

## 2.

### O OBJETO EM TERRA

#### 2.1.

#### A TRANSIÇÃO DA TERCEIRA FASE DO CURSO *DODECAÉDRIA*

As críticas formuladas pela CCEAD para o Curso de Educação a Distância on-line nos ajudaram a estabelecer uma nova estrutura, dinâmica e não-linear, que privilegiasse o conteúdo. Estas premissas fundamentaram a terceira fase do curso, desenvolvido pelo Núcleo de Estudos do Design do Livro – NEL, com base matricial de navegação e distribuição de conteúdos. A intenção era formular uma proposta de navegação não-linear, hipertextual, através de uma narrativa lúdica (FIMP) em que o aluno tivesse liberdade para escolher os conteúdos e a ordem em que deveriam ser lidos.

Após vários meses de desenvolvimento do curso nesta fase diversas questões foram surgindo, de diversas ordens. No que tange aos conteúdos, verificamos a dificuldade em preencher os 25 espaços temáticos com uma quantidade suficiente, e equivalente, de livros-arquivo para os alunos. Em uma primeira instância, buscamos condensar a proposta matricial em uma grade 3 x 3, contemplando 9 células, como apresentado na tabela 4 ([Documento 2.6](#)): .....

Estrutura Matricial 3 x 3	tema	Texto + Ilustração	Suportes	Diagramação + Técnicas e Materiais
<i>abordagem</i>		A	B	C
História + Produção Editorial	1	HT (A1)	HS (B1)	HD (C1)
Narrativa	2	NT (A2)	NS (B2)	ND (C2)
Representação Social + Ludicidade	3	RT (A3)	RS (B3)	RD (C3)

Tabela 4: Estrutura matricial de conteúdos 3 x 3 do curso a distância *Dodecaédria*

Unificamos alguns temas e algumas abordagens por similaridade, reduzindo o espaço de navegação do aluno. No entanto, a discrepância quantitativa de livros-arquivo continuava significativa, o que nos levou a buscar uma nova solução para a divisão temática do curso.

Vínhamos desenvolvendo o aspecto lúdico do curso com base na proposta de um RPG. Foram criados cinco personagens-modelo, que ajudavam o aluno a mediar sua relação com o ambiente virtual do curso, com as atividades e com os outros alunos ([Documento 2.7](#)). .....

Inicialmente foram estabelecidas como personagens-modelo: *Editor(a)*, *Designer Gráfico(a)*, *Ilustrador(a)*, *Escritor(a)* e *Arquivista*; refletindo genericamente o

público-alvo do curso. Posteriormente, a personagem *Arquivista* foi substituída pela personagem *Professor(a)*, em uma readequação de nosso público-alvo. Apesar de estarmos propondo um curso em ambiente virtual, a navegação do aluno-usuário se daria na 1ª pessoa evitando, assim, a figuração de sua personagem, o que poderia remeter a diversas questões de representação e estereótipos não condizentes com a proposta de nossas pesquisas.

Além da nossa dificuldade com a alocação e distribuição de conteúdos, vínhamos enfrentando diversas dificuldades no enfoque de sua produção, voltado para temáticas menos definidas que na matriz 5 x 5. Concomitantemente, percebemos que, mais uma vez, havia falta de coerência entre a temática geral do curso, especialmente no que se refere ao Design da Leitura, e a proposta didática adotada, com enfoque nos conteúdos e não nos leitores, os alunos-usuários do curso.

Estávamos privilegiando nossas *intenções* autorais, elaborando uma grade curricular em que os conteúdos eram propostos de acordo com as nossas pesquisas e nossos valores de formação. Quando passamos a enfocar as necessidades e objetivos de formação do aluno-usuário, dentro de um *horizonte de expectativas* (Jauss, 1979), passamos a perceber algumas carências na produção textual, e pudemos ajustar as nossas *intenções à inteligência* (Jauss, 1979) dos alunos-usuários.

Assim, passamos a desenvolver a quarta – e presente – fase do curso *Dodecaédria*, em busca de um alinhamento metodológico do projeto pedagógico ao sistema de produção do curso e aos conteúdos propostos, resultantes de nossas pesquisas.

## 2.2.

### A QUARTA FASE DO CURSO

Nesta quarta fase do *Dodecaédria*, as pesquisas e bases conceituais do NEL nos levaram a concentrar a temática do curso no Design do Livro e no Design da Leitura.

Partimos do pressuposto de que, diferente da educação presencial - em que a relação discursiva se dá primordialmente em sala-de-aula e envolve principalmente professor-aluno -, na educação a distância os agentes mediadores do conhecimento são plurais, incluindo *webdesigners*, professores, tutores, analistas de sistemas, pedagogos, ilustradores entre outros. Além disso, enquanto na educação presencial as relações hipertextuais e a ação do aluno não necessariamente transparecem, na educação a distância na mídia eletrônica as relações hipertextuais e a ação do aluno se tornam mais explícitas, mais visíveis (Bolter, 1991). Neste sentido, consideramos

que as relações entre os agentes mediadores requerem o conhecimento de que cada um deles apresenta uma identidade característica de seu campo de atuação e age na relação sob o manto desta identidade.

Levamos em conta também que os alunos-usuários possuem repertórios culturais diferentes e, algumas vezes, incompatíveis com o uso do suporte eletrônico como tecnologia comunicacional. Logo, buscamos trabalhar as questões de visualidade, navegação, metodologia e conteúdos, no sentido de encontrar um meio eficaz de comunicação com base na negociação em lugar da negação (Bhabha, 1998).

Da mesma maneira que os fragmentos de uma ânfora, para que se possa reconstruir o todo, devem combinar uns com os outros nos mínimos detalhes, apesar de não precisarem ser iguais, a tradução em lugar de se fazer semelhante ao sentido do original, deve, de maneira amorosa e detalhada, passar para sua própria língua o modo de significar do original; assim como os pedaços partidos são reconhecíveis como fragmentos de uma mesma ânfora, o original e a tradução devem ser identificados como fragmentos de uma linguagem maior. (Benjamin, In: Bhabha, 1998:238)

Entendemos, assim, as diversas identidades, ou os diversos agentes envolvidos na produção e consumo de um curso a distância, como possibilidades de soma na construção de um objeto novo. Neste sentido, acreditamos que nossa identidade enquanto designers nos permitiu realizar uma abordagem criativa sobre nosso objeto, possibilitando as sucessivas mudanças pelas quais passou *Dodecaédria*.

Assim como alguns campos do saber, a formação em Design propicia as competências em observação, interlocução, relação, projeção, experimentação e reformulação de produtos, sejam eles objetos de uso ou sistemas de informação. A posse destas competências capacita o designer a perceber e agir em situações de projeto como a que estamos envolvidos.

Como a maioria dos projetos em Design, *Dodecaédria* se insere na categoria dos *wicked problems*. Buchanan (in: Couto, 1997) afirma que esta abordagem dos "*problemas complexos*" foi formulada por Horst Rittel<sup>10</sup> nos anos 60. Segundo o autor, os problemas podem ser assim qualificados, em resumo, quando sua formulação não está clara, quando as informações coletadas são confusas ou imprecisas e há uma diversidade de parceiros, clientes e públicos em conflito.

Geralmente, a solução de problemas complexos extrapola a esfera de competência de um único campo de conhecimento. O tratamento de tais problemas requer a união de vários especialistas. É neste nicho que o Design, como tecnologia que é, pode melhor aproveitar sua vocação interdisciplinar. (Couto, 1997:42)

---

<sup>10</sup> Rittel, H (1990). *Ulm Design: The Morality of Objects*. Cambridge: M.I.T. Press.

Buchanan (in: Couto, 1997) também coloca que os problemas em Design são primordialmente imprecisos por que o próprio campo do Design é impreciso, cabendo ao designer planejar e conceber o que ainda não existe. Desta forma, este campo poderia ser considerado potencialmente universal, haja vista a teoria projetual ser aplicável a praticamente qualquer campo da ação humana.

Como designer, coube-nos enfrentar um *wicked problem* na elaboração do curso EAD *Dodecaédria*. A diversidade de experiências, faixas etárias e formações nos ajudou a encontrar soluções para as enormes variáveis em jogo, exercitando o caráter interdisciplinar do Design. O outro fator que também nos ajudou certamente foi a formação comum em Design, seja no nível de graduação, mestrado ou doutorado, propiciando uma base de troca para a nossa interlocução, negociação e parceria (Bhabha, 1998).

### 2.2.1.

#### Divisão temática

Diante as diversas questões apresentadas sobre as matrizes utilizadas para a divisão temática do curso, passamos a buscar um modelo distinto que se integrasse ao conceito lúdico-educativo adotado. Nossa pesquisa resultou em uma nova divisão em cinco subtemas, não excludentes, cujo caráter metafórico fortaleceu os aspectos metodológicos, didáticos e visuais do curso.

Tendo sempre como enfoque metodológico propiciar aos alunos-usuários a possibilidade de vivenciar um ambiente didático coerente com os objetivos pedagógicos, foi desenvolvida a definição das características, objetivos, temas e competências dos ambientes a serem explorados pelos alunos-usuários.

Inicialmente, buscamos referências simbólicas da ordem dos Poliedros Platônicos, como forma de manter a coerência metafórica entre a sub-divisão temática e os propósitos narrativos gerais, conforme apresentado no tópico 1.2.1.2. No entanto, nossos propósitos temáticos eram de uma organização em cinco subtemas equivalentes em importância, o que nos levou a buscar outro modelo de referência, que contemplasse esta quantidade e fosse coerente enquanto metáfora de nossos propósitos didáticos.

Cada um dos espaços virtuais de acesso a conteúdos e atividades deveria abordar um conceito específico a partir de cinco perspectivas distintas e complementares sobre os conteúdos e objetivos do curso, cujo enfoque parte da relação discursiva entre interlocutores. Desta forma, cada Gabinete passou a ter sua visualidade e sua temática associadas a um dos cinco elementos chineses, Madeira, Metal, Fogo, Terra e Água, sendo: ([Documento 2.8](#)) .....

1. Elemento **Madeira**: emissão, intenção, agentes, **quem**;
2. Elemento **Fogo**: recepção, fruição, **para quem**;
3. Elemento **Terra**: discurso, enunciado, código, **o que**;
4. Elemento **Metal**: contexto, cenário, **onde**;
5. Elemento **Água**: método, planejamento, estrutura, **como**.

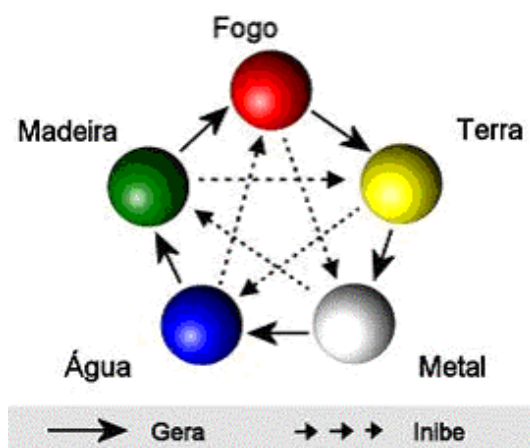


Figura 5: Os cinco elementos chineses<sup>11</sup>

Cada ambiente passa a cumprir um papel específico no curso, contemplando uma faceta própria dos conteúdos e tendo um objetivo didático distinto, mas complementar ao dos outros Gabinetes. Dentro do aspecto narrativo do curso - o enredo - o aluno-usuário estará acessando livros-arquivo dentro de cada subtemática e realizando atividades que buscam levá-lo a cumprir o objetivo específico de cada cenário.

A partir desta configuração, foram pesquisadas correlações de diversas ordens estabelecendo parâmetros para a visualidade dos Gabinetes.

Temática	Elemento	Estação	Direção	Planeta	Cor
Quem	Madeira	Primavera	Leste	Júpiter	Verde
Para Quem	Fogo	Verão	Sul	Marte	Vermelho
O Que	Terra	Mudança de estação (quatro vezes por ano)	Centro	Saturno	Amarelo
Onde	Metal	Outono	Oeste	Vênus	Branco
Como	Água	Inverno	Norte	Mercúrio	Azul

Tabela 5: Esquema visual dos Gabinetes

<sup>11</sup> Fonte: Wikipédia: Teoria dos Cinco Elementos. <Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria\\_dos\\_Cinco\\_Elementos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_dos_Cinco_Elementos)> (Acessado em 26 de agosto de 2006).

Fonte: Wikipédia: Cinco Elementos (filosofia chinesa). <Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinco\\_elementos\\_%28filosofia\\_chinesa%29](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinco_elementos_%28filosofia_chinesa%29)> (Acessado em 26 de agosto de 2006).

### 2.2.2.

#### **Público e objetivos**

O curso visa a atingir profissionais, pesquisadores e estudantes nas áreas de Design, Comunicação, Letras, Educação, Ciência da Informação, Tecnologia, Ilustração, Mercado Editorial, Formação do Escritor e afins.

Considerando a variedade na faixa etária do público pretendido e, também, o alcance territorial da educação a distância, foram definidos dois tipos básicos de público a alcançar:

1. O aluno contemporâneo, que anseia encontrar desafios no ambiente virtual;
2. O aluno antigo (formado antes do boom da internet), que quer encontrar uma possibilidade de navegação não linear, mas que tem um uso limitado dos recursos tecnológicos. Este aluno sabe que o mercado está impondo que ele faça parte do ambiente tecnológico, mas se sente receoso diante das inovações.

Neste sentido, buscamos estabelecer um discurso que vá ao encontro das potencialidades que o suporte apresenta sem, contudo, perder o contato com referências presentes no repertório dos alunos-usuários. Como veremos mais adiante, buscamos estabelecer uma metodologia que permeasse todas as instâncias do curso, desde a sua proposta didática até a sua visualidade, atravessando a estrutura de navegação e avaliação dos alunos-usuários.

Para alcançarmos nossos intentos, buscamos apoio nos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) dos diferentes níveis de ensino. No curso *Dodecaédria* o processo de ensino e aprendizagem foi focado no desenvolvimento de habilidades e competências, entendidas como objetivos de ensino. Os objetivos não se desvincularam dos conteúdos, pois o conteúdo é um instrumento para o desenvolvimento das habilidades dos alunos-usuários. O processo avaliativo priorizou a aquisição de habilidades e competências por parte do aluno-usuário, independentemente dos conteúdos específicos a que estavam vinculadas<sup>12</sup>.

Assim, os objetivos gerais do curso a partir desta quarta fase são:

1. Refletir sobre a questão da leitura, das representações visuais da sociedade, com foco na produção, mediação e recepção dos suportes do conhecimento, articulando os conceitos de design do livro e de design da leitura;
2. Capacitar criticamente em relação às representações visuais da cultura a partir de competências específicas do seu perfil profissional;

---

<sup>12</sup> Fonte: Dra. Lenise Aparecida Martins Garcia, Prof<sup>a</sup>. do Dept<sup>o</sup>. de Biologia Celular da Universidade de Brasília <Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/educ23f.htm>> (Acessado em: 8 de setembro de 2006).

3. Atualizar em novas abordagens sobre o design do livro e design da leitura no que diz respeito às áreas de ilustração, design gráfico, educação, mercado editorial e criação literária para possibilitar melhor inserção no mercado de trabalho.
4. Reconhecer a necessidade do trabalho em conjunto na atuação com o design do livro e da leitura com vistas à negociação, à interlocução e à parceria.

Como objetivos específicos de cada Gabinete temos:

1. *Madeira*: Conscientizar acerca do papel autoral dos agentes mediadores da leitura; da necessidade do trabalho em conjunto com vistas à negociação, à interlocução e à parceria;
2. *Fogo*: Demonstrar que a aquisição do conhecimento passa pela fruição e que esta engloba forma e conteúdo, logo, que as escolhas dos agentes mediadores interferem na construção e reconstrução da trama cultural;
3. *Terra*: Propiciar a compreensão das especificidades e inter-relações entre gêneros discursivos e entre linguagens considerando as possibilidades de dependência, ascendência, diálogo, submissão ou autonomia;
4. *Metal*: Destacar a importância da trama cultural na elaboração, produção e recepção das formas e dos conteúdos da leitura;
5. *Água*: Fomentar a utilização de técnicas e estratégias diferenciadas conforme suas articulações com os agentes, o contexto, os conteúdos, os suportes, os objetivos e o público.

### 2.2.3.

#### Percurso metodológico

A proposta metodológica pressupõe um contexto dialógico, em que os pesquisadores do NEL trabalham suas próprias visões de mundo, simulando casos concretos de usuários potenciais de um curso a distância. Enquanto processo metodológico, o trabalho se inscreve no chamado Design Social (ou Design Participativo), que busca envolver toda a cadeia de agentes de mediação e consumo na produção do objeto. Procura-se, desta forma, incorporar o maior número de variáveis independentes e intervenientes no processo em si. Da primeira idéia ao produto final, as decisões ficam nas mãos desses agentes, estabelecendo uma relação de iteradores.

Além das reuniões quinzenais e das listas de correio eletrônico, a metodologia de desenvolvimento passou a utilizar o Fórum<sup>13</sup>, ferramenta assíncrona de comunicação que respeita as limitações temporais e espaciais de cada pesquisador, realizando o registro de conversações e imagens e a subdivisão temática da produção. Tal ferramenta, desenvolvida pelo grupo, será empregada

---

<sup>13</sup> <http://dodecaedria.ideografos.com/forum/index.php>

no próprio curso, o que nos possibilitou vivenciar o papel do aluno-usuário e da sua relação com os outros alunos no decorrer das atividades propostas no curso.

(Documento 2.9)

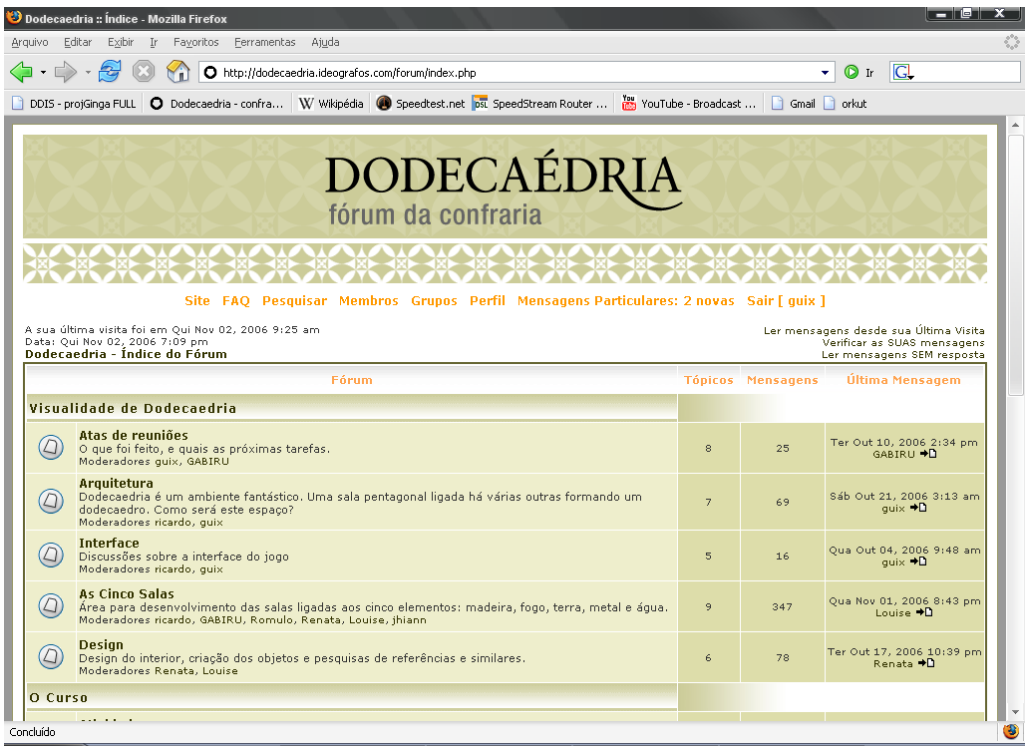


Figura 6: Imagem da tela de abertura do Fórum *Dodecaédria*

Ainda dentro deste aspecto, foi realizado um primeiro teste operacional de *Dodecaédria*, no dia 04 de novembro de 2006. Como o sistema informatizado de navegação do curso não tinha sido implementado até esta data, elaboramos uma versão analógica do curso na forma de um jogo de tabuleiro<sup>14</sup>.



Figura 7: Experimentação presencial das regras de *Dodecaédria*



Figura 8: Versão em tabuleiro de *Dodecaédria*

<sup>14</sup> Tabuleiro e regras desenvolvidos pelo pesquisador do NEL Guilherme de Almeida Xavier.



Novamente no papel dos alunos-usuários, e convidando pessoas externas ao grupo para participar do experimento, verificamos em nosso percurso diversas questões positivas e negativas, que foram reavaliadas em discussões do grupo de pesquisadores. Em especial, foi avaliado o sistema de regras da FIMP a interação entre as vertentes lúdica e educativa do *Dodecaédria*.

#### 2.2.4. A FIMP<sup>15</sup>

A FIMP - Ficção Interativa Multiparticipativa -, base de interação do aluno-usuário com o ambiente, conteúdos e atividades de *Dodecaédria*, constitui um gênero de jogo eletrônico no qual o jogador participa de uma narrativa cujo enredo é dividido em partes e é acessado por meio de recursos hipermediáticos orientados por um sistema de regras. Normalmente, as Ficções Interativas tem a participação de apenas um jogador, podendo ser exclusivamente textuais, ou textuais com imagens - em sua maioria estáticas - e sons. A Ficção Interativa Multiparticipativa desenvolvida para *Dodecaédria*, no entanto, busca a convivência dialógica entre os alunos-usuários em torno de um objetivo de aprendizado comum.

A FIMP é composta pelos seguintes elementos: *Enredo*, *Cenário*, *Personagens* e *Regras de Relacionamento e Interação*:

1. O *Enredo* na ficção interativa é a seqüência de eventos que envolvem as ações principais e secundárias das personagens;
2. O *Cenário* é o local onde acontece a ficção interativa (ou seja, seu palco) e que terá como pano de fundo os seguintes ambientes: *Vestibulum*, *Atrium* e *Bibliotheca* – composta de cinco Gabinetes;
3. A *Personagem* é a individualização de um perfil, um modelo, um arquétipo, a estrutura de um determinado profissional;
4. As *Regras de Relacionamento e Interação* servem para estimular as personagens a estabelecer diálogos e resolver desafios que permitem o desenvolvimento da narrativa principal costurada por narrativas paralelas. Para tanto, o aluno-usuário deve estabelecer um relacionamento positivo com os demais alunos-usuários e interagir com os objetos que compõem cada um dos cenários. Os objetos interferem indiretamente na apreensão de conteúdo, pois viabilizam o progresso pelos ambientes, por conseguinte, por novas oportunidades de aprendizado.

A partir da confluência entre a FIMP e o curso, espera-se que o aluno sinta-se estimulado a percorrer os diversos ambientes não somente por seus objetivos pessoais de formação, mas também pelo aspecto lúdico da narrativa e do cenário.

---

<sup>15</sup> Texto descritivo da FIMP desenvolvido pelo pesquisador do NEL Guilherme de Almeida Xavier, com intervenções do autor.

**2.2.4.1.****Enredo<sup>16</sup>**

O enredo em *Dodecaédria* cumpre a função de envolver o aluno-usuário no aspecto lúdico do curso e, integrado aos objetivos didáticos, estimular a investigação, a exploração do ambiente e dos conteúdos, cumprindo objetivos nas duas instâncias. O enredo, assim, orienta o aluno em seu percurso pelos cenários virtuais através de objetivos lúdicos a cumprir. ([Documento 2.10](#)) .....

De maneira geral, o enredo propõe a imersão da personagem do aluno-usuário em um ambiente fantástico cujos mistérios a serem desvendados revelarão preciosas informações sobre “o maior dos tesouros: o livro”. Para alcançar seu intento, a personagem deverá percorrer o cenário em busca de pistas, tarefas e conteúdos, contando com o apoio de outras personagens, “confinadas” no mesmo ambiente, e de mensagens postadas por remetentes “secrets”. No caso específico, uma de nossas referências de enredo é o filme *O Cubo*, de Vincenzo Natali<sup>17</sup>. Nesta trama, algumas pessoas se vêem confinadas em um ambiente misterioso e têm de percorrer um labirinto repleto de perigos e desafios para encontrar a saída.

Conquanto possa parecer demasiadamente jovial para alguns e estimulante para outros, a proposta do enredo ainda está em elaboração e, novamente, integrada aos propósitos didáticos, buscará atender os diferentes públicos envolvidos no curso.

**2.2.4.2.****Cenário<sup>18</sup>**

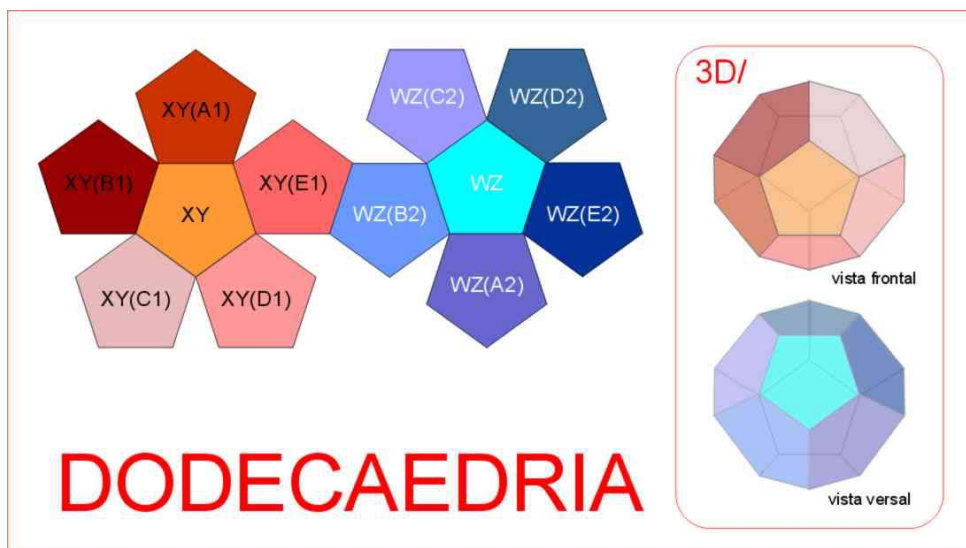
Para participar da FIMP, o aluno usuário precisa ingressar no espaço virtual desenvolvido para o curso, criado a partir de uma representação gráfica da estrutura geométrica de um dodecaedro.

---

<sup>16</sup> Texto descritivo do Enredo desenvolvido pelo pesquisador do NEL Guilherme de Almeida Xavier, com intervenções do autor.

