



INSTITUTO NACIONAL DE EDUCAÇÃO DE SURDOS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO BILÍNGUE

**PERFORMANCE E CRIAÇÃO: POSSIBILIDADES DE RECONTO ATRAVÉS
DE UM JOGO DE RPG PARA SURDOS**

Edécio Ambrósio de Lima Júnior

Rio de Janeiro
Abril, 2026

EDÉCIO AMBRÓSIO DE LIMA JÚNIOR

Performance e criação: possibilidades de reconto através de um jogo de RPG
para surdos

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós Graduação em Educação Bilíngue do
Departamento de Educação Superior do
Instituto Nacional de Educação de Surdos
como requisito parcial para obtenção do
grau de Mestre.

Orientadora: Prof. Dra Cristiane Taveira

Rio de Janeiro
Abril, 2026

L732p Lima Júnior, Edécio Ambrósio de.

Performance e criação: possibilidades de reconto através de um jogo de RPG para surdos / Edécio Ambrósio de Lima Júnior. — 2026.

110 f. : il. color. ; 30 cm.

Orientadora: Profa^a. Cristiane Correia Taveira.

Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Bilíngue)—
Instituto Nacional de Educação de Surdos, Rio de Janeiro, 2026.

Acompanha jogo “Ancestrália, o RPG dos Orixás” contendo instruções, fichas dos personagens, dados, mapas, miniaturas dos Orixás, cards e escudo do mestre.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO NACIONAL DE EDUCAÇÃO DE SURDOS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR-DESU

Rua das Laranjeiras, 232. Laranjeiras
Rio de Janeiro – RJ – Brasil. CEP 22240-003
CNPJ – 00.394.445/0273-01

www.ines.gov.br



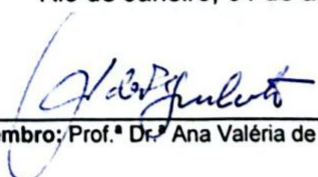
**ATA DA COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EM EDUCAÇÃO BILÍNGUE DO INES**

ORIENTADOR(A): Prof.ª Dr.ª CRISTIANE CORREIA TAVEIRA

No dia primeiro de abril de dois mil e vinte e seis, às treze horas, reuniram-se, de forma presencial, a Comissão Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Educação Bilíngue, para julgar a discente **Edécio Ambrósio de Lima Júnior** da Linha de Pesquisa **Educação de surdos e suas interfaces** pela apresentação de sua dissertação de mestrado denominada: **PERFORMANCE E CRIAÇÃO: POSSIBILIDADES DE RECONTO ATRAVÉS DE UM JOGO DE RPG PARA SURDOS**. A Banca Examinadora foi composta, segundo o que determina os artigos 75 e 76 do Regulamento do curso de Pós-graduação Stricto Sensu do Instituto Nacional de Educação de Surdos – INES, pelos Docentes: Orientadora: Prof.ª Dr.ª **Cristiane Correia Taveira (INES)**; 1º Membro; Prof.ª Dr.ª **Renata Barbosa Dionysio (INES)**; 2º Membro Prof.ª Dr.ª **Ana Valéria de Figueiredo da Costa (UERJ)**. Após a apresentação da dissertação pelo discente, foi dada a palavra aos examinadores para arguição, tendo o candidato respondido às perguntas formuladas. Logo após, reuniu-se a Banca Examinadora para proceder ao julgamento, sendo atribuído o seguinte parecer: **Aprovado (X)**; **Aprovado com restrições mandatórias ()**; **Reprovado ()**. Após o encerramento dos trabalhos da banca examinadora do trabalho final de conclusão do curso de mestrado, deverão ser obedecidos os procedimentos acadêmicos e administrativos estabelecidos pelo artigo 77 do Regulamento do Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-graduação Stricto Sensu do Instituto Nacional de Educação de Surdos - PPGEB/INES. Nada mais havendo a tratar o Presidente da Banca Examinadora deu por encerrado os trabalhos sendo lavrada a presente ata, devidamente assinada pelo Presidente, examinadores e discente.

Rio de Janeiro, 01 de abril de 2026.


Orientador/Presidente da banca
Prof.ª Dr.ª Cristiane Correia Taveira


2º Membro; Prof.ª Dr.ª Ana Valéria de Figueiredo da Costa


1º Membro; Prof.ª Dr.ª Renata Barbosa Dionysio


Discente:
Edécio Ambrósio de Lima Júnior

AGRADECIMENTOS

Aos meus Orixás, ao sagrado e à minha ancestralidade por guiarem os meus passos até aqui e cuidarem do meu Orì para que eu nunca desanimasse. Obrigado ao divino, pois sei que cada caminho é de aprendizagem e que a felicidade não está na chegada, mas sim no percurso.

Ofereço cada uma das palavras escritas a cada um de vocês, como se entrega uma oferenda – com todo amor, alegria, respeito e reverência. Que essas palavras sejam recebidas de coração aberto por vocês. Foi difícil escolher as palavras, por vezes sentimentos e emoções vieram à tona quando revisei essas memórias.

A mim mesmo, por tudo o que passei e superei, muitas das vezes calado, mas sempre determinado a conquistar tudo o que queria. À criança *nerd* que fui, sempre interessada em jogos de *video game*, *animes*, livros e à cultura *otaku*. Sem esses elementos, certamente a minha infância/adolescência teria sido muito mais difícil de lidar. Mas posso dizer e afirmar que esses mundos de aventuras fantásticas me despertaram o gosto pela leitura, inclusive servindo como provocadores para que eu aprendesse outros idiomas.

À minha família que sempre esteve presente cuidando de mim e me proporcionando um lar positivo e incentivador. Em especial à minha mãe, Vera Lúcia Xavier de Lima, uma mulher que fez de tudo para que os filhos pudessem estudar e se preocupa tanto com todos os filhos. Palavra alguma seria capaz de descrever a importância que a senhora tem em minha vida. Ao meu pai, Edécio Ambrósio de Lima, falecido ainda na minha adolescência, mas sempre um pai presente, inclusive, graças a ele tive contato com os *video games* desde a minha infância. Obrigado pai, além de tudo, ainda carrego com orgulho o seu nome. Às minhas irmãs, Marcia Alves e Magda Xavier, vocês cuidaram de mim e se empenharam tanto pelo meu crescimento, devo a vocês muito mais que simples palavras de agradecimento. Minha profissão como tradutor e intérprete de LIBRAS e meus estudos são graças ao quanto vocês se esforçaram para que eu pudesse trilhar esse caminho. Aos meus irmãos, Márcio Alves e Eduardo Xavier (*in memoriam*). E por fim, mas não menos importante, aos meus sobrinhos, que são como filhos para mim, Eduarda Oliveira, minha eterna investigadora particular, que sabe de tudo sem nem eu precisar falar e Guilherme Oliveira, que usa tudo o que é meu, sem nem precisar pedir. Vocês são especiais para mim. Obrigado, família. Sem vocês nada do que sou hoje seria possível. Amo cada um de vocês.

Aos meus gatos, sim, não poderia deixar de citar todos eles aqui: Afrodite (*in memoriam*), Thoth, Felícia, Spooky (*in memoriam*), Mingal, Frajola (*in memoriam*), Mamãe, Athena, Cassandra, Nix, Tietinha, Dom Diego, Mamona, Mãe, Dentinho, Raj, Wlad. Entre outros que passaram lá por casa, mas não ficaram. Obrigado pelo amor incondicional que vocês me oferecem/ofereceram, obrigado por tantos ronronar e por tantas massagens que já recebi das suas patinhas.

A minha orientadora, Cristiane Taveira, que me apoiou de forma impecável durante todo o processo dessa pesquisa. Aceitou se aventurar juntamente comigo pelo universo do RPG e, como na “jornada do herói”, foi uma verdadeira mentora para que eu pudesse percorrer todo esse percurso acadêmico. Cabe destacar que em meio a diversas demandas institucionais e pessoais, esteve sempre presente e disponível. Obrigado, Cristiane. Literalmente, sem as suas orientações, debates, trocas e diálogos, nada disso seria possível, foram muitos os aprendizados. Você é um exemplo de profissionalismo, ética e responsabilidade que inspira.

Ao professor Alexandre Rosado, ainda que, às vezes, indiretamente, esteve presente em momentos cruciais desta pesquisa, trazendo uma perspectiva do *designer* para a elaboração primorosa do *layout* do produto final. Agradeço também pelo suporte teórico que você me ofereceu, foram indicações essenciais que fundamentaram esta pesquisa.

Ao meu amigo e irmão de alma, Bruno Lavor. Amigo, obrigado por tudo o que vivemos e passamos. Por todo apoio incondicional, sem julgamentos. Nossas conversas e encontros sempre renderam muita diversão, mas às vezes as conversas sérias também eram necessárias. Obrigado por transformar a minha vida, seja esteticamente, seja musicalmente. “Cascão e Cebolinha”, esses personagens nos representam tão bem, pois assim como o Cebolinha, foram muitos e muitos “planos infalíveis” que você elaborou e assim como o Cascão, eu sempre estava lá para apoiar e auxiliar. Tenho muito orgulho da pessoa e profissional que você se tornou.

A Sheila Martins, minha amiga e irmã de vidas passadas, e futuras, porque dificilmente a gente transcende nessa vida e não precisa mais voltar. Amiga, mesmo você se esquecendo de colocar meu nome nos seus agradecimentos da sua dissertação, eu não serei vingativo. Obrigado por todas as vezes que conversamos e sempre rimos, nossos encontros sempre foram marcados pela leveza, não julgamento e terapia do riso, ainda que passando por problemas ou dificuldades, nossos encontros sempre trouxeram leveza e risos, além de muita fofoca. Podemos ficar sem dinheiro, mas nunca sem uma fofoca pra compartilhar. Sei que você vai dizer que eu sempre te aconselhei mais do que fui aconselhado por você, contudo muito mais do que conselhos, você sempre me ensinou algo a cada encontro, através dos nossos corpos-histórias. Você sempre me presenteou com palavras doces e amigas, mesmo quando o assunto fosse sério, inclusive durante o processo de escrita desses agradecimentos, suas palavras foram de cura e alívio. Sou grato por nossas vidas encruzilhadas.

A Pedro Henrique Andrade, meu namorado, que esteve presente durante todo o processo de pesquisa. Obrigado por ser meu companheiro e amigo. Você me ensinou que era possível amar de forma leve e sincera com muitas histórias compartilhadas. Além disso, você teve um papel importantíssimo como consultor no que se refere ao conteúdo relacionado aos Orixás utilizado nesta pesquisa. Você sempre me apoiou e me incentivou, para seguir firme e constante nos meus estudos. E você sabe que eu penso e faço o mesmo por você. Um grande e excelente professor de química e biologia, admiro como você é capaz de transformar o conteúdo das suas aulas em exemplos práticos e lúdicos para os seus alunos, tudo isso com uma linguagem fluida e contemporânea. Seus alunos te amam e eu também te amo, “meu ‘xTudão’ que amo mais que mil milhões de Universos”.

A Carlos Eduardo Lacerda, colega de turma durante o meu Ensino Fundamental, que me apresentou o mundo do RPG e narrou diversas aventuras após as aulas ou nos tempos vagos.

A Antônio Júnior (Yeth), que estava procurando por jogadores de RPG e eu um grupo para jogar. Yeth foi um grande mestre, mas sabe aquele mestre “safado” (cheio de artimanhas) que fazia os jogadores amarem e odiarem ao mesmo tempo, pois sempre permitia que os jogadores fizessem o que quisessem, cabia aos jogadores aceitarem as consequências dos seus atos. Mas sem dúvidas foram as aventuras mais engraçadas, com tramas cheias de reviravoltas que já joguei. Além disso, foi através do Yeth que conheci e formei grandes laços de amizade que mantenho até hoje.

Aos meus amigos da última mesa que participei, “RPG dos Molekes”, composta por Antonione Alves “Toni”, meu eterno “S2”, Felipe Nascimento, “Mau” e Pablo Fernandes, “Rasgador de fichas”. Foram anos e anos de sessões, sempre com muita comida, bebidas e gargalhadas. Vocês são meus “héteros de estimação”. Obrigado por tudo o que aprendi e compartilhei com vocês. Virávamos madrugadas jogando, nem todo o café e energético do mundo eram capazes de mantê-los acordados, mesmo assim, vivemos histórias incríveis em mundos diversos, infelizmente, nunca fomos capazes de finalizar uma campanha. Mas isso nunca foi impeditivo da diversão, até porque, quando nos juntávamos, não faltavam assuntos para rir - a “5ª série” atacava forte - e qualquer assunto era motivo para zoação entre nós.

Às esposas dos meus amigos, Cíntia e Alessandra, que prontamente cediam seus maridos, “Toni” e “Mau”, para que participassem das sessões, bem como suas casas para que pudéssemos nos reunir. Na verdade, elas ficavam era felizes por poderem passar as madrugadas sossegadas e longe deles, Alessandra dormindo e Cíntia assistindo suas séries. Cíntia, obrigado por todos os bolos e pizzas que você preparou para que pudéssemos lanchar durante as sessões.

A todos os meus professores, e com isso quero dizer a todos os que já passaram pela minha vida. Sem vocês eu não poderia ter chegado até aqui.

