = baixo

Cognição = alta

CLASSE 4 – MEDIADOR

Sujeito sempre atento e pleno de habilidade às questões relacionadas a:

- 1 – Preocupado em melhorar a interação em seu alcance;
- 2 – Em harmonia de relações;
- 3 – Em aperfeiçoamento do diálogo;
- 4 – Em elaboração de gestão do processo coletivo;
- 5 – Tem capacidade de síntese.

ATRIBUTOS

Força = baixo

Constituição = baixo

Destreza = baixo

Percepção = alto

Carisma = muito alto

Cognição = alto

CLASSE 5 – POTÊNCIA

Sujeito sempre atento e pleno de habilidade às questões relacionadas a:

- 1 – Preocupado em questões da efetivação e realização das intenções;
- 2 – Indivíduo de vontade;
- 3 – Trabalha com a força física;
- 4 – Trabalha com a força psíquica;
- 5 – Trabalha com a força interior;
- 6 – Trabalha com a força da consciência.

ATRIBUTOS

Força = alto

Constituição = muito alto

Destreza = médio

Percepção = médio

Carisma = médio

Cognição = médio