<sup>17</sup> O Cubo (1997). Vincenzo Natali. **Canadá**: Trimark Pictures 1 videocassete (92 min.), color., leg., VHS NTSC.

<sup>18</sup> Texto descritivo do Cenário desenvolvido pelo pesquisador do NEL Guilherme de Almeida Xavier, com intervenções do autor.

Figura 9: Mapeamento espacial do dodecaedro<sup>19</sup>

A adoção desta estrutura foi influenciada pelo conto de Borges, *A Biblioteca de Babel*<sup>20</sup>, e parte da proposta de que o curso seja ambientado em uma “biblioteca fantástica”. Na visualidade, uma das referências usadas foi o trabalho de Escher. ([Documento 2.11](#)) .....

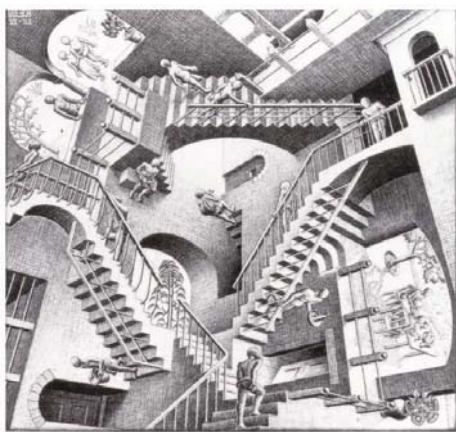
Figura 10: **Relatividade**, litografia, 1953 (Ernst, 1991:47)

Figura 11: Estudo 3D do trabalho de Escher

Além do aspecto lúdico, trouxemos para o ambiente virtual do curso referências presentes no repertório dos dois tipos básicos de públicos a alcançar. Se por um lado, as metáforas do códice e da biblioteca representam um espectro deste público, por outro lado o fantástico e o misterioso representam o outro. ([Documento 2.12](#) e [Documento 2.13](#)) .....

<sup>19</sup> Ilustração de Guilherme de Almeida Xavier.

<sup>20</sup> Borges, J. L (1999). **Ficções**. 8ª edição. São Paulo: Globo.

#### 2.2.4.2.1.

##### **Ambientes que compõem o curso *Dodecaédria***

Os ambientes virtuais que compõem o curso *Dodecaédria* apresentam camadas, reveladas paulatinamente aos alunos-usuários conforme eles vão evoluindo na narrativa e nas atividades do curso. Desta forma, cada ambiente do curso presente no espaço virtual poderá apresentar novos aspectos a serem explorados em uma nova visita do aluno-usuário, multiplicando-os e configurando o formato de dodecaedro à FIMP. ([Documento 2.14](#)) .....

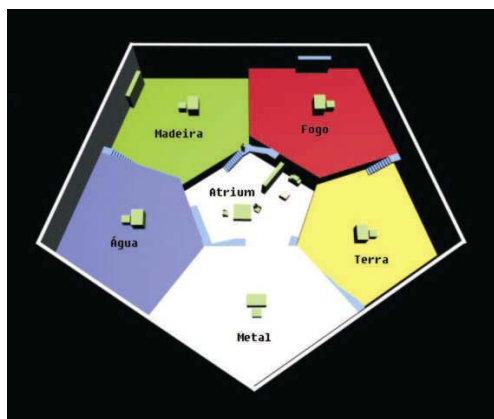


Figura 12: Planta baixa da *Bibliotheca*<sup>21</sup>

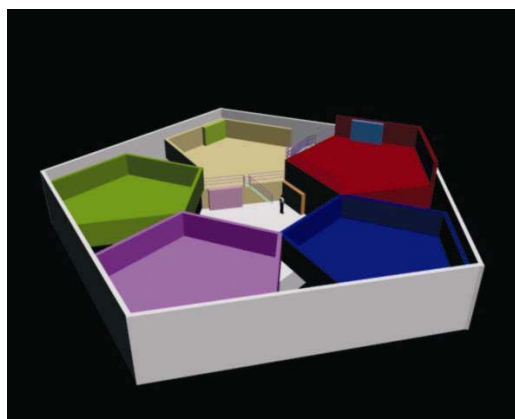


Figura 13: Planta em perspectiva da *Bibliotheca*

A planta baixa apresentada nas figuras 12 e 13 abrange o ambiente *Atrium*, e os Gabinetes Madeira, Fogo, Terra, Metal e Água, cujos objetivos já foram descritos nos tópicos 2.2.1. e 2.2.2. Esta planta não estará disponível ao aluno-usuário no decorrer de sua permanência no cenário. Sua visão do ambiente será sempre parcial, fortalecendo o contexto exploratório. Sua orientação será regulada através de um “mapa de inventário” acessível em seu sistema de navegação.



Figura 14: Mapa de inventário de *Dodecaédria*

<sup>21</sup> Ilustrações de Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

#### 2.2.4.2.1.1. *Vestibulum*

Antes de entrar efetivamente no ambiente do curso, o aluno-usuário acessa o *Vestibulum* – uma ante-sala do espaço virtual. Todas as explicações necessárias para a compreensão da estrutura e do funcionamento do curso estão disponibilizadas nesse ambiente. Ainda neste cenário, o aluno-usuário deve atribuir um nome fictício a si mesmo, que será seu arquétipo de interação na narrativa e no cenário do curso.

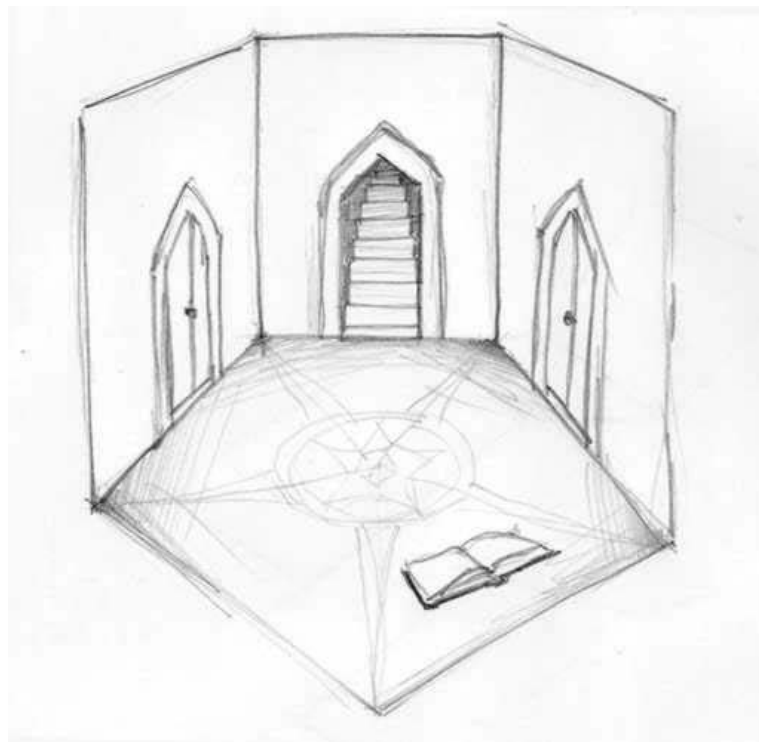


Figura 15: Estudo para o *Vestibulum*<sup>22</sup>

#### 2.2.4.2.1.2. *Atrium*

De posse de sua identidade ficcional, o aluno-usuário passa, então, para o *Atrium*, espaço no qual poderá ter acesso a objetos metafórico-interativos - que serão descritos no tópico 2.2.4.2.2.2. -, a livros-arquivo com conteúdos fundamentais de cada um dos cinco Gabinetes, e a cinco atividades básicas, também referenciadas a cada um dos cinco Gabinetes. Desta forma, o aluno-usuário poderá experimentar um pouco de cada Gabinete, dos conteúdos oferecidos no curso, e das propostas pedagógicas. Ao final desta exploração, o aluno-usuário estará apto a responder a um questionário para avaliar seus objetivos de formação, direcionando-o a participar do curso *Dodecaédria*, assumindo-se como a personagem de um pesquisador em uma das seguintes áreas: ilustração, design gráfico, educação, edição e criação literária.

<sup>22</sup> Ilustração de Gabriel do Amaral Batista.

Figura 16: Estudo de ambientação do Atrium<sup>23</sup>Figura 17: Estudo de iluminação do Atrium<sup>24</sup>

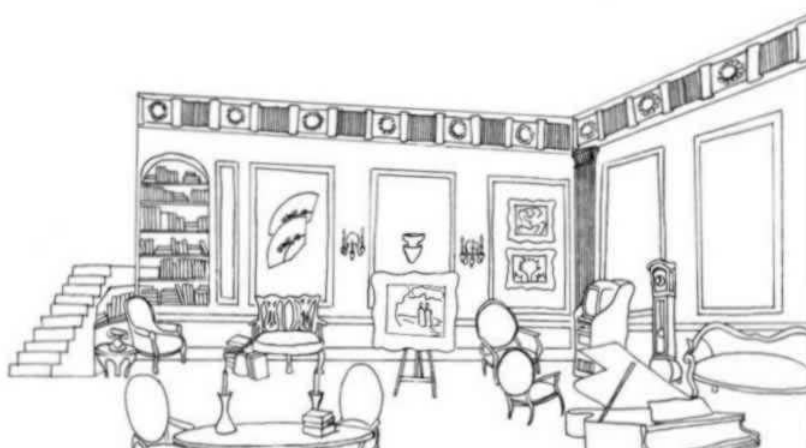
#### 2.2.4.2.1.3. *Bibliotheca*

Finalmente, o aluno-usuário tem permissão para adentrar a *Bibliotheca*, que é o conjunto de cinco Gabinetes onde se encontram os demais conteúdos e atividades do curso. Importante relembrar que cada Gabinete remete a sua visualidade a um dos cinco elementos chineses e às referências estabelecidas com eles, conforme explicitado no tópico 2.2.1. A visualidade dos cenários representa em si uma metáfora dos objetivos didáticos e da temática específica do Gabinete.

<sup>23</sup> Ilustração em co-autoria do grupo de visualidade de *Dodecaédria*: Guilherme de Almeida Xavier, Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos, Renata Vilanova Lima, Ricardo Artur Pereira de Carvalho, Louise Medeiros Conte Novais, Gabriel do Amaral Batista, Rômulo Matteoni.

<sup>24</sup> Intervenção de Gabriel do Amaral Batista sobre Ilustração em co-autoria do grupo de visualidade de *Dodecaédria*.



Figura 18: Estudo de ambientação para o Gabinete Fogo<sup>25</sup>Figura 19: Estudo de ambientação para o Gabinete Madeira<sup>26</sup>

Em cada Gabinete são disponibilizados para o aluno-usuário diversos *objetos metafóricos* e representações visuais de livros-arquivo, em formato códice. É principalmente por meio da interação com estes elementos que se desenvolve tanto a narrativa quanto a proposta didática do curso.

Para o desenvolvimento do sistema de navegação, consideramos que os recursos hipermidiáticos à disposição não são todos da mesma ordem. Enquanto alguns oferecem a sensação de uma navegação interativa e participativa, na verdade não permitem ao leitor desenvolver a sua potência de co-autoria do texto. Partimos da classificação de Michael Joyce (In: Bellei, 2002:76), ao diferenciar hipertextos exploratórios de hipertextos construtivos e elegemos trabalhar com os últimos. Nas palavras do autor:

<sup>25</sup> Ilustração de Renata Vilanova Lima.

<sup>26</sup> Ilustração de Louise Medeiros Novais.

Hipertextos exploratórios estimulam e preparam uma audiência para controlar a transformação de um conjunto de informações com objetivo de atender às suas necessidades e interesses. (...) Hipertextos construtivos exigem a capacidade de ação: criar, modificar e recuperar encontros particulares no contexto de um sistema de conhecimento em expansão.

Cada Gabinete e os objetos nele alocados estarão visualmente associados ao elemento e às suas referências visuais, conforme exposto no tópico 2.2.1. O mesmo objeto terá sua figuração de acordo com essas características, ratificando o conteúdo metafórico do ambiente. Finalmente, ambiente, objetos, enredo, conteúdos, atividades estarão todos associados ao objetivo pedagógico específico do Gabinete, de forma a fortalecer a integração metodológica do curso.

#### 2.2.4.2.2.

##### **A estrutura dos Gabinetes da *Bibliotheca***

Há dois grupos de elementos disponíveis nos ambientes da *Bibliotheca*, passíveis de serem acessados pelos alunos-usuários. A seleção resulta em uma ação hipertextual ou hipermediática, referenciada nos pressupostos teórico-metodológicos do curso.

##### **2.2.4.2.2.1. Livros-arquivo**

Cada Gabinete apresenta livros que correspondem aos conteúdos do curso. Eles são *livros-arquivo* que podem ser acessados pelo aluno como objetos virtuais alocados em estantes, conforme suas temáticas.



Figura 20: Estudo de estante de livros do Gabinete Terra<sup>27</sup>

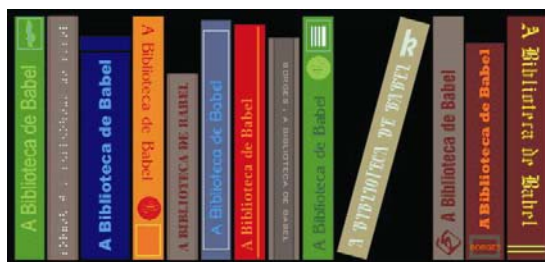


Figura 21: Estudo para lombadas de livros<sup>28</sup>

Cada livro, ao ser clicado, aciona o *download* de um arquivo PDF com texto e imagens. Os livros estão divididos em Coleções<sup>29</sup> que abordam os seguintes conteúdos:

<sup>27</sup> Ilustração de Rômulo Matteoni.

<sup>28</sup> Composição de Guilherme de Almeida Xavier.



- *Fundamentos da Linguagem Visual:*  
Os conteúdos desta coleção se referem aos princípios de construção da imagem por meio de teorias que tratam da organização da forma, percepção e sintaxe visual, cores, imagem narrativa, entre outros.
- *Fundamentos da Linguagem Verbal:*  
Nesta coleção estão agrupados os textos sobre os princípios de construção do registro verbal. Os conteúdos aqui reunidos contemplam assuntos relevantes para a construção argumentativa, técnicas e processos de leitura e escrita.
- *História da Ilustração:*  
Os conteúdos reunidos nesta coleção abordam a Ilustração em relação a seu papel social, técnica e processos em diferentes épocas e lugares ao longo da história. Estão agrupados nesta categoria os conteúdos que trabalham aspectos da ilustração situados em seu contexto específico, como a ilustração no oriente e no ocidente, os primeiros livros ilustrados, a origem da ilustração, entre outros.
- *História dos Processos e Suportes:*  
Esta coleção abarca os conteúdos relacionados às tecnologias, processos e técnicas utilizados em diferentes épocas e contextos para o registro e circulação da informação e da produção de conhecimento.
- *Gêneros do Discurso:*  
Esta coleção apresenta os conteúdos referentes à forma dos diferentes gêneros discursivos, considerando os recursos que os compõem e os caracterizam.
- *Projeto e Mercado:*  
Nesta coleção estão reunidos os títulos que descrevem e discutem o funcionamento e as estratégias das diversas áreas de produção e circulação do livro e de outros suportes, assim como da relação entre o projeto de design e as demandas e configurações do mercado a que se destina.
- *Multimeios:*  
A coleção reúne os conteúdos que analisam as relações entre duas ou mais linguagens distintas, com o objetivo de compreender de que maneira estas atuam na construção dos significados. Estão presentes aqui textos que tratam das relações entre cinema e literatura, texto e ilustração, videogame e RPG, quadrinhos e cinema, entre outros.
- *Enfoque:*  
A coleção Enfoque aborda temas ligados aos contextos sócio-culturais, espaciais, psicológicos, econômicos, entre outros, que influenciam nas condições de recepção do livro e outros suportes em determinados grupos. A coleção apresenta estudos de caso de grupos sociais e as diferentes formas de mediação que participam na aquisição da informação e construção do conhecimento.

Cada *livro-arquivo*, conforme sua temática específica, e seu enfoque particular sobre uma – ou mais - das cinco abordagens temáticas do curso, estará disponível em um, ou vários, Gabinetes.

---

<sup>29</sup> Texto descritivo das Coleções desenvolvido pelo pesquisador do NEL Ricardo Artur Pereira de Carvalho, com intervenções do autor.

#### 2.2.4.2.2.1.1. *Formatação visual dos livros-arquivo*

Os conteúdos apresentados nos livros-arquivo foram escritos e formatados pelos conteudistas do curso, tendo somente a folha de rosto e o cólofon<sup>30</sup> padronizados. A diagramação do miolo ficou a critério de cada conteudista, como forma de permitir o uso da linguagem visual na transmissão do conteúdo proposto.

Os dados na folha de rosto cumprem o papel de localizar o texto, tanto na relação com outros textos da mesma autoria quanto na relação com outros textos de uma mesma série e coleção. Neste sentido, além da discriminação da Coleção, abaixo do nome do autor há a tarja colorida reforçando esta identidade temática.



Figura 22: Modelo de Folha de Rosto



Figura 23: Modelo de Cólofon

Para estabelecer as cores das coleções<sup>31</sup>, que além de aparecerem na tarja colorida são reproduzidas nas capas dos livros, foi desenvolvido um modelo cromático estabelecendo as relações entre Produção, Mediação e Recepção, principais temas abordados nas coleções. Este modelo atribui a cada um destes conceitos-chave uma das cores primárias do espectro da luz. (Recepção - Azul; Mediação – Verde; Produção – Vermelho). Em seguida foram definidos os diferentes níveis de agenciamento, a partir deste modelo, situado nas proximidades cromáticas de cada nível.

<sup>30</sup> Folha de rosto e cólofon desenvolvidos pelo pesquisador do NEL Ricardo Artur Pereira de Carvalho, com intervenções dos demais pesquisadores.

<sup>31</sup> Texto descritivo e modelo cromático para as cores das coleções desenvolvidos pelo pesquisador do NEL Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

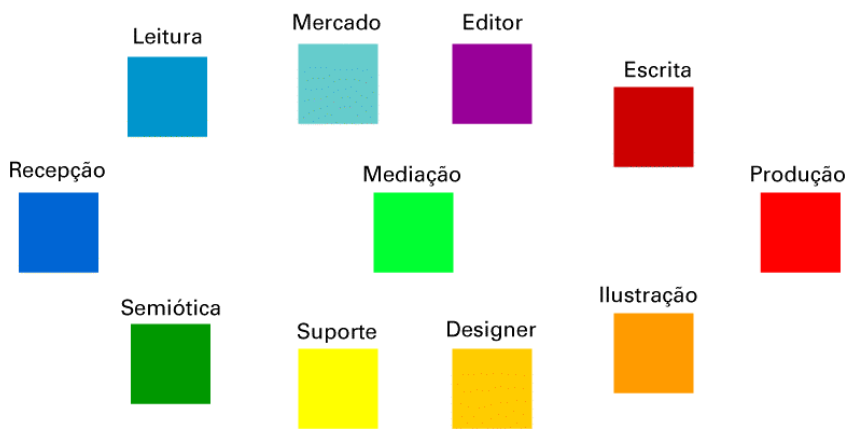


Figura 24: Modelo cromático para capas das coleções de livros

Com base nesses critérios, o tema de cada coleção foi aproximado de cada um dos conceitos intermediários, estabelecendo assim, as afinidades cromáticas. Com a definição das cores por coleção, foram atribuídos os valores em RGB e verificadas as quantidades de livros em cada coleção para uma noção do equilíbrio cromático.

Coleções	Cor	RGB Hexa	Valor RGB
Fundamentos da Linguagem Visual		#FFCC00	255 – 204 – 000
Fundamentos da Linguagem Verbal		#CC0000	204 – 000 – 000
História da Ilustração		#FF9900	255 – 153 – 000
História dos Processos e Suportes		#FFFF00	255 – 255 – 000
Gêneros do Discurso		#FF0000	255 – 000 – 000
Projeto e Mercado		#33CCCC	051 – 204 – 204
Multimeios		#33CC33	051 – 204 – 051
Enfoque		#66CCCC	051 – 102 – 255

Tabela 6: Afinidades cromáticas

Cabe dizer que, até dezembro de 2006, foram produzidos 80 livros-arquivo com textos de cerca de 10 páginas, envolvendo 17 autores diferentes, e outros 83 textos estão em andamento. Cada livro foi designado como sendo Obrigatório ou Optativo para cada personagem, conforme os objetivos didáticos estabelecidos para a sua formação. Assim, considerando que cada livro possa ser designado como Obrigatório para mais de uma personagem, temos uma média de 61 livros-arquivo já escritos à disposição de cada personagem. De forma análoga, considerando que cada livro possa ser alocado em mais de um Gabinete, conforme a sua temática, temos uma média de 48 livros-arquivo já escritos disponíveis em cada Gabinete.

#### 2.2.4.2.2.2. **Objetos**

Além dos livros-arquivo, os Gabinetes da *Bibliotheca* apresentam diversos objetos localizados em seu espaço visual. Os objetos são utilizados tanto como metáforas de possíveis ações do aluno-usuário – *objetos metafórico-interativos* – quanto como metáforas de atividades de aquisição de conhecimento – *objetos de aquisição de conhecimento*.



Figura 25: Estudo de Cadeira para o Gabinete Água<sup>32</sup>



Figura 26: Estudo de Poltrona para o Gabinete Fogo<sup>33</sup>



Figura 27: Estudo de Mesa para o Gabinete Metal<sup>34</sup>

Os *objetos metafórico-interativos* cumprem principalmente um papel lúdico e narrativo, propiciando maior imersão do aluno-usuário no enredo da FIMP e contribuindo indiretamente para o desenvolvimento das Competências e objetivos pedagógicos, como será descrito adiante.

<sup>32</sup> Ilustração de Renata Vilanova Lima.

<sup>33</sup> Idem.

<sup>34</sup> Ilustração de Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos sobre modelagem 3D de Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

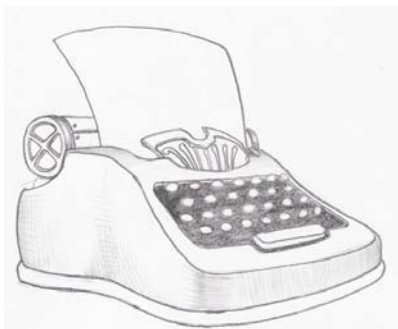


Figura 28: Croqui de objeto metafórico-interativo: ferramenta de comunicação<sup>35</sup>



Figura 29: Croqui de objeto metafórico-interativo: ferramenta de comunicação<sup>36</sup>



Figura 30: Estudo de objeto metafórico-interativo: ferramenta de comunicação<sup>37</sup>

Dentro da classe de *objetos metafórico-interativos*, temos os objetos dedicados à comunicação entre os alunos-usuários e entre os alunos-usuários e a tutoria do curso. Ao clicar em um destes objetos específicos é acionado um recurso de comunicação, como o Fórum, descrito no tópico 2.2.3. Estes objetos estão direcionados a atender ao objetivo geral do curso de “Reconhecer a necessidade do trabalho em conjunto na atuação com o design do livro e da leitura com vistas à negociação, à interlocução e à parceria”. Outros *objetos metafórico-interativos* terão outras ações programadas, direcionadas a um dos outros objetivos gerais ou a um dos objetivos específicos do Gabinete em que se encontram.

Já os *objetos de aquisição de conhecimento* estão diretamente ligados aos objetivos do curso, sendo relacionados principalmente com o desenvolvimento de Competências, mas também associados ao aspecto lúdico-narrativo. Tais objetos estarão presentes em todos os Gabinetes, podendo disponibilizar a visualização de

<sup>35</sup> Idem.

<sup>36</sup> Idem.

<sup>37</sup> Composição de Louise Medeiros Novais.

um determinado conteúdo, em forma de texto ou imagens, ou mesmo intermediar uma atividade pontuada relativa aos conteúdos do Gabinete.

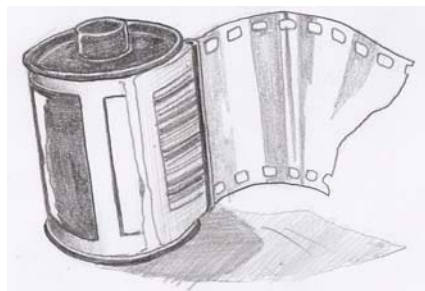


Figura 31: Croqui de um objeto de aquisição de conhecimento: exibição de imagens<sup>38</sup>

Dentre os objetos dedicados às atividades foi desenvolvido o Caderno de Resumos. Após a leitura de cada livro-arquivo, seja ele Obrigatório ou Optativo, o aluno-usuário deverá acessar o Caderno, disponível sobre a mesa do Gabinete, e preenchê-lo com um resumo, sinopse ou comentário sobre o livro lido.

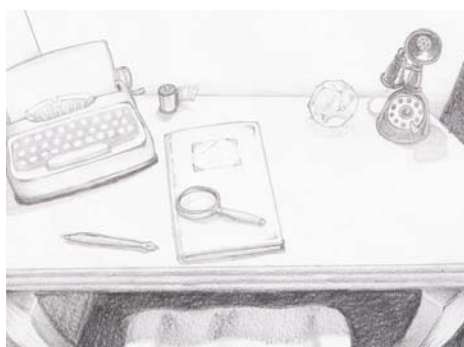


Figura 32: Croqui de mesa com objetos<sup>39</sup>

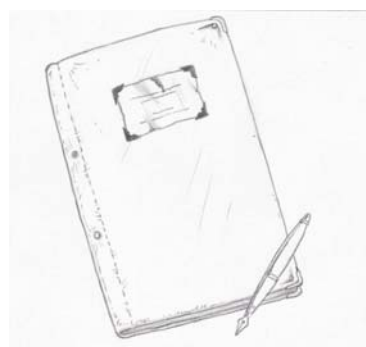


Figura 33: Croqui de objeto de aquisição de conhecimento: atividade<sup>40</sup>

O Caderno é um objeto particular de cada aluno-usuário. A cada livro-arquivo baixado, seu título é incluído no Caderno com um campo disponível para a digitação de texto. Cada texto escrito conta pontos para a média do aluno-usuário. Pretende-se estimular o aluno-usuário no fichamento de textos, mas em um contexto em que ele vá construindo sua *Colcha de Retalhos*<sup>41</sup> dos conteúdos do curso.

Outro *objeto de aquisição do conhecimento* é o Óculos, que ao ser selecionado apresenta uma atividade em que o aluno deve Relacionar dois textos de

<sup>38</sup> Ilustração de Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos sobre modelagem 3D de Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

<sup>39</sup> Idem.