A todas as outras pessoas envolvidas direta ou indiretamente nesse processo, mas particularmente e especialmente à Banca Examinadora. A todos os que sempre me incentivaram de alguma forma. Acredito nas encruzilhadas da vida e certamente todos os que cruzaram o meu caminho, cruzaram por um propósito maior.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
Revisão de literatura sobre produção de narrativas.....	11
Leitura, hábitos de leitura, PNLL, BNCC: Cruzando documentos nacionais com SRP e com o processo de mediação da leitura	17
Justificativa.....	20
Objetivo Geral e específicos	21
Metodologia	23
CAPÍTULO 2 – JOGO E PROJETO DE LEITURA COMPARTILHADA	30
O jogo como conjunto de regras e diferentes materialidades	30
O jogo como ensaio de viver e fantasiar	32
Desenvolvimento do SRP ou Leitura Compartilhada para/de/com Surdos	34
Conectando os princípios da leitura compartilhada com o jogo	36
Etapas da prescrição que incidem sobre a Performance (continuidade Parte II)	40
Tornar-se contador de histórias: Tornar-se contador de histórias inclui certa orquestração ou regência no espaço-tempo, e um ritmo de contação de histórias que instigue e provoque o leitor ou o aprendente da leitura nos modos de fazer leitura crítica. Para isso, é preciso esboçar um roteiro de exploração do enredo (ou argumento da história). Isso foi referência e utilizado no roteiro para as rodadas (caminhos) do jogo de RPG “Ancestrália”. O que está prescrito nesta etapa tem a ver com a performance em jogo.	40
CAPÍTULO 3 - JOGO E O ROLE-PLAYING GAME (RPG)	49
O jogo e seus fundamentos teóricos.....	49
O desenvolvimento do RPG	51
Características do RPG de mesa (<i>tabletop</i> RPG)	52
Elementos constitutivos do RPG de mesa	53
RPG e a construção de um jogo autoral na educação de surdos	54
Sessões e análise dos dados coletados pelos observadores	67
Análise do material e condução das sessões.....	75
REFLEXÕES FINAIS	80
REFERÊNCIAS	85
Apêndice 1 Roteiro de aventura	89
Apêndice 2 Fichas de características dos Orixás.....	96
Apêndice 3 Fichas de personagem pré-preenchidas	102
Apêndice 4 Prompt utilizado para criação do mapa pelo Chat GPT.....	108
Apêndice 5 Ficha de inscrição via formulário Google	109

RESUMO

Esta dissertação analisa as possibilidades de reconto e produção de narrativas por estudantes surdos a partir da articulação entre a prática da Leitura Compartilhada e o uso do Role-Playing Game (RPG) como recurso pedagógico. Parte-se do entendimento de que grande parte da população surda, especialmente aquela oriunda de famílias ouvintes, apresenta dificuldades relacionadas ao letramento, decorrentes da baixa exposição à língua de sinais e às práticas sistemáticas de leitura e contação de histórias. Nesse cenário, a pesquisa se ancora nos pressupostos da Pedagogia Surda, que valoriza a visualidade, a performatividade e a dimensão corporal da língua de sinais como eixos centrais do processo educativo, e no Programa de Leitura Compartilhada (*Shared Reading Program* – SRP), difundido no Brasil por Tatiana Lebedeff, que propõe estratégias visuais, dialógicas e interativas para a mediação da leitura com sujeitos surdos. O estudo propõe uma aproximação entre alguns princípios do SRP e o RPG, compreendido como um jogo narrativo, cooperativo e performativo, no qual os participantes constroem coletivamente histórias a partir da criação de personagens, cenários e situações-problema. Diferentemente das narrativas tradicionais, organizadas de forma linear e previsível, o RPG se caracteriza por uma estrutura aberta e flexível, em que jogadores e mestre assumem o papel de coautores da narrativa, interferindo diretamente no desenvolvimento do enredo. Assim, a pesquisa discute de que maneira princípios como contar histórias em língua de sinais, ajustar o estilo corporal e expressivo da narrativa, relacionar os conteúdos da história com experiências do mundo real, ampliar conceitos, manter um ambiente acolhedor e estimular a formação do leitor podem ser ressignificados e operacionalizados dentro de uma sessão de RPG com surdos. No que se refere aos procedimentos metodológicos, adota-se a abordagem da pesquisa-ação, uma vez que o pesquisador participa ativamente das intervenções pedagógicas, planejando, aplicando e refletindo sobre as práticas desenvolvidas. A pesquisa de campo foi realizada com estudantes surdos do ensino superior do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) e envolveu a criação e aplicação do jogo autoral “RPG Ancestrália”, inspirado em narrativas afro-brasileiras dos Orixás, especialmente a partir da história em quadrinhos “Orixás – Ikú”. O jogo foi concebido como um produto didático multimodal, composto por materiais como fichas de personagens, mapas, miniaturas, cards e objetos cenográficos, com o objetivo de intensificar a experiência sensorial, visual e simbólica da narrativa. Os resultados evidenciam que a articulação entre RPG e Leitura Compartilhada favorece significativamente o engajamento dos estudantes surdos, estimula a performance corporal em língua de sinais e amplia as possibilidades de produção de narrativas autorais. Observou-se que os participantes demonstraram maior envolvimento com as histórias, maior participação nas interações coletivas e maior disposição para criar, recontar e ressignificar narrativas. Além disso, o caráter colaborativo do RPG contribuiu para a construção de sentidos de forma dialógica, para a resolução coletiva de problemas e para o fortalecimento das relações entre os sujeitos. Conclui-se, portanto, que o RPG se configura como uma estratégia pedagógica potente no contexto da educação bilíngue de surdos, sobretudo por possibilitar a transposição de conteúdos literários para uma linguagem lúdica, performativa e multimodal, alinhada às especificidades linguísticas, culturais e visuais da comunidade surda, contribuindo de maneira significativa para os processos de letramento, criação e produção de narrativas em Libras.

Palavras-chave: Educação Bilíngue, Surdez, Leitura Compartilhada, *Role-Playing Game* (RPG), Performance

ABSTRACT

This dissertation analyzes the possibilities of retelling and narrative production by deaf students through the articulation between the practice of Shared Reading and the use of Role-Playing Games (RPG) as a pedagogical resource. It is based on the understanding that a large part of the deaf population, especially those from hearing families, faces difficulties related to literacy due to limited exposure to sign language and to systematic practices of reading and storytelling. In this context, the study is grounded in the assumptions of Deaf Pedagogy, which values visuality, performativity, and the bodily dimension of sign language as central elements of the educational process, and in the Shared Reading Program (SRP), introduced in Brazil by Tatiana Lebedeff, which proposes visual, dialogical, and interactive strategies for mediating reading with deaf subjects. The study proposes an approximation between some principles of the SRP and RPG, understood as a narrative, cooperative, and performative game in which participants collectively construct stories through the creation of characters, settings, and problem situations. Unlike traditional narratives, which are organized in a linear and predictable way, RPG is characterized by an open and flexible structure, in which players and the game master assume the role of co-authors of the narrative, directly interfering in the development of the plot. Thus, the research discusses how principles such as telling stories in sign language, adjusting the bodily and expressive style of the narrative, relating story content to real-life experiences, expanding concepts, maintaining a supportive environment, and encouraging the formation of readers can be re-signified and operationalized within an RPG session with deaf participants. With regard to methodological procedures, the study adopts an action research approach, since the researcher actively participates in the pedagogical interventions, planning, implementing, and reflecting on the practices developed. The field research was conducted with deaf undergraduate students at the National Institute of Deaf Education (INES) and involved the creation and application of an original game entitled “*RPG Ancestrália*”, inspired by Afro-Brazilian narratives of the Orixás, especially based on the comic book “*Orixás – Ikú*”. The game was conceived as a multimodal didactic product, composed of materials such as character sheets, maps, miniatures, cards, and scenic objects, aiming to intensify the sensory, visual, and symbolic experience of the narrative. The results indicate that the articulation between RPG and Shared Reading significantly enhances the engagement of deaf students, stimulates bodily performance in sign language, and expands the possibilities for authorial narrative production. Participants demonstrated greater involvement with the stories, increased participation in collective interactions, and a stronger willingness to create, retell, and reinterpret narratives. Furthermore, the collaborative nature of RPG contributed to the dialogical construction of meaning, collective problem-solving, and the strengthening of relationships among participants. It is concluded, therefore, that RPG constitutes a powerful pedagogical strategy in the context of bilingual education for deaf students, especially because it enables the transposition of literary content into a playful, performative, and multimodal language aligned with the linguistic, cultural, and visual specificities of the deaf community, thus making a significant contribution to literacy processes, creativity, and narrative production in sign language.

Keywords: Bilingual Education, Deafness, Shared Reading, Role-Playing Game (RPG), Performance

INTRODUÇÃO

O Brasil continua sendo um país de poucos leitores, apresentando um enorme *déficit* em relação a países mais desenvolvidos, segundo afirma o Plano Nacional do Livro e Leitura (BRASIL, 2014). O Plano afirma ainda que o consumo de livros se mostra aquém dos outros países. Essa é uma preocupação real de todos os educadores. Se pensarmos na população surda, esse índice se mostra ainda mais preocupante, pois a criança surda se vê, quase sempre, afastada e, quando muito, pouco estimulada a ter contato com o livro e a contação de histórias. Poucas são as crianças surdas que nascem em lares de pais surdos, a maioria dos surdos é oriunda de lares ouvintes, e portanto, é privada, geralmente, de que seus familiares ouvintes contem histórias e leiam livros para os pequenos (LEBEDEFF, 2004/2005). Visto que em seu ambiente a língua de sinais é pouco utilizada e a comunicação será muitas das vezes pouco efetiva, na fase jovem ou adulto a situação permanece de baixos índices de letramento acadêmico – essa é a faixa etária a qual me dedicarei nesta proposição de pesquisa.

O *Role-Playing Game* (RPG) como ferramenta pedagógica já vem sendo utilizado nas escolas por diversos professores em suas disciplinas, facilitando a aprendizagem dos conteúdos, bem como a produção de textos e narrativas. Silva e Cavalcanti (2023) fizeram uma análise de publicações de dissertações e teses, que foram realizadas entre os anos de 2007 a 2023, sobre RPG. Em suas pesquisas, eles encontraram 37 publicações. Podemos perceber o crescente interesse por essa ferramenta ou jogo devido ao número de dissertações e teses publicadas. Contudo essas publicações são referentes ao uso do RPG com o público ouvinte, com o uso focado no ensino de conteúdo de disciplinas do currículo escolar. Ao pesquisar sobre o uso do RPG com o público surdo, essa busca já não se mostra tão abundante. Podemos destacar, por exemplo, os trabalhos de Pereira (2003, 2008) e Starosky (2011) que dizem respeito aos seguintes aspectos relevantes à pesquisa do RPG: a. RPG como proposta pedagógica no contexto da surdez. b. desenvolvimento discursivo e linguístico-cognitivo dos surdos. c. RPG foi identificado como um espaço de criação de narrativas ficcionais, fomentando a criatividade dos jogadores. d. proposta de práticas de letramento que respeitam e incluem aspectos da cultura surda. Observamos que o RPG é uma ferramenta interessante quanto ao desenvolvimento do pensamento e da linguagem, e uma postura crítica do leitor/jogador,

que é ao mesmo tempo responsável por suas decisões, resoluções de situações-problema e produtor de narrativas fundamentais para a sustentação de seu papel no jogo (personagem/enredo) enquanto construtor de seu próprio personagem e caminho de herói (personagem principal/secundários/coadjuvantes) sendo que no caso do RPG, a composição do enredo enfatiza o coletivismo, ou seja, preconiza uma colaboração entre personagens.

Revisão de literatura sobre produção de narrativas

A forma colaborativa, e não competitiva, como uma sessão de RPG é conduzida entre um Mestre¹ e jogadores, é um elemento essencial e atrativo para seu uso em sala de aula. Fazendo um paralelo com o que diz a Teoria Crítica, Albernaz, Azevedo e Faé relatam (2021):

Uma das maiores dificuldades que enfrenta o ensino de ideias e conceitos vinculados à tradição de pensamento denominado por Teoria Crítica diz respeito às práticas pedagógicas que visem à criação de um ambiente educativo de caráter efetivamente crítico e que escape à mera exposição oral e formalista de conteúdo. (p.125)

Dessa forma, está se propondo inserir em um ambiente pedagógico, um Mestre de RPG que não seja detentor de todo o poder e, assim como os alunos compartilhar a atuação durante o jogo. Em sala de aula, os alunos, ao trazerem seus questionamentos, dúvidas e anseios, interferem na dinâmica e no planejamento do professor e assim será com o jogo; os jogadores de RPG, através de suas ações, modificam a história e o enredo que o Mestre, previamente planejou.

É nessa dialogia entre professor/Mestre do RPG e alunos/Jogadores de RPG que se dá a construção das narrativas. Aqui assumindo um duplo papel: tanto o de narrativa como sequência² de fatos ocorridos que desenvolvem e fazem progredir o enredo da

¹ No RPG, a pessoa responsável por narrar e conduzir uma história pode ser chamada de Mestre ou Narrador, a depender do sistema utilizado. Porém para evitar conflito de conceitos, aqui utilizarei o termo Mestre para quando estiver me referindo a esse papel em uma sessão de RPG.

² Assim como na contação de histórias, a sequencialidade é um preceito importante e uma arte, Arte de sequencialidade que precisa ser aprendida em sua artesanidade. A compreensão de histórias por alunos surdos do INES, de acordo com o projeto de Leitura Compartilhada desenvolvido pelo “Edumídias”, e que referenda-se na presente pesquisa, sempre defendeu a aproximação com didáticas específicas no contexto da Educação Bilíngue, através da dramatização ou teatralização de adultos contadores de histórias que resgatem as sequências imagéticas e textuais (Arte de sequenciar) ao mesmo tempo que insiram a mediação gestual mesclando-as com estratégias bilíngues que gerem uma dimensão

história, como o de narrativa dos sujeitos, pois durante uma sessão de RPG os jogadores incorporam seus personagens e precisam performar³ como tal. Estamos, aqui, defendendo a importância de entendimento sobre a sequencialidade de ações, e consequentemente, de uma história para que ela faça sentido tanto individualmente quanto coletivamente.

Para entendermos melhor como funciona o RPG, precisamos elucidar alguns termos recorrentes e que facilitarão a compreensão do texto a que se propõe esta dissertação.

1. **Sistema** – sistema é todo o conjunto de regras que compõe um jogo de RPG. Existem vários sistemas, cada sistema apresentará a sua proposta de jogo e como ele pode ser utilizado tanto pelos jogadores, quanto pelo mestre. Dentre os sistemas existentes, o mestre pode usar um que já esteja pronto ou criar o seu próprio sistema. Como exemplo de sistemas podemos citar: D&D, Daemon, Storyteller, Tormenta, 3D&T, GURPS, Mutantes & Malfeitores.
2. **Cenário** – é um mundo criado onde ocorre toda a aventura; por onde os jogadores se desbravam e toda a história acontece. Esses cenários podem ser baseados em um mundo de ficção (místico, ciberpunk, futurista, espacial), em um mundo real (focado em algum período histórico da humanidade) ou ainda a combinação dos dois. Da mesma forma, o mestre pode usar um cenário pronto ou criar o seu próprio cenário de campanha. Geralmente o sistema já traz um cenário pronto para ser utilizado pelo mestre.
3. **Campanha** – campanha é uma história criada pelo mestre onde toda a aventura acontece.
4. **Sessão** – Cada um dos encontros combinados pelo grupo para jogar. Dessa forma, uma campanha é o somatório de várias sessões.
5. **Raça** – Cada sistema pode apresentar um cenário específico onde existem determinadas raças vivendo naquele mundo (humanos, elfos, anões, vampiros, lobisomens, fadas).

performativa ou cênica além de uma experiência coletiva da arte de narrar histórias. (TAVEIRA; PIMENTEL e ROSADO, 2022; PIMENTEL, TAVEIRA, ROSADO e CORREA, 2024)

³ Performar ou performance no sentido de mediação com artefatos culturais características de uma dimensão performativa e cênica que contempla tanto a atuação do tradutor-intérprete em instalações artísticas (peças de teatro, dança e música) quanto o fazer do contador de histórias em espaços culturais-artísticos, em salas de leitura, de aula, bibliotecas bem como museus, lonas culturais e feiras.

6. **Classe** – Dentro de um sistema, serão apresentadas as raças e também as classes, essas classes funcionam como “profissões”, ou seja, é aquilo o que o seu personagem foi treinado e sabe fazer de melhor. Por exemplo, em um mundo de fantasia medieval pode haver guerreiros, clérigos, magos, ladinos, feiticeiros, entre outras.
7. **Dados** – outra especificidade dos RPGs é o uso de dados. Um sistema pode utilizar um ou mais tipos de dados. Há variados tipos, com 4, 6, 8, 10, 12, 20 faces. Geralmente, os livros apresentam esses dados pela sigla d4, d6, d8, d10, d12, d20 para que os jogadores saibam qual dado utilizar.

Quanto à construção de Narrativas, outra ferramenta complementar entra em jogo: a Leitura Compartilhada. Nela, o leitor interage com o texto, tornando-se um agente dentro da história. Podendo performar⁴, independente dos materiais disponíveis, como um personagem da história, através da criatividade e fantasia.

Na leitura compartilhada, o professor irá trazer a história para o mundo real da sala de aula. Irá ler, contar a história e os alunos participarão recontando o que vivenciaram. Produzindo, eles mesmos suas narrativas e muitas das vezes modificando o enredo original do livro, visto que nem sempre seguirão a ordem fixada nos textos.

Vale aqui ressaltar um conceito importante para o grupo de pesquisa e que fundamenta o processo desta pesquisa, no que diz respeito à produção de material didático que é o de transposição midiática. Como define Clüver (2023), trata-se de um processo de transformação de uma mídia (um conto, um filme, uma pintura) em outra mídia. O autor ainda ressalta que, nesse processo, é preciso entender que essa transformação deve respeitar os limites e possibilidades materiais da nova mídia. Ele utiliza os termos “texto-fonte” e “texto-alvo” para designar a mídia “original” e a mídia resultante do processo da transposição midiática. Nesse sentido, Clüver (2023), considera a transposição midiática como um processo de adaptação, sendo que o “texto-alvo” manterá elementos do “texto-fonte”. Neste caso Clüver (2023) está tratando do conteúdo, do texto, da língua ou línguas, e em nosso caso, demos um passo paralelo ou maior, indo na forma, ou seja, abrangendo o espaço visual-gestual do jogo com seus objetos e paramentos do mestre de

⁴ Performance aqui entendida, mais ligada à performance em Libras, como ação ou expressão que utiliza o corpo, gestos, movimentos e outras formas de manifestação física para comunicar ideias, emoções ou narrativas, criando uma interação direta com o outro e transmitindo significado através de práticas performáticas.

RPG e de seus jogadores. São conceitos que se referem aos processos de mover um conteúdo de um suporte midiático para outro, como por exemplo o caso de um filme realizado a partir de um livro (Giacomini Filho, 2010). Quando falamos que o conteúdo sairá de um objeto para habitar outro, estamos trabalhando também com a forma (suporte, a mídia).

Esse aspecto é fundamental, pois está ligado ao conceito de transposição da Literatura, do conto de histórias, para o Jogo; conceito de criação e transposição são ferramentas importantes ao Grupo de Pesquisa “Edumídias”, pois solicitou trabalho metódico com ele em etapas importantes: decidir a literatura ou literaturas usadas e a ambiência adequando os conteúdos aos objetos (cards, fichas, tabuleiro, mapa, bonecos). Esse conceito com o qual trabalhamos no “Edumídias” diz respeito às materialidades e aos suportes (mídias). Trabalhamos com a forma, com adaptação do conteúdo quando transposto de um objeto a outro, ou minimamente, dar coesão e coerências às suas manifestações sejam nos impressos, quanto em tempo real, quanto videografado.

A produção de narrativas é importante para a leitura, assim como a leitura produzirá novas narrativas. Pois quando lemos, quer seja um texto, quer seja o mundo a nossa volta, trazemos em nosso kit de leitor uma hipertextualidade que nos permite ler através das lentes de outros textos, compreendendo assim o que está escrito/vemos, e também fazer ligações com outros textos. Aumentando e diversificando nossa capacidade narrativa. Como argumentam Paiva e Nascimento (2009), hipertextualidade aqui é definida e usada como a capacidade do indivíduo em recorrer a outros textos prévios para a compreensão de um dado textual ao qual ele esteja sendo exposto naquele momento. Sendo assim, ele é capaz de inferir significados baseando-se em suas leituras prévias. Ainda segundo os autores, a lente que cada leitor usará para ler esses textos, dependerá de suas experiências de mundo.

O conceito de hipertextualidade está mesclado com os 15 princípios de Leitura Compartilhada⁵ com os quais trabalhamos, mesmo que parcialmente. Contar uma história não é o mesmo que ler a história, pois tem uma nuance que corresponde a essa

⁵ As ações de conto e reconto de histórias no contexto bilíngue (Língua Portuguesa/Libras) nascem, inicialmente, das pesquisas sobre o projeto chamado *Shared Reading Project* (Projeto de Leitura Compartilhada) que propôs 15 princípios de Leitura Compartilhada (DELK; WEIDEKAMP, 2001; LEBEDEFF, 2004; 2007)

flexibilidade da mediação e de contemplarmos outras leituras de mundo ou mesclas de leituras interpeladas na relação do contador de histórias com os leitores/jogadores

A educação de surdos se dá, ou pelo menos deveria, através da visualidade. Tanto no uso de materiais didáticos, quanto no uso da Língua de Sinais (LS), língua essa viso-espacial (LADD, GONÇALVES, 2011). Autores chamam essa prática de Pedagogia Surda (ou visual). Segundo o posicionamento desses autores sobre a Pedagogia Surda, defendem o uso do espaço físico adequado e seguro na sala de aula, onde as crianças, jovens e adultos podem se movimentar livremente, bem como o uso da língua de sinais que, devido sua característica visual – e viso-gestual-tátil (VGT) –, favorece a performatividade dos corpos sinalizantes, bem como o uso de narrativas surdas, ou pequenas contações de história (*micro-storytelling*). Se voltarmos aos parágrafos anteriores percebemos como podemos unir a leitura compartilhada com o RPG para a produção de narrativas dos alunos surdos na perspectiva da Pedagogia Surda e o modo como enxergam o ambiente e a performatividade da língua de sinais.

O *Shared Reading Program (SRP)*, desenvolvido nos Estados Unidos, através da *Hawai Center for the Deaf and Blind*, teve como força motivadora o fato dos pesquisadores, David Schleper e outros (SCHLEPER, 1997) descobrirem que as crianças surdas, em seus lares ouvintes, não eram expostas ao ato da contação de histórias através da leitura. Esse programa foi adotado pela *Gallaudet University's Laurent Clerc National Deaf Education Center*. A Gallaudet University sistematizou a Leitura Compartilhada (SRP), seu uso e divulgação em território nacional norte-americano. O Programa tem como foco principal ensinar familiares e cuidadores ouvintes de crianças surdas como ler e contar histórias através do uso da *American Sign Language (ASL, Língua de Sinais Americana)*. Basicamente, o programa pode ser dividido em 15 princípios.

Aqui no Brasil pesquisadoras, como Tatiana Lebedeff e Cristiane Taveira, vêm fazendo pesquisas nessa área (TAVEIRA, PIMENTEL, ROSADO, 2013; TAVEIRA, AZZIZ, ROSADO, 2014; TAVEIRA, ROSADO, 2014) e demonstrando a importância do seu uso com alunos surdos. Lebedeff (2007), descreve os 15 princípios da Leitura Compartilhada:

1. Traduzir histórias usando a língua americana de sinais (ASL).
2. Manter ambas as línguas (ASL e inglês) visíveis.
3. Elaborar sobre o texto.

4. Reler as histórias numa perspectiva de partir do “conto de história” para a “leitura de história”.
5. Seguir a liderança da criança.
6. Tornar explícito o que está implícito.
7. Ajustar o local do sinal para adequar à situação da história.
8. Ajustar o estilo do sinal adequando a história.
9. Conectar conceitos da história ao mundo real.
10. Usar estratégias para a manutenção da atenção.
11. Usar o contato visual para convocar a participação da criança.
12. Atuar para ampliar conceitos.
13. Usar variações de ASL para frases repetitivas.
14. Fornecer um ambiente positivo e de apoio.
15. Esperar a criança tornar-se leitora.

Embora Lebedeff (2007) em seu artigo sobre alternativas para o letramento de crianças surdas, discorrer sobre o fato do Programa de Leitura Compartilhada ainda não possuir dados concretos que demonstrem a aquisição de leitura e escrita por parte das crianças que participaram do programa, ela afirma que o programa é de grande importância para a comunidade surda americana. De imediato, torna-se evidente o porquê de a pesquisadora demonstrar tamanho interesse por essa estratégia adotada pelo programa norte-americano. É muito promissor que adultos, através da língua de sinais, possam se comunicar diretamente com crianças surdas, jovens e adultos surdos e, além disso, apresentar a leitura desde cedo às crianças surdas. A SRP não é só restrita à Educação ou ao ato comunicativo. Relaciona-se às áreas da Educação, da Comunicação (mídia-educação) e das Artes Cênicas e isso pode ser uma união surpreendente ao valorizar o fazer de contadores de histórias e de tradutores-intérpretes de línguas de sinais (Tils) ligados aos equipamentos culturais, pois a maior parte das contações de histórias e do trabalho com literatura está situado nos tabladados, nos teatros, nas praças e salas de leitura (em bibliotecas, feiras, lonas); anualmente há uma caravana de surdos participantes de uma convenção brasileira de cultura pop chamada “CCXP” (*Comic Con Experience*) – uma feira cultural que contempla amantes de Animes/jogos, de Cinema, Literatura/ficção -, originalmente nos moldes da *San Diego Comic-Con*, cobrindo as principais áreas dessa indústria, como vídeo games, histórias em quadrinhos, filmes e séries para TV.

É possível perceber como esse programa de contação de histórias se aproxima e se assemelha a uma sessão lúdica de RPG, nos moldes do mosaico de experiência de uma CCXP. De forma sintética, os professores apresentam e leem para os alunos surdos a história de um livro e depois os alunos performam essas histórias, recontando-a e produzindo suas narrativas, em língua de sinais. De forma lúdica, visual e dialógica, conforme prevê a Pedagogia Surda (ou visual) e a Educação Bilíngue. Há uma relação intrínseca, porém flexível entre Emissor-Mensagem-Receptor⁶. Se fôssemos comparar a uma sessão de RPG, o Mestre/Emissor apresenta a história/mensagem e os jogadores/receptores interagem com essa produção, sendo eles mesmos receptores e emissores, pois suas ações irão criar e modificar a história inicial. Assemelha-se aos alunos quando recontam a história e modificam alguma ação fixada em texto. Ambos, jogadores e/ou alunos, nesse processo, produzem suas próprias narrativas.

Leitura, hábitos de leitura, PNLL, BNCC: Cruzando documentos nacionais com SRP e com o processo de mediação da leitura

Voltando à realidade brasileira, o PNLL (BRASIL, 2014) afirma que em pesquisa realizada pelo Instituto Pró-Livro (Retratos da Leitura no Brasil, em sua terceira edição - 2012), apenas 24% (cerca de 88,2 milhões) dos participantes (5 anos ou mais) possuem o hábito da leitura por *hobby*. Através desse dado, podemos levantar alguns questionamentos quanto à população surda brasileira. As crianças surdas leem? Adultos leem para as crianças surdas? Adultos surdos possuem o *hobby* da leitura? Tais dados - e os questionamentos sem respostas - são preocupantes e mais preocupante ainda quando exercitamos esses questionamentos voltados aos surdos usuários da língua de sinais.

O ambiente é capaz de moldar o sujeito, incluindo seus gostos e interesses. Em pesquisa realizada pela UNESCO, em 2004, comprovou-se que o entorno cultural é fator importante quanto ao desenvolvimento do gosto pela leitura. Quanto mais contato com os livros, maior a probabilidade dos sujeitos se mostrarem propensos a ter uma experiência positiva com a leitura em suas múltiplas materialidades⁷ e possibilidades. Nesse sentido, a leitura, seja através da contação de histórias em papel, seja através da

⁶ Teoria da emissão-recepção oriunda da Comunicação

⁷ Sobre materialidades entendemos os suportes em papel impresso, arquivos disponíveis em formato digital, ou os recentes videolivros em língua de sinais, com ou sem a presença do texto escrito.

leitura em cards de um jogo ou em vídeos em Língua Brasileira de Sinais (Libras), nos possibilita uma viagem, uma jornada rumo a outros mundos, nos possibilitando conhecer outras formas de ser e estar no mundo; é fonte inesgotável de heranças e tradições culturais (LEBEDEFF *et al.*, 2005).