<sup>40</sup> Idem.

<sup>41</sup> Moorhouse, Jocelyn (1995). *Colcha de Retalhos [How to Make an American Quilt]*. USA: Universal Pictures / UIP, 1 videocassete (116 min.), leg., color., VHS NTSC.

autores e coleções diferentes, em um processo de Releitura e Significação<sup>42</sup>, que estejam no Gabinete, produzindo uma resenha crítica.



Figura 34: Objetos de aquisição do conhecimento no *Atrium*<sup>43</sup>

Esta atividade e seu objeto foram elaborados a partir de referências ao filme *Janela da Alma*<sup>44</sup>, em especial ao depoimento do cineasta Win Wenders sobre o enquadramento dos óculos.



Figura 35: Win Wenders em *Janela da Alma*

Outros objetos e atividades serão apresentados no tópico 2.2.4.4.1.2.

### 2.2.4.3.

#### ***Personagens-modelo***

A partir das discussões dos pesquisadores do NEL sobre o perfil do público-alvo do curso, suas prováveis motivações para se inscrever no curso, e em como lidar

<sup>42</sup> Competências de Formação (CF).

<sup>43</sup> Ilustração de Renata Vilanova Lima.

<sup>44</sup> Jardim, João & Carvalho, Walter (2002). *Janela da Alma*. Brasil: Copacabana Filmes, 1 videocassete (73 min.), color., VHS NTSC.

com uma provável discrepância entre elas foi desenvolvido o sistema de personagens-modelo.

O sistema propõe a criação de cinco perfis-modelo, que deverão ser usados como avatares de cada aluno na sua interação no ambiente do curso a distância. Um avatar funciona como um representante ficcional para o aluno, sendo que caracteriza determinadas qualidades e atributos do representado.

Em um jogo de RPG, a personagem-modelo tem determinadas habilidades e competências que permitem que o jogador realize determinadas tarefas e alcance, ou não, seu objetivo final. A personagem pode ser criada ou escolhida pelo jogador a partir de uma lista, e lhe cabe determinar quais competências e habilidades ela terá. Como o RPG é um jogo ficcional, estes atributos podem não ter relação com o jogador, sendo criados com objetivos lúdicos ou competitivos.

Em *Dodecaédria* o aluno-usuário, ao terminar sua exploração inicial do *Atrium*, responde a um questionário que busca avaliar os seus interesses e objetivos de formação e, conforme as opções escolhidas, recebe a indicação de uma das cinco personagens-modelo. As cinco personagens foram elaboradas enfocando o público-alvo do curso, objetivando aproximá-las dos alunos-usuários. A partir destas personagens-padrão, existe uma lista de variações em que o aluno poderá se localizar, sem que, contudo, isto venha a interferir na dinâmica de sua interação.

Estas diferenças entre o uso de personagens-modelo em um RPG e o uso em *Dodecaédria* acabaram por configurar o afastamento da FIMP da estrutura de regras e elaboração de personagens do RPG. Diversos elementos constitutivos deste tipo de jogo não se adequavam à proposta didática do curso, em especial ao público-alvo. Acreditamos que o curso teria regras muito elaboradas para um público não habituado com o RPG, o que poderia acarretar um alto índice de rejeição. Desta forma, optamos por uma simplificação do sistema de personagens e das *Regras de Relacionamento e Interação*, como veremos mais adiante.

O sistema de indicação da personagem foi elaborado buscando evitar que o aluno-usuário, como profissional do mercado, buscasse uma personagem-modelo que representasse a sua profissão. Acreditamos que o aluno possa buscar no curso novos conhecimentos e abordagens que não se encontram em sua área de saber. Ao escolher a sua própria imagem, ele entraria em contato com o que já possui, e não com o que objetiva.

O aluno-usuário passa, então, a receber indicações de percursos adequados a seus objetivos, na forma de mensagens eletrônicas. Isto permite que ele seja orientado



a procurar por conteúdos – livros-arquivo e atividades – que sejam do seu interesse, estimulando a sua participação. Da mesma forma, a avaliação do aluno será feita a partir do perfil da sua personagem, possibilitando cumprir seus objetivos no curso.

#### 2.2.4.3.1.

##### **Atividades de desenvolvimento de conteúdos e competências**

As atividades presentes no curso são direcionadas para desenvolver e avaliar as competências necessárias para o aluno-usuário alcançar os objetivos de cada Gabinete da *Bibliotheca*, de cada personagem e, conseqüentemente do curso como um todo, através dos conteúdos disponíveis.

Para a definição das competências e habilidades, seguimos a orientação do Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica<sup>45</sup>, que considera Competências como ações e operações mentais, que articulam:

1. Os conhecimentos (o "saber", as informações articuladas operatorialmente);
2. As habilidades (psicomotoras, ou seja, o "saber fazer" elaborado cognitivamente e socio-afetivamente);
3. Os valores, as atitudes (o "saber ser", as predisposições para decisões e ações, construídas a partir de referenciais estéticos, políticos e éticos).

Seguimos, ainda, Perrenoud (1999) quando este afirma que uma competência permite mobilizar conhecimentos a fim de se enfrentar uma determinada situação. Ela corresponde à utilização inovadora dos mais variados recursos quando e como for necessário.

Por esse viés, cada personagem, para poder interagir com os diversos aspectos da FIMP, necessita desenvolver alguns tipos específicos de competências<sup>46</sup>. Em uma narrativa lúdica, por exemplo, cada personagem utiliza determinadas competências para poder exercer a sua função dentro do enredo e para interagir com o seu grupo. Assim, delimitamos três campos específicos dentro de *Dodecaédria* nos quais a personagem interage através de competências, e passamos a dividir as competências em três categorias: Superação (CS), Relacionamento (CR) e Formação (CF).

##### **2.2.4.3.1.1. Competências de Superação (CS)**

São as competências utilizadas para superar obstáculos relativos à ficção propriamente dita. São específicas para o aspecto lúdico do curso, para a interação do aluno-usuário com os *objetos metafórico-interativos*. Na medida em que tal

<sup>45</sup> Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. (2000) op. cit., p.10.

<sup>46</sup> A forma lúdica das Competências foi desenvolvida pela pesquisadora do NEL Eliane Bettocchi Godinho, com intervenções dos demais pesquisadores.

interação cumpre papel vital no aspecto lúdico, como forma prazerosa de orientar a busca de conhecimentos pelo aluno-usuário, decidiu-se por incentivar e avaliar tal interação. A manipulação de *objetos metafórico-interativos* será contabilizada quantitativamente e permitirá ao aluno, alcançando determinados níveis pré-estabelecidos, visualizar novos objetos e aspectos de um cenário – Gabinete – já explorado. Neste sentido, foi criada apenas uma competência nesta categoria, denominada [Atenção], que reflete a capacidade de perceber e interagir com objetos e situações novas.

#### **2.2.4.3.1.2. Competências de Relacionamento (CR)**

São as competências utilizadas na interação com os outros participantes do curso. São específicas para o desenvolvimento da noção de trabalho coletivo. Na medida em que se pretende, enquanto objetivo pedagógico, que os alunos-usuários estabeleçam parcerias e negociem na consecução de objetos de conhecimento coletivos, há a necessidade de estimular e avaliar esta cooperação e integração. Além dos *objetos metafórico-interativos* dedicados à comunicação e interação – fórum, chat e email –, o aluno-usuário é incentivado a trocar conhecimentos e informações com os outros alunos-usuários e a produzir de forma coletiva projetos e atividades. No entanto, considerando as limitações impostas a esta interação, seja pelas características intrínsecas de um curso de educação a distância – realizado de forma assíncrona pelos alunos-usuários – seja pelas limitações tecnológicas – a dificuldade na implantação de ferramentas de produção coletiva e cooperada de conhecimento síncrono na internet – foi estabelecida apenas uma competência nesta categoria, denominada [Participação]. Tal competência, embora seja constantemente avaliada e pontuada, não tem níveis quantitativos a alcançar pelo aluno-usuário, mas contribui indiretamente para o desenvolvimento de seus objetivos pedagógicos.

#### **2.2.4.3.1.3. Competências de Formação (CF)**

São competências desenvolvidas para alcançar os objetivos didáticos do curso, através de atividades relacionadas aos conteúdos disponíveis nas coleções de livros-arquivo e nos objetos de aquisição do conhecimento. São as principais competências da FIMP e estão diretamente associadas aos objetivos de formação. Desta forma, a consecução destas atividades será avaliada e os pontos obtidos serão usados tanto de forma quantitativa, para permitir o acesso a outros níveis de desafios, quanto qualitativa, possibilitando ao aluno cumprir os objetivos de cada Gabinete e avançar no curso.

As competências de superação e as de relacionamento não contribuem diretamente para a nota final do curso, porém seu incremento abre oportunidades, dentro da narrativa, para o desenvolvimento das competências de formação, que compõem 100% da nota final.

Para a definição das competências e habilidades do curso, elegemos uma matriz de competências coerente com nossos objetivos pedagógicos, e priorizamos em nossa proposta metodológica as matrizes construtivista e crítico-emancipatória.

Da matriz construtivista, originária da França, que tem como um dos seus principais representantes Bertrand Schwartz (Mertens, L, 1996: 81), destacamos “as relações mútuas e as ações existentes entre os grupos e seu entorno, mas também entre situações de trabalho e situações de capacitação” (Manfredi, S. M, 1998:40).

Vimos que, de acordo com Manfredi, a visão de Schwartz traz “(...) novas perspectivas para a problematização da noção de competência, revelando a dimensão construtiva, processual, coletiva e contextual (...)” (Manfredi, S. M, 1998:13).

A despeito disso, para o desenvolvimento da FIMP, sentimos necessidade de nos apropriar da matriz crítico-emancipatória, quando percebemos que a matriz construtivista priorizava a construção do conhecimento como um processo individual e subjetivo, sem destacar o papel do contexto social, e, conseqüentemente, associando esse processo unicamente com a esfera do trabalho na aprendizagem dos sujeitos.

Observamos que a matriz crítico-emancipatória valoriza não só os conhecimentos curriculares, acadêmicos, como a sua articulação com a prática de trabalho e o repertório cultural do aluno. Nela há a valorização da dimensão social da construção do conhecimento, nos relacionamentos interpessoais e na ecologia do sujeito. Ela visa a uma ação autônoma e capaz, voltada para o desenvolvimento ético, integrando sua dimensão profissional com a sua dimensão sócio-política.

Assim, no curso *Dodecaédria*, valorizamos as dimensões construtiva, processual e coletiva da matriz construtivista, mas nos aproximamos da matriz crítico-emancipatória também, quando esta, a partir de um pensamento crítico-dialético, entende a competência como “multidimensional, envolvendo facetas que vão do individual ao sociocultural, situacional (contextual-organizacional) e processual. A noção de competência está, assim, situada e referida aos contextos, espaços e tempos socioculturais e ancorada em dimensões macrosocioculturais de classe social, gênero, etnias, grupos geracionais, entre outras”. (Schwartz, Y., 2001:5).

### 2.2.4.3.1.3.1. Competências de Formação por Gabinete da Bibliotheca<sup>47</sup>

Partindo da divisão temática dos Gabinetes, aos quais foram associados os objetivos pedagógicos do curso, foram criadas Competências de Formação (CF) que enfocassem tais objetivos, sendo distribuídas duas a duas pelos Gabinetes.

Gabinete	Temática	Competências de Formação	Descrição
Todos e Atrium		[Reflexão] e todas as CF	<b>Refletir</b> sobre o papel dos agentes, dos suportes, da linguagem, dos meios de produção, do contexto e do público no design do livro e no design da leitura.
Madeira	Emissão, intenção, agentes, quem.	[Autoria]	<b>Atuar</b> no design do livro e no design da leitura percebendo que todos os agentes possuem identidades culturais e são autores.
		[Interlocução]	<b>Negociar</b> com os agentes formadores, produtivos e culturais, percebendo que todos têm domínio parcial de etapas do processo e que dependem um dos outros para sua consecução.
Fogo	Recepção, fruição, para quem.	[Releitura]	<b>Reler</b> o produto permanentemente percebendo que ele se encontra em processo de re-significação pelo meio social.
		[Recepção]	<b>Associar</b> as condições de recepção, de emissão e de produção como produtoras de sentido.
Terra	Discurso, enunciado, código, o que.	[Relação Fabular-Icônica]	<b>Explorar</b> quais são as possibilidades de dependência, ascendência, diálogo, submissão ou autonomia entre um texto verbal e um não verbal.
		[Significação]	<b>Relacionar</b> forma e conteúdo como potencializadoras do significado.
Metal	Contexto, cenário, onde.	[Contexto]	<b>Contextualizar</b> os modos de produção e recepção na ação dos agentes formadores, produtivos e culturais.
		[Representação Social]	<b>Intervir</b> na trama cultural ciente de que forma e conteúdo podem reforçar mitos e estereótipos.
Água	Método, planejamento estrutura, como.	[Estratégia]	<b>Utilizar</b> estratégias diferenciadas considerando os agentes, o contexto, os conteúdos, os suportes, os objetivos e o público.
		[Articulação]	<b>Articular</b> linguagem e suporte na produção de sentidos do design do livro e do design da leitura.

Tabela 7: Competências de Formação por Gabinete

<sup>47</sup> As Competências de Formação por Gabinete foram desenvolvidas pelos pesquisadores do NEL Jackeline Lima Farbiarz e Alexandre Farbiarz, com intervenções dos demais pesquisadores.

**2.2.4.3.1.4. Atividades por Gabinete da Bibliotheca**

A avaliação das atividades realizadas pelo aluno-usuário nos possibilita diagnosticar as lacunas a serem superadas e realizar modificações no percurso ensino-aprendizagem quando se fizer necessário. Buscamos avaliar a capacidade que o aluno-usuário demonstra em eleger e utilizar as competências e habilidades, em consonância com a sua prática e experiência para realizar as atividades propostas.

Como forma de concretizar as ações avaliativas, integradas aos objetivos do curso, é que foram estabelecidas as correlações entre os objetivos específicos de cada Gabinete e as competências a serem desenvolvidas, através de atividades.

Gabinete	Objetivo Específico	Competências de Formação	Atividades
Todos e Atrium		[Reflexão] e <i>todas as competências</i>	Coletivas
Madeira	Conscientizar acerca do papel autoral dos agentes mediadores da leitura; da necessidade do trabalho em conjunto com vistas à negociação, à interlocução e à parceria.	[Autoria]	Dramáticas
		[Interlocução]	de negociação
Fogo	Demonstrar que a aquisição do conhecimento passa pela fruição e que esta engloba forma e conteúdo, logo, que as escolhas dos agentes mediadores interferem na construção e reconstrução da trama cultural.	[Releitura]	de mutação permanente
		[Recepção]	de junção e justaposição de partes de um todo
Terra	Propiciar a compreensão das especificidades e interrelações entre gêneros discursivos e entre linguagens considerando as possibilidades de dependência, ascendência, diálogo, submissão ou autonomia.	[Relação Fabular-Icônica]	de busca e descoberta
		[Significação]	de classificação e comparação
Metal	Destacar a importância da trama cultural na elaboração, produção e recepção das formas e dos conteúdos da leitura.	[Contexto]	de localização e delimitação tempo espaço
		[Representação Social]	de julgamento e ação, tomada de decisão
Água	Fomentar a utilização de técnicas e estratégias diferenciadas considerando os agentes, o contexto, os conteúdos, os suportes, os objetivos e o público.	[Estratégia]	de seleção e ação
		[Articulação]	de associação lógica (causa e consequência, ordenação, hierarquia)

Tabela 8: Tipos de atividades por Gabinete

#### **2.2.4.3.1.5. Fases de Competência<sup>48</sup>**

Buscando estimular o aluno-usuário ao constante desenvolvimento e exploração de suas potencialidades, ele estará realizando nos Gabinetes atividades individuais e coletivas em três fases de habilidades para cada uma das competências:

- *Reprodução*: nesta fase, o aluno-usuário enfrentará desafios em que irá elaborar um produto ou resolver uma situação simples a partir de diversas condições pré-estabelecidas. É uma fase de contato inicial, de observação e manipulação.
- *Estilização*: nesta fase, o aluno-usuário poderá imprimir um estilo pessoal à elaboração de um produto ou resolução de uma situação. É uma fase de inovação e, ao mesmo tempo, de aperfeiçoamento, que requer um sólido conhecimento básico e uma certa disposição a correr riscos, pois nem todas as inovações são bem sucedidas.
- *Abstração*: nesta fase final, o aluno-usuário conseguirá elaborar um produto ou resolver uma situação com desenvoltura e iniciativa. Isso significa ser capaz de abstrair, criar conceitos e métodos que permitam visualizar, a partir de referências prévias, objetos e situações que ainda não existem.

Pretende-se, desta forma, orientar o aluno-usuário na realização de atividades condizentes com o desenvolvimento de suas competências. Além disso, o ambiente virtual exploratório pressupõe uma flexibilidade que necessita ser redirecionada em nível didático, evitando frustrações do aluno-usuário que poderiam culminar em um afastamento do curso.

Estas três *Fases de Competências*, aliadas aos índices quantitativos e qualitativos de desenvolvimento das três categorias de Competências, CS, CR e CF, serão utilizadas para orientar o sistema na reconfiguração dos cenários da *Bibliotheca*, de forma a apresentar outros objetos e atividades quando o aluno-usuário estiver apto a interagir com eles, como veremos mais adiante.

#### **2.2.4.3.2.**

##### **Competências de Formação por Personagem**

Em um rápido resumo, partindo da temática geral do curso - Design do Livro e Design da Leitura - estabelecemos cinco subdivisões temáticas baseadas em cinco elementos do processo discursivo e nos cinco elementos chineses. Cada uma destas temáticas representa um objetivo específico do curso. Para poder alcançá-los, foram criadas onze competências, sendo uma geral e as outras dez específicas, divididas duas a duas por objetivo. Cada competência será desenvolvida no curso em três fases consecutivas.

---

<sup>48</sup> Texto descritivo e estrutura de Fases de Competências desenvolvidos pela pesquisadora do NEL Eliane Bettocchi Godinho, com intervenções dos demais pesquisadores e do autor.

No entanto, cada personagem apresenta as suas especificidades, conforme a figura profissional que representa, revelando os objetivos de formação distintos dos alunos-usuários a ela ligados. Desta forma, está em elaboração uma tabela com os valores de formação atribuídos a cada competência por personagem. Em outras palavras, está sendo discutido o quanto cada “profissional-modelo” necessita de cada uma das Competências de Formação do curso para cumprir os seus objetivos formativos.

Gabinetes	Atrium (G0)	Madeira [Quem] (G1)		Fogo [Para Quem] (G2)		Terra [O Que] (G3)		Metal [Onde] (G4)		Água [Como] (G5)	
Competências	[Reflexão]	[Autoria]	[Interlocução]	[Releitura]	[Recepção]	[Relação Fabular-Icônica]	[Significação]	[Contexto]	[Representação Social]	[Estratégia]	[Articulação]
Editor	13	14	15	8	14	9	9	12	14	11	8
Designer	15	8	5	9	7	8	12	9	15	8	15
Ilustrador	10	15	8	10	10	15	15	5	15	15	15
Escritor	15	15	15	15	3	8	9	15	15	15	3
Professor	5	15	3	15	9	9	10	5	15	15	3

Tabela 9: Tabela de Competências de Formação (CF) por Personagem

A partir de discussões sobre os objetivos de formação de cada uma das personagens-modelo do curso, levando-se em consideração termos pesquisadores do NEL em todas as áreas contempladas por elas, foi então atribuído um valor de 1 a 15 – sendo 1 o mais baixo e 15 o mais alto – à relevância de cada Competência para a formação da personagem. Desta forma, para valores entre 1 e 5 a personagem estará realizando somente as atividades em fase de Reprodução desta Competência. Para valores de 6 a 10 a personagem estará realizando também as atividades em fase de Estilização. Finalmente, para valores de 11 a 15 a personagem poderá realizar todas as atividades nas três fases, incluindo a de Abstração.

Além disso, os valores atribuídos a cada Competência serão utilizados para estabelecer os parâmetros de avaliação do aluno-usuário e estabelecendo objetivos quantitativos a serem alcançados nas notas atribuídas às atividades realizadas por Competência, de forma que cada aluno seja avaliado em conformidade com os objetivos que busca alcançar no curso.

#### 2.2.4.4.

#### **Regras de Relacionamento e Interação**

As *Regras de Relacionamento e Interação* ainda estão em fase de desenvolvimento pelos pesquisadores do NEL. Em grande parte, estão atreladas à

narrativa da FIMP e às propostas de avaliação das competências do curso. No que se refere à avaliação das atividades, diversos pontos já foram discutidos.

#### 2.2.4.4.1.

##### **Navegação pelo ambiente de *Dodecaédria***

O aluno-usuário participará, juntamente aos seus colegas, de uma narrativa lúdico-interativa em que deverá realizar determinadas ações para permitir seu desenvolvimento no curso. Tais ações, orientadas e estimuladas pela tutoria, convergem no enfoque aos objetivos pedagógicos, e são realizadas na interação com o ambiente virtual, os objetos, os outros alunos e os tutores.

O aluno-usuário, após realizar atividades e acessar livros-arquivo no *Atrium*, poderá explorar as potencialidades do primeiro Gabinete da *Bibliotheca* que elegeu, através da personagem que lhe foi atribuída. Sua escolha de livros-arquivo deverá estar direcionada aos que tenham conteúdos adequados aos seus objetivos pedagógicos, assim como a realização de atividades que desenvolvam e avaliem as competências propostas para a sua personagem, como veremos mais adiante.

Após alcançar o objetivo proposto para um Gabinete, o aluno-usuário poderá eleger outro Gabinete para ingressar e assim por diante. Conforme realize atividades e se desenvolva no curso e na narrativa, o aluno-usuário poderá, ao retornar a um Gabinete já explorado, perceber a presença de outros objetos e atividades antes indisponíveis. A intenção é que isto venha a fortalecer a proposta lúdica do curso e estimular o aluno-usuário a explorar e avançar em seus objetivos pedagógicos.

##### **2.2.4.4.1.1. Atividades por Competência de Formação<sup>49</sup>**

Buscando, então, atender aos objetivos gerais do curso, específicos de cada Gabinete e de cada Competência de Formação, desenvolvemos seis atividades para serem realizadas pelos alunos-usuários em cada Gabinete.

Cada Competência foi outorgada com três atividades sequenciais, uma em cada fase (reprodução, estilização e abstração), criando uma relação entre os resultados alcançados e os objetivos pretendidos. De cada um dos cinco Gabinetes foi selecionada uma atividade de Reprodução para figurar no *Atrium*. Desta forma, o aluno-usuário poderá estar experimentando as atividades dos cinco Gabinetes e avaliando a pertinência de cada uma para a sua formação.

---

<sup>49</sup> Atividades desenvolvidas pelos pesquisadores do NEL do grupo de atividades de *Dodecaédria*: Alexandre Farbiarz, Cristine Nogueira, Jackeline Lima Farbiarz, Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, Renata Vilanova Lima e Ricardo Artur Pereira de Carvalho.



Como exemplo, apresento algumas atividades desenvolvidas para o Gabinete Madeira. As outras atividades são apresentadas no [documento 2.15](#).....

- *Gabinete*: Madeira [Md]
- *Objetivo Específico*: Conscientizar acerca do papel autoral dos agentes mediadores da leitura; da necessidade do trabalho em conjunto com vistas à negociação, à interlocução e à parceria.
- *Competência*: Autoria [au]
- *Descrição*: Atuar no design do livro e no design da leitura percebendo que todos os agentes possuem identidades culturais e são autores.
- *Atividade de Reprodução* [RP]: Fazer um auto-retrato usando a linguagem que achar mais adequada. (Disponibilizar em uma parede do *Atrium*) [RP-At/Md-au]<sup>50</sup>
- *Atividade de Estilização* [EZ]: Escolher um livro com o qual se identifique, e/ou uma parte de um livro códice, para se representar junto aos outros cursistas. (Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros cursistas apresentem opiniões) [EZ-Md-au]
- *Atividade de Abstração* [AB]: Expressar através da linguagem própria da sua personagem como você se vê atuando no papel desta personagem. (Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros cursistas apresentem opiniões) [AB-Md-au]
- *Competência*: Interlocução [in]
- *Descrição*: Negociar com os agentes formadores, produtivos e culturais, percebendo que todos têm domínio parcial de etapas do processo e que dependem um dos outros para sua consecução.
- *Atividade de Reprodução* [RP]: Encontre um parceiro de trabalho no curso, que apresente uma personagem diferente da sua. Identifique na lista as características das outras personagens. (Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros cursistas apresentem opiniões) [RP-Md-in]
- *Atividade de Estilização* [EZ]: Encontre um parceiro de trabalho no curso, que apresente uma personagem diferente da sua. Represente as outras personagens do curso usando uma combinação entre as linguagens próprias das suas personagens. (Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros cursistas apresentem opiniões) [EZ-Md-in]
- *Atividade de Abstração* [AB]: Encontre um parceiro de trabalho no curso, que apresente uma personagem diferente da sua. Represente as outras personagens do curso usando as linguagens próprias das outras personagens representadas. (Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros cursistas apresentem opiniões) [AB-Md-in]

#### **2.2.4.4.1.2. Atividades Objeto**

Além das atividades por competência, foram desenvolvidas as atividades objeto, associadas aos *objetos de aquisição de conhecimento*, já apresentados anteriormente. Tais atividades pretendem usar metáforas de objetos do Gabinete

<sup>50</sup> Esta atividade foi selecionada para representar o Gabinete Madeira no *Atrium*.

para estimular a leitura de livros obrigatórios e optativos e a consolidação de ferramentas de estudos para o aluno-usuário. Cada uma destas atividades, embora voltadas para os conteúdos existentes nos livros-arquivo do Gabinete, também enfocam determinadas competências do curso.