O Programa de Leitura Compartilhada se mostra uma estratégia relevante nesse processo, pois a criança surda é estimulada a ter contato com o livro, a leitura e a contação de histórias⁸ desde cedo, tanto em língua de sinais, quanto em língua portuguesa, na modalidade escrita. Pois, quanto maior, e antes for, a exposição de crianças à prática da leitura e da contação de história, maior será o conhecimento de mundo (real e fantasioso), bem como das estruturas que compõem o texto. No caso das crianças surdas, outro benefício se mostra presente, a língua de sinais. Já que um dos princípios do SRP é o uso da língua de sinais para a contação e isso favorece a interação entre crianças surdas e seus cuidadores/familiares. A literatura é esse portal mágico que nos transporta por outras realidades; nos permite uma viagem ao redor do mundo.

Gostaria de trazer alguns apontamentos que se mostram relevantes, e se encaixam com a abordagem teórica do Programa de Leitura Compartilhada, apontados no Plano Nacional do Livro e Leitura (PNLL). O Plano (BRASIL, 2014) destaca três fatores qualitativos: a) o livro deve ocupar destaque no imaginário nacional, sendo dotado de forte poder simbólico; b) devem existir famílias leitoras, cujos integrantes se interessem vivamente pelos livros e *compartilhem práticas de leitura* (grifo do autor), de modo a construir representações afetivas em torno da leitura; c) deve haver escolas que saibam formar leitores, valendo-se de mediadores bem formados e de múltiplas estratégias e recursos para alcançar essa finalidade.

Pode-se perceber que os fatores destacados pelo PNLL (2014), se encaixam com os objetivos do Programa de Leitura Compartilhada, pois através da leitura em língua de sinais, cria-se um ambiente seguro, positivo e afetivo para a criança surda. Ao entrar em contato com a leitura, materializada pelo livro (que deve estar sempre presente durante a contação) a criança passa a despertar o interesse pelo objeto livro e pela leitura. O programa também enfatiza a formação (dos pais, cuidadores, professores), pois contar histórias, não se resume a apenas ler o texto que se encontra em língua escrita, mas sim

⁸ Contação de histórias e leitura são diferentes. A primeira exige flexibilidade do par mais capaz e a segunda é resultante do processo de domínio do letramento literário e da autonomia da própria capacidade de leitura.

utilizar estratégias visuais e pedagógicas, dando ênfase à língua de sinais, performance corporal, criação e composição de cenários e objetos que apoiem essa viagem pelo mundo da fantasia.

Depois da breve introdução ao tema da leitura compartilhada, agora cabe definir o papel do contador de história, que aqui exerce o papel de um mediador, mediando o contato da criança com o livro e as histórias que dele surgem considerando que os objetos também mediam a leitura; o próprio jogo pode mediá-la. Aqui, esse mediador pode ser o professor, os cuidadores ou qualquer outro sujeito que se proponha a contar histórias e criar pontes. O próprio jogo pode mediar todo o contexto em que habitam os personagens. Deste modo, o próprio RPG poderá ser uma chave-de-leitura e um motor que media a construção coletiva do conhecimento.

Cruz e Vohlgemuth (2023), ao abordarem o tema do papel do mediador cultural, explicitam que esse profissional deve ser capaz de permitir que a sua prática vá além dos já consagrados aparelhos culturais: museus ou centros culturais. Deve ser visto como o profissional que rompe as barreiras sociais, culturais, políticas e econômicas, se utilizando de outras formas de linguagens que a academia ou a escola, às vezes, mantém fora dos seus portões, por considerar como menos valiosas, ou até mesmo nem considerando como arte ou potencialmente produtora de conhecimento. Embora o mediador na contação de histórias não seja efetivamente esse profissional que as autoras definem como mediador cultural, pelo menos não o é em questão de formação, mas para essa pesquisa, o mediador a que me proponho definir, exerce também o papel de um mediador cultural ou propositos de cultura. Pois é através dele que a criança surda passa a ter contato com outras culturas e modos de ser e estar no mundo através da literatura e de outras artes ou linguagens artísticas (cinema, teatro, artes plásticas e literárias, dança e música, dentre outras). Para reforçar essa ideia, ainda segundo as autoras, o mediador deve ser aquele que faz a obra de arte e o público interagirem. Não é justamente o que faz o contador de histórias? Pois é função do contador de histórias mediar e fazer essa interação entre a literatura, o livro, as artes cênicas e a filmografia, teatro e produção de vídeo, e seus leitores-produtores. É ele quem apresenta, no primeiro momento, a história, em seus diferentes suportes ou materialidades para, posteriormente, ocorrer o conto e reconto pelos leitores.

Além do papel do contador de história como mediador, vale ressaltar, mais uma vez, que os objetos exercem essa função de mediação e terá papel importante nessa pesquisa. Almeida, Volpe e Frasson (2018) já enfatizaram o uso dos objetos de

aprendizagem na educação de surdos; eles dizem que os objetos devem ser utilizados em sala de aula de modo a facilitar a aprendizagem, para que, pedagogicamente, o conhecimento encontre suportes diversificados e que façam sentido. Os autores apontam que os objetos de aprendizagem funcionam como “âncoras”, sendo assim, eles podem se apoiar nos objetos para aplicar o conhecimento adquirido. Nesse sentido, percebemos como os alunos se beneficiam do uso de materiais didáticos e lúdicos que possam ser utilizados para explorar o conhecimento e potencializar a aprendizagem.

Justificativa

Sou jogador de RPG desde o ensino fundamental, desde o meu primeiro contato com esse gênero, especialmente o RPG de mesa, fui transportado para um mundo de fantasia onde deveria tomar decisões, planejar e agir como um outro ser, ou seja, performar e construir narrativas. Narrativas essas que eram influenciadas por outros textos (animações, livros, revistas, jogos eletrônicos, filmes, etc).

Como intérprete de Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) no Departamento de Ensino Superior (DESU) do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES), desde 2013 (treze anos), já atuei em diversas disciplinas com diversos professores do Curso de Pedagogia, bem como em seus grupos de pesquisa. Uma dessas professoras foi a Cristiane Taveira, minha orientadora nesta incursão de pesquisa. Lembro-me que ela trabalhava com os conceitos e princípios da leitura compartilhada e contação de histórias tendo como um dos objetivos a criação de materiais didáticos para o uso durante a contação e reconto das histórias para o público surdo, e isso, no INES, desde 2015 (aproximadamente dez anos de duração do projeto e da construção de materiais).

Na época não consegui relacioná-los, o RPG e a literatura, embora hoje mais evidentes para mim: o RPG e a leitura compartilhada têm muitos pontos de contato e também algumas desconexões. Foi necessário esse percurso de dez anos do Grupo de Pesquisa “Educação, mídias e Comunidade Surda” - o encurtamento do nome é “Edumídias” - , e alguns TCCs, Artigos e dissertações defendidos e publicados, - por esse

grupo e seus membros, na temática da contação de histórias⁹, para alguns dos meus *insights* progredirem e serem alvo de uma pesquisa do “Edumídias”.

Abrimos algumas problematizações quanto à discrepância ou convergência: “o jogo” assume nessa mediação do conhecimento da história, de mundo e das vivências apresentados pelos jogadores, e abriria um grande espaço para o narrador improvisar, criar, e de certa forma, esse é o espaço da performance/de performar garantido na contação de histórias. No entanto, a sequencialidade perde, em parte, o sentido. As situações de improviso podem parecer que fogem do que é previsto quanto a uma previsibilidade da sequencialidade de uma história que será recontada, no entanto, ela é prevista na performance de atuação do contador de histórias.

Alunos surdos chegam ao Ensino Superior, muitos vindo do Departamento de Educação Básica (DEBASI), com uma produção narrativa e de leitura com defasagem. Para que haja uma melhor interação entre narrativa-texto, os alunos surdos precisam ter contato com diversos gêneros textuais e a possibilidade de criarem suas próprias narrativas o mais precoce possível, segundo orienta Ladd e Gonçalves (2010) ao descreverem os estágios da Pedagogia Surda.

Dessa forma, justifica-se essa pesquisa para possibilitar que alunos surdos, através do RPG possam criar suas narrativas e ampliar a leitura de mundo, através do mundo da fantasia, próprio do jogo e da contação de histórias. Possibilitando assim que seu letramento ocorra de forma lúdica e colaborativa. Corroborando a importância da *microstorytelling*, das pequenas narrativas, de brincar e jogar, de experimentar a resolução de problemas de personagens como é comum de ocorrer no jogo de RPG.

Objetivo Geral e específicos

O objetivo geral é entender como alguns dos princípios da leitura compartilhada se coadunam com uma sessão de RPG. Ou seja, entender, comparativamente, se os princípios de leitura compartilhada e da composição de personagens, de cenários e de ambientação, previstos na contação de histórias se coaduna com um jogo de RPG, e se a performance do mentor/ mediador cultural deste tipo de jogo, guarda similitudes com a performance de contador de história.

⁹ Tivemos pesquisas de mestrado do PPGEB-INES derivadas dessas práticas no campo da contação de histórias (Daoud, 2022; Filho, 2024; Pedrosa, 2024; Almeida, 2024; Zylberberg, 2025)

Além disso, problematiza-se o RPG “Ancestrália” - que é totalmente autoral, por Edécio Ambrósio de Lima Junior (autor da pesquisa) que propõe uma mixagem de sistemas de RPG - nos auxiliando a estabelecer objetivos tais como:

- Reconhecer o *jogo de “RPG Ancestrália” como mediação do conhecimento da história de Orixás*, de leitura de mundo com mitologias de outra ordem, não eurocêntricas, *e abrindo espaço à outras narrativas*.
- Adotar *processos de criação, da liderança, do improviso contemplados ao espaço-tempo da arte de performance/de performar*.

Como já foi dito, o improviso foge um pouco do arcabouço de previsibilidade da sequencialidade de uma história que será contada e/ou recontada na SRP. Foi entendido que a flexibilidade prevista no conto e reconto de histórias, por meio da performance, é levada ao extremo na performance como o é em uma atividade de RPG. Houve a hipótese comprovada de que a Leitura Compartilhada pode ser uma etapa de ambientação de cenários, de personagens, dentro do universo ou tema abrangido no RPG, e que precede o jogo ao mesmo tempo que insere os leitores na arte de narrar que será exercitada no jogo tendo a performance do contador de histórias e personagens como coadjuvante.

Como estudamos transposições de suportes no “Edumídias”, o RPG caracteriza-se como mais um suporte interessante para carregar um mesmo conteúdo (ou similar) e apresentado ao leitor. Uma mesma história (ou histórias) que se apresentam em livro, História em Quadrinhos (HQ), filme, animação, e também em jogo, diversificam o leque de oportunidades comunicativas e de linguagem no ambiente bilíngue de surdos.

De modo a criar o produto organizou-se todo o material confeccionado para os momentos (sessões) da contação de histórias, que deram origem ao universo de personagens e cenografia do jogo de RPG “Ancestrália”. Para isso, transformamos a Sala de Produção de Material Didático e brinquedoteca (sala 303) do DESU-INES num protótipo documentado por meio de fotografias inseridas nesta dissertação. O jogo autoral “Ancestrália” foi condicionado em uma caixa e com ela um vídeo e QR Code que formaliza a organização de momentos para a contação de histórias e o jogo de RPG¹⁰.

¹⁰ Produto final: Delimitou-se, enquanto produto final, um material bilíngue com orientação em Libras de como desenvolver, a partir de um conto de história o RPG “Ancestrália”-, um jogo de RPG com caminhos de reconto dividida em sessões ou campanhas, ficha de personagens, cards de pontos fortes e fracos dos

Ao final pretendeu-se definir o papel do mediador e da performance ou do ato de performar bem como da importância da contação de histórias para surdos o que se prevê, como fundamental levar o surdo a contar e recontar histórias em Libras.

Metodologia

Para esta pesquisa o modelo adotado será o da pesquisa-ação, pois como definido por Gil (1999), nesse processo o pesquisador e os pesquisados desempenham um papel ativo. O Brasil e outros países vêm adotando esse tipo de pesquisa, pois pode ser aplicado em diversas áreas: educação, comunicação, serviço social (THIOLLENT, 2022). Ainda segundo o autor, a pesquisa-ação permite uma compreensão das interações que ocorrem entre pesquisador-pesquisado, já que se trata de uma pesquisa social com base empírica, além de ser uma pesquisa que se propõe a execução de uma ação planejada de caráter social, educacional, técnica ou de outro (idem, 2022), a ser posta em prática com o objetivo de resolver algum problema coletivo, onde tanto o(s) participante(s), quanto o pesquisador estão envolvidos.

Antes de ir a campo, foi feito um levantamento bibliográfico sobre o tema abordado; o RPG comercial e seu uso pedagógico, bem como sobre contação de história, performance, leitura compartilhada e jogo. Pois como nos informa Thiollent (2022), não basta apenas uma descrição do que é observado em campo, mas sim uma correlação entre a empiria com o quadro de referência, sem o qual, não faria sentido essa experiência.

Como ponto de partida na pesquisa de campo, pretendeu-se realizar esta pesquisa com os alunos jovens e adultos do DESU, preferencialmente, oriundos do Colégio de Aplicação (CAp-INES) que é de responsabilidade do Departamento de Educação Básica (DEBASI) do INES. Acreditamos que já possuam um repertório em língua de sinais e sejam capazes de compreender as regras do sistema do RPG. Houve uma inscrição livre por formulário online, e um folder de divulgação.

personagens, avatares e bonecos que representavam os personagens, mapa e escudo do mestre, dentro de uma tipologia de RPG mixada documentando os caminhos utilizados para essa produção artesanal.

Imagem 1: captura de tela com a ficha de inscrição (fonte: elaboração do próprio autor)

ANCESTRÁLIA
o RPG dos Orixás

MESTRADO
PROFISSIONAL
em Educação Superior do INES

Ficha de Inscrição

Prezado aluno(a) do DESU/INES,
Gostaria de convidá-lo(a) a participar de uma sessão de jogo de RPG chamada:
"Ancestrália, RPG".

Esse RPG é um jogo inspirado em Histórias em Quadrinhos (HQs) da mitologia dos
ORIXÁS.

As inscrições estarão sujeitas à **análise e seleção dos organizadores** caso o número de
inscrições ultrapasse a disponibilidade de vagas.

Data da sessão Grupo 1 (2025.2)
15/09 (segunda-feira)
Horário da tarde
15:30 min às 18h

Data da sessão Grupo 2 (2025.2)
22/09 (segunda-feira)
Horário da manhã
9h às 11h:30

Local das sessões de jogo de RPG
Sala de Produção de Materiais Didáticos (3º Andar, Sala 303) | Prédio do DESU

Haverá **certificado de participação** desde que o participante chegue pontualmente e
permaneça até o final

Imagem 2: folder na porta da sala 303 divulgando o RPG Ancestrália (fonte: elaboração do próprio autor)



Por se tratar de uma sessão de RPG, é necessário que os grupos não fossem muito grandes nem muito pequenos. Preferindo-se que o grupo fosse formado por três (3) a seis (6) jogadores. Podendo haver mais de um grupo por horário/dia. Os grupos poderiam ser mistos ou inclusivos desde que a proficiência em Libras fosse intermediária ou acima de intermediária.

Decidimos focar nos materiais da contação de uma história e experimentar testagens desses materiais e da performance do mestre de RPG e contador de histórias, segundo os preceitos da Leitura Compartilhada. Para a observação dessas interações exitosas escalamos os bolsistas do “Edumídias” e a própria orientadora dessa pesquisa.

Por se tratar de uma pesquisa de mestrado, e tendo em conta a duração do programa, das demandas institucionais, assim como da disponibilidade da turma e dos professores, a campanha de RPG não poderia ser longa. O focal foi breve: o conto da história duas vezes testado e duas rodadas do jogo com duração de, aproximadamente, duas horas e meia por sessão seguindo o cronograma inicial.

Os instrumentos de coleta de dados foram realizados através de observação de campo e diário de campo com o uso de observadores do Grupo de pesquisa para fazerem as anotações e o registro fotográfico do conto de histórias e de algumas ações do jogo. As anotações dos membros ou coparticipes dessa proposta de material didático, e do

estabelecimento de orientações para o uso de RPG correlacionado à Leitura Compartilhada de histórias, passou por momentos de reflexão e aprimoramento.

Para a criação do material didático utilizamos uma prescrição¹¹. As *prescrições sequenciais* aqui apresentadas compõem etapas de produção de uma contação de histórias, enumeradas em ordem temporal e crescente de execução por parte dos elementos da equipe ou do sujeito produtor individual (previstas pelo GP Edumídias no Minidicionário de Visualidade, no prelo, a ser publicado em 2026).

Imagem 3: oficina do minidicionário de visualidade (fonte: elaboração do Grupo de Pesquisa EDUMÍDIAS/INES)



São as seguintes etapas seguidas por mim (Parte I):

- a) Conhecimentos prévios: O contador de histórias deve primeiramente conhecer a proposta de leitura derivada do projeto de leitura compartilhada. A contação de histórias curtas (ou *micro-storytelling*) é uma característica ou marca das comunidades surdas. São os contadores de histórias que dão os primeiros passos de iniciação no conto de histórias e instigam o reconto de histórias. O mestre de RPG se beneficia das estratégias incluídas nos princípios da SRP.
- b) Seleção do material: O contador de histórias seleciona o tipo de objeto livro a ser utilizado na contação, tendo o primeiro contato com o material gráfico, no meu

¹¹ Prescrição sequencial para a contação de histórias, visando a composição de seção temática do Minidicionário de Visualidade para a Educação de Surdos, de autoria dos professores Alexandre Rosado e Cristiane Taveira (no prelo)

caso, a história em quadrinhos (HQ) “Orixás – Ikú e Conto dos Orixás” (2023; 2023), montando um pequeno acervo de HQ nessa imagem dos exemplares adquiridos por mim sendo que apenas um foi selecionado ao uso neste jogo.

Imagem 4: HQs na temática (fonte: acervo do próprio autor)



A leitura bilíngue de um material para surdos inclui a compreensão de todos os elementos visuais presentes na composição visual da obra, dentre eles: massa textual, ilustrações da história (imagens e desenhos) e numeração de páginas, compreendendo a sua ordenação (sequencialidade).

- c) Estudo e adequação do material: O contador de histórias busca compreender as ideias ou conceitos da obra selecionada, página a página, visando desenvolver o conto em duas línguas (língua escrita e língua de sinais), evitando a tradução literal, palavra a palavra, sinal a sinal. A produção de material é basilar à contação de histórias como também ao RPG customizado à comunidade surda.

- d) Construção da ambiência: Esta etapa envolve a compreensão da ambiência presente na história, estudando maneiras de representar as cores, formas e texturas presentes na história. Deve-se entender a ambiência junto ao enredo (argumento), identificando-se o clima de cada cena da história envolvendo cada personagem.

No caso do RPG, o nível de complexidade é maior, e o quantitativo de leitores/jogadores que se pretende atingir, bem como sua heterogeneidade, são considerados. Sobre a composição visual, os cenários visuais são semelhantes ao cenário do teatro e do cinema, exigindo elementos e objetos de decoração. No caso do RPG há um grau de abstração do enredo inicial das campanhas, pois delas derivam situações-problema ambientadas em cenários da história. Existe um amálgama entre a ilustração do livro, a cenografia (escudo do mestre, mapas) e/ou objetos que apoiem o jogo (bonecos, avatares, cards ou fichas).

- e) Ampliação sensorial da história: Nesta etapa, o objetivo é suprir a carência de materiais didáticos para leitores, também jogos e outros recursos, principalmente, aqueles estudantes que se beneficiam do desenvolvimento do pensamento e da linguagem na modalidade viso-gestual-tátil (VGT) – visuais, táteis e em língua de sinais.

Houve a necessidade de técnicas de trabalho artesanal, relativos aos processos manuais e tradicionalmente pedagógicos. O artesanato de objetos – caixa organizadora de objetos, objetos parciais como o escudo do mestre, miniatura tais como os bonecos representativos dos Orixás - e as fichas e cards com elementos e características pertencentes aos personagens – compõe parte fundamental do trabalho com histórias e com esse jogo mixado de RPG, já que o contador de histórias pode trazer uma gama diversificada de objetos concretos do mundo real (de fora, de perto ou distantes) ou de mundos ficcionais e inexistentes a serem explorados.

Dessa forma, definiu-se quais objetos deveriam apoiar o jogo de RPG “Ancestrália”, se haverá objetos de referência imagéticos para ações dos personagens e se estarão presentes parcialmente ou integralmente no livro, ou representados no corpo do contador ou nos espaços de teatralização por meio da performance ou arte de performar do mestre de RPG. Cria-se, com isso, um acervo considerável de objetos construindo a ambiência da contação de histórias e a ambiência para o jogo.

Imagem 5: Parte dos objetos que compõem a ambiência de Ancestrália
(fonte: elaboração do próprio autor)



Retomaremos esses passos e traremos a questão da performance nos capítulos propriamente ditos da dissertação. A seguir faço uma apresentação de como essa dissertação estará organizada: O capítulo 1 constará da introdução desse trabalho. O capítulo 2 focará no estudo da leitura compartilhada e nos espaços para ambientação do conto de histórias e, com isso, demonstrar a SRP e sua intersecção com o RPG incluindo falarmos sobre jogo de um modo geral, mas detendo-se no RPG. O capítulo 3 focará na caracterização dos materiais desenvolvidos, da cenografia e personagens, e além disso, nos resultados que culminam nas orientações aos professores. O Capítulo 4 apresentará as reflexões finais.

Sinopse: No capítulo 2 nos detivemos no estudo da leitura compartilhada, nos espaços para ambientação do conto de histórias e, com isso, demonstrando possibilidades da SRP, principalmente, da adequação que realizamos no INES em que o reconto é privilegiado. A SRP e a sua intersecção com o RPG foram defendidas por causa do seu potencial para resoluções de situações-problema, e das simulações de situações-problema resolvidas de modo colaborativo. Debate-se sobre jogo, de um modo geral, mas detendo-se paulatinamente no jogo de RPG.

CAPÍTULO 2 – JOGO E PROJETO DE LEITURA COMPARTILHADA

O jogo como conjunto de regras e diferentes materialidades

Segundo Lebedeff (2010) faz-se necessário que o ambiente educacional dos surdos seja repleto de visualidade, visto que seu aprendizado se dá pelo uso da língua de sinais, com isso, “[...] percebe-se a necessidade de discussão sobre o acesso do aluno surdo às estratégias visuais de leitura e compreensão do mundo” (LEBEDEFF, 2010, p 15). Entretanto, a pesquisadora ressalta que essa não é a realidade encontrada nas escolas de surdos. Corroborando com essa ideia, Ladd e Gonçalves (2011) citam que as crianças surdas são seres completos, capazes de se desenvolverem afetiva, acadêmica e socialmente desde que sua educação seja fundamentada no uso da língua e nos valores culturais das comunidades surdas. Como nos lembra Taveira (2013), o uso da visualidade é fundamental para a sobrevivência dos surdos e de suas práticas em comunidade o que depreende uma vasta tipologia de artefatos e de estratégias didáticas.

Dentre as diversas estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem, o uso dos jogos, em sala de aula, é uma das ferramentas utilizadas para despertar o interesse e promover a interação entre os alunos, desenvolvendo, preferencialmente, um ambiente facilitador da aprendizagem. Penteado (2017) nos fala sobre como podemos desenvolver essa relação professor-aluno em sala de aula. Segundo ela, o uso de jogos em sala de aula pode promover a “vivificação dessa relação”, o que implica experiências, experimentações e cooperação com alternância de papéis e responsividade pelas ações, como é nas regras de jogos coletivos.

O RPG é um jogo em grupo que pode ser utilizado em todos os níveis de educação (RANDI, CARVALHO, 2013). Um jogo de performance, onde cada jogador assume um papel, usando também da linguagem corporal para dar vida a esse personagem criado. Através de uma história contada, os jogadores decidem as ações que cada um de seus personagens tomarão nesse mundo de fantasia (HOOVER *et al.*, 2018). Ainda segundo os autores, torna-se enriquecedor vermos o RPG sob as lentes dos estudos da performance. Gonçalves (2004) compreende a performance como um fenômeno estético e comunicacional situado na intersecção entre arte, corpo e comunicação, no qual o corpo do artista assume centralidade como meio e mensagem. Diferentemente das artes cênicas

tradicionais, a performance não se estrutura necessariamente por narrativas dramáticas, mas por ações corporais situadas, que produzem sentidos na relação entre corpo, espaço, tempo e público. Trata-se de uma linguagem híbrida e transdisciplinar, de caráter processual e efêmero, cuja obra se constitui no próprio ato performativo, configurando-se como dispositivo crítico de reflexão sobre subjetividade, identidade e cultura contemporânea.

Cabe aqui uma pequena pausa para definirmos o que é o jogo, para isso recorreremos a uma das definições dada por Huizinga (2008). Para este autor, o jogo se caracteriza como sendo uma atividade livre, voluntária e que se dá de forma exterior à vida cotidiana, sendo essa atividade, capaz de arrebatá-lo o jogador de forma intensa. Ele ainda nos oferece outras características do jogo: uma atividade, possivelmente, sem interesse material direto, praticada dentro de um espaço-tempo, segundo certas ordens e regras, e que pode promover a formação de grupos sociais.

Kishimoto (2017) também nos oferece pistas de como definir o conceito de jogo. Para a autora, essa não é uma tarefa fácil, contudo o jogo pode ser visto sob três aspectos: o resultado de um sistema linguístico, funcionando dentro de um contexto social; um sistema de regras; um objeto.

Dessa forma, o jogo está sempre ligado a um contexto sociocultural que é capaz de criar sua própria definição do termo. Assumindo a imagem e o sentido que cada grupo emprega, de acordo com seus valores e modo de viver. Por isso, no jogo proposto por essa produção chamado “RPG Ancestrália” houve um aprendizado de outras realidades ou possibilidades não-eurocentradas o que foi propositalmente contrastivo pelos arquétipos dos personagens e cenários e da ambiência do jogo; nem sempre esses contextos serão conciliáveis ou tão próximos, o que gera tensão na performance dos jogadores que tendem a se ancorar naquilo que já conhecem. O uso das HQs e da contação de histórias propicia a entrada em novos universos com os quais não se têm experiência.

Quanto ao uso de regras, todo jogo possui uma estrutura sequencial, que pode ser rígida ou fluida, pré-determinada ou indeterminada, como é o caso do RPG; são justamente as regras que permitem diferenciar os tipos de jogos. No que se refere ao objeto, seria justamente a materialização do jogo, Kishimoto (2017) cita como exemplo o jogo de xadrez que se materializa em seu tabuleiro e suas peças. No caso do RPG o jogo pode ter diferentes materialidades: tabuleiro, cards, cenografia, artefatos de personagens.

Combinato, Oliveira e Macedo (2020) dizem que o ser humano é capaz de usar da imaginação e da fantasia para criar e moldar a realidade em que vivem, essa é uma característica fundamental da atividade humana. Relatam ainda que a escola deve oferecer aos alunos o contato com atividades expressivas e não apenas reprodutoras, para que os mesmos sejam capazes de desenvolverem sua imaginação e possibilitar diferentes percepções de mundo. Nesse sentido, é válido trazermos algumas contribuições de Piaget (2023), visto que esse autor aborda e classifica os diferentes tipos de jogos.

Piaget (2023) define jogo simbólico como sendo aqueles jogos em que o indivíduo, na ausência do objeto, é capaz de fazer representações entre um elemento dado e um elemento imaginado, ou seja, uma representação fictícia. Além da classificação dos jogos simbólicos, Piaget também classifica os jogos de regras, que segundo o autor, são os jogos que pressupõem as relações sociais. Ele define regra como as condições impostas pelo grupo que devem ser seguidas. Esses jogos, além das regras, podem também apresentar o conteúdo da imaginação.

Com base nessas definições de Piaget (2023), podemos classificar o RPG como sendo um jogo de regras com conteúdo simbólico. Não se tratando apenas do simbolismo nesse jogo, ou estaríamos falando do “faz de conta”, pois para se jogar, os jogadores e o mestre precisam seguir as regras do sistema, ou ainda as criadas e/ou adaptadas pelo grupo. Defendemos que o RPG seja um modo de experimentação da realidade e de ensaio para se viver a vida, experimentar e resolver situações-problemas, assim como a literatura nos permite imaginarmos cenários, situações e a vivermos na pele de personagens.