- *Objeto de Aquisição do Conhecimento*: Caderno
- *Gabinete*: Todos
- *Competências*: Releitura e Significação
- *Objetivos Específicos*: Estimular a leitura de textos e a consolidação de ferramenta de estudos para o aluno-usuário. Rer o produto permanentemente percebendo que ele se encontra em processo de resignificação pelo meio social. Relacionar forma e conteúdo como potencializadoras do significado.
- *Descrição*: O aluno-usuário deve preencher um Caderno com um resumo, sinopse ou comentários sobre cada livro lido, seja ele Obrigatório ou Optativo. O aluno-usuário pontua em competência de Superação e de Formação ao colocar cada texto no Caderno.
- *Atividade de Reprodução [RP]*: O aluno só poderá acessar as atividades de Reprodução de cada Gabinete após postar os textos referentes a 40% dos livros Obrigatórios disponíveis no Gabinete.
- *Atividade de Estilização [EZ]*: Ao retornar ao Gabinete com competência de Superação em fase de Estilização, o aluno deve postar textos referentes a 30% dos livros Obrigatórios disponíveis no Gabinete. Somente depois poderá escolher pelo menos um dentre três *Objetos de Aquisição de Conhecimento* no Gabinete para realizar atividades objeto em fase de Estilização. Depois de realizar pelo menos uma atividade objeto, o aluno-usuário poderá realizar as outras atividades do Gabinete.
- *Atividade de Abstração [AB]*: Ao retornar ao Gabinete com competência de Superação em fase de Abstração, o aluno deve postar textos referentes a 30% dos livros Obrigatórios disponíveis no Gabinete. Somente depois poderá realizar as outras atividades do Gabinete.

Os próximos três objetos estarão localizados em todos os Gabinetes, representados de acordo com a visualidade do ambiente, e só estarão disponíveis quando o aluno reingressar ao Gabinete com Competência de Superação em fase de Estilização. O primeiro deles já foi apresentado anteriormente, o Óculos, os outros dois são a Chave e o Tapete.

- *Objeto de Aquisição do Conhecimento*: Chave
- *Gabinete*: Todos
- *Competência*: Relação Fabular-Icônica
- *Objetivo Específico*: Explorar quais são as possibilidades de dependência, ascendência, diálogo, submissão ou autonomia entre um texto verbal e um não verbal.
- *Atividade de Estilização [EZ]*: Entre no Projeto Domínio Público [<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>] e

faça uma análise icônica e fabular de um livro eletrônico de autor nacional utilizando os conhecimentos adquiridos neste Gabinete.

Esta atividade e seu objeto foram criados baseados na história de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*<sup>51</sup>, quando frente à “fechadura” Alice começa a estabelecer relações entre diferentes representações de um mesmo objeto.

- *Objeto de Aquisição do Conhecimento*: Tapete
- *Gabinete*: Todos
- *Competência*: Articulação
- *Objetivo Específico*: Articular linguagem e suporte na produção de sentidos do design do livro e do design da leitura.
- *Atividade de Estilização [EZ]*: Para poder sair deste Gabinete você deve por a Chave embaixo do Tapete. Para tanto, você tem de promover uma síntese dos conteúdos lidos, e escritos em seu Caderno, e colocá-la junto da Chave. (O aluno tem de fazer esta Atividade Objeto em pelo menos um Gabinete)

Esta atividade e seu objeto usaram como referência o filme iraniano *Gabbeh*<sup>52</sup>, do cineasta Mohsen Makhmalbaf. No filme,

Uma tribo nômade do sudeste do Irã, cuja especialidade é tecer gabbehs, está morrendo, está a beira de extinção. O gabbeh é um tipo muito original de tapete persa - os motivos são altamente criativos, não existem dois iguais. Sua inspiração vem da vida das pessoas da tribo, dos lugares que atravessam, de suas paixões, etc. No banco de um rio, uma velha, que lava um gabbeh, conversa com o tapete e narra como um dos últimos gabbehs foi feito por uma jovem chamada Gabbeh. Os motivos do tapete narram a própria história de amor dela.  
(Disponível em: <[http://www.cineparadiso.com.br/filmes\\_exibidos%20-%20gabbeh.htm](http://www.cineparadiso.com.br/filmes_exibidos%20-%20gabbeh.htm)>, acessado em: 12 de dezembro de 2006)

Um gabbeh é como um fotograma congelado de uma parte da vida, como a página de um livro, como um fragmento de um velho código.  
(Disponível em: <<http://www.paraiba.com.br/noticia.shtml?2995>>, acessado em: 12 de dezembro de 2006)

Finalmente, após realizar as atividades de todos os Gabinetes em fase de Abstração, o aluno-usuário terá acesso à última atividade objeto, localizada no *Atrium*, que não será obrigatória nem pontuada. Esta deverá ser realizada após a entrega do projeto final do aluno, descrito mais adiante.

- *Objeto de Aquisição do Conhecimento*: Espelho
- *Gabinete*: *Atrium*

<sup>51</sup> A aventura de **Alice no País das Maravilhas** foi publicada em 1865 pelo inglês Lewis Carroll [1832-1898]. Traduzido para mais de 30 línguas, incluindo o árabe, o chinês e até uma edição em braile, foi a obra escolhida para estrear no 1º eBook. O livro de Carroll narra as aventuras de uma menina que, depois de correr atrás de um coelho vai parar num mundo de faz-de-conta que representava as incongruências da sociedade Vitoriana do séc XVII.

<sup>52</sup> Makhmalbaf, Mohsen (1996). **Gabbeh**. França/Irã: Cult Filmes, 1 videocassete (75 min.), leg., color., VHS NTSC.

- *Competência*: Reflexão
- *Objetivo Específico*: Refletir sobre o papel dos agentes, dos suportes, da linguagem, dos meios de produção, do contexto e do público no design do livro e no design da leitura.
- *Atividade de Abstração [AB]*: Após entregar o Projeto Final, vocês [grupo] estão convidados a deixar a sua contribuição para *Dodecaédria*. Primeiro pensem em como a formação recebida no curso se refletiu no seu projeto final. Sugerimos que cada um visite o seu auto-retrato inicial, disponível no *Atrium*, e compare-o com esta auto-avaliação. Depois, para conseguir sair de *Dodecaédria*, o grupo deve passar pelo Espelho, que também se encontra no *Atrium*. Deixem na sala do outro lado do espelho uma imagem de um objeto metafórico que represente o seu projeto (postado eletronicamente segundo as especificações técnicas).

Esta atividade e seu objeto tiveram por referência outra obra de Lewis Carroll: *Alice do outro Lado do Espelho* (1871). Quase uma continuação de *Alice no País das Maravilhas*, esta obra retrata a crise filosófica na época vitoriana. Carroll, codinome de Charles Dodgson, escreveu diversos tratados matemáticos e, através de Alice, busca uma forma lúdica de discutir o questionamento da lógica aristotélica e a relativização da verdade matemática, em voga na época. O uso da metáfora do espelho lhe permite adentrar Alice – e o leitor – em um mundo matemático *non-sense*.

Em uma imagem mais recente, usamos também a referência do hipercubo, que trata de uma teoria matemática de um poliedro de quarta dimensão, de um espaço que existe entre as três dimensões usuais, mas que não pode ser acessado ou visto usualmente. No caso, usamos a continuação de uma referência inicial de *Dodecaédria*, o filme *O Cubo 2: Hipercubo*<sup>53</sup>.

#### **2.2.4.4.1.3. Atividade Coletiva**

A atividade coletiva do curso estará se desenrolando durante o seu andamento. Ele pretende reunir os alunos-usuários em uma atividade que conjugue as diversas competências desenvolvidas no curso, privilegiando as que promovem a relação entre interlocutores. A proposta é que cada aluno inicie a atividade individualmente, apresentando no Fórum uma proposta de Projeto Final. Depois, os alunos-usuários se aglutinarão em torno de propostas comuns, semelhantes ou complementares, orientados pela tutoria do curso.

Finalmente cada grupo, com componentes de pelo menos três personagens distintas, deverá elaborar um produto – acompanhado de um

<sup>53</sup> Sekula, Andrzej (2003). *O Cubo 2: Hipercubo*. Canadá: Imagem, 1 DVD (94 min.), color.; leg./dub., DVD.

memorial descritivo - ou um projeto de produto, sobre o tema em *Dodecaédria* mais contribuiu para as suas formações como agentes mediadores da leitura. Algumas etapas ainda não definidas do projeto final serão realizadas presencialmente, provavelmente através de agentes do CCEAD em outras cidades do Brasil.

#### **2.2.4.4.1.4. Avaliação das Atividades de Formação**

As diversas atividades existentes em *Dodecaédria* cumprem, sobremaneira, objetivos didáticos qualitativos. No entanto, a quantificação destes objetivos é necessária tanto pela questão da atribuição de um grau final relativo à participação do aluno-usuário no curso, quanto por motivos de incentivo e restrição à sua navegação pelo ambiente.

Os pontos acumulados nos diversos tipos de atividades, além de serem computados para a média final do aluno, também serão usados para:

- Gerenciar a sua navegação entre os ambientes. Caso o aluno não consiga alcançar uma pontuação mínima, deverá continuar no ambiente realizando atividades até alcançar os pontos necessários. Esta pontuação de saída será variável para cada personagem na relação com os objetivos do Gabinete.
- Permitir o acesso a atividades. Conforme os objetivos didáticos estabelecidos para cada personagem, será necessário alcançar uma determinada pontuação para que o aluno-usuário possa realizar atividades de uma fase superior, como as de estilização e abstração.
- Estimular e direcionar a exploração. Quando o aluno-usuário entrar novamente em um Gabinete já visitado, poderá perceber a presença de outros Objetos, caso a pontuação de sua Competência de Superação tenha ultrapassado o nível de uma das fases, como abstração ou estilização, caso contrário, o ambiente permanecerá igual. Além de restringir o acesso a atividades de fase superior à sua competência, este recurso estimula a exploração, dinamizando a participação do aluno-usuário no cenário.

A intenção é valorizar os interesses e objetivos do aluno-usuário sem, contudo, perder de vista a necessidade de que ele tenha acesso a determinados conteúdos didáticos estabelecidos pela organização do curso. O sistema proposto visa também estimular a colaboração e a competição produtiva entre eles, incentivando-os em momentos de dificuldade que poderiam gerar o seu desligamento do curso.

No entanto, há uma forte dependência, em sua estruturação, dos sistemas informatizados que serão desenvolvidos para dar suporte a *Dodecaédria*, fato este que ainda não ocorreu.

Após a apresentação da descrição da fase atual do curso EAD *Dodecaédria*, os capítulos 3, 4 e 5 apresentam o referencial teórico para discutir o curso, especificamente, e a EAD on-line de uma maneira geral, sob o enfoque da mediação discursiva do designer.





## DOCUMENTO 2.6

### PROPOSTA DE ATIVIDADE LÚDICA PARA DODECAÉDRIA – 1.10<sup>54</sup>



#### Proposta de Atividade Lúdica para o curso a distância

Autores: Guilherme Xavier, Alexandre Farbiarz e Eliane Bettocchi

- DODECAÉDRIA: a biblioteca interativa -

Versão: WIP 0.1.10 + uc

Data: 29 de julho de 2005

Gênero: fimp (ficção interativa multiparticipativa)

Participantes: 20-25 alunos por turma

Duração: curso integral

ID.Teste: matriz3x3

Coordenação geral: Prof Dr. Luis Antônio Luzio Coelho.

Criação e Desenvolvimento: Alexandre Farbiarz, Jackeline Lima Farbiarz, Eliane Bettocchi Godinho, Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, Guilherme Xavier, Renata Vilanova Lima, Daniel Moreira de Sousa Pinna, Eduardo de Andrade Oliveira, Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos, Ricardo Artur Pereira de Carvalho, Wagner Bandeira da Silva, Isabela de Mattos Ferreira, Cristiane de Oliveira Alves.

= Overview:

=====

*O Leitor acorda do sono profundo e encontra-se sentado diante de uma mesa de madeira antiga, sobre a qual repousam alguns objetos: um envelope, um dodecaedro de vidro, um relógio, uma lupa, um telefone, um caderno, uma caneta, um rolo de filme e uma máquina de datilografia na qual aguarda uma imaculada folha de papel branca. Olhando com mais atenção ao redor, uma arquitetura estupefaciente: a mesa encontra-se no centro de um piso de cinco lados além dos quais se estende um vasto gabinete formado por onze outras paredes (ou pisos), sobre os quais repousam - como desafiando a gravidade - outros móveis de igual mistério e ocultos pela penumbra de uma iluminação difusa. Em ambos os lados da mesa, um par de estantes, repletas de livros com lombadas coloridas de diferentes tamanhos e larguras. Na parte central do piso, atrás da mesa, uma escada espiralada descende em um cômodo de cinco lados onde aguardam cinco portas lacradas por trincos engenhosos e nas quais estão afixadas placas onde se observa em cada, um par de letras maiúsculas.*

*De volta a mesa na qual despertou, o Leitor apanha o envelope, retira o lacre adesivo e lê, espantado com o eco de sua própria voz:*

*"Sem saber exatamente como, diversos indivíduos encontram-se presos em um complexo geométrico de doze lados que à primeira vista revela-se um gabinete de leitura de uma estranha biblioteca. Cada lado do gabinete apresenta mobiliário e decorações semelhantes, além de uma escada descendente, piso adentro, que termina em portas trancadas por uma combinação especial de engrenagens que só abrem em circunstâncias especiais e cujo destino será um gabinete semelhante em estranheza e mistérios, mas diferente em conteúdo e assuntos. Eis DODECAÉDRIA: a biblioteca interativa, um lugar singular que encerra entre suas paredes e pisos, todo o conhecimento sobre os mais preciosos dos tesouros: os livros... Para escapar de Dodecaédria, deve-se reorganizar uma poderosa coleção de livros, há muito tempo perdidos nos desdobramentos dos incontáveis gabinetes: os Livros do Livro. Neles estão as chaves que abrem todas as portas e favorecem a fuga. Circunspeto, a demanda não é simples: muitos são os caminhos possíveis para se percorrer os gabinetes de Dodecaédria, e embora finitos, seus cômodos lidam com o tempo, com o espaço e com o perigo..."*

<sup>54</sup> Documento entregue ao CCEAD em agosto de 2005.



*Assim termina o documento. O Leitor aproxima-se de uma das estantes, ergue o braço e escolhe um livro ao acaso: Toda caminhada, por mais longa, começa com um primeiro passo...*

= Regras:

=====

"DODECAÉDRIA: a biblioteca interativa" é uma narrativa lúdica, uma ficção interativa multiparticipativa (fimp) na qual cada aluno interator do curso pode assumir o papel de um avatar, dentre cinco opções ou classes (Designer gráfico, Escritor, Ilustrador, Editor e Arquivista), que irá orientar a sua participação na fimp. Além dos atributos de sua personagem, o aluno definirá seu objetivo logo de início, o qual será utilizado para guiar suas ações e avaliar os resultados obtidos. Os "Leitores" são cadastrados em uma lista verificadora, recebem um mapa simples para orientação no labirinto e devem, desde então, interagir entre si no fórum, buscando a troca das informações necessárias para alcançar seus objetivos. Este será alcançado através da leitura de livros-arquivos.pdf e da realização de atividades e tarefas. Alguns livros-arquivos.pdf são de leitura obrigatória para todos os alunos interatores, outros são específicos para cada personagem. Finalmente, alguns livros-arquivos.pdf são opcionais. Todos os livros-arquivos.pdf estão espalhados em diferentes localidades e as orientações para encontrá-los estão em documentos, imagens e na resposta de e-mails. O sucesso das transações de troca depende exclusivamente dos objetivos particulares de cada um, presentes na carta de adesão de cada Leitor. Ainda que não existam hierarquias já que todos são Leitores, é importante que cada aluno ou mesmo turma de alunos tenha uma tarefa particular a empreender, dinamizando assim a narrativa interativa e seu desenlace.

A cada sete dias, pistas são informadas no fórum geral, de modo a descrever parte do conteúdo presente nos tomos que obrigatórios. Outras pistas são endereços de sites que contêm outras informações sobre o assunto e emails de personagens fictícios (tutores) que podem ser entrevistados em busca de mais informações e guiam o personagem na busca de livros específicos.

O Leitor deve colecionar e consultar o máximo de livros-arquivos.pdf que puder. Os livros-arquivos.pdf são arquivos pdfs contendo textos de aula e assuntos relacionados ao estudo do design do livro por diversos autores, sob uma formatação e codificação particular que evita o acesso da narrativa por pessoas externas ao curso.

Durante a partida, situações dinâmicas e requisições particulares serão acrescentadas para aumentar a tensão entre o grupo de Leitores, promovendo ainda mais o diálogo entre os alunos participantes.

"DODECAÉDRIA: a biblioteca interativa", é sobretudo, fonte de recurso de conhecimento para cursos subseqüentes e mais específicos sobre o tema.

= Sobre a ficção interativa multiparticipativa:

=====

Após a inscrição no curso e a definição de sua classe, cada jogador recebe um email particularizado com a história diacrônica para se situar no universo lúdico e algo como a seguinte mensagem:

*"Finalmente conseguimos inseri-lo em DODECAÉDRIA! Confuso? O seguinte documento informa ao nobre Leitor da árdua tarefa que o aguarda. Nossos arquivistas acreditam que um bom começo é buscar orientações com Mestre Cedilha. Um sábio dos livros antigos, ele pode responder sobre algumas questões iniciais, uma vez encontrado. Para isso, basta deixar um recado escrito com a máquina de datilografia que ele responderá tão logo seja possível..."*

O Mestre Cedilha é na verdade um email de moderador(es) ou mestre(s) oculto do jogo narrativo. Ele determinará buscas particulares e apontará a necessidade de leitura de um certo número de livros-arquivos.pdf iniciais para cada Leitor participante. Além disso, um mapa a ser preenchido durante o curso, da posição dos conectores (hall de partidas) da biblioteca. A idéia é de que haja interação entre as partes que receberam endereços de email uns dos outros.

O início da busca pelos Livros é imediato e os progressos são referidos no fórum pelos próprios alunos. São ao todo [\$total\$] livros-arquivos.pdf, e [\$total\$] endereços de email de personagens fictícios, espalhados em diversos gabinetes cada.

A reunião dos livros obedece ao seguinte esquema de conexão. Os asteriscos marcam os livros-arquivos.pdf que completam a Coleção dos Livros:

/// [%provisório%]

documentos objetivos:

Livro-Arquivo.pdf 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 02 > 07 > 17\*

Livro-Arquivo.pdf 03 > 09 > 11 > 06 > 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 04 > 14 > 18 > 07 > 17\*

Livro-Arquivo.pdf 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 06 > 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 07 > 17\*

Livro-Arquivo.pdf 08\* (Tomo1)

Livro-Arquivo.pdf 09 > 11 > 06 > 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 10\* (Tomo2)

Livro-Arquivo.pdf 11 > 06 > 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 12 > 16 > 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 14 > 18 > 07 > 17\*

Livro-Arquivo.pdf 15 > 08\*

Livro-Arquivo.pdf 16 > 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 17\* (Tomo3)

Livro-Arquivo.pdf 18 > 07 > 17\*

Livro-Arquivo.pdf 19 > 09 > 11 > 06 > 13 > 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 20 > 01 > 05 > 10\*

Livro-Arquivo.pdf 21 (passagem secreta)

Livro-Arquivo.pdf 22 (passagem secreta)

Livro-Arquivo.pdf 23 (passagem secreta)

Livro-Arquivo.pdf 24 (passagem secreta)

Livro-Arquivo.pdf 25 (passagem secreta)

/// [%provisório%]

Os emails fornecidos e as questões que podem ser descobertas em cada. Os emails são direcionados para os emails particulares dos tutores:

ndl\_000@url.com.br (mestre, instiga e responde sobre regras do jogo)

ndl\_000@url.com.br (responde questões sobre o Tomo1 e o Tomo2)

ndl\_000@url.com.br (responde questões sobre o Tomo3 e o Tomo4)

ndl\_000@url.com.br (responde questões sobre o Tomo5)

ndl\_000@url.com.br (não responde questões relevantes)

ndl\_000@url.com.br (não responde questões relevantes)

= Adendum-1 / Gabinetes

=====

Os gabinetes da biblioteca DODECAÉDRIA apresentam como distintivo cada, áreas de importância para os estudos do design do livro, com cinco passagens para outras cinco temáticas correlatas (conectores, ou hall de partidas). Para prosseguir suas investigações, o Leitor deve conhecer sobre o assunto apontado para, assim, poder abrir as portas para os cômodos contíguos. Alguns gabinetes podem apresentar agentes tutores (bibliotecários) em horários determinados, ou seja, uma personalidade com a qual se pode interagir através de objetos específicos para obter novas pistas, além do email propriamente dito.

DODECAÉDRIA: (Mapa Matricial [full-load])

tema/método :	A (ilustração)	B (texto)	C (diagram.)	D (suportes)	E (tec&mat.)
1 (história)	hi (a1)	ht (b1)	hd (c1)	hs (d1)	hm (e1)*

2 (narrativa)	ni (a2)*	nt (b2)	nd (c2)	ns (d2)	nm (e2)*
3 (prod.ed)	pi (a3)	pt (b3)	pd (c3)	ps (d3)	pm (e3)
4 (ludicidade)	li (a4)*	lt (b4)	ld (c4)	ls (d4)	lm (e4)
5 (rep.soc)	ri (a5)	rt (b5)	rd (c5)	rs (d5)	rm (e5)

DODECAÉDRIA: (Mapa Matricial [versão beta#9])

tema/método:	A (ilust/text/diag) ITD	B (suportes) S	C (tec&mat) M
1 (história/prod.ed) H+P	1 (a1)	2 (b1)	3 (c1)
2 (narrativa) N	4 (a2)	5 (b2)	6 (c2)
3 (ludi/rep.soc) L+R	7 (a3)	8 (b3)	9 (c3)

= Adendum-2 / Notas Experimentais

=====

- A narrativa lúdica é baseada no conto "A Biblioteca de Babel" de Jorge Luis Borges, no roteiro do filme "Cubo2: Hipercubo", de Sean Hood, no livro "O nome da rosa" de Umberto Eco e nos jogos Myst, 7th Guest e Crimson Room. A estrutura navegacional é baseada no websites Veridian Room e da Banda Gorilaz.

- Cada gabinete possui cinco passagens para cinco gabinetes vizinhos, sendo eles imediatamente contíguos e todos os gabinetes de mesmo tema. Assim, é possível ir para cômodos intercessores (passagens secretas ou nós). Cada passagem se abre para um gabinete sob certa circunstância. Para isso, o Leitor pode observar o relógio presente sobre a mesa central. Cada gabinete tem uma engrenagem de abertura particular.

- Os objetos sobre a mesa são pistas-resposta para se chegar aos Livros do Livro.

- A linguagem escolhida para enfatizar a "sincroleitura" é a superposição de "frames pictóricos" sobre um "frame pictórico principal" (como nas HQs). Na verdade, a narrativa se dá como se o Leitor estivesse descobrindo partes de um cenário que no final pode ser visto integralmente na simultaneidade de seus constituintes.

- Todos os nomes presentes no jogo são baseados em elementos encontrados no design de livros, aumentando assim as sutilezas no aprendizado.

- As estantes serão personalizáveis, divididas em prateleiras com o material conteudístico do curso e prateleiras com incrementos dos alunos já formados. Os livros de capas em cores são originais do curso. Os livros de capas brancas são dos alunos.

- O inventário como pontuador para os Leitores, de modo a permitir o progresso através dos gabinetes e rever informações fora do gabinete original na qual o objeto se encontrava inicialmente.

- Dúvidas serão reencaminhadas para os tutores respectivos de acordo com o gabinete nos quais ocorrem.

/// [%provisório%]

- O sistema de avaliação se processa em dois modos: behavioristicamente, a partir de resolução direta de atividades e progressivamente, a partir da verificação de trajetória no mapa (status de progresso).

- Livros podem ser objetivos e eletivos. Os primeiros são fundamentais para conclusão do curso. Os segundos são acessórios da trama e dos temas.

= Adendum-3 / Estantes e Livros

=====

Os livros estão presentes em todos os gabinetes e estão organizados nas estantes de acordo com sua relevância na composição da matriz. Livros especiais podem ainda ser mecanismos

de projeção de imagens (vídeos e animações). Um mesmo livro pode estar em diversos gabinetes e alguns livros podem servir ainda como passagem para gabinetes secretos (passagens secretas ou nós). Nesses livros, tarefas extras serão solicitadas para permissão de avanço. O acervo da Biblioteca DODECAÉDRIA está na seguinte lista [baseline v0.1.9 – 26/07/2005]:

+Notação:

M = Módulo

A = Aula

T = Tópico

VA = Vídeo Aula

LA = Livro Artesanal

EP = Exercício Prático

FO = Fórum

VO = Vídeo Oficina

EX = Exercício

LK = Link

matriz5x5

:b = gabinetes fortes (15 de 25)

:g = gabinetes médios (04 de 25)

:y = gabinetes fracos (06 de 25)

matriz3x3

:b = gabinetes fortes (04 de 09)

:g = gabinetes médios (02 de 09)

:y = gabinetes fracos (03 de 09)

(xxx/xxx) = autor(es)

[xx+xx] = outros gabinetes deste conteúdo

<xx> = laudas de texto (30li x 72car)

#xx# = quantidade de livros do gabinete

+Distribuição de Força

	I+T+D	S	M
H+P	<83,5> #16#	<26,5> #12#	<73,5> #18#
N	<76> #25#	<16> #06#	<14> #04#
L+R	<60,5> #11#	<62,5> #14#	<13> #06#

= Adendum-4 / Use Cases (UCs)

=====

O ambiente de DODECAÉDRIA se estabelece inserido em um fluxo controlado de atitudes diante da interface. Visando promover um melhor monitoramento dos gabinetes e seus conteúdos, cada participante do curso é orientado por documento de aceite a seguir as definições iniciais de navegação, baseada na seguinte seqüência:

entrada => verificação de identidade => gabinete zero => [loop de uso] => saída do sistema

+entrada

A entrada no sistema DODECAÉDRIA se dá através de url disponível do interior do site principal do curso (onde coabitam fórum e manuais de informação). Para se fazer participante, o Leitor receberá login e senha de validação para ser direcionado ao início da narrativa (o gabinete zero). Em momento oportuno no curso, será presenteado com uma passagem-secreta-portátil [psp], de modo a poder avançar para o último gabinete visitado na sessão anterior.

+verificação de identidade

A verificação de identidade garante ao Leitor propriedade sobre um personagem escolhido para interagir no ambiente com outros personagens e tutores, sendo de sua responsabilidade a manutenção do status do avatar. Cada avatar possui um inventário limitado ou 12 slots, que pode ser usado para capturar pistas e documentos que o auxiliará na narrativa de alguma forma.

+gabinete zero

O início da narrativa se dá no despertar do Leitor no "gabinete zero", um espaço incolor que serve como tutorial de funcionamento de todo o ambiente de DODECAÉDRIA. A partir do gabinete zero é possível avançar para outros gabinetes, uma vez concluído o desafio inicial de encontrar a combinação de destrave da porta preterida para o avanço. Em momento oportuno, o Leitor pode fazer uso de uma [psp] para avançar para o prosseguimento da exploração anterior [VER ANEXO 5: UCPs]

+loop de uso

O loop de uso corresponde às atividades inseridas em cada gabinete e está relacionado com o seguinte fluxo:

1 > entrada em x >> [exploração/capturas] >> leitura >> práticas (A) >> saída de x (B)

A relação entre (A) e (B) é dada por exercícios de compreensão de conteúdo que, uma vez corretos, permitem o destravamento de portas subseqüentes. Na verdade, a saída (B) é um retorno ao fluxo original modificado por um novo gabinete:

2> entrada em y >> [exploração/capturas] >> leitura >> práticas (A) >> saída de y (B)

+ +subfluxo exploração/capturas

Cada gabinete possui uma conformação arquitetônica e mobiliária particular que apresenta objetos (atores) a serem observados e capturados. Como a navegação é dada por ponto de vista dramático [dpov], o que temos é uma projeção recriada do ambiente tridimensional em duas dimensões com interferências visuais e interação simples a partir de postcards (com point & click para mudança de dpov e capturas de objeto). A captura de determinado objeto não interfere na captura dos mesmos objetos por parte de outros participantes, embora estes sejam convidados a reposicionar determinado objeto em outro gabinete de acordo com as requisições das buscas particulares (apresentadas no início do curso no manual de operações ou em momento oportuno na narrativa). O mesmo se aplica a livros e outros conteúdos que serão alimentados pelos Leitores. Capturar um objeto, portanto, consiste em adicionar o objeto em questão ao inventário do Leitor, para que esse possa acessar seu conteúdo formal e significativo em próxima ocasião que não no gabinete em que este se encontrava originalmente. Alguns objetos são importantes para o prosseguimento da narrativa enquanto outros servem para complementar o conteúdo do curso de alguma forma (ora servindo como souvenir de uma aula, ora conjugando metaforicamente um determinado processo, ora permitindo acesso a arquivos mais profundos)

+saída do sistema

Uma vez concluído o fluxo de atividade (loop de uso), o Leitor pode desativar sua conta e retornar ao sistema.

= Adendum-5 / Use Cases Particulares (UCPs)

=====

O presente estudo de usos de casos particulares informa sobre o mecanismo presente no Gabinete Zero, a partir da validação da identidade do Leitor na seqüência de login até sua saída para demais gabinetes ou eventual saída do sistema.

1 – Interface

A interface de navegação da fimp é uma aplicação Macromedia Flash inserida em um arquivo html hospedado em servidor particular. Cada gabinete é representado por 2 arquivos swf correspondentes, um para criação do ambiente e outro para controle do inventário do Leitor.

a. gabinete\_xx\_ambiente.swf:

Cada swf de ambiente está dividido em 8 cenas básicas:

CenaLoading:

Serve como introdução ao ambiente em questão, enquanto as demais cenas são carregadas.

CenaPalco:

Cenário de navegação pelo gabinete, através de point & click. Para movimentar o pov além da tela de visualização, o Leitor movimenta o mouse na direção desejada. Na parte inferior da tela uma interface com ícones representativos de acesso ao mapa, inventário e em momento oportuno (a partir da terceira sala visitada além do hall de partida do gabinete zero) o psp, ou seja a passagem secreta portátil que leva o Leitor diretamente ao último gabinete visitado.

CenaEstante1:

Detalhe para a estante primária, no qual estão os livros, cadernos e possíveis passagens secretas, como objetos de interação. Uma vez clicado, o livro é direcionado através de controle do banco de dados para a lista do inventário do aluno (como um ícone), se abre na tela como um arquivo pdf e é enviado também como arquivo para o Leitor como anexo de mensagem de email. Caso o livro tenha outro conteúdo (áudio ou vídeo), seguirá animação característica desse tipo de objeto, presente na "CenaMultimidia\_xx", onde xx é o id do material em questão.

CenaEstante2:

Detalhe para a estante secundária, no qual estão os livros e cadernos, como objetos de interação. Uma vez clicado, o livro é direcionado através de controle do banco de dados para a lista do inventário do aluno (como um ícone), se abre na tela como um arquivo pdf e é enviado também como arquivo para o Leitor como anexo de mensagem de email. Caso o livro tenha outro conteúdo (áudio ou vídeo), seguirá animação característica desse tipo de objeto, presente na "CenaMulimidia\_xx", onde xx é o id do material em questão.

CenaMultimidia\_xx:

Detalhe para execução de áudio ou vídeo de conteúdo de um objeto clicado que tenha esse conteúdo.

CenaHall:

Cenário de partida para outros gabinetes, através de point & click. Para abrir cada uma das cinco portas é necessária a codificação respectiva, apreendida no desempenho do aluno através dos livros-arquivos.pdf.

CenaPorta:

Detalhe da porta e seu dispositivo de lacre. Uma vez ultrapassada, o Leitor é direcionado para o gabinete respectivo, com conseqüente carregamento do arquivo html no qual o novo swf está contido.

CenaMapa:

Detalhe para animação que apresenta a posição do leitor em função das salas contíguas, ajudando na navegação através dos conectores (hall de partida).

b. gabinete\_xx\_inventario.swf:

Cada swf de inventário está dividido em 2 cenas

CenaLoading:

Serve como introdução a inventário em questão, enquanto as demais cenas são carregadas e o banco de dados apresenta sua lista em CenaLista.

CenaLista:

Apresenta os objetos capturados como ícones, sendo um total de 25 o número de slots disponíveis. Abaixo, na área de interface, há um ícone para investigação de determinado objeto, um para eliminação do objeto do inventário (purge) e outro para retornar ao ambiente de navegação.

2 – Disposição e navegação no ambiente (palco)

O ambiente é representado como um espaço tridimensional, que pode ser observado horizontalmente em 360 graus e verticalmente em pontos específicos (em objetos e intervenções gráficas, mais precisamente). Para movimentar o pov, o Leitor movimenta o mouse na posição desejada e caso queira interagir com os objetos (atores) do cenário (placo), clica sobre eles. O objeto, caso permita, é então adicionado ao seu inventário e desaparece da cena durante aquela sessão. Caso seja um livro-arquivo, o procedimento de leitura e envio têm início, conforme visto anteriormente. Nos gabinetes, salvo exceções, os objetos básicos são os seguintes:

- a. um envelope
- b. um dodecaedro de vidro
- c. um relógio
- d. uma lupa
- e. um telefone
- f. um caderno
- g. uma caneta
- h. um rolo de filme
- i. uma máquina de escrever

### 3 – Disposição e uso de objetos (atores)

#### a. um envelope:

Pode ser capturado, e apresenta informações básicas do ambiente. Encontra-se sobre a mesa.

#### b. um dodecaedro de vidro:

Pode ser capturado, e apresenta informações básicas do status do jogador. Encontra-se sobre a mesa. Dodecaedros são metáforas do ambiente em questão, apontando através de cores e conteúdos, pistas para conclusão de algumas atividades. Em relação ao gabinete zero, o dodecaedro é de vidro transparente e está rachado apenas em cinco dos doze lados, ou seja, significa que o Leitor possui cinco passagens franqueadas a partir do gabinete zero.

#### c. um relógio:

Apresenta a hora de entrada no gabinete, a partir do relógio do servidor. Para cada gabinete é referenciada uma hora padrão, começando da meia-noite (00:00) no gabinete zero (daí seu nome), e avançado para as outras salas. Através do relógio o Leitor pode obter pistas para se localizar. Em Dodecaédria o tempo é flexível. Encontra-se diante da mesa.

#### d. uma lupa:

Pode ser capturada, e serve para observar detalhes em objetos. Sem uma lupa, objetos no inventário não podem ser revistados em busca de pistas. Por definição, cada objeto possui três níveis de informação (ou camadas): uma aparente, apresentada quando capturado, uma informada com o uso da lupa do ambiente e a mais profunda disponível apenas com o uso de uma lupa de outro gabinete qualquer. Encontra-se sobre a mesa.

#### e. um telefone:

Serve como ponto de acesso auditivo para pistas. Há três pistas em cada gabinete, embora o telefone só funcione uma única vez para cada dia de acesso do Leitor ao gabinete. Juntamente com a mensagem, há legendas para aqueles que não possuem de caixas de som. Encontra-se sobre a mesa.

#### f. um caderno:

Pode ser capturado, e serve como tábua de transcrição de códigos de abertura de portas e como repositório de anotações de outros participantes, através do fórum do banco de dados. Encontra-se nas estantes, misturados aos livros.

#### g. uma caneta:

Pode ser capturada, e serve para permitir recados em áreas destinadas para entrada de dados (cadernos), caso possua carga. Das 25 canetas presentes em Dodecaédria, apenas cinco funcionam, e estão posicionadas em gabinetes considerados fortes. Cada caneta permite a submissão de cinco recados. Depois disso a sua carga acaba. Encontra-se sobre a mesa.

h. um rolo de filme:

Pode ser capturado, e serve para ilustrar a passagem do Leitor através da história dos livros (dos papiros ao e-book). Cada rolo possui 12 fotos com imagens em negativo que precisam de um espelho para ser vistas corretamente. Quando o Leitor adiciona um espelho ao seu inventário as imagens em negativo ficam em positivo e podem ser vistas. Há cinco espelhos espalhados em Dodecaédria. Encontra-se no chão, perto das estantes.

i. uma máquina de datilografia:

Serve para envio de recados aos tutores através de mensagem de email. Cada gabinete possui um email de destino padrão que é redirecionado ao tutor responsável pelo ambiente. Encontra-se sobre a mesa.

#### 4 – Sistema de Inventário

O sistema de inventário é particular a cada aluno e funciona a partir da integração entre banco de dados e objetos dinâmicos do flash. Trata-se de uma tela que apresenta os objetos capturados como ícones, sendo um total de 25 o número de slots disponíveis para manter o acervo de bens do Leitor. Abaixo, na área de interface da tela de inventário, há um ícone para investigação de determinado objeto (dados gerais, pois dados profundos apenas com uso de lupas, como visto), um para eliminação do objeto do inventário (purge) e outro para retornar ao ambiente de navegação.

#### 5 – Estantes

Existem duas estantes por gabinete, (uma primária, com o conteúdo mandatário ao curso e outra secundária, com conteúdo geral e outras informações) nas quais estão os livros e cadernos, como objetos de interação. Como visto anteriormente, uma vez clicado, o livro é direcionado através de controle do banco de dados para a lista do inventário do aluno (como um ícone), se abre na tela como um arquivo pdf e é enviado também como arquivo para o Leitor como anexo de mensagem de email. Livros podem ter conteúdos não textuais (áudio e vídeo, por exemplo). Podem inclusive apresentar-se como passagem secreta para outros gabinetes. No gabinete zero as estantes estão vazias.

#### 6 – Conector ou Hall de Partidas

Uma vez que o Leitor deseja avançar em seu progresso pela biblioteca, deve descer ao porão do gabinete através da escada em espiral. Na parte inferior há um espaço com uma porta em cada uma de suas paredes: eis o conector. Conectores servem de ponte entre os diversos gabinetes. Atravessando determinada porta, há um corredor que avança em direção ao conector do gabinete indicado pela inscrição na porta. Cada porta possui um mecanismo de trava que é vencido com a codificação apropriada inserida pelo Leitor. A codificação é decifrada através das informações contidas nas páginas dos cadernos. O gabinete zero apresenta duas das cinco portas sem travas. A partir das demais, é necessário o código para abertura das outras portas.

EOF



## DOCUMENTO 2.7

### PROPOSTA DE PERSONAGENS-MODELO PARA *DODECAÉDRIA*<sup>55</sup>



#### Proposta de Personagens-Modelo para o curso a distância<sup>56</sup>

Autora: Eliane Bettocchi

- DODECAÉDRIA: a biblioteca interativa -

São oferecidos **Modelos** com as características padronizadas (**Parâmetros e Perfil**), que poderão ser completados ou alterados pelo/a aluno/a na inscrição. A Personagem-Modelo escolhida por um/a aluno/a servirá para definir quais textos este/a aluno/a deverá ler (textos específicos) além dos gerais (obrigatórios). Os outros textos serão eletivos.

Também servirão para estabelecer um "mapa" de caminho a ser percorrido pelo aluno na "biblioteca" e as diversas mensagens automáticas de estímulo que ele receberá durante o curso.

Além disso, cada aluno definirá seu objetivo para o curso. Este comporá com as características da personagem e servirá para definir que tipo de avaliação ele sofrerá ao final do curso.

Este trabalho pode ser feito em grupo, o que estimularia a formação de equipes com os diferentes perfis.

O aluno que não quiser fazer o trabalho final em grupo deve entregar pelo menos um layout tridimensional de boneca, indicando conteúdo, tipografia, mancha e espelho gráfico de capa e miolo e encadernação, acompanhado do material solicitado para seu perfil de personagem.

**Objetivo final:** apresentar pelo menos um "texto" (verbal ou não-verbal) e construir, sob o enfoque da personagem-modelo, um objeto "livro" que dê suporte a este "texto", com base nas leituras e vídeo-oficinas.

#### 1. Parâmetros

Os parâmetros são os componentes definíveis do sistema (**função produtiva, função relacional e competências**), conceitos abstratos que traçam o **Perfil** da personagem, aos quais se atribuem valores *quantitativos* (custos e modificadores numéricos) e *qualitativos* (níveis) que auxiliam a decidir se as ações realizadas pelas personagens foram ou não bem-sucedidas. O Perfil da personagem indica suas motivações e como fará para realizar seus objetivos.

##### 1.1. Função Produtiva: métodos de ação

A *Função Produtiva* indica a atitude da personagem em termos de métodos de ação e metas a serem atingidas na cadeia de produção de um objeto. Ou seja, como alguém faz o quê. No nosso caso, consideramos uma equipe mínima de produção de um livro que precisa ser idealizado, materializado, divulgado e armazenado, como qualquer outro objeto na nossa sociedade.

**Função de Concepção:** esta função cuida da idealização do objeto e da formatação de sua mensagem numa ou mais linguagens.

**Função de Comunicação:** esta função cuida de materializar o objeto num suporte que comunique, da melhor maneira possível, a sua mensagem e que o faça se destacar dos outros objetos similares, além de torná-lo reconhecível para o receptor.

<sup>55</sup> Documento entregue ao CCEAD em agosto de 2005.

<sup>56</sup> Esta é uma adaptação e simplificação da criação de personagens do sistema *Incorporais* para o curso. Vejam as referências no arquivo sobre as Regras de Incorporais.

**Função de Divulgação:** esta função cuida de organizar a equipe de produção e de tornar público o objeto produzido, levando-o ao receptor e mantendo-o vivo no mercado.

**Função de Acervo:** esta função cuida de armazenar o objeto como parte do acervo cultural de uma sociedade, validando-o perante suas leis e costumes e classificando-o nas suas linguagens.

## 1.2. Função Relacional: modos de relacionamento

A definição de *Função Relacional* não se resume somente ao individual, nem somente ao coletivo, mas reside na encruzilhada entre ambos. São parte das manifestações daquilo que se chama sujeito, e que, historicamente, nos define como seres humanos. São idéias, abstrações nas quais se acredita por uma questão de identificação e coerência. Em outras palavras, esta função resume a forma como você se relaciona com o mundo e consigo mesmo/a.

**Cooperatividade:** os valores pessoais nesta abordagem são aqueles que privilegiam as ações em equipe, a harmonia, a ordem. As personagens que valorizam a cooperação acreditam que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for. As vantagens de ser cooperativo são a facilidade de aceitação no grupo, e uma certa tranquilidade e segurança. As desvantagens são uma certa tendência ao conservadorismo e acomodação ("time que está ganhando não se mexe").

**Competitividade:** inclui os valores pessoais que privilegiam a rivalidade, o conflito e o questionamento. As personagens que valorizam a competição acreditam que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica na infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses. As vantagens dos competitivos são a inovação e o rompimento de fronteiras e limites. As desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.

**Isolacionismo:** inclui os valores pessoais que priorizam o individualismo e o isolamento social. As personagens isolacionistas não acreditam na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível. Estas personagens buscam a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo. Elas nem se interessam em competir e se provarem melhores, nem em cooperar e melhorar o grupo. As vantagens são uma certa despreocupação com as opiniões alheias e desprendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

Philippe Perrenoud apresenta o conceito de competência como "uma capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles" (Perrenoud, 1999: 7). Como as personagens de RPG precisam usar de suas habilidades e atributos para superar os desafios propostos na trama, parece-nos que o termo "competência", conforme definido por Perrenoud, seria um bom termo genérico para esses parâmetros das personagens. As competências são um misto de atributos, habilidades, perícias, características, e assim por diante.

A relação entre função produtiva e relacional é que vai definir as **competências genéricas (social, pessoal e marcial)** da personagem. Em termos conceituais, as funções influenciam na escolha das competências genéricas na medida em que indicam em quais **competências relativas** a personagem investirá devido a seus valores e comportamento.

**Competência Social:** inclui competências de interação com outro sujeito. Sempre que houver emissão de informação e resposta a esta emissão (i.e., comunicação), estar-se-á efetuando uma competência social.

Competências Relativas:

*Artes gráficas:* prática de comunicação visual e/ou de equipamentos de produção gráfica.

*Artes literárias:* prática de comunicação escrita (jornalística, poética, publicitária, acadêmica etc.).

*Artes plásticas:* prática de comunicação artística e/ou artesanal (desenho, pintura, fotografia, escultura, instalação, performance etc.).

*Comércio:* negociação de moedas, bens e serviços com base em conhecimento de economia e finanças.

*Diplomacia*: etiqueta e negociação com base em conhecimento de leis e costumes de uma cultura.

*Empatia*: capacidade de perceber emoções e intenções alheias.

*Ensino*: capacidade de transmitir conhecimento.

*Idioma*: comunicação em língua viva diferente da de origem.

*Liderança*: capacidade de organizar e direcionar grupos e dividir tarefas entre pessoas.

*Persuasão*: capacidade de convencer por argumentação.

**Competência Pessoal**: são as competências que não necessitam de outro sujeito para se realizarem. Isto quer dizer que se constituem em informação, mas não em comunicação, uma vez que não pressupõem uma resposta externa ao sujeito emissor.

Competências Relativas:

*Administração*: capacidade de organização e contabilidade.

*Conhecimento local*: familiaridade com uma área geográfica e/ou cultural diferente da de origem.

*Computação*: uso ou programação de sistemas operacionais, programas e periféricos.

*Determinação*: obstinação, objetividade, capacidade de auto-controle e auto-conhecimento.

*História e Teoria da Arte*: conhecimento teórico de artes, seus estilos, elementos e indivíduos proeminentes.

*História e Teoria do Design*: conhecimento teórico de projeto, seus estilos, elementos e indivíduos proeminentes.

*História e Teoria da Literatura*: conhecimento teórico de escritos, seus estilos, elementos e indivíduos proeminentes.

*Intuição*: capacidade de sintetizar informações de forma imediata (*insights*)

*Legislação*: conhecimento das leis e procedimentos jurídicos de um país, estado e cidade.

*Lógica*: capacidade de induzir e deduzir informações.

*Pesquisa*: capacidade de coletar informações em diferentes fontes.

**Competência Marcial**: são as competências que pressupõem situações de superação de desafios ou sobrevivência, em relação a outro sujeito ou a objetos inanimados.

Competências Relativas:

*Debate*: capacidade de resolver um conflito por argumentação verbal.

*Estratégia/tática*: planejamento de situação geral/específica de conflito.

*Jogo*: atividade mental com finalidade lúdica.

*Investigação*: capacidade de extrair informações de fontes secretas ou veladas.

*Marketing*: práticas de conhecimento e construção de mercado (nichos, público-alvo, concorrência, necessidades etc).

*Percepção*: capacidade de perceber o ambiente e os eventos em torno.

*Publicidade*: práticas de divulgação e sobrevivência de produtos no mercado.

As competências relativas são assim chamadas por serem relativas a cada uma das competências genéricas. Entretanto, note que *qualquer competência relativa a ser testada*:

1. em situação social pode ser relacionada com a competência social;
2. apenas para uso próprio pode ser relacionada com a competência pessoal;
3. em situação de risco ou conflito pode ser relacionada com a competência marcial.

#### 1.4. Níveis de Conhecimento, Custos e Modificadores Numéricos (Mod)

Estes níveis representam, qualitativamente, os diferentes níveis de conhecimento, teórico e prático, que as pessoas costumam ter nas atividades que realizam. *O nível numa competência relativa não pode ser superior ao nível na sua competência genérica.*

Aos níveis das competências associam-se valores numéricos que indicam os modificadores numéricos. Estes valores variam de 1 a 6 pontos para as competências genéricas e de 2 a 12 pontos para as competências relativas. Já o custo das competências, tanto genéricas quanto relativas varia sempre de 2 a 12 pontos (2, 4, 6, 8, 10, 12). Cada nível representa, qualitativamente e quantitativamente, a profundidade e abrangência de conhecimento na competência, e limita os resultados que a personagem pode ter num teste. O modificador numérico final numa competência relativa é calculado pela soma entre o modificador numérico do nível desta competência com o modificador numérico do nível da competência genérica.

**Identificação (custo 2; mod genérico 1 e relativo 2):** neste nível, a personagem coleta informações sobre o objeto ou situação tratado pela competência em questão. É um nível de observação. Por isso mesmo é um nível básico e muito importante, pois todos os outros se constroem sobre ele.

**Reprodução (custo 4; mod genérico 2 e relativo 4):** neste nível, a personagem consegue copiar um objeto ou reproduzir uma situação sem promover nenhuma alteração substancial. É um nível de manipulação, resolução de uma situação. É um nível de inovação que requer um sólido conhecimento básico e uma certa disposição a correr riscos, pois nem todas as inovações são bem sucedidas.

**Estruturação (custo 8; mod genérico 4 e relativo 8):** neste nível a personagem está apta a definir os melhores passos e, assim, a estabelecer um método de análise ou construção do objeto ou situação, método ao qual pode recorrer sempre que se deparar com objetos ou situações similares. É um nível de aperfeiçoamento.

**Abstração (custo 10; mod genérico 5 e relativo 10):** uma vez que dispõe de um método, a personagem pode se tornar capaz de prever objetos ou situações, e qual o melhor caminho para abordá-los. Neste nível de planejamento, a personagem é capaz de criar conceitos e fórmulas que a permitem visualizar, a partir de referências prévias, objetos e situações que ainda não existem, podendo realizá-los ou evitá-los.

**Referenciação (custo 12; mod genérico 6 e relativo 12):** neste nível, a personagem pode criar novas formas de pensar e entender o mundo, novos corpos de conhecimento, enfim, estabelecer paradigmas que servirão como referências para outros.

### 1.5. Definição quantitativa dos parâmetros

O resultado da combinação entre *função produtiva* e *relacional* determina o nível inicial em cada uma das três *competências genéricas* assim como a distribuição de pontos para comprar as *competências relativas* a cada competência genérica. O total é sempre 24 pontos.

Função Relacional	competição	isolamento	cooperação
<b>Produtiva</b>	<b>CM   CS   CP</b>	<b>CM   CS   CP</b>	<b>CM   CS   CP</b>
divulgação	16   4   4	14   4   6	14   6   4
comunicação	6   14   4	4   14   6	4   16   4
acervo	6   4   14	4   4   16	4   6   14
concepção	10   10   4	4   10   10	4   12   8

CM= competência marcial; CS= competência social; CP= competência pessoal.

14-16 pontos = nível de estilização

8-12 pontos = nível de reprodução

4-6 pontos = nível de identificação

Isto quer dizer que o interator pode comprar suas competências relativas dentro da distribuição de pontos da combinação escolhida no nível máximo da competência genérica. Não é necessário gastar pontos para comprar o nível das três competências genéricas; os pontos são para comprar competências relativas a cada uma das três competências genéricas.

Não gastar pontos numa competência indica que a personagem não sabe fazer ou possui o mínimo necessário. Por exemplo, se não gastar pontos em Medicina, o interator não tem direito a fazer nenhum teste, pois não se aprende Medicina intuitivamente. Ao contrário, todo mundo tem algum nível de Percepção; se o interator não gastou pontos com isto, ainda assim tem direito a testar esta competência, mesmo que seja somente com o nível da competência genérica.

Assumindo-se, simbolicamente, que a média da humanidade está entre os níveis *Identificação* e *Reprodução*, e que os níveis custam entre 2 e 12 pontos, as personagens dispõem de 24 pontos para comprar suas competências, de acordo com a tabela acima.

Vale a pena lembrar o enfoque simbólico das personagens. A tabela acima pode parecer um tanto limitante, mas a proposta é justamente superar tais limitações, à medida que a personagem ganha experiência e se diversifica.

## 2. Perfis

Os **Perfis** são conceitos que sintetizam as profissões envolvidas no processo de criação de um livro. A função produtiva e algumas competências relativas são obrigatórias, mas a função relacional e, portanto, distribuição da pontuação e a escolha de outras competências ficam a critério do/a aluno/a.

### Editor/a:

*Função de divulgação;* competências relativas: Liderança (CS), Administração (CP) e Estratégia/tática (CM).

*Objetivos específicos:* reunir uma equipe de produção; propor um ou familiarizar-se com o conteúdo; fazer levantamento de custos gráficos; acompanhar a produção gráfica; fazer a legalização junto ao arquivista, distribuição e divulgação.

*Material a ser entregue para avaliação final:* um projeto contendo um layout bidimensional de capa e miolo indicando tipografia, mancha e espelho gráfico e encadernação; uma lista com a equipe de produção; um orçamento gráfico prevendo custo de produção, incluindo os serviços da equipe, custo de distribuição, legalização e divulgação; uma lista de previsões de expansão de linha editorial (por exemplo, série Debates da Ed. Perspectiva) ou título (por exemplo, Harry Potter), traduções e comercialização em outros países, se for o caso.

### Designer Gráfico/a:

*Função de comunicação;* competências relativas: Artes Gráficas (CS), Intuição (CP) e Percepção (CM).

*Objetivos específicos:* oferecer seus serviços, montando um portfólio com os exercícios; contatar os outros membros da equipe; propor um ou familiarizar-se com o conteúdo; propor um ou mais projetos gráficos para o livro, incluindo tipografia, mancha e espelho gráfico de capa e miolo e encadernação; propor um ou mais projetos de identidade visual caso o livro faça parte de uma linha editorial ou de um título que incluirá outros livros; tratar imagens e diagramar; montar a boneca de impressão; acompanhar a produção gráfica junto ao Editor.

*Material a ser entregue para avaliação final:* orçamento de seus serviços; boneca de impressão/visualização em e-book com conteúdo verbal, visual ou misto; manual com identidade visual da linha ou título, se for o caso.