O jogo como ensaio de viver e fantasiar

“Os seres humanos precisam da fantasia para terem uma psiquê e uma vida social saudáveis”¹² (BOWMAN, 2010, p. 11. Tradução livre pelo autor). Segundo a autora, é através da fantasia que podemos experimentar assumirmos papéis que nos são impostos ou outras possibilidades exercitando uma ruptura desses papéis. Para ela, algumas expressões culturais são capazes de permitir um certo alívio quanto as essas tensões que as sociedades nos impõem, diminuindo a pressão externa. Essa afirmação está de acordo com o que Piaget explica sobre a função simbólica do jogo.

[...] O símbolo lhe fornece os meios de assimilar o real aos seus desejos ou aos seus interesses [...] também o jogo de ‘imaginação’ reproduz todo o vivido, mas

¹² “*Human beings need fantasy for healthy psychic and social life*”

por representações simbólicas; e, nos dois casos, essa reprodução é, sobretudo, afirmação do eu por prazer de exercer seus poderes e de reviver a experiência fugitiva. (PIAGET, 2023, p.148)

Sendo assim, podemos compreender que o RPG por se tratar de um jogo onde os jogadores assumem papéis e, simbolicamente, agem dentro de um mundo de fantasia, onde seus personagens viverão situações do cotidiano, os jogadores podem se beneficiar dessa experiência para adquirir e/ou exercitar práticas sociais e/ou emocionais que os ajudarão no mundo real. Dessa forma os jogadores podem transferir o conhecimento experienciado no jogo, para o mundo real, seja no trabalho, na escola, nas relações sociais entre outras possibilidades; é como um “ensaio de resolução de problemas”. Como bem disse Dias (2017) “[...] já não é dado ao homem enfrentar diretamente a realidade. Em lugar de lidar com as próprias coisas, o homem pensa por meio de símbolos construídos pelo ser humano através das relações dialéticas com o mundo cultural, social e físico.” (p.54).

Tais expressões culturais podem ser experimentadas de várias maneiras, por exemplo, pelas artes visuais, novelas, teatro, filmes, música, vídeo games, etc. Algumas delas permitem que sejamos capazes de passar pela experiência da “jornada do herói” (CAMPBELL, 2005), enquanto esses personagens se aventuram pelo enredo criado pelo autor. Por essas experiências, as pessoas podem, temporariamente, suspenderem, no espaço e no tempo, sua ego-identificação em uma determinada cultura (BOWMAN, 2010). Dias (2017) ressalta a importância de se resgatar o caráter simbólico do homem, pois para a autora, estamos vivendo cada dia mais reprimidos, alienados do próprio processo de criação e simbolização do sujeito.

Esse fenômeno explicaria que indivíduos podem, por um período, se distanciar ou transcender a identificação com sua própria cultura e foi isso que se sucedeu para que nossos alunos conseguissem entrar no conhecimento das mitologias de origem africana.

O Grupo de Pesquisa “Educação, Mídias e Comunidade Surda” (Edumídias)¹³ trabalha na perspectiva do uso da contação de histórias e produção de materiais didáticos

¹³ Edumídias – O grupo de pesquisa “Educação, mídias e comunidade surda” se reúne no Departamento de Ensino Superior do Instituto Nacional de Educação de Surdos. São reuniões quinzenais, realizadas na “Sala de produção de materiais didáticos”. O grupo foi criado em agosto de 2015, está registrado no Diretório de Pesquisas do CNPq. É composto por professores, orientandos e alunos. Está aberto a participação externa de alunos e docentes. Possui três eixos de investigação: 1 – Educação bilíngue de surdos. 2 Uso de mídias analógicas e digitais em ações didático-pedagógicas. 3 Como essas ações e seus produtos auxiliam no letramento visual dos alunos. Neste momento nos debruçamos no projeto:

para promover o letramento visual, bem como a possibilidade de fazer com que os alunos surdos tenham contato com a literatura em suas múltiplas materialidades. Essa pesquisa se deve a desdobramentos e adaptações das pesquisas realizadas por Lebedeff (2007) nos Estados Unidos em sua pesquisa de pós-doutoramento. O *Shared Reading Program* (SRP) ou Programa de Leitura Compartilhada foi desenvolvido nos Estados Unidos e é bastante usado e incentivado nas práticas escolares com alunos surdos. A partir de uma adaptação do modelo norte-americano de contar as histórias, o INES iniciou por meio dos alunos de Graduação e da Pós-Graduação, no GP “Edumídias”, uma ênfase das potencialidades do reconto de histórias para além de somente preocupar-se com a contação. Em virtude disso, para que essas histórias sejam melhor aproveitadas nos espaços escolares e não-escolares, são confeccionados materiais multimodais: livro, vídeo, cenografia, brinquedos (TAVEIRA, ROSADO, PIMENTEL, 2022). Em síntese, a composição visual de objetos e de ambiências, são estratégias bilíngues de letramento e alfabetização visual para o GP “Edumídias” e para o contexto de uso do RPG “Ancestrália”.

Desenvolvimento do SRP ou Leitura Compartilhada para/de/com Surdos

O SRP, originalmente, foi desenvolvido nos Estados Unidos com o objetivo de incentivar que pais e familiares ouvintes de crianças surdas pudessem contar histórias em língua de sinais americana (ASL) para os pequenos, tendo como modelo linguístico adultos surdos, que vão às casas dos familiares e ensinam outros adultos como contar as histórias utilizando estratégias que correspondem aos 15 princípios. Esses adultos surdos vão às casas dos familiares ouvintes e levam um kit contendo: um livro de história, que será lido para as crianças surdas, um vídeo com a história contada em língua de sinais, um guia com atividades. Os precursores do SRP são David Schleper, Doreen Higa e Jane Fernandes da *Hawaii Center for the Deaf and Blind*. Em 1993, ao perceberem que adultos ouvintes não liam histórias para crianças surdas, eles constituíram os 15 princípios da Leitura Compartilhada; lembrando que nos Estados Unidos, esse projeto se dá em leitura de colo de “um para um”, ou seja, um adulto conta a história para uma criança. O adulto surdo, na escola de matrícula da criança, funciona como um modelo linguístico e incentiva que pais, familiares e cuidadores de surdos possam desenvolver o hábito da leitura em suas casas. Para que isso ocorra, fazem visitas formativas às famílias com

“Transformando práticas em verbetes: construção do Minidicionário de Visualidade para a Educação de Surdos”, no período de vigência: 04.2023 a 04.2026.

crianças surdas possibilitando que tenham contato com a literatura em língua de sinais desde cedo, de acordo com estratégias didáticas surdas e princípios de contação de histórias que tem a sua origem em experiências que se repetiram e foram bem-sucedidas por pessoas surdas.

No contexto brasileiro, é a pesquisadora Tatiana Lebedeff (2007, 2011, 2015) quem nos apresenta e introduz os estudos da Leitura Compartilhada. A autora escreve sobre a importância de se trabalhar a contação de história através de suas observações na escola *Pennsylvania School for the Deaf* (PSD) e suas incursões no curso de formação desenvolvido pela Gallaudet com o SRP.

Já no contexto educacional carioca, no INES, Taveira, Pimentel e Rosado (2022) demonstram como os 15 princípios de Leitura Compartilhada podem ser ofertados às turmas, de forma coletiva, desde que professores com os seus grupos de alunos surdos, sejam imersos em práticas de letramento verbal¹⁴, visual¹⁵ e literário¹⁶. A pesquisa no INES trata-se de uma adaptação da SRP, pois não mais focamos na leitura de colo de “um para um”; agora o professor conta a história para diversos alunos ao mesmo tempo. Outra característica diferenciada é a produção de materiais paradidáticos, de literatura, no grupo de pesquisa “Edumídias”, além da contação de histórias, respeitando os 15 princípios originais, há também a preocupação em produzir materiais didáticos multissensoriais que permitam uma experiência imersiva nas histórias contadas além de suscitar o reconto.

Esses materiais são posteriormente doados para o Departamento de Educação Básica (DEBASI) do INES ou para que outros professores possam utilizá-los em suas práticas pedagógicas em Colégios de Aplicação (Cap-INES) ou redes de ensino públicas.

¹⁴ **Letramento Verbal:** Desenvolvimento da capacidade de leitura e escrita de uma língua; ter competência de interpretar e criar utilizando a palavra escrita e/ou a língua de sinais. Conhecimento dos princípios gramaticais e dos elementos constitutivos da língua. Qualquer letramento envolve técnicas de ensino, conforme delimitado em nosso Minidicionário de Visualidade que sairá publicado em 2026.

¹⁵ **Letramento Visual:** Identificar os elementos visuais que compõem um objeto, suas características visuais (forma, tamanho, cor, textura, proporção, dimensão) presentes em linguagens tais como as artes visuais, cinematográficas, fotográficas. Aprender a ler e criar com essas modalidades (visuais), conforme delimitado em nosso Minidicionário de Visualidade e a abordagem de linguagens e prescrições (no prelo) a ser publicado em 2026.

¹⁶ **Letramento Literário:** Desenvolver o posicionamento crítico do leitor (questionamentos do texto: quem e quando diz, o que diz, como diz, para que diz e para quem diz); aprender os usos da literatura em sala de aula; apropriar-se das técnicas de escrita de diversos gêneros literários (poesia, conto, romance, ficção).

Neste momento nos encontramos no ciclo de literatura afro-brasileira e a seleção de HQs na fase exploratório dessa pesquisa é uma das minhas contribuições para o acervo.

Conectando os princípios da leitura compartilhada com o jogo

O projeto de leitura compartilhada possui 15 princípios e, vale ressaltar que esses princípios não são um “passo a passo” que devem ser seguidos ou hierarquizados, mas sim que eles funcionam como elementos basilares que fundamentam o SRP. São a extração das regularidades de boas práticas ou de estratégias didáticas basilares do conto de histórias por surdos que são bons contadores de histórias. O SRP proporciona a promoção da leitura e o(s) letramento(s) de surdos.

Apesar de serem 15 princípios, nesta pesquisa, a ênfase será em apenas alguns deles, pois apesar da linearidade da leitura contida nos livros, esta pesquisa propõe o uso do jogo de *Role-Playing Game* (RPG) com surdos tendo como motivador o uso e a contação de uma história em quadrinhos (HQ) afroreferenciada dos Orixás. E diferentemente da narração ou contação de história, que possui uma linearidade com início, meio e fim bem definidos, o RPG possui uma estrutura flexível, em que os jogadores são coautores da história e interferem no desenvolvimento da narrativa.

Sendo assim, inicialmente, para essa contação de história, os 15 princípios serão seguidos, porém, para a elaboração do produto e do jogo, a ênfase se dará nos princípios 1, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 14 e 15. A seguir descrevo esses princípios e posteriormente abordarei como eles podem ser utilizados durante uma sessão de RPG.

Princípio 1 – Traduzir histórias usando a língua de sinais

Esse princípio fala sobre a necessidade de as histórias serem contadas em língua de sinais. Não se trata de interpretar palavra por palavra, mas sim focar em conceitos, bem como utilizar, quando necessário, a datilologia¹⁷ para que assim possa haver um aumento do vocabulário.

Princípio 4 – Reler as histórias numa perspectiva de partir do “conto de histórias” para a “leitura de histórias”

¹⁷ Datilologia é o termo empregado quando se usa o alfabeto manual para soletrar palavras que não possuem um sinal específico em língua de sinais, ou ainda quando se quer dar ênfase a um determinado conceito em língua portuguesa. A datilologia é um empréstimo linguístico muito utilizado nas línguas de sinais.

Esse princípio nos mostra que inicialmente é preciso contar a história de modo flexível, para que o leitor possa se familiarizar com o enredo, e, após internalização e compreensão da história, pode-se focar cada vez mais no texto respeitando a sequencialidade.

Princípio 8 – Ajustar o estilo do sinal adequando a história

Esse princípio fala sobre a necessidade de se utilizar das expressões faciais e corporais para ser dramático durante a contação de história para que seja possível demonstrar diferentes personagens assim como diferentes sentimentos e emoções.

Princípio 9 – Conectar conceitos da história com o mundo real

É importante relacionar os personagens e eventos da história com o mundo real, bem como com os conhecimentos e experiências do leitor.

Princípio 10 – Usar estratégias para a manutenção da atenção

Diversas estratégias podem e devem ser usadas para manter a atenção do leitor. É comum na cultura surda dar uma leve “cotovelada”, tocar no ombro ou pedir que a pessoa ao lado (quando se está em roda) faça isso.

Princípio 11 – Usar o contato visual para convocar a participação do leitor

Olhar o leitor no olho durante a contação de história, comunicar-se com o olhar. Esse olhar pode ser questionador, exclamativo, entre outros.

Princípio 12 – Atuar para ampliar conceitos

Neste caso há estratégias delimitadas tais como: atuar como o personagem da história após a leitura; chamar o leitor para fazer demonstrações; incorporar os personagens para dar maiores explicações; vivenciar a cena da história de várias formas.

Princípio 14 – Fornecer um ambiente positivo e de apoio

Esse princípio fala sobre a necessidade de incentivar o leitor a compartilhar suas ideias sobre a história e apoiá-lo.

Princípio 15 – Esperar que o sujeito se torne leitor

Acreditar no sucesso do leitor surdo e ler muito para ele, pois escolas bem-sucedidas de surdos possuem como eixos de trabalho a contação de histórias, o teatro e o registro em vídeo.

O Grupo de Pesquisa “Edumídias” propôs um refinamento do modo de apresentarmos os 15 princípios em oficinas que culminam nesse Banner ao qual outro mestrando, Tomaz Beche Estivaleta, fez uma síntese em Libras com QR Code.

Imagem 6: sistematização dos 15 princípios da Leitura Compartilhada (fonte: acervo do Edumídias)



Imagem 7: Banner da oficina de Leitura Compartilhada para Surdos (fonte: acervo do Edumídias)

Oficina de Leitura Compartilhada para Surdos: os 15 princípios sob a ótica de professores surdos

Tomaz Beche Estivalet, INES/MEC (mestrando)
Cristiane Correia Taveira, INES/MEC (orientadora)



SEMINÁRIO DO MESTRADO
Profissional em Educação Bilingue
INES DE PORTAS ABERTAS

Introdução

Como prática, propomos em Oficinas de Extensão no DESU/INES a interação de professores com os 15 princípios de Leitura Compartilhada, levando-os a amadurecer suas demonstrações e apropriações por meio da Libras e a ampliar, de modo autoral e criativo, as suas habilidades de exploração do objeto livro com o foco em técnicas de surdos contadores de histórias.