### Ilustrador/a:

*Função de concepção;* competências relativas: Artes plásticas (CS), Pesquisa (CP) e Percepção (CM).

*Objetivos específicos:* oferecer seus serviços, montando um portfólio com os exercícios; contatar os outros membros da equipe; propor um ou familiarizar-se com o conteúdo; propor conceitos, layouts e artes-finais justificando técnicas e materiais escolhidos (incluindo Fotografia), coerentemente com o tipo de saída gráfica (impressão, e-book).

*Material a ser entregue para avaliação final:* orçamento de seus serviços; portfólio com as ilustrações devidamente legendadas, tratadas para impressão/visualização em e-book e localizadas na mancha gráfica.

### Escritor/a:

*Função de concepção;* competências relativas: Artes literárias (CS), Pesquisa (CP) e Percepção (CM).

*Objetivos específicos:* oferecer seus serviços, montando um portfólio com os exercícios (resumos, roteiros); contatar os outros membros da equipe; propor um ou familiarizar-se

com o conteúdo; escrever ou traduzir o texto; providenciar revisão ortográfica e técnica, se for o caso; acompanhar copydesk junto ao Editor, se for o caso.

*Material a ser entregue para avaliação final:* orçamento de seus serviços; cópião do texto digitado em editor de texto, com indicações de inserção de ilustrações, se for o caso.

#### Arquivista:

*Função de acervo;* competências relativas: Diplomacia (CS), Administração (CP) e Percepção (CM).

*Objetivos específicos:* oferecer seus serviços, montando um currículo com os exercícios; contatar os outros membros da equipe; propor um ou familiarizar-se com o conteúdo; classificar o livro segundo sua mensagem e seu suporte; atuar, junto ao Editor, no processo de legalização do livro, verificando direitos autorais e patrimoniais, classificação por faixa etária e comercialização em outros países, se for o caso.

*Material a ser entregue para avaliação final:* listagem de processo de obtenção de ISBN; catalogação na Biblioteca Nacional; justificativa das classificações por faixa etária e temáticas; autorizações de uso de imagens, textos e projetos gráficos, se for o caso; listagem de procedimentos de tradução para outro idioma e de comercialização em outro país, se for o caso.

### 3. Exemplos de personagens-modelo

Algumas personagens semi-prontas com parâmetros e perfil pré-definidos e competências obrigatórias e sugeridas; a escolha de outras competências e distribuição dos pontos restantes fica por conta do/a aluno/a.

Exemplo:

Nome da Personagem:

Nome do/a Aluno/a:

Perfil: Designer Gráfico/a

Função produtiva: comunicação

Função relacional: cooperação

Competências Marciais (4 pontos)

Genérica em nível de Identificação (modificador numérico 1)

Relativas: Percepção em nível de Identificação (modificador numérico 2, custo 2), modificador numérico final 3

Sobram 2 pontos comprar para outra competência. Sugestões: Estratégia, Marketing ou Publicidade.

Competências Sociais (16 pontos)

Genérica em nível de Estilização (modificador numérico 3)

Relativas: Artes Gráficas em nível de Estilização (modificador numérico 6, custo 6), modificador numérico final 9

Sobram 10 pontos para comprar outras competências. Sugestões: Comércio, Empatia, Persuasão.

Competências Pessoais (4 pontos)

Genérica em nível de Identificação (modificador numérico 1)

Relativas: Intuição em nível de Identificação (modificador numérico 2, custo 2), modificador numérico final 3

Sobram 2 pontos comprar para outra competência. Sugestões: Computação, História e Teoria do Design ou Pesquisa.

### 4. Ganho de Pontos de Experiência

Sugiro que façamos uma conversão direta das notas de exercícios e trabalhos em pontos de experiência para melhorar as personagens, arredondando para cima décimos a partir de 5 e para baixo décimos abaixo de 5. Assim, se um/a aluno/a tirar 7,3 num exercício, ela/a ganha 7 pontos de experiência para aumentar competências ou comprar novas competências para a personagem.

O custo para aumentar em 1 nível uma competência é o custo do nível para o qual se deseja subir: se uma competência está em nível de Identificação e deseja-se aumentá-la para o nível seguinte, Estilização, gastam-se 6 pontos, que é o custo deste nível. Se desejar aumentar uma competência para níveis maiores, paga-se a soma dos custos de todos os níveis entre o atual e o desejado: para subir uma competência em nível de Identificação para Estruturação, paga-se os custos de Estilização (6 pontos), mais Estruturação (8 pontos), ou seja, um total de  $6+8=14$  pontos de experiência.

Para adquirir uma nova competência, paga-se seu custo no primeiro nível, Identificação (2 pontos). Para adquirí-la em níveis mais altos, paga-se a soma dos custos de todos os níveis entre o primeiro e o desejado, como no exemplo do parágrafo anterior.

## DOCUMENTO 2.8

### REFERÊNCIAS PARA A SUB-DIVISÃO TEMÁTICA DE *DODECAÉDRIA*<sup>57</sup>



#### Extratos de *Teoria dos Cinco Elementos*

Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre. <Disponível em:  
[http://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria\\_dos\\_Cinco\\_Elementos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_dos_Cinco_Elementos)> (Acessado em:  
26/08/2006)

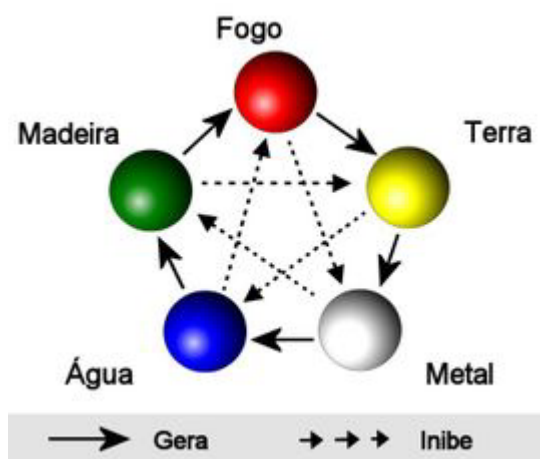


Diagrama dos 5 elementos

No pensamento taoísta chinês, os elementos da Natureza podem ser classificados em cinco tipos: metal, madeira, terra, água, fogo (em chinês: 金 木 土 水 火). Esses **Cinco Elementos** (五行 wǔxíng) não são somente os materiais aos quais os nomes se referem, mas mais bem metáforas e símbolos para descrever como as coisas interagem e se relacionam umas com as outras.

O taoísmo descreve um ciclo de produção (生 *Sheng*) e um ciclo de controle (克 *Ke*) agindo sobre os elementos. No taoísmo, tudo que conhecemos ou pensamos como realidade é um símbolo e um reflexo dos céus, de tal forma que, entendendo o relacionamento macrocósmico das coisas, poderemos entender o mesmo relacionamento numa escala menor: no corpo, na astrologia pessoal, ou na política. A referência taoísta original era sobre as estações do ano (ou "os céus"), e elas seriam então mais acuradamente descritas como as cinco fases.

- No ciclo da produção, a madeira produz o fogo, o fogo produz a terra, a terra produz o metal, o metal produz a água, a água produz a madeira.
- No ciclo de controle, a madeira controla a terra, a terra controla a água, a água controla o fogo, o fogo controla o metal, o metal controla a madeira.

O ciclo de produção delineia um pentágono e a cadeia de controle delineia uma estrela de cinco pontas. Essas interações e relacionamentos formam o esboço para diferentes escolas de filosofia.

A interação dos cinco elementos torna-se uma ferramenta que ajuda os acadêmicos taoístas a classificar as observações e os dados empíricos. Com base em observações de como as coisas interagem, elas são classificadas em um dos cinco elementos, tal como elas se encaixam no padrão observado. Então pode-se tirar conclusões de alto nível ou predições baseadas nos tipos dos elementos.

<sup>57</sup> Documento de uso interno.



### Medicina Chinesa

Na medicina chinesa, cada órgão do corpo humano é associado a um elemento. O fígado e os órgãos associados, os (tendões, os olhos) são do elemento madeira; o coração e os órgãos associados (os vasos sanguíneos, a língua) são do elemento fogo; o baço e os órgãos associados (os músculos, a boca) são do elemento terra; os pulmões e os órgãos associados, a (pele, o nariz) são do elemento metal; o rim e os órgãos associados, (os ossos, o ouvido) são do elemento água. (A lista dos órgãos associados é apenas ilustrativa e está incompleta). Essa classificação é seguida ao diagnosticar e ajustar o equilíbrio do corpo. Para entender isso melhor, há que tomar em conta que, na medicina chinesa, os órgãos não são simplesmente órgãos anatômicos como entendemos na medicina ocidental, mas se referem de fato a fases, sistemas e energias no corpo, (veja a Teoria de Zang Fu), o que inclui não só as partes acima mencionadas mas também emoções ligadas a cada fase, um som de voz, um cheiro, uma direção, um alimento, um sabor, etc.

### Medicina Herbária

Na medicina herbária as propriedades e efeitos de cada erva são classificadas de acordo com observações empíricas sobre como a respectiva erva afeta o corpo. Por exemplo, se uma erva causa ressecamento da boca e pele escamosa, ela será classificada como do elemento "fogo". O tipo de elemento das ervas pode servir a um propósito útil ao se designar um coquetel de remédios ervais, porque o ingrediente "fogo" pode ser controlado adicionando-se alguns ingredientes "água"; ou a adição de ingredientes "metal" pode ajudar os ingredientes "água" a fazer o trabalho deles de controlar o "fogo". Acredita-se que uma erva ou alimento do tipo "água" é benéfica para um órgão do tipo "madeira", etc. O princípio dos Cinco Elementos é usado amplamente na medicina chinesa.

Embora esses cinco elementos ou fases sejam usados por todos os ramos da medicina chinesa, há também um ramo da medicina chinesa que se chama especificamente Acupuntura dos Cinco Elementos. Esse ramo tende a focalizar o componente psico-emocional da saúde e faz tratamento unicamente com base em sua constituição, e emprega somente acupuntura e moxa. A Escola dos Cinco Elementos foi estabelecida por J.R. Worsley, que fundou o *Worsley Institute of Classical Acupuncture* (Instituto Worsley de Acupuntura Clássica) na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos. A prática é ainda grandemente baseada na tradição oral nos Estados Unidos, transferida de mestre para aluno que já disponha de formação em acupuntura. Contudo, seus protocolos estão se tornando de tal forma o padrão entre os praticantes que eles estão sendo incluídos nos exames da junta nacional.

### Feng Shui

O estudo do *Feng Shui* concentra-se em como os cinco elementos dentro das pessoas, objetos e paisagem afetam a harmonia do ambiente. Mesmo a astrologia chinesa é baseada nos cinco elementos. Os cinco planetas visíveis estão associados aos cinco elementos: Vênus (amor, beleza, arte) é metal; Júpiter (virtude, altruísmo, religião, grande benéfico) é madeira; Mercúrio (pensamento e racionalidade, mensageiro dos deuses) é água; Marte (ação e vontade) é fogo; Saturno (dor, obstrução seriedade, dignidade, grande maléfico) é terra.

Parece ter ocorrido transferência cultural entre o Egito e a China em tempos muito antigos, porque a seqüência fornecida acima, que primeiro ocorreu no *Bo Hu Tong*, é o inverso da seqüência dos cinco planetas visíveis usados para designar os cinco dias da semana, com exceção de domingo e segunda-feira. A seqüência ocidental é Saturno, Marte, Mercúrio, Júpiter e Vênus, enquanto que a seqüência chinesa é Vênus, Júpiter, Mercúrio, Marte e Saturno. A ordem na Natureza (seja pelo critério da distância do sol ou pelo da velocidade com que os planetas se movem pelo céu noturno de um dia para o outro) é Mercúrio, Vênus, (Terra), Marte, Júpiter e Saturno. É bem sabido como a seqüência egípcia foi obtida, essa que passou para os calendários ocidentais. A informação relativa ao processo formativo na China parece que foi perdida, mas, aplicando-se uma simples variante da regra egípcia, obtém-se a seqüência chinesa.

### Correlações entre os Cinco Elementos e outras categorias

Os *Yue Ling* (comandos mensais) e os *Huai Nan Zi* estabelecem as seguintes correlações:

Correspondências				
	Elemento	Direção	Cor	Nota Musical
1	Madeira	leste	verde	jue2 角 (mi)
2	Fogo	sul	vermelho	zhi3 徵 (sol)
3	Metal	oeste	branco	shang1 商 (ré)
4	Água	norte	preto	yu3 羽 (lá)
5	Terra	centro	amarelo	gong1 宮 (dó)

(Ver *A History of Chinese Philosophy*, Feng Yu-lan, Vol. II, p. 13)

Joseph Needham, em *Science and Civilization in China*, volume 2, páginas 262-23, acrescenta muitos outros conjuntos de cinco que foram arrumados paralelamente aos cinco elementos. Alguns deles estão registrados abaixo:

Correspondências				
	Elemento	Sabores	Cheiros	Vísceras
1	Madeira	azedo	cheiro de bode	fígado
2	Fogo	amargo	enfumaçado	coração
3	Metal	ácido	rançoso	pulmões
4	Água	salgado	Podre	rim
5	Terra	doce	perfumado	baço

### Extratos de *Cinco elementos (filosofia chinesa)*

Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre. <Disponível em:  
[http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinco\\_elementos\\_%28filosofia\\_chinesa%29](http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinco_elementos_%28filosofia_chinesa%29)> (Acessado em: 26/08/2006)

Os elementos chineses surgiram muito cedo, e seu desenvolvimento na filosofia chinesa não pode ser seguido como o dos elementos gregos e indianos. O sistema de cinco elementos e a classificação das coisas em grupos de cinco já é evidente em clássicos como o *Tao Te Ching* e o *Shu Ching* (o "Livro da História"), ambos de autoria e data de criação incertos. Mais tarde, tais classificações são ampliadas quase sem limites (quando o budismo chega da Índia com seus próprios cinco elementos, acrescenta um sistema particular). A primeira pessoa conhecida a ter escrito sobre os cinco elementos foi Tsou Yen, da escola "Cosmologista" ou *Yin-Yang*, o qual viveu no terceiro século A.C.. Mas, mesmo em relação a ele, os textos originais foram perdidos, e tudo o que sabemos é o que o historiador *han* Ssu-ma Ch'ien (Sima Qian) diz sobre ele no *Shih Chi* (Shiji, "Registros Históricos"), a primeira grande história dinástica chinesa.

### Correlações entre os cinco elementos e outras categorias

O capítulo Yuèling (月令篇) do Liji (禮記) e o Huáinánzǐ (淮南子) fazem as seguintes correlações:

Elemento	Direção	Cor	Nota Musical
Madeira	leste	verde or azul	<i>jué</i> 角 (mi)
Fogo	Sul	vermelho	<i>zhǐ</i> 徵 (sol)
Terra	centro	amarelo	<i>gōng</i> 宮 (dó)
Metal	oeste	branco	<i>shāng</i> 商 (ré)
Água	norte	preto	<i>yǔ</i> 羽 (lá)

(veja também escala pentatônica)

(nota: a palavra chinesa 青 inclui a faixa do espectro do verde ao azul, a qual descamba para o preto.)

\* Qí-lín (麒麟) foi também associado posteriormente.

Os elementos também têm sido associados aos oito trigramas do I Ching:

Elemento	I Ching	Trigramas
Madeira	Vento, trovão	:   (≡ 巽 <i>xùn</i> )  :: (≡ 震 <i>zhèn</i> )
Fogo	Fogo	:  (≡ 離 <i>lí</i> )
Terra	Terra, montanha	::: (≡ 坤 <i>kūn</i> ) ::  (≡ 艮 <i>gèn</i> )
Metal	Céu, lago	(≡ 乾 <i>qián</i> )   : (≡ 兌 <i>duì</i> )
Água	Água	: : (≡ 坎 <i>kǎn</i> )

## Os cinco elementos - Feng Shui

Fonte: China on-line. <Disponível em:

[http://www.chinaonline.com.br/antigo/fengshui/cinco\\_elementos.asp](http://www.chinaonline.com.br/antigo/fengshui/cinco_elementos.asp) > (Acessado em: 26/08/2006)

O conceito dos Cinco Elementos, também chamado Cinco Energias ou Cinco Movimentos é utilizado em todas as filosofias chinesas, na Medicina Tradicional Chinesa, na poesia, na pintura, na guerra e no Feng Shui, para citar apenas algumas. Eles devem ser entendidos não apenas como simples elementos da natureza, mas sim, como ciclos inteiros onde certas características predominam e controlam um novo ciclo.

A doutrina dos Cinco Elementos é popularmente suposta a ter sido primeiramente exposta por Tsou Yen entre 350 e 270 a.C. Entretanto, recentes estudos indicam que esse fato não é verdadeiro, pois esse sistema é evidente nas mais primitivas formas da adivinhação Chinesa. Seja como for, existem dois ciclos principais: o ciclo construtivo e o destrutivo. Embora algumas pessoas pensem que existem apenas estes dois ciclos, não devemos esquecer que no relacionamento dos Cinco Elementos, existem 36 ciclos.

No Ciclo Construtivo temos a seguinte geração dos elementos:

Madeira queima, produzindo Fogo, de cujas cinzas se forma a Terra, e dentro dela se condensa o Metal que expulsa de si a Água, da qual brota Madeira. Ou seja: Madeira nutre Fogo, que gera Terra, que engendra Metal, que gera Água, que nutre Madeira.



No Ciclo Destrutivo, cada elementos "destrói" um outro:

A água apaga o Fogo, que funde o Metal, e Metal corta a Madeira, que esgota a Terra, e Terra absorve a Água. Significa que Madeira controla a Terra, Terra controla Água, Água controla Fogo, Fogo controla Metal, Metal controla Madeira.



Os nomes utilizados, ciclos construtivos e destrutivos, não devem ser entendidos em seu significado literal. O termo foi mantido aqui, pelo fato de ser conhecido atualmente por esses termos. Ciclo destrutivo não indica qualquer espécie de destruição.

Existem várias maneiras pelas quais cada elemento gera ou destrói o outro. Por exemplo, Terra destrói Água. Ou seja, Terra absorve a Água destruindo-a. Mas se você jogar Terra na Água, ela irá se sujar. E a Terra represa a Água. Estas são terminologias usadas para demonstrar os ciclos. Naturalmente, existem várias utilizadas, sendo que o importante é o entendimento dos ciclos.

Nas bases dos dois princípios fundamentais, dois secundários, porém complexos, são derivados:

- princípio de controle
- princípio de dissolução.

Madeira destrói Terra. Metal controla Madeira. Fogo dissolve Madeira

Metal destrói Madeira. Fogo controla Metal. Água dissolve Metal

Fogo destrói Metal. Água controla Fogo. Terra dissolve Fogo

Água destrói Fogo. Terra controla Água. Madeira dissolve Água

Terra destrói Água. Madeira controla Terra. Metal dissolve Terra



Em adição a estes princípios, existe um terceiro, conhecido como ordem "disfarçada". São as seguintes:

Fogo disfarça Madeira. Água disfarça Metal. Terra disfarça Fogo

Madeira disfarça Água. Metal disfarça Terra

Ordem de Origem: Água, Fogo, Madeira, Metal, Terra

Ordem de Produção: Madeira, Fogo, Terra, Metal, Água

Ordem de Destruição: Madeira, Terra, Água, Fogo, Metal

Ordem "Moderna": Metal, Madeira, Água, Fogo, Terra



Existe também o Ciclo da Mitigação:

Água mitiga o conflito de Metal com Madeira  
Madeira mitiga o conflito Água com Fogo  
Fogo mitiga o conflito Madeira com Terra  
Terra mitiga o conflito Fogo com Metal  
Metal mitiga o conflito Terra com Água



## Relação com as salas

### Elemento do Metal – contexto, cenário, onde

Impulsos fortes e poderes generativos serão sentidos por tudo o que constatarem, desse modo provocarão as mudanças e as transformações que desejam. **METAL** – é o crepúsculo do ciclo natural. Está associado ao Tigre Branco e é representado pela cor branca e pelas cores metálicas e sua forma é circular. É um elemento mutável. Manifesta-se no sol poente. Sua estação é o outono e sua direção é o oeste. Como é produzido pelo movimento interior de energia, é o mais denso de todos os elementos e indica que a energia está decrescendo.

Vênus (amor, beleza, arte) é metal.

### Elemento da Água – produção, como

As pessoas nascidas nos anos dominados pelo elemento da água têm uma habilidade melhor do que a média das outras pessoas para comunicar e avançar as suas idéias influenciando os pensamentos dos outros. As mentes destas pessoas são as suas embarcações e ajudam a carregar as idéias criativas na ação positiva. São governados basicamente por vibrações simpáticas e fazem sentir nos seus sentimentos e emoções o melhor nível que o seu signo permite.

Têm uma aptidão para observar as coisas que se tornarão importantes e podem exatamente calibrar os potenciais futuros. Ajustam coisas na órbita que desejam e utilizam os talentos e os recursos de outros. Têm o talento para fazer do desejo das pessoas o que eles mesmos desejam, assim conseguindo os seus objetivos de uma maneira certa mas indireta. Gostam de unir e utilizar em vez de compelir outros no movimento.

Por causa deste tipo de consciência e flexibilidade básicas, são fluidos como o seu elemento. **ÁGUA** – é o início de um novo ciclo, quando as coisas alcançam seu ponto máximo de descanso. É um elemento penetrante e maleável. Sua forma é ondulada e sua cor é preta ou azul. Representa o inverno, o norte e a Tartaruga Preta.

Mercúrio (pensamento e racionalidade, mensageiro dos deuses) é água.

### Elemento da Madeira – emissão, intenção, agentes, quem

Possuem as personalidades executivas porque podem separar matérias nas categorias e nas ordens de trabalho direitas. Têm a habilidade de convencer outros para fundir e juntar forças com eles. Ramificam para fora rapidamente e diversificam em muitos campos sempre que possível, porque advogam o crescimento e a renovação constante. Sabem partilhar recompensas por esforços coletivos com todos aqueles que merecem uma parte justa da torta incorporada. **MADEIRA** – representa o início ou começo do ciclo vital, por simbolizar a Energia que se expande em todas as direções. É nesta fase do ciclo que as coisas emergem e começam a crescer. Representa a primavera, o sol que nasce, a direção leste.

Júpiter (virtude, altruísmo, religião, grande benéfico) é madeira.

### Elemento do Fogo – fruição, recepção, pra quem

Adoram a aventura e inovação, tenderão a fazer exame prontamente a idéias novas e brilhantes e tentarão dominar outros com a sua criatividade e originalidade. Não temem riscos e não gostam de se manter sem movimento nem sem explorar novos horizontes.

São dados à ação e ao discurso dinâmico. **FOGO** – representa o auge do ciclo vital, porque a energia do fogo projeta-se para cima. Produz calor e movimento. É elevado e relacionado com a cor vermelha. Representa o verão e a lua cheia e luminosa. Esta associada à Fênix Vermelha e sua direção é o sul.

Marte (ação e vontade) é fogo.

**Elemento da Terra – método, planejamento, estrutura, organização, como fazer, norma, discurso, o que é**

As pessoas nascidas sob os signos influenciados pelo elemento da terra são concernidos mais com os aspirações funcionais e práticas. Têm poderes dedutivos excelentes e gostam das perseguições contínuas e de confiança em que podem gastar a sua energia. Com seu poder de dedução e capacidade para a organização, são excelentes planejadores e administradores eficazes. **TERRA** – representa o momento de pausa do ciclo vital. A energia da terra move-se horizontalmente em volta do ciclo seu próprio eixo e por esse afeta o período de mudança entre cada estação. É sólida, fixa e mutável. É representado pelo amarelo, pela forma quadrada e pelo início da lua minguante.

Saturno (dor, obstrução seriedade, dignidade, grande maléfico) é terra.

**Algumas outras correspondências são vistas abaixo:**

Salas	Elemento	Criatura celestial	Estação	Direção	Planeta	Gostos	Sentido	Cor	Nota Musical	I Ching
Quem	Madeira	Qīng-lóng (青龍) o Dragão Verde	Primavera	leste	Júpiter	azedo	visão	verde or azul	jue2 角 (mi)	Vento, trovão
Para Quem	Fogo	Zhū-què (朱雀) a Fênix Vermelha	Verão	sul	Marte	amargo	audição	vermelho	zhi3 徵 (sol)	Fogo
O Que	Terra	Huáng-lóng (黃龍)* o Dragão Amarelo	Mudança de estação (quatro vezes por ano)	centro	Saturno	doce	olfato	amarelo	gong1 宮 (dó)	Terra, montanha
Onde	Metal	Bái-hǔ (白虎) o Tigre Branco	Outono	oeste	Vênus	picante	paladar	branco	shang1 商 (ré)	Céu, lago
Como	Água	Xuán-wǔ (玄武) a Tartaruga/Serpente Negra	Inverno	norte	Mercúrio	salgado	tato	preto	yu3 羽 (lá)	Água

## DOCUMENTO 2.9 FÓRUM DODECAÉDRIA



Dodecaedria :: Exibir tópico - 00 - Atrium - fase iniciada em novembro - Windows Internet Explorer

http://dodecaedria.ideografos.com/forum/viewtopic.php?t=99&postdays=0&postorder=asc&start=75

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Dodecaedria :: Exibir tópico - 00 - Atrium - fase iniciada...

Página Ferramentas

# DODECAÉDRIA

fórum da confraria

Site FAQ Pesquisar Membros Grupos Perfil Mensagens Particulares novas: 0 Sair [ Alexandre ]

## 00 - Atrium - fase iniciada em novembro

Ir à página Anterior 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Próximo

novotópico responder Dodecaedria - Índice do Fórum -> As Cinco Salas


Exibir mensagem anterior :: Exibir próxima mensagem

**Autor** **Mensagem**

**Renata**  
Imortal da Academia

Enviada: Qua Dez 06, 2006 12:58 pm Assunto:


também gosto muito desse aqui. acho que passa a idéia que estava na minha cabeça... a partir de nossas conversas, confusões, técnicas mistas, debates, divergências, concordâncias, criações,..... enfim.



Registado: Quarta-Feira, 2 de Agosto de 2006  
Mensagens: 274  
Localização: Pangea, 4093 d.C

aqui, por exemplo, pode ser a parte da escrita...

[quote="Renata"]Dai fiz essa pintura meio "rabiscada", mas estudada. Quis dar a idéia de ruído, trazer o sépia com cores como vocês estavam falando, trazer tenebrismo e acrescentar raf para as partes de cima, meio indefinidas - para ativar a curiosidade do aluno:



Registado: Terça-Feira, 15 de Agosto de 2006  
Mensagens: 175  
Localização: Inglaterra, 1797

Renata, nossa!!! Amei esse!!! Gostei muito muito muito!!!!  
Gostei muito dessa idéia de inacabado. Elementos com cor e sem cor. O traço o rabisco... nossa.... inclusive o cantinho esquerdo pra mim está perfeito! Gosto muito!!!! Voto nesse!!!