Objetivos da pesquisa

1. Facilitar o desempenho na aplicação dos 15 Princípios de Leitura Compartilhada ou SRP na contação de histórias de literatura infanto-juvenil com surdos.
2. Recriar vídeos em Libras com o modelo de explicação de cada um dos 15 Princípios de Leitura Compartilhada conforme aplicado pelo grupo de pesquisa "Edumídiás" de 2015 a 2025 (dez anos de aplicação).
3. Reescrever e apresentar em Libras, sem alterar a essência das técnicas do conto e reconto de história, respeitando as estratégias didáticas do projeto original
4. Considerar a presença do adulto surdo como motor deste projeto para melhoria dos resultados do SRP que já existe há três décadas.

Produto Parcial

Nesta etapa da pesquisa apresentamos a produção de vídeos em Libras, pelo autor do projeto, com acesso via QR CODE para o detalhamento dos 15 Princípios de Leitura Compartilhada do modo como foi desenvolvido neste projeto de pesquisa visando futuras oficinas.

Referências bibliográficas

Delk, L.; Weidekamp, L. *Shared Reading Project: Evaluating Implementation Processes and Family Outcomes*. 2001, 200 f. Gallaudet University, Laurent Clerc National Deaf Education Center, Washington, EUA.

Lebedeff, T. B. *Alternativas de letramento para crianças surdas: uma discussão sobre o Shared Reading Program*. In: Reunião anual da ANPED, 30., 2007, Caxambu. Anais...Caxambu: ANPED, 2007. p. 1-15.

Schleper, D. R. *Reading to deaf children: Darning from deaf adults* [Manual]. Washington, DC: Gallaudet University, Pre-College National Mission Programs, 1997.

Imagem 1. Observação e monitoria de oficina de extensão com professores sobre leitura compartilhada durante do Simpósio de LP do DESU.



Imagem 2. 15 Princípios de Leitura Compartilhada em LP (material do GP usado na oficina de extensão).



Imagem 3. Reelaboração dos 15 princípios para gravação em Libras (roteirização discutida em reuniões com a orientadora)



Imagem 4. Material gravado em estúdio do DDHCTINES a partir da roteirização.

Imagem 5. Edição do material gravado com adequação ao layout do Cartaz usado na oficina de extensão, mantendo identidade visual (paralelismo).



Imagem 6. 15 Princípios de Leitura Compartilhada acessíveis em Libras via canal do GP "Edumídiás" no Youtube.



SEMINÁRIO DO MESTRADO
Profissional em Educação Bilingue



MESTRADO
PROFISSIONAL



Concomitante ao esforço de sinalizar os princípios construindo uma base sólida de compreensão e ação-reflexiva sobre eles, fez-se no GP “Edumídiás” uma prescrição para a contação de histórias (no prelo). Essa prescrição é de autoria da Professora Cristiane Taveira e o a produção dos materiais do Curso de Extensão conta com o design do Professor Alexandre Rosado e a monitoria dos bolsistas de extensão e de mestrandos do PPGEb, pois se constitui de um ferramental teórico-metodológico para nossa pesquisa. Parte dela foi apresentada na introdução dessa dissertação.

Imagem 8: Infográfico com prescrição sistemática dos 7 passos para contação de histórias (fonte: acervo do Edumídiás)



Etapas da prescrição que incidem sobre a Performance (continuidade Parte II)¹⁸

Tornar-se contador de histórias: Tornar-se contador de histórias inclui certa orquestração ou regência no espaço-tempo, e um ritmo de contação de histórias que instigue e provoque o leitor ou o aprendente da leitura nos modos de fazer leitura crítica. Para isso, é preciso esboçar um roteiro de exploração do enredo (ou argumento da história). Isso foi referência e utilizado no roteiro para as rodadas (caminhos) do jogo de RPG “Ancestrália”. O que está prescrito nesta etapa tem a ver com a performance em jogo.

Há a preocupação com a performance do contador de histórias no sentido de melhor aproveitar a composição visual e as ambiências, pois é através deste roteiro que

¹⁸ Prescrição desenvolvida no “Edumídias” – parte integrante do Minidicionário de Visualidade (no prelo)

o(s) contador(es) de histórias resgata(m) as sequências imagéticas e textuais e podem também abrir a flexibilidade para a interação com o público de leitores.

O processo de leitura compartilhada exige mediação. Essa mediação mescla estratégias didáticas, boas questões sobre texto-imagem e uma dimensão performativa ou cênica. O contador de histórias precisa considerar quais as estratégias ou momentos incentivará o leitor nas tentativas de complementar, sequenciar e vivenciar o enredo (argumento): formular e anotar algumas questões sobre o que acontece, aconteceu ou acontecerá com os personagens para não deixar cair o ritmo.

- f) Recursos do contador para recontar a história: É objetivo da contação de histórias a percepção de sua sequencialidade, de modo que o leitor apreenda que tanto o objeto livro como a ação de narrar pressupõem uma arte sequencial. O contador de histórias deve utilizar objetos para o conto e/ou reconto, fazendo demonstrações que acompanham a sequencialidade das cenas.

Sugere-se a criação de pequenos acervos experienciais para cada história, utilizando-se: a) o livro, a paramentação do cenário para atuação e os figurinos/adereços apropriados aos personagens; b) as cenas das páginas do livro que foram digitalizadas; c) a maquete ou tapete de história para movimentação de bonecos. Ou seja, de todos os objetos e recursos imagéticos com potencial para recuperar a sequência da história pelo contador. No caso do RPG esses recursos tornam-se inspiração às novas narrativas.

- g) Recursos do leitor para recontar a história: O reconto é exercício praticado na relação de diálogo e de trocas experienciais, na interação com o contador de histórias, por meio da língua de sinais, do objeto livro e/ou do jogo, no caso dessa pesquisa, e seus materiais, recuperando a memória e realizando a exteriorização do pensamento, principalmente, quando o contador de histórias sai de cena. E os futuros leitores passam por esses processos criativos e de espelhamento do par linguístico mais capaz ou no papel de mediação, de mestre de um jogo como o RPG. Essa descrição tem muita correlação com a Arte de performar.

As ilustrações do livro povoam o imaginário (imaginação) em seu momento de reconto; por isso, faz sentido que elas sejam demonstradas de modo viso-gestual-tátil. As brincadeiras ou jogos reunindo objetos dos cenários, referem-se ao exercício dos papéis de narrador e dos personagens quando o contador de histórias ou o mestre pausa, intercala turnos de atuação, ou sai de cena.

O RPG vem se consolidando como uma estratégia pedagógica de extrema importância, podendo ser utilizado de forma inovadora devido a sua característica de narrativa aberta, criativa e interativa. Essas características nos permitem correlacioná-las a alguns dos princípios do SRP, com ênfase na educação de surdos.

Como mencionado anteriormente, embora originalmente o SRP apresente 15 princípios, foram elencados e escolhidos, para esta pesquisa, apenas aqueles que melhor se adequam com o RPG. Estes são alguns dos 15 princípios que, de alguma forma, podem ser utilizados durante uma sessão de RPG. Não necessariamente seguindo a ordem como eles foram apresentados, pois eles são simultâneos em sua concepção; farei uma conexão deles com o mundo do RPG para surdos.

A começar pelo princípio 1 (**Traduzir as histórias usando a língua de sinais**), uma sessão de RPG para surdos deve ser feita totalmente em língua de sinais. Apesar da necessidade de materiais em língua portuguesa (fichas com as informações do personagem, por exemplo, em LP). Durante a narração, o mestre deve utilizar a língua de sinais para que os surdos possam entender e participar da história. No entanto, assim como na SRP, é importante que a segunda língua esteja visível, sempre que houver sentido, por meio dos cards, ou de placas, e das próprias revistas e livros de contos de histórias que precederão o jogo. Toda a narrativa, descrição e diálogos, do jogo de RPG, por corresponder ao reconto (e este com várias possibilidades imprevisíveis) devem ser feitos usando a língua de sinais, não deixando de lado o uso da datilologia para ampliação de vocabulário, quando necessário.

As etapas de contar e recontar, brincar e jogar são momentos que temos utilizado no “Edumídias” após cada contação de histórias, para dar maior liberdade de reelaboração e apropriação.

Como essa pesquisa usa uma história em quadrinhos afroreferenciada, torna-se imprescindível o princípio 4 (**Reler as histórias numa perspectiva de partir do “conto de histórias” para a “leitura de história”**). Deste modo, inicialmente, o mundo dos Orixás é apresentado, possibilitando que os surdos, que ainda não conhecem essa mitologia, tenham contato com um universo diferente do que já estão acostumados. Permitimos, dessa forma, que os surdos se familiarizem com o ambiente e os personagens da história.

Isso também permite que os princípios 9 e 12 (**Conectar conceitos da história com o mundo real e atuar para ampliar conceitos**) sejam conectados. Tais princípios ampliam o conhecimento de mundo dos surdos e permitindo conectar os conceitos da história ao mundo real. Isso faz com que a resolução de problemas e a **jornada do herói**¹⁹ possa ser transportada para o mundo real dos leitores. Ou seja, promover identificação, reflexão e aplicação prática para solucionar problemas cotidianos.

Uma sessão de RPG envolve diversos personagens, tanto os dos jogadores - personagem do jogador (PdJ), quanto os do mestre – personagem do mestre (PdM), de modo que o princípio 8 (**Ajustar o estilo do sinal adequando a história**) deve ser explorado, principalmente pelo mestre que, agindo assim, pode dar vida a diferentes personagens e emoções. Pode usar de diferentes expressões faciais e corporais para permitir a percepção dos jogadores de que se trata de diferentes personagens é importante. Como o próprio princípio diz, ser dramático e utilizar da performance corporal para tal.

Durante uma sessão de RPG, geralmente os jogadores e o mestre sentam em roda, ou semi-roda, e os princípios 10 e 11 (**Usar estratégias para a manutenção da atenção e usar o contato visual para convocar a participação do leitor**) devem ser empregados sempre que necessário, para manter o contato visual entre o mestre e o jogador, a cada turno²⁰. Outra estratégia utilizada deve ser a “cotovelada” delicada que outro jogador pode fazer para chamar a atenção do jogador que estiver ao lado, caso este se distraia durante a partida. Isso permite rápidas interações entre mestre e jogadores, de forma que é possível manter a atenção e participação ativa dos jogadores.

Uma partida de RPG deve ser um momento de lazer e descontração, por isso o ambiente deve ser o mais apoiador possível, como diz o princípio 14 (**Fornecer um ambiente positivo e de apoio**). Permitir que o jogador se expresse e tire dúvidas durante a partida deve ser incentivado. Isso permite que as regras e a história sejam melhor entendidas e que todos se divirtam durante o jogo, já que o RPG é um jogo cooperativo, e não competitivo. E por se tratar de um jogo cooperativo, esse momento favorece a aprendizagem coletiva. Contudo, como dito, esse ambiente deve ser o mais acolhedor

¹⁹ Jornada do herói – é uma estrutura narrativa universal que aparece em mitos, contos e histórias de diferentes culturas. Ela descreve o caminho simbólico de transformação vivida pelo herói ao longo da narrativa.

²⁰ Turno é o termo utilizado para saber quem é o jogador que pode fazer alguma ação naquele momento. Cada jogador tem o seu turno para definir as ações do seu personagem.

possível, para que os surdos se sintam à vontade para expor dúvidas e se expressarem livremente.

Com isso, chegamos ao princípio 15 (**Esperar que o sujeito se torne leitor**), espera-se que, por meio das sessões de RPG, participando como personagens do universo da história que foi previamente contada, o sujeito desperte o interesse pelo mundo da leitura e tenha uma atitude proativa para se tornar um leitor futuramente. Espera-se, portanto, que, por meio da participação ativa no universo da fantasia²¹, isso seja capaz de propiciar um caminho rico e inovador para uma leitura mais autônoma por parte dos sujeitos surdos.

Assim, ao integrar esses princípios da leitura compartilhada às práticas do RPG, evidencia-se uma prescrição sobre a prática da contação de história, acompanhada do jogo, que é potente e inovadora, capaz não apenas de fortalecer o letramento verbal, visual e literário dos surdos, mas também, proporcionar criatividade e performance.

O papel do narrador e da ambiência

Iniciamos esse subcapítulo partindo do pressuposto de que o narrador exerce um papel fundamental no decorrer do ato de narrar histórias. Como nos lembra Pimentel et. al (2024) o narrador seleciona, prepara, organiza e desenvolve a narrativa. Tal processo ocorre antes, durante e depois do ato de contar. Para tanto, faz-se imprescindível que o narrador conheça o público a quem se destina a história contada. A função do narrador, ou ainda, conhecido como, contador de histórias, é promover e despertar o gosto pela leitura e atuar com os princípios trazidos nessa dissertação, parte deles incidindo sobre a Arte de performar.

Embora uma narrativa possua linearidade, o contador deve estar aberto ao inesperado, pois durante a contação, deve-se evitar o direcionamento, pelo narrador, de um único viés ou caminho interpretativo da história. Dessa forma, garante-se um diálogo entre narrador e público. Por isso, torna-se significativo o processo de escolha da história a ser contada, bem como das estratégias adotadas pelo narrador. Como mencionado anteriormente, esse momento visa estabelecer um diálogo entre ambas as partes,

²¹ Universo da fantasia – espaço simbólico e imaginário da narrativa onde as regras do mundo cotidiano são suspensas ou transformadas, permitindo que o herói/sujeito vivencie aventuras, enfrente desafios extraordinários e passe por processos de aprendizado e transformação.

oferecendo um ambiente acolhedor às emoções suscitadas durante o ato da contação (PIMENTEL et. al, 2024).