## DOCUMENTO 2.10

### PROPOSTA DE ATIVIDADE LÚDICA PARA *DODECAÉDRIA* – 2.0<sup>58</sup>



#### Proposta de Atividade Lúdica para o curso a distância

Autores: *Guilherme Xavier, com intervenções de Alexandre Farbiarz*

- DODECAEDRIA: a biblioteca interativa -

Versão: WIP v0.2.0

Data: 12 de outubro de 2006

Gênero: FIMP (Ficção Interativa Multiparticipativa)

Participantes: 20-25 alunos por turma

Duração: curso integral

#### Apresentação:

=====

*O Aluno encontra-se diante de uma mesa, sobre a qual repousam alguns objetos: um envelope, um dodecaedro de vidro, um relógio de pulso, uma lupa, um telefone, um caderno, uma caneta, um rolo de filme e uma máquina de datilografia na qual aguarda uma imaculada folha de papel branca. Olhando com mais atenção ao redor, uma arquitetura inaudita: a mesa encontra-se no centro de um piso de cinco lados além dos quais se estende um intrincado sistema de escadas e vidraças que permitem a observação de outros ambientes de igual mistério e ocultados pela penumbra de uma iluminação difusa. Em ambos os lados da mesa, um par de estantes, repletas de livros com lombadas coloridas de diferentes tamanhos e larguras. No topo das escadas ascendentes aguardam cinco portas lacradas por trincos engenhosos e nas quais estão afixadas placas onde se observa em cada, caracteres estranhos de um idioma estrangeiro.*

*De volta à mesa, o Aluno apanha o envelope, retira o lacre adesivo e lê, espantado com o eco de sua própria voz rebatida pelos vidros:*

*"Sem saber exatamente como, diversos indivíduos encontram-se envolvidos em um complexo geométrico de doze faces que, à primeira vista, revela-se um complexo de leituras de uma estranha biblioteca. Cada gabinete apresenta um conteúdo formal característico, além de escadas ascendentes e descendentes, que culminam em portas trancadas por uma combinação especial de engrenagens que só abrem em circunstâncias especiais e cujo destino será um gabinete contíguo. Eis DODECAEDRIA: a biblioteca interativa, um lugar singular que encerra entre suas paredes e pisos o conhecimento sobre o mais precioso dos tesouros: os livros... Para compreender Dodecaédria, deve-se reorganizar uma poderosa coleção de livros, há muito tempo perdidos nos desdobramentos das muitas manifestações de gabinetes: os Livros do Livro. Neles estão as chaves que abrem todas as portas e favorecem a iluminação. Circunspeto, a demanda não é simples: muitos são os caminhos possíveis para se percorrer os gabinetes de Dodecaédria, e embora finitos, seus cômodos lidam com o tempo, com o espaço e com o perigo..."*

*Assim termina o documento. O Aluno aproxima-se de uma das estantes, aponta o mouse e escolhe um livro ao acaso: Toda caminhada, por mais longa, começa com um primeiro passo...*

#### Regras:

=====

"DODECAEDRIA: a biblioteca interativa" é uma narrativa lúdica, uma ficção interativa multiparticipativa (fimp) na qual cada cursista pode assumir o papel de um Leitor entre cinco

<sup>58</sup> Documento de uso interno. Ainda está em desenvolvimento.



classes de personagem (Designer gráfico, Escritor, Ilustrador, Editor e Professor). Os Leitores são cadastrados em um fórum geral, recebem um mapa simples para orientação no labirinto e devem, desde então, interagir, buscando a troca das informações necessárias para alcançar seus objetivos particulares. Estes serão alcançados através da leitura de livros-arquivo e da realização de atividades e tarefas teóricas e práticas distribuídas pelos gabinetes. Alguns livros-arquivo são de leitura obrigatória para todos os cursistas, outros são específicos para cada personagem. Finalmente, alguns livros-arquivo são opcionais. Os livros-arquivo estão espalhados em diferentes gabinetes da biblioteca e as orientações para encontrá-los estão em documentos, imagens e vídeos. Ainda que não existam hierarquias de interação, já que todos são Leitores, é importante perceber que cada aluno, ou mesmo turma de alunos, tem uma tarefa maior e particular a empreender.

Após um certo número de atividades desempenhadas, pistas são informadas de modo a descrever o trajeto do grupo pela narrativa. O Leitor deve colecionar e consultar o máximo de livros-arquivo que puder. Os livros-arquivo são arquivos PDFs contendo textos e assuntos relacionados ao estudo do design do livro e o design da leitura por diversos autores.

Durante a partida, situações dinâmicas e requisições particulares serão acrescentadas para aumentar a tensão e a troca de impressões entre o grupo de Leitores, promovendo ainda mais o diálogo entre os alunos-usuários. Os progressos são referidos no fórum pelos próprios alunos. São ao todo **12** livros-arquivo a serem coletados e estão espalhados em diversos gabinetes cada, de acordo com um mapa posicional vigente.

#### **Sobre a ficção interativa multiparticipativa em sua diacronia:**

=====

Após a inscrição no curso e os procedimentos de definição de classe de personagem, cada cursista recebe on-line, na interface navegacional, indicações diacrônicas para se situar no universo lúdico, algo como a seguinte mensagem:

*“Finalmente conseguimos inseri-lo em DODECAEDRIA! Confuso? A Organização Allis lamenta o transtorno e antecipa ao nobre Leitor da árdua tarefa que o aguarda. Amnésias são comuns em alguns casos.*

*A passagem para o interior de DODECAEDRIA ainda não é um mecanismo completamente dominado pelos nossos sistemas de transferência, de modo que, se olhar em volta e não encontrar mais ninguém, é bem provável que o resto de sua equipe tenha se perdido. Na verdade, todos vocês estão juntos no mesmo espaço inicial, ou Vestibulum, mas em momentos diferentes. Seus relógios de existência estão diacronizados, o que explica sua solidão aparente. Embora possa parecer estranho, nobre Leitor, DODECAEDRIA tem regras próprias de funcionamento e flexibilização do conceito de tempo, coisa que precisa ser aprendida oportunamente antes de alterada. Tudo que podemos explicar, pelo momento e sem entrar profundamente na questão com algoritmos e equações complexas em matemática e física quântica, é que qualquer contato entre vocês agentes só pode ser feito por meio do próprio ambiente e seus recursos. São os únicos intermédios cuja probabilidade de existência comum está fora do descompasso entre seus relógios de existência particulares.*

*Cada agente está equipado com o mínimo permitido e necessário para percorrer e explorar DODECAEDRIA. Consulte seu inventário. Lá encontrará uma agenda e um lápis para anotações rápidas, um ovo de madeira e uma lupa. Infelizmente, por motivos que não podemos esclarecer agora, é tudo que pode ser alocado em DODECAEDRIA sem que o ambiente se sinta agredido. Na verdade, apenas coisas vivas podem navegar pelos gabinetes. Todos os objetos que carrega, inclusive suas roupas, foram feitos por um processo especial que mantém vivas as células que os integra.*

*Como pode perceber, DODECAEDRIA é um misterioso sistema de aprendizado, composto por cômodos integrados, ou gabinetes. O ambiente no qual está agora é conhecido como Vestibulum. Ele antecede o que chamamos Atrium, parte central e intermediadora dos gabinetes tidos como principais e que conseguimos mapear com a ajuda de agentes anteriores. Infelizmente, nenhum deles retornou das missões de mapeamento, o que torna nossas direções e proporções arquitetônicas por vezes falhas. Tudo que temos nos foi enviado pelas mensagens deixadas na máquina datilográfica presente no Atrium. Tudo que sabemos até o momento é que cada gabinete difere do seu contíguo em termos de conteúdo e visualidade.*

*Nossos arquivistas acreditam que um bom começo é buscar compreender como o ambiente se comporta à sua presença. Como dito, DODECAEDRIA é um espaço vivo, portanto mutante, que reage no tempo e no espaço às interações de seus participantes. Há outros agentes que podem estar já espalhados pelos gabinetes. Sua primeira tarefa é encontrá-los... Para isso, é necessário chegar ao Atrium. Manteremos contato."*

#### **Vestibulum:**

O início da navegação pelo Vestibulum é imediata. Cada um dos cinco objetos de interação presentes são Objetos metafórico-interativos para a entrada no ambiente e podem ser manipulados em um único nível investigativo:

- 01] quadro (o grito, de Munch)
- 02] estátua (o pensador, de Rodin)
- 03] caderno de assinaturas (com o nome dos demais cursistas)
- 04] telefone (mudo)
- 05] dois dados

Após o jogador acrescentar seu nome ao caderno de assinaturas a grande porta de acesso ao Atrium se abre revelando um lance de escadas.. Duas outras portas laterais estão trancadas e sem identificação aparente.

*Sistema:*

Livre investigação com lupa sobre os objetos.

Agenda aceita entrada de dados.

Ovo de madeira sem função definida.

Livre acesso ao Atrium mediante assinatura.

#### **Entrando na narrativa: Atrium**

=====

Os gabinetes da Bibliotheca DODECAEDRIA apresentam como distintivo áreas de importância para os estudos do design do livro e do design da leitura em função de aspectos celebrados em cinco instâncias, metaforizados em cinco gabinetes intermediados por um ponto central que antecipa passagem para cinco temáticas correlatas: o Atrium. Para prosseguir suas investigações, o Leitor deve desenvolver suas competências em cada uma das instâncias para assim, poder abrir as portas para os cômodos contíguos em função da resolução de atividades e cumprimento de tarefas.

Ao entrar no Atrium, o Leitor é novamente contatado pelo sistema de mensagem:

*"Como podemos perceber, sua passagem para o Atrium não apresentou nenhum problema. E sua amnésia estranhamente persiste. Vamos tentar lembrar ao nobre Leitor de alguns pontos.*

*Algumas considerações importantes sobre o Atrium: nesse gabinete há uma apropriação de diversos elementos que serão oportunamente encontrados nos demais cômodos. Arquitetonicamente uma primeira visão de DODECAEDRIA aponta para um pátio central cercado por cinco gabinetes, que juntos correspondem à Bibliotheca. Sobre a mesa há um mapa que pode ajudar a compreender como o espaço está configurado. O mapa, deixado por um de nossos agentes, foi elaborado*

*de modo a automaticamente apontar o progresso de seu portador, devido ao modo de como ele dialoga com o ambiente. Diferente de mapas convencionais, esse mapa acumula informações por meio de camadas superpostas de texto. Quanto mais os gabinetes são investigados e participados, mais informações são incrementadas pela sua química especial.*

*O mobiliário presente no Atrium admite diversas interações. Em especial, é no Atrium que os agentes antigos”, tutores ou sistema, e ao próprio aluno. Neste último, há também Leitor, cursista, aluno. Seria bom criar uma nomenclatura única e forte.) podem se comunicar sutilmente, por meio de recursos síncronos e assíncronos. O primeiro é realizado através do telefone, que permite ao jogador participar de conversas com outros agentes presentes no Atrium ou em gabinetes por ele já visitados. (Cada gabinete tem seu próprio ramal, sendo o do Atrium 00). O segundo é através de mensagens colocadas no mural. (O mural é organizado por tópicos, para melhor compreensão do que está sendo debatido).*

*Telefone e mural são as duas principais formas de interação entre os agentes. O telefone funciona em qualquer gabinete, desde que se conheça o seu ramal. O mural, por sua vez, só pode ser participado no Atrium, embora tenha como notório benefício o fato da mensagem postada ser vista por qualquer um que também dele participe.*

*A máquina de datilografia presente no Atrium é uma inventividade nossa e o único mecanismo que permite a comunicação com o mundo exterior à DODECAEDRIA. Ela deverá ser utilizada para que os seus progressos, relatórios, respostas e demais textos sejam enviados para a Organização Allis.*

*Uma característica importante do Atrium, que também merece atenção, é compreender sua funcionalidade como intermediador dos conteúdos supostamente presentes nos gabinetes que compõe a Bibliotheca. Na sua estante é possível observar alguns títulos que serão extremamente úteis para uma investigação inicial. Afinal, foi por isso que contratamos os seus serviços...”*

#### **Atrium:**

O início da navegação pelo Atrium é imediata. Cada um dos doze objetos de interação presentes são objetos metafórico-interativos para a recepção do ambiente navegacional e podem ser manipulados em um único nível investigativo:

- 01] pôster
- 02] máquina datilográfica
- 03] mapa
- 04] mural (command:call.forum)
- 05] telefone (command:call.chat)
- 06] estante (command:call.atriumbooks)
- 07] sofá
- 08] mesa
- 09] cadeira
- 10] microcomputador (command:call.cadastrador)
- 11] rack
- 12] televisor

Cinco escadas partem do Atrium e culminam em cinco portas de vidro fechadas por diferentes tipos de trancas, cada qual apresentando uma cor característica e um emblema.

Para abertura das portas de acesso aos outros cômodos, é necessário o uso de senhas obtidas pela decodificação de emblemas presentes no ovo de madeira portado pelos jogadores. No caso do primeiro ingresso, a primeira decodificação é informada pelo microcomputador (cadastrador) após resposta ao questionário de escolha de classe. De acordo com o perfil do jogador, a senha aponta para um gabinete de partida inicial.

*Sistema:*

Livre investigação com lupa sobre os objetos.

Agenda aceita entrada de dados.

Protótipo: Ovo de madeira sem função definida.

Protótipo: Acesso a Sala Madeira Verde mediante command:end.Cadastrador.

[!]Questionário

## A Escolha das Personagens

### Personagens-Modelo:

São oferecidos Modelos com as características padronizadas (Parâmetros e Perfil), que poderão ser completados ou alterados pelo aluno na inscrição. A Personagem-Modelo escolhida por um aluno servirá para definir quais textos este aluno deverá ler prioritariamente, sejam textos específicos ou mesmo gerais e obrigatórios. Outros textos serão eletivos, refletindo-se também na soma dos pontos mas não de modo a interromper o avanço do Leitor.

Os Livros-arquivos capturados também servirão para estabelecer uma espécie de anamnese do caminho percorrido pelo cursista na biblioteca e priorizarão as diversas mensagens automáticas de estímulo que ele receberá durante o curso. Além disso, como cada personagem define um objetivo maior particular do cursista para o curso, este comporá com as características da personagem que servirão para definir que tipo de avaliação o aluno sofrerá ao longo e no final do curso.

### Objetivo final:

[!]Construção conceitual de um livro ou aspectos do design de um livro em função do material ao qual o aluno foi exposto ao longo de sua trajetória pelos gabinetes de DODECAEDRIA.

### Gabinete Madeira Verde

Criatura celestial: Qìng-Long, o dragão verde

Estação: Primavera

Direção: Leste

Planeta: Júpiter

Gosto: Azedo

Sentido: Visão

Dedo: Anular

Tema: Quem (Emissor, Agentes Mediadores)

Elementos da Madeira: emissão e intenção

Conceito: Ramificação

Móvel-símbolo: Rack

Linguagem dos móveis: Élficos, art nouveau, móveis interligados, multi-uso

Particularidades do gabinete: Erudição e lucidez, alto padrão estético na decoração da sala.

Nativos: Possuem as personalidades executivas porque podem separar matérias nas categorias e nas ordens de trabalho direitas. Têm a habilidade de convencer outros para fundir e juntar forças com eles. Ramificam para fora rapidamente e diversificam em muitos campos sempre que possível, porque advogam o crescimento e a renovação constante. Sabem partilhar recompensas por esforços coletivos com todos aqueles que merecem uma parte justa da torta incorporada.

MADEIRA – representa o início ou começo do ciclo vital, por simbolizar a Energia que se expande em todas as direções. É nesta fase do ciclo que as coisas emergem e começam a crescer. Representa a primavera, o sol que nasce, a direção leste. Júpiter (virtude, altruísmo, religião, grande benéfico) é madeira.

Ao entrar pela primeira vez no gabinete, o sistema mensageiro informa ao Leitor:

*“Aqui estamos: Gabinete Madeira Verde, lar de Qing- Long, o dragão verde. A madeira representa o início ou começo do ciclo vital, por simbolizar a energia que se expande em todas as direções. É nesta fase do ciclo que as coisas emergem e começam a crescer. Aqui o nobre Leitor encontrará informações valiosas em coleções que privilegiam emissores e agentes mediadores.*

*Uma vez que sua função na missão DODECAEDRIA é <#personagem.classe.func#>, é importante entrar em contato com os outros agentes nas proximidades para a conclusão das atividades que informarão o paradeiro dos cálculos de óptica que a Organização Allis necessita para melhorar seus sistemas de transferência. Comece pelos livros <#personage.classe.book1+book2+book3#>. Nossos arquivistas acreditam que, pelos seus autores, algumas coisas poderão ser esclarecidas.*

*Não esqueça de enviar os resultados das pesquisas iniciais pela máquina datilográfica. Os textos com os cálculos de óptica estão em algum lugar deste gabinete. Manteremos contato.”*

#### ATIVIDADES:

1A  
1B  
[...]

#### Gabinete Madeira Verde:

O início da navegação pelo gabinete Madeira Verde é imediata. Cada um dos doze objetos de interação presentes são metáforas para comunicação do ambiente navegacional em função do preceitos de uso acima descritos e podem ser manipulados em três níveis investigativos:

- 01] pôster
- 02] relógio
- 03] máquina fotográfica
- 04] telefone (command:call.chat)
- 05] vasos de plantas
- 06] estante (command:call.woodbooks)
- 07] sofá
- 08] mesa
- 09] cadeira
- 10] envelope (command:call.imagosender)
- 11] óculos de lentes coloridas
- 12] rack

Uma escada desce novamente ao Atrium, uma termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Água Azul e outra termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Metal Branco. Para abertura, é necessário [...].

#### Sistema:

Livre investigação com lupa sobre os objetos.  
Agenda aceita entrada de dados.  
Protótipo: Ovo de madeira sem função definida.  
Protótipo: Acesso impedido aos gabinetes contíguos  
Livre retorno ao Atrium

#### O Gabinete Fogo Vermelho

=====  
Criatura celestial: Zhu-Que, a fênix vermelha  
Estação: Verão

Direção: Sul  
Planeta: Marte  
Gosto: Amargo  
Sentido: Audição  
Dedo: Médio  
Tema: Para Quem (Fruição, Público, Leitor)  
Elementos do Fogo: fruição e recepção  
[...]

Nativos: Adoram a aventura e inovação, tenderão a fazer exame prontamente a ideias novas e brilhantes e tentarão dominar outros com a sua criatividade e originalidade. Não temem riscos e não gostam de se manter sem movimento nem sem explorar novos horizontes. São dados à ação e ao discurso dinâmico.

FOGO – representa o auge do ciclo vital, porque a energia do fogo projeta-se para cima. Produz calor e movimento. É elevado e relacionado com a cor vermelha. Representa o verão e a lua cheia e luminosa. Esta associada à Fênix Vermelha e sua direção é o sul. Marte (ação e vontade) é fogo.

Ao entrar pela primeira vez no gabinete, o sistema mensageiro informa ao Leitor:

*“Ao que tudo indica estamos no Gabinete Fogo Vermelho, lar simbólico de Zhu Que, a fênix vermelha. O Fogo representa o auge do ciclo vital, porque a energia do fogo projeta-se para cima. Produz calor e movimento. Aqui o nobre Leitor encontrará informações valiosas em coleções que privilegiam fruição e recepção.*

*Está ouvindo esse ruído? São o passo de todos aqueles que já se aventuraram por entre essas paredes ecoando infinitamente. A relatividade desse gabinete é tão poderosa que mesmo a luz se comporta como som. Por isso, ecos visuais podem ser percebidos. Não se assuste. Fantasmas não poderiam viver aqui.*

*Uma vez que sua função na missão DODECAEDRIA, é importante entrar em contato com os outros agentes nas proximidades para a conclusão das atividades que informarão o local onde estão escondidas as partituras secretas do mestre Ignis, antigo mestre desaparecido nas jornadas rumo aos cômodos mais superiores da Bibliotheca. Seus estudos são de suma importância para que a Organização Allis amplifique seus sistemas de recepção sonora. Comece pelos livros. Nossos arquivistas acreditam que as coleções priorizam o conhecimento necessário para ingresso nos próximos gabinetes.*

*Uma vez mais, os resultados das pesquisas iniciais devem ser enviados pela máquina datilográfica. As partituras secretas do mestre Ignis estão em algum lugar deste gabinete. Manteremos contato.”*

#### ATIVIDADES:

2A  
2B  
[...]

#### Gabinete Fogo Vermelho:

O início da navegação pelo gabinete Fogo Vermelho é imediata. Cada um dos doze objetos de interação presentes são metáforas para comunicação do ambiente navegacional em função do preceitos de uso acima descritos e podem ser manipulados em três níveis investigativos:

- 01] gravura
- 02] espadas e escudos
- 03] máquina datilográfica

- 04] telefone (command:call.chat)
- 05] fitas k7
- 06] estante (command:call.firebooks)
- 07] sofá
- 08] mesa
- 09] cadeira
- 10] envelope (command:call.imagosender)
- 11] gramofone
- 12] rack

Uma escada desce novamente ao Atrium, uma termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Terra Amarela e outra termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Madeira Verde.

Para abertura, é necessário [...].

*Sistema:*

Livre investigação com lupa sobre os objetos.

Agenda aceita entrada de dados.

Protótipo: Ovo de madeira sem função definida.

Protótipo: Acesso impedido aos gabinetes contíguos

Livre retorno ao Atrium

### O Gabinete Terra Amarela

=====

Criatura celestial: Huang-Long, o dragão amarelo  
Estação: Mudança de estação (quatro vezes por ano)

Direção: Centro

Planeta: Saturno

Gosto: Doce

Sentido: Olfato

Dedo: Indicador

Tema: O quê (Discurso, Conteúdo)

Elementos da Terra: método, planejamento, estrutura e organização  
[...]

Nativos: As pessoas nascidas sob os signos influenciados pelo elemento da terra são concernidos mais com os aspirações funcionais e práticas. Têm poderes dedutivos excelentes e gostam das perseguições contínuas e de confiança em que podem gastar a sua energia. Com seu poder de dedução e capacidade para a organização, são excelentes planejadores e administradores eficazes.

TERRA – representa o momento de pausa do ciclo vital. A energia da terra move-se horizontalmente em volta do ciclo seu próprio eixo e por esse afeta o período de mudança entre cada estação. É sólida, fixa e mutável. É representado pelo amarelo, pela forma quadrada e pelo início da lua minguante. Saturno (dor, obstrução seriedade, dignidade, grande maléfico) é terra.

Ao entrar pela primeira vez no gabinete, o mensageiro informa ao Leitor:

*"Esse é o gabinete Terra Amarela, <#personagem.classe#>. Um lugar de muitas riquezas intelectuais. O cultivo do saber está embutido em cada um dos seus pertences. Há um critério de funcionalidade onde tudo se encaixa com perfeição. É o lar de Huang-Long, o dragão amarelo. Por isso, o perfume de terra molhada. Não podemos ainda precisar como esse odor é produzido, mas acreditamos que é algo relacionado ao material empregado na confecção dos móveis. A Terra representa o momento de pausa do ciclo vital. A energia da terra move-se horizontalmente em volta do ciclo de seu próprio eixo e por isso afeta o período de mudança entre cada estação. Aqui o nobre Leitor encontrará informações valiosas em coleções que privilegiam discurso e conteúdo.*

*A ampulheta sobre a mesa não está quebrada. Uma particularidade do gabinete no qual se encontra é o fato do tempo encontrar-se parado. Por isso, aqui, memórias são processos extremamente confusos já que tudo acontece no mesmo instante geral. Sua amnésia pode estar influenciando o ambiente, ou o contrário. Enfim, lamentamos o transtorno e estamos trabalhando nisso nesse exato instante.*

*Uma vez que sua função na missão DODECAEDRIA é <#personagem.classe.func#>, é importante entrar em contato com os outros agentes nas proximidades para a conclusão das atividades que resultarão nas plantas de construção de uma máquina misteriosa e engenhosa, há muito tempo parada. Não sabemos exatamente como ela funciona, mas nossos arquivistas acreditam que ela realiza intervenções gráficas em lâminas de celulose, explicando como o tempo de DODECAEDRIA funciona. É uma grande oportunidade para todos nós! Saber como os mestres de DODECAEDRIA manipulam o tempo pode resolver os problemas de diacronização entre os agentes.*

*A máquina foi inicialmente planejada por um dos mestres responsáveis pela idealização desse espaço. Seu nome cognome era Petrus. Por ser um cientista deveras metódico, acreditamos que os diagramas originais ainda estão nesse gabinete. Comece pelos livros.*

*Não esqueça de enviar os resultados das pesquisas iniciais pela máquina datilográfica. Os diagramas que faltam para a construção da máquina estão em algum lugar deste gabinete. Manteremos contato.”*

#### ATIVIDADES:

3A

3B

[...]

#### Gabinete Terra Amarela:

O início da navegação pelo gabinete Terra Amarela é imediata. Cada um dos doze objetos de interação presentes são metáforas para comunicação do ambiente navegacional em função do preceitos de uso acima descritos e podem ser manipulados em três níveis investigativos:

- 01] estátua
- 02] incensos e velas
- 03] calculadora
- 04] telefone (command:call.chat)
- 05] ampulheta
- 06] estante (command:call.earthbooks)
- 07] sofá
- 08] mesa
- 09] cadeira
- 10] envelope (command:call.imagosender)
- 11] urnas de barro
- 12] rack

Uma escada desce novamente ao Atrium, uma termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Metal Branco e outra termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Fogo Vermelho.

Para abertura, é necessário [...].

#### Sistema:

Livre investigação com lupa sobre os objetos.

Agenda aceita entrada de dados.

Protótipo: Ovo de madeira sem função definida.

Protótipo: Acesso impedido aos gabinetes contíguos



Livre retorno ao Atrium

### O Gabinete Metal Branco

=====  
Criatura celestial: Bai-Hu, o tigre branco.

Estação: Outono

Direção: Oeste

Planeta: Vênus

Gosto: Picante

Sentido: Paladar

Dedo: Polegar

Tema: Onde (Contexto, Representação Social)

Elementos do Metal: cenário e contexto

[...]

Nativos: Impulsos fortes e poderes generativos serão sentidos por tudo o que contatam, desse modo provocarão as mudanças e as transformações que desejam.

METAL – é o crepúsculo do ciclo natural. Está associado ao Tigre Branco e é representado pela cor branca e pelas cores metálicas e sua forma é circular. É um elemento mutável. Manifesta-se no sol poente. Sua estação é o outono e sua direção é o oeste. Como é produzido pelo movimento interior de energia, é o mais denso de todos os elementos e indica que a energia está decrescendo. Vênus (amor, beleza, arte) é metal.

Ao entrar pela primeira vez no gabinete, o mensageiro informa ao Leitor:

*“Sua trajetória o trouxe até o Gabinete Metal Branco, nobre <#personagem.classe#>. Esses são os domínios de Bai-Hu, o tigre branco. Por isso, muito cuidado ao caminhar nesse ambiente circular. Metal é o símbolo do crepúsculo do ciclo natural. É um elemento mutável. Como é produzido pelo movimento interior da energia, é o mais denso de todos os elementos e indica que a mesma está decrescendo. Aqui o nobre Leitor encontrará informações valiosas em coleções que privilegiam contexto e representação social.*

*Ainda não sabemos porque sua memória ainda não retornou completamente. Outros agentes estão com problema semelhante.*

*Uma vez que sua função na missão DODECAEDRIA é <#personagem.classe.func#>, é importante entrar em contato com os outros agentes nas proximidades para a conclusão das atividades que desenharão um mapa completo do complexo DODECAEDRIA. A Organização Allis necessita dessa cartografia para aprimorar seus sistemas de transferência. De posse do Atlas Cognitas, como é conhecido o mapa geral de Dodecaedria, poderemos enviar agentes diretamente para qualquer gabinete. Um grande avanço para próximas missões exploratórias.*

*No entanto, muito cuidado. É nesse gabinete que muitos de nossos agentes desaparecem. Há muitos anos nossas missões de busca se mostraram infrutíferas. Tenha extrema cautela em suas ações.*

*Comece pelos livros. Nossos arquivistas acreditam que pelos seus autores, algumas orientações sobre o real paradeiro do Mapa Geral Cognitas.*

*Não esqueça de enviar os resultados das pesquisas iniciais pela máquina datilográfica. A cartografia final do Atlas Cognitas deve ser encaminhada aos nossos arquivistas o quanto antes. Manteremos contato.”*

ATIVIDADES:

4A

4B

[...]

**Gabinete Metal Branco:**

O início da navegação pelo gabinete Metal Branco é imediata. Cada um dos doze objetos de interação presentes são metáforas para comunicação do ambiente navegacional em função do preceitos de uso acima descritos e podem ser manipulados em três níveis investigativos:

- 01] mapa mundi
- 02] martelo
- 03] régua e compasso
- 04] telefone (command:call.chat)
- 05] astrolábio
- 06] estante (command:call.metalbooks)
- 07] sofá
- 08] mesa
- 09] cadeira
- 10] envelope (command:call.imagosender)
- 11] bigorna
- 12] rack

Uma escada desce novamente ao Atrium, uma culmina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Terra Amarela e outra termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Água Azul. (idem)

Para abertura, é necessário [...].

*Sistema:*

Livre investigação com lupa sobre os objetos.

Agenda aceita entrada de dados.

Protótipo: Ovo de madeira sem função definida.

Protótipo: Acesso impedido aos gabinetes contíguos

Livre retorno ao Atrium

**O Gabinete Água Azul**

=====

Criatura celestial: Xuan-Wu, a serpente negra

Estação: Inverno

Direção: Norte

Planeta: Mercúrio

Gosto: Salgado

Sentido: Tato

Dedo: Mínimo

Tema: Como (Metodologia)

Elementos da Água: produção

[...]

Nativos: As pessoas nascidas nos anos dominados pelo elemento da água têm uma habilidade melhor do que a média das outras pessoa para comunicar e avançar as suas idéias influenciando os pensamentos dos outros. As mentes destas pessoas são as suas embarcações e ajudam a carregar as idéias criativas na ação positiva. São governados basicamente por vibrações simpáticas e fazem sentir nos seus sentimentos e emoções o melhor nível que o seu signo permite.

Têm uma aptidão para observar as coisas que se tornarão importantes e podem exatamente calibrar os potenciais futuros. Ajustam coisas na órbita que desejam e utilizam os talentos e os recursos de outros. Têm o talento para fazer do desejo dos pessoas o que eles mesmos desejam, assim conseguindo os seus objetivos de uma maneira certa mas indireta. Gostam de unir e utilizar em vez de compelir outros no movimento. Por causa deste tipo de consciência e flexibilidade básicas, são fluidos como o seu elemento.

ÁGUA – é o início de um novo ciclo, quando as coisas alcançam seu ponto máximo de descanso. É um elemento penetrante e maleável. Sua forma é ondulada e sua cor é preta ou a azul. Representa o inverno, o norte e a Tartaruga Preta. Mercúrio (pensamento e racionalidade, mensageiro dos deuses) é água.

Ao entrar pela primeira vez no gabinete, o mensageiro informa ao Leitor:

*“Aqui estamos, <#personagem.classe#>: Gabinete Água Azul. Lar de Xuan-Wu, a serpente negra. Como a serpente, a Água é um elemento penetrante e maleável. Água é o início de um novo ciclo, quando as coisas alcançam seu ponto máximo de descanso. Aqui o nobre Leitor encontrará informações valiosas em coleções que privilegiam metodologia.*

*Como você pode perceber, cinco aquários podem ser vistos em cada um dos cantos da sala. Foram criados por um mestre chamado Nautilus, para estudos biológicos. Há rumores de que algumas de suas criaturas podem ser ainda vistas, submersas entre livros flutuantes. Não sabemos quem colocou os livros dentro dos aquários, e nos surpreende que os mesmos não tenham se desintegrado após todos esses anos. Nossos arquivistas acreditam que há algum componente químico presente na água dos recipientes capaz de realizar tal conservação. Por isso sua coloração azul tão forte.*

*Uma vez que sua função na missão DODECAEDRIA é <#personagem.classe.func#>, é importante entrar em contato com os outros agentes nas proximidades para a conclusão das atividades que resultarão na composição química da água presente nos aquários de Nautilus. A Organização Allis necessita dessa fórmula para vacinar agentes adoecidos após missões mal-sucedidas em cômodos secretos que foram recentemente descobertos no gabinete Metal Branco.*

*Comece pelos livros. A fórmula da Água Azul pode estar codificada e distribuída por muitos documentos, dada a natureza metodológica de Nautilus.*

*Não esqueça de enviar os resultados das pesquisas iniciais pela máquina datilográfica. Manteremos contato.”*

#### ATIVIDADES:

5A

5B

[...]

#### Gabinete Água Azul:

O início da navegação pelo gabinete Água Azul é imediata. Cada um dos doze objetos de interação presentes são metáforas para comunicação do ambiente navegacional em função do preceitos de uso acima descritos e podem ser manipulados em três níveis investigativos:

- 01] ilustração
- 02] microscópio
- 03] computador
- 04] telefone (command:call.chat)
- 05] copos e taças
- 06] estante (command:call.waterbooks)
- 07] sofá
- 08] mesa
- 09] cadeira
- 10] envelope (command:call.imagosender)
- 11] garrafas
- 12] rack

Uma escada desce novamente ao Atrium, uma termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Metal Branco e outra termina na porta de vidro que impede acessos ao gabinete Madeira Verde.

Para abertura, é necessário [...].

*Sistema:*

Livre investigação com lupa sobre os objetos.

Agenda aceita entrada de dados.

Protótipo: Ovo de madeira sem função definida.

Protótipo: Acesso impedido aos gabinetes contíguos

Livre retorno ao Atrium

### **Distribuição de Conteúdo: Livros**

Os livros estão presentes em todos os gabinetes e estão organizados nas estantes de acordo com sua relevância na composição da matriz. Livros especiais podem ainda ser mecanismos de projeção de imagens (vídeos e animações). Um mesmo livro pode estar em diversos gabinetes e alguns livros podem servir ainda como passagem para gabinetes secretos. O acervo da Biblioteca DODECAEDRIA está na seguinte lista: [...]

### **Navegação e Interação**

[...]

### **Desafios**

[...]

### **Créditos**

#### **Coordenador**

Luiz Antonio Luzio Coelho.

#### **Supervisores Pedagógicos**

Alexandre Farbiarz e Jackeline Lima Farbiarz.

#### **Grupo Metodologia e Ludicidade**

Alexandre Farbiarz, Eliane Bettocchi Godinho, Guilherme Xavier e Luiz Antonio Luzio Coelho.

#### **Consultoria em Metodologia EAD**

Laura Coutinho.

#### **Grupo Salas e Coleções**

Alexandre Farbiarz, Daniel Moreira de Souza Pinna, Jackeline Lima Farbiarz e Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

#### **Grupo Visualidade**

Daniel Moreira de Souza Pinna, Eduardo de Andrade Oliveira, Gabriel do Amaral Batista, Guilherme Xavier, Louise Medeiros Conte Novais, Luiz Felipe Vasques, Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos, Renata Vilanova Lima e Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

#### **Grupo Avaliações**

Alexandre Farbiarz, Cristine Nogueira, Daniel Moreira de Souza Pinna, Jackeline Lima Farbiarz, Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, Renata Villanova e Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

#### **Conteudistas**

Alexandre Farbiarz, Cristiane Oliveira, Cristine Nogueira, Daniel Moreira de Souza Pinna, Eduardo de Andrade Oliveira, Eliane Bettocchi Godinho, Guilherme Xavier, Jackeline Farbiarz, Julie Pires, Louise Medeiros Conte Novais, Luiz Antonio Luzio Coelho, Luiz Felipe Vasques, Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos, Renata Vilanova Lima e Ricardo Artur Pereira de Carvalho.

Copyright 2006 © NEL/DODECAEDRIA

**DOCUMENTO 2.11**  
**REFERÊNCIAS VISUAIS DA BIBLIOTECA DE BABEL**



Imagens: A biblioteca de babel por Mihály Bodó.  
(imagens vinculadas ao site [www.artebodo.com/figurativ0.htm](http://www.artebodo.com/figurativ0.htm))

## DOCUMENTO 2.12

### REFERÊNCIAS VISUAIS E DE NAVEGAÇÃO EM WEBSITES



*Gorillaz.com*

<[www.gorillaz.com](http://www.gorillaz.com)>

Site da banda *Gorillaz* com proposta de navegação exploratória. O ambiente é Kong, o estúdio da banda, e o visitante deve explorar o local para obter informações sobre a banda. Inclui pequenos jogos também.



*Fasco-CS*

<[www.fasco-csc.com](http://www.fasco-csc.com)>

Site do jogo *Crimson Room* em que o jogador deve tentar escapar do quarto descobrindo pistas escondidas no ambiente. No site há também as seqüências dos jogos: *Viridian Room*, *Blue Chamber* e *White Chamber*.



*99Rooms*

<[www.99rooms.com](http://www.99rooms.com)>

Projeto que une graffiti, fotografia, animação e som de maneira inovadora numa espécie de galeria interativa na internet. A navegação aqui também é exploratória.



*Exmortis*

<[www.newgrounds.com](http://www.newgrounds.com)>

Jogo caseiro de suspense feito em flash com recursos simples e eficientes.





### *The Grudge*

<[www.sonypictures.com](http://www.sonypictures.com)>

Jogo em flash para a divulgação do filme *The Grudge* (traduzido como "O Grito"). O visitante explora uma casa misteriosa após ser admitido como empregado e coisas estranhas começam a acontecer...



### *Mystery Case Files Prime Suspects*

Jogo para PC.

O jogador assume o papel de um detetive e tem que encontrar pistas para resolver casos policiais.



### *Break in the Road*

<[www.breakintheroad.com](http://www.breakintheroad.com)>

Site de simulação de seqüenciadores para DJs.

Referência visual para elaboração do *Atrium*.

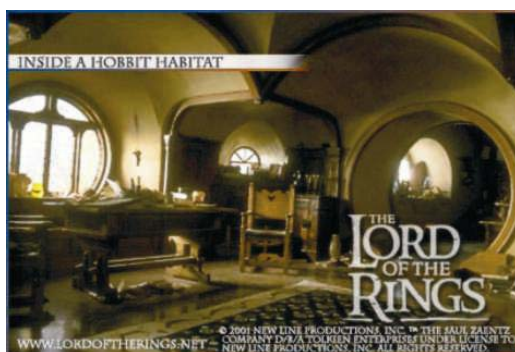




*The Lord of the Rings*

<[www.lordoftherings.net](http://www.lordoftherings.net)>

Site do filme *O Senhor dos Anéis*.



**DOCUMENTO 2.13**  
**ALGUMAS REFERÊNCIAS DE OBJETOS E AMBIENTES**

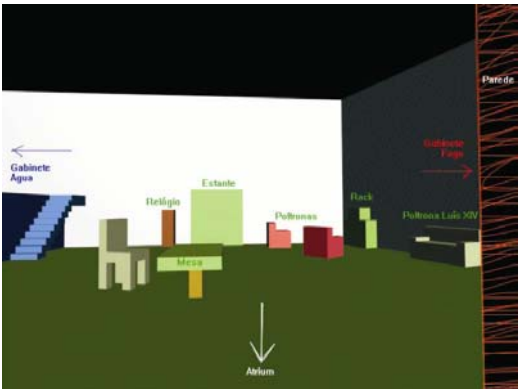
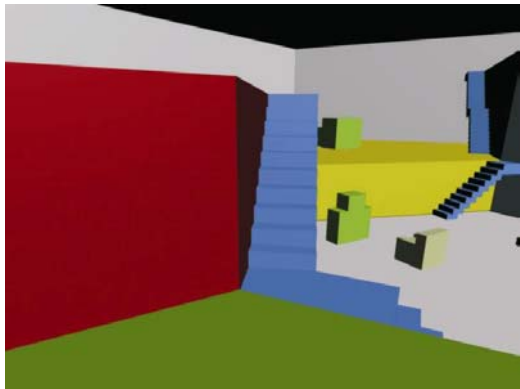








DOCUMENTO 2.14  
ESTUDOS DE ARQUITETURA DOS AMBIENTES



**DOCUMENTO 2.15**  
**ATIVIDADES DE FORMAÇÃO POR COMPETÊNCIA**



Autores: Alexandre Farbiarz, Cristine Nogueira, Jackeline Lima Farbiarz, Nathalia Chehab de Sá Cavalcante, Renata Vilanova Lima, Ricardo Artur Pereira de Carvalho				<b>Fases de Competência</b>		
14/12/2006				<b>Reprodução [RP]</b>	<b>Estilização [EZ]</b>	<b>Abstração [AB]</b>
<b>Gabinete</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Competências</b>	<b>Descrição</b>	nesta fase, o aluno-usuário enfrentará desafios em que irá elaborar um produto ou resolver uma situação simples a partir de diversas condições pré-estabelecidas. É uma fase de contato inicial, de observação e manipulação.	nesta fase, o aluno-usuário enfrentará desafios em que irá elaborar um produto ou resolver uma situação simples a partir de diversas condições pré-estabelecidas. É uma fase de contato inicial, de observação e manipulação.	nesta fase final, o aluno-usuário conseguirá elaborar um produto ou resolver uma situação com desenvoltura e iniciativa. Isso significa ser capaz de abstrair, criar conceitos e métodos que permitam visualizar, a partir de referências prévias, objetos e situações que ainda não existem.



Atrium [At]	<p>a) Refletir sobre a questão da leitura, das representações visuais da sociedade, com foco na produção, mediação e recepção dos suportes do conhecimento, articulando os conceitos de design do livro e de design da leitura;</p> <p>b) Capacitar criticamente em relação às representações visuais da cultura a partir de competências específicas do seu perfil profissional;</p> <p>c) Atualizar em novas abordagens sobre o design do livro e design da leitura no que diz respeito às áreas de ilustração, design gráfico, educação, mercado editorial e criação literária para possibilitar melhor inserção no mercado de trabalho;</p> <p>d) Reconhecer a necessidade do trabalho em conjunto na atuação com o design do livro e da leitura com vistas à negociação, à interlocução e à parceria.</p>	[Reflexão] [Crítica] [Cooperação] e Todas as Competências	<p><b>Refletir</b> sobre o papel dos agentes, dos suportes, da linguagem, dos meios de produção, do contexto e do público no design do livro e no design da leitura.</p>	[Uma atividade de Reprodução de cada Gabinete – indicada com borda mais larga – está localizada no <i>Atrium</i> ]		
Madeira [Md]	Conscientizar acerca do papel autoral dos agentes mediadores da leitura; da necessidade do trabalho em conjunto com vistas à negociação, à interlocução e à parceria.	[Autoria] [au]	<p><b>Atuar</b> no design do livro e no design da leitura percebendo que todos os agentes possuem identidades culturais e são autores.</p>	[RP-At/Md-au] Fazer um auto-retrato usando a linguagem que achar mais adequada. [Disponibilizar no Fórum ou em uma parede do Atrium]	[EZ-Md-au] Escolher um livro com o qual se identifique (e/ou uma parte de um livro códice) para se representar junto aos outros alunos. [Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros alunos apresentem opiniões]	[AB-Md-au] Expressar através da linguagem própria da sua personagem como você se vê atuando no papel desta personagem. [Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros alunos apresentem opiniões]

		[Interlocução] [in]	<b>Negociar</b> com os agentes formadores, produtivos e culturais, percebendo que todos têm domínio parcial de etapas do processo e que dependem um dos outros para sua consecução.	[RP-Md-in] Encontre um parceiro de trabalho no curso, que apresente uma personagem diferente da sua. Identifique no (quebra cabeça, caça palavras, caça imagens ou lista) [produzir] as características das outras personagens. [Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros alunos apresentem opiniões]	[EZ-Md-in] Encontre um parceiro de trabalho no curso, que apresente uma personagem diferente da sua. Represente as outras personagens do curso usando uma combinação entre as linguagens próprias das suas personagens. [Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros alunos apresentem opiniões]	[AB-Md-in] Encontre um parceiro de trabalho no curso, que apresente uma personagem diferente da sua. Represente as outras personagens do curso usando as linguagens próprias das outras personagens representadas. [Disponibilizar no Fórum e permitir que os outros alunos apresentem opiniões]
Fogo [Fg]	Demonstrar que a aquisição do conhecimento passa pela fruição e que esta engloba forma e conteúdo, logo, que as escolhas dos agentes mediadores interferem na construção e reconstrução da trama cultural.	[Releitura] [re]	<b>Reler</b> o produto permanentemente percebendo que ele se encontra em processo de resignificação pelo meio social.	[RP-At/Fg-re] A partir da imagem apresentada [foto do lambe-lambe], descreva suas impressões. [Disponibilizar no Fórum e permitir que o aluno leia os outros textos]	[EZ-Fg-re] A partir das impressões apresentadas sobre a imagem [foto do lambe-lambe], indique um outro meio de expressão que tenha uma representação análoga. [Disponibilizar no Fórum e permitir que o aluno leia os outros textos]	[AB-Fg-re] Agora, crie uma representação destas impressões, usando a linguagem da sua personagem. [Disponibilizar no Fórum e permitir que o aluno leia os outros trabalhos]
		[Recepção] [rp]	<b>Associar</b> as condições de recepção, de emissão e de produção como produtoras de sentido.	[RP-Fg-rp] A partir do seu texto sobre a imagem [foto do lambe-lambe] e a leitura das intenções do fotógrafo, identifique os aspectos comuns e diferentes. [Disponibilizar no Fórum e permitir que o aluno leia os outros textos]	[EZ-Fg-rp] A partir do seu texto sobre a imagem [foto do lambe-lambe] e a leitura das intenções do fotógrafo, como isto afeta às suas impressões? [Disponibilizar no Fórum e permitir que o aluno leia os outros textos]	[AB-Fg-rp] A partir do seu texto sobre a imagem [foto do lambe-lambe] e a leitura das intenções do fotógrafo, elaborar uma nova representação dessas idéias utilizando um meio de expressão que não seja o da sua personagem. [Disponibilizar no Fórum e permitir que o aluno leia os outros trabalhos]



Terra [Tr]	Propiciar a compreensão das especificidades e inter-relações entre gêneros discursivos e entre linguagens considerando as possibilidades de dependência, ascendência, diálogo, submissão ou autonomia.	[Relação Fabular-Icônica] [fi]	<b>Explorar</b> quais são as possibilidades de dependência, ascendência, diálogo, submissão ou autonomia entre um texto verbal e um não verbal.	[RP-At/Tr-fi] A partir do texto bíblico da Torre de Babel, colete e disponibilize links, textos, imagens, músicas, vídeos, jogos etc sobre a história. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[EZ-Tr-fi] Escolha de 3 a 5 elementos disponibilizados pelos alunos [no Fórum] sobre a história da Torre de Babel e compare-os refletindo sobre as possibilidades de dependência, ascendência, diálogo, submissão ou autonomia, buscando as particularidade e as generalidades entre as diferentes representações. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[AB-Tr-fi] Escolha de 3 a 5 elementos disponibilizados pelos alunos [no Fórum] sobre a história da Torre de Babel e atualize-a através de uma narrativa seqüencial, como: quadrinhos, story board, roteiro, conto, crônica, animação, plano de aula, etc. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]
		[Significação] [sg]	<b>Relacionar</b> forma e conteúdo como potencializadoras do significado.	[RP-Tr-sg] A partir das 3 diagramações apresentadas do texto da Torre de Babel, escolha 3 palavras-conceito que caracterizem cada modelo e justifique a sua escolha através dos elementos disponibilizados pelos alunos [no Fórum] sobre a história da Torre de Babel. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[EZ-Tr-sg] Crie a sua versão da Torre de Babel, em imagem e/ou texto, que tenha um significado similar ao tema da Torre de Babel. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[AB-Tr-sg] Poemas estão em fronhas, disque-denúncias estão em cartazes. Além de em livros, em que outros suportes você colocaria a sua versão da Torre de Babel, e em quais suportes você não a colocaria? Faça o projeto da sua Torre de Babel considerando o suporte escolhido. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]

Metal [Mt]	Destacar a importância da <b>trama cultural</b> na elaboração, produção e <b>recepção</b> das formas e dos conteúdos da leitura.	[Contexto] [cx]	<b>Contextualizar</b> os modos de produção e recepção na ação dos agentes formadores, produtivos e culturais.	[RP-At/Mt-cx] Observe a imagem [foto de prego na parede] e imagine 3 contextos diferentes que situem a imagem. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[EZ-Mt-cx] A partir do texto de Boal [O prego – Teatro do Oprimido] busque outras imagens ou textos, associados à sua personagem, em que estes ganhem novas significações quando associados a contextos específicos. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[AB-Mt-cx] Insira uma das imagens ou textos propostos por você baseados no texto de Boal, em um suporte de leitura e apresente-o a dois públicos distintos localizados em contextos diferenciados. Documente a experimentação apontando os pontos de encontro e divergência entre os públicos. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]
		[Representação Social] [rs]	<b>Intervir</b> na trama cultural ciente de que forma e conteúdo podem reforçar mitos e/ou estereótipos.	[RP-Mt-rs] A partir da leitura do texto da Cora Ronai [O Globo – Anoréxicas] que demonstra que no mundo da moda o estereótipo vigente é o da modelo magra. Encontre uma representação estereotipada sobre a sua realidade profissional e descreva este estereótipo. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[EZ-Mt-rs] Observe a composição da representação estereotipada sobre a sua realidade profissional analisando detalhadamente seus elementos constituintes tanto em nível de forma quanto de conteúdo. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]	[AB-Mt-rs] Imagine que os estereótipos são a realidade vigente e crie uma narrativa sequencial, como: quadrinhos, story board, roteiro, conto, crônica, animação, plano de aula, etc. relatando a sua relação de trabalho profissional. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]

Água [Ag]	Fomentar a utilização de <b>técnicas e estratégias</b> diferenciadas considerando os agentes, o contexto, os conteúdos, os suportes, os objetivos e o público.	[Estratégia] [eg]	<p><b>Utilizar</b> estratégias diferenciadas considerando os agentes, o contexto, os conteúdos, os suportes, os objetivos e o público.</p> <p>Faça uma pesquisa sobre o tema Intolerância nas relações pessoais. Consulte: sites, jornais, livros, revistas, filmes, músicas etc.</p> <p>Selecione três fontes oriundas de suportes diferentes e procure identificar o(s) público(s) a que se destina(m), as características dos suportes utilizados. Aponte como elas contribuem para a comunicação com o público e comente a pertinência, ou não, do enfoque adotado por cada uma delas. [Atrium]</p> <p>[Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]</p>	<p>Produza uma síntese a partir dos elementos coletados em sua pesquisa sobre o tema Intolerância nas relações pessoais.</p> <p>Com base na linguagem da sua personagem, elabore uma representação (site, evento, jornal, mural, vídeo, ilustração, fotografia, música, livro etc) com o objetivo de gerar uma reflexão sobre o tema.</p> <p>Considere público, suporte e contexto como elementos estruturais de sua representação.</p> <p>[Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]</p>	<p>No filme <i>Promessas de um novo mundo</i> (2001) de Justine Arlin, Carlos Bolado e B.Z. Goldberg, crianças palestinas e israelenses são entrevistadas separadamente e convidadas à convivência. Este é um exemplo de uma ação realizada por um diretor que se dispôs a criar uma situação de tolerância em meio à extrema intolerância.</p> <p>Crie um projeto de uma ação que promova a tolerância dentro do campo de ação da sua personagem.</p> <p>Considere público, suporte e contexto como elementos estruturais de sua representação.</p> <p>[Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]</p>
-----------	--	-------------------	---	---	--

		[Articulação] [ar]	<p><b>Articular</b> linguagem e suporte na produção de sentidos do design do livro e do design da leitura.</p>	<p>Observe detalhadamente as formas mental, postural e sensorial com que você interage com os seguintes suportes diferenciados de leitura: revista jornalística impressa, jornal impresso, e jornal on-line. Compare-as e descreva as suas observações. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]</p>	<p>Veja os desenhos animados dos Flintstones e dos Jetsons, da Hanna-Barbera. Descreva as semelhanças e as diferenças existentes nas linguagens utilizadas para a representar os meios de comunicação e as formas mental, postural e sensorial com que as personagens interagem com os suportes. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]</p>	<p>Suponha que você esteja em um futuro distante, no ano 3.000 d.C. Proponha representações de suportes de leitura jornalísticos da época a partir da linguagem da sua personagem. Qual(is) linguagem(ns) usaria(m) e quais seriam as formas mental, postural e sensorial de interação do leitor com os suportes? Explique como e por quê você compôs este cenário. [Disponibilizar para todos os alunos no Fórum]</p>
--	--	--------------------	--	--	---	--