O ato de selecionar uma história e a forma como será apresentada exige reflexão e organização cuidadosa, pois o contador precisa considerar que o seu público alvo possui um repertório cultural prévio, um conhecimento de mundo. Portanto, a narrativa não pode ser banalizada ou conduzir à uma diretriz interpretativa única. Atualmente, com a possibilidade de acesso a diversos meios de comunicação e redes sociais, o leitor/espectador, ou para aquele para quem a história será contada, possui meios de fazer suas próprias conexões e interpretações das histórias. Outro ponto importante para o narrador, é contextualizar adequadamente a história a ser narrada. Não basta que se conte uma história simplesmente pelo ato de contar mecanicamente, mas antes, sim, correlacionar a história a fatos, acontecimentos e aos conceitos para possibilitar o debate e a dialogia entre narrador e seu público leitor. Fazer questionamentos antes, durante e depois de contar a história é uma estratégia, tornando assim o momento da contação, um verdadeiro momento de aprendizagem e trocas. O mesmo podemos dizer sobre o RPG.

Durante uma contação de história é importante que o narrador, além de preparar e organizar a história que será contada, deve também dispor de outros recursos que o auxiliem a dar vida a essa contação assim como da ambiência ou ambiente tanto da contação da história quanto do jogo (a multimodalidade dos recursos), que são materializados através de objetos e do cenário, que vão possibilitar uma compreensão e interpretação da história contada. Assim, é imprescindível que o narrador seja capaz de organizar, cuidadosamente, **o ambiente da contação de história**, que pode se dar em diversos espaços, tais como: sala de aula, biblioteca, museu, parque, brinquedoteca, praça pública, pátio da escola, entre outros ambientes. Nesse processo, o narrador, através desses elementos e da **ambientação ou ambiência**²² criada, é possível evidenciar conceitos e possibilitar o contato de seu público com outros universos e outras culturas, assim como fazer correlações entre a história contada e as vivências reais do público, entre os conflitos vividos pelas personagens e os ouvintes de suas histórias, o que torna o ambiente e a narração mais atrativos.

²² Ambientação ou ambiência – no contexto da contação de histórias, podemos entender como o conjunto de elementos sensoriais, visuais, corporais e emocionais que ajudam o espectador a “entrar” na história, criando clima, significado e envolvimento com a narrativa. Inclui, gestos, expressões, ritmo, imagens, objetos, espaço, sons ou sinais (no caso dos surdos) e tem a função de favorecer a compreensão, a imaginação e engajamento do público com a história.

Desse modo, compreendemos, como o papel do narrador, contador de histórias, é importante para o processo de formação e construção do sentido dos textos pelos sujeitos, permitindo-lhes que entrem em contato com outras culturas e formas variadas de perceber o mundo, ampliando assim, significativamente, seu repertório e seu conhecimento de mundo. Visto que, muitas das vezes, apesar do acesso às redes sociais e à internet, esse momento com o contador de histórias se torna a única fonte de contato efetivo com diferentes modelos culturais e formas de ser e estar no mundo, correlacionando as histórias com a cultura dos espectadores e outras culturas e artefatos existentes.

Após falarmos da importância do papel do narrador, voltarei ao meu foco em discutir especificamente a relevância da prática de contar histórias para surdos, bem como isso vem sendo implementado no INES a partir das pesquisas e atividades de pesquisa desenvolvidas pelo grupo de pesquisas “Edumídias”.

Como apresentado anteriormente, o SRP foi implantado e implementado nos Estados Unidos após pesquisas revelarem que pais ouvintes não contavam histórias para os seus filhos surdos. Tatiana Lebedeff (2004, 2005, 2007, 2010) foi a autora responsável por trazer esses conhecimentos, em forma de artigos, para o Brasil após sua pesquisa de pós-doutoramento. Enquanto no INES, Cristiane Taveira é responsável por organizar esses estudos e os 15 princípios fundamentais do SRP aplicados ao conto e reconto de histórias para surdos em sala de aula, seus membros, refinam as estratégias, métodos e técnicas para a elaboração e feitura de materiais didáticos para a contação de história para surdos no “Edumídias”.

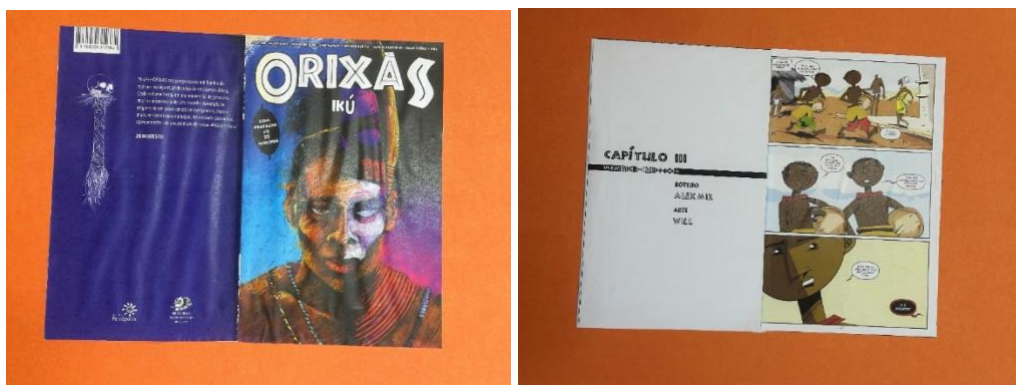
Como vimos, a leitura possibilita o contato de sujeitos com outras culturas e modos de ser e estar no mundo. Por isso, no contexto da educação de surdos, talvez seja esse um dos poucos momentos em que esses sujeitos serão confrontados com outras culturas e com a construção e sustentação de narrativas em LIBRAS, já que, no ambiente familiar, estão quase sempre, privados de uma comunicação efetiva em língua de sinais, impactando diretamente em seu desenvolvimento cultural e social. Através da contação de história e do uso de objetos e de uma ambiência, cuidadosamente elaborada, é possível ampliar consideravelmente o conhecimento de mundo dos sujeitos surdos.

Conforme ressaltam Ladd e Gonçalves (2011), a Pedagogia Surda se baseia em princípios de uma visualidade própria da língua de sinais, que deve ser utilizada conscientemente pelos professores. De modo que a contação de histórias deve se

fundamentar nesses princípios e na pedagogia surda para criar verdadeiramente um ambiente acolhedor para a aprendizagem dos sujeitos surdos.

Ainda segundo Ladd e Gonçalves (2011), devido à modalidade viso-gesto-espacial da língua de sinais, é fundamental considerar esse aspecto na modalidade de aprendizado do surdo e, para isso, defendemos a elaboração de materiais para a contação de história e para a transposição do enredo do Capítulo III do livro em HQ Orixás: Ikú para uma caixa customizada para abrigar personagens, mapas e outros objetos de uso em um jogo de RPG que é produto dessa dissertação.

Imagem 9: Capítulo III do livro em HQ Orixás: Ikú (fonte: acervo do próprio autor)



O grupo Edumídias se propõe a elaborar e produzir materiais variando desde a elaboração e confecção de livros ampliados, até a criação de objetos cênicos para compor a ambiência visual e também vestimentas (TAVEIRA, PIMENTEL, ROSADO, 2022). Esses elementos são importantes para a contação de história e os momentos mais livres destinados ao reconto, pois favorecem a livre expressão, a sequenciação, a sustentação na LIBRAS, a ampliação do vocabulário e a compreensão de mundo pelos sujeitos surdos.

Contar histórias para surdos torna-se especialmente significativo por permitir que eles possam compreender a sequencialidade das histórias, bem como ter contato com o objeto-livro.

Nota-se, portanto, que contar história e brincar com o enredo, em língua de sinais, não é apenas um momento de fruição, mas antes, assume um contexto relacionado ao desenvolvimento linguístico e social.

Por fim, destacamos que contar histórias e produzir outros materiais como jogos, em língua de sinais para surdos, deixa de ser apenas uma ferramenta pedagógica, assumindo uma função central de fortalecimento cultural e identitário da comunidade surda. Permitindo que o leitor tenha contato desde cedo com a literatura e a língua de sinais. Além disso, contar histórias e articular essas histórias com momentos lúdicos, é ótimo para criar conexões afetivas entre os sujeitos e também com o objeto-livro. Essas estratégias corroboram com os estudos da pedagogia surda (Ladd, Gonçalves, 2011) que visam uma educação de surdos que promova uma emancipação desses sujeitos.

Percebe-se que o momento da contação de histórias é o momento em que, os surdos, muitas das vezes, têm, nas escolas, o seu primeiro contato com o livro. Essa prática deve ser incentivada, bem como a SRP, e esse momento deve ser levado para dentro das casas, permitindo os familiares possam também ter esse momento com seus filhos, para que possam tomar gosto pela leitura e se tornarem adultos com maior liberdade linguística e literária. Sendo a literatura essa ponte entre os mundos, entre as culturas, entre os sujeitos e entre as línguas.

CAPÍTULO 3 - JOGO E O ROLE-PLAYING GAME (RPG)

Este capítulo tem como foco utilizar o conceito de jogo já apresentado, se detendo mais especificamente no *Role-Playing Game* (RPG), sua relevância para a educação e como ele pode ser utilizado nesse contexto. Apresentarei um breve histórico do surgimento do RPG, suas características fundamentais e suas potencialidades pedagógicas.

Mais do que um simples jogo, o RPG se caracteriza como uma experiência narrativa coletiva. Importante ressaltar que não se trata de um jogo competitivo, mas antes, um jogo colaborativo, onde os jogadores assumem papéis e colaboram para a construção da história através das decisões que tomam.

O RPG, por se tratar de um jogo colaborativo, proporciona oportunidades que podem ser utilizadas por educadores para promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

O jogo e seus fundamentos teóricos

O jogo vem sendo utilizado e estudado por diversos autores, tendo seu valor reconhecido para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Para fundamentar essa discussão, utilizei as contribuições de Piaget (2023), Huizinga (2008) e Kishimoto (2017).

Começamos por Huizinga em sua obra clássica “*Homo ludens*” e sua abordagem sobre o conceito de jogo. Para esse autor, o jogo é um fenômeno anterior à própria cultura; ele considera ainda que o jogo é elemento central e fundante da cultura. Ele considera que não devemos entender o jogo como um comportamento infantil, mas sim uma atividade humana. Segundo Huizinga (2023) o jogo é uma atividade livre, ocorrendo fora da vida cotidiana, capaz de absorver fortemente o jogador. Nesse sentido, podemos entender que durante o jogo, o jogador se encontra num momento livre das tensões do dia a dia. Outra característica apontada por ele é que o jogo é marcado por regras próprias, o jogo se delimita em um espaço e tempo próprios, criando assim um mundo à parte.

O jogo, ainda segundo esse autor, é estruturante da cultura e da sociedade. Em seu livro, ele faz uma abordagem de como o jogo foi fundamental e influenciou diversas áreas, tais como a arte, a religião, o direito, a guerra. Por conseguinte, podemos entender

que ele influencia inclusive a educação e a produção do discurso, as regras e convenções que os surdos acionarão para montagem de suas estratégias coletivas de sobrevivência no jogo.

O outro autor importante para entender o conceito de jogo é Jean Piaget (2023) e sua obra *“A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação”*. Para ele, o jogo é uma manifestação do desenvolvimento cognitivo. Em sua obra, ele define três tipos de jogos: jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras. Para este capítulo, e por extensão o RPG, focarei em suas explicações sobre o jogo simbólico e o jogo de regras.

Piaget (2023) define jogo simbólico como sendo a capacidade de representar simbolicamente o mundo ao seu redor por meio da imaginação e da imitação. Em sua definição, o autor diz que esse tipo de jogo surge por volta dos dois anos de idade, período em que a criança começa a fazer o jogo de faz de conta. Nesse tipo de jogo, a criança é capaz de jogar simbolicamente com os objetos ao seu redor, por exemplo, ela é capaz de “fazer de conta” que uma caixa de sapatos, por exemplo, é um veículo. Ou ainda, representar papéis, sendo assim, ela começa a fazer jogos e a incorporar papéis sociais. Pode, assim, brincar com seus bonecos, sendo a criança seu professor e o boneco seu aluno. Sendo dessa forma, o jogo simbólico é essencial para que a criança assimile e incorpore experiências, isso permite que ela desenvolva sua criatividade e linguagem. Não nos atemos às idades, apenas às definições porque a compreensão do mundo dos signos se dá nesse processo de decodificação e os jogos nos auxiliam ao longo da vida para essas e outras aprendizagens.

A outra definição que Piaget (2023) nos traz em sua obra é o jogo de regras. Com o passar do tempo, o desenvolvimento cognitivo e social da criança, ela começa a incorporar regras em seus jogos. Para o autor, esse tipo de jogo surge por volta dos sete anos de idade. Nesse tipo de jogo, a criança é capaz de entender normas sociais, bem como outros valores que serão úteis à sua vida adulta em sociedade, como a cooperação, por exemplo.

A última autora é Tizuko Kishimoto (2017). Essa autora tem uma abordagem focada no jogo e seu uso na educação. Para ela, o jogo como linguagem infantil, é essencial para o desenvolvimento da linguagem, bem como para a construção de

significados e aprendizagem. Ela traz uma compreensão de como o brincar é importante para compreender o contexto sociocultural.

Para Kishimoto (2017) o jogo não deve ser entendido apenas como recurso ou estratégia utilizada pelo professor, mas sim como uma experiência educativa ao longo da vida, devendo inclusive ser utilizado em todas as etapas. Para a autora, o jogo é uma experiência que favorece e potencializa a criatividade, pensamento crítico e envolvimento ativo dos alunos. Kishimoto (2017) se baseia nos estudos de Piaget e Vygotsky para elaborar sua teoria. Entendemos desta forma, que o jogo é tão importante na vida sociocultural, assim como o brinquedo (e o jogo) também exerce uma função importante, agindo como uma “âncora” para apoiar o desenvolvimento cognitivo e da linguagem.

Apresentados esses autores e suas concepções sobre jogo, podemos entender os fundamentos pedagógicos do RPG em contexto educacional, pois é um jogo, essencialmente, simbólico, possuindo regras. Se caracteriza como um jogo onde os jogadores vão interpretar personagens dentro de um mundo fictício e construído coletivamente.

O desenvolvimento do RPG

O *Role-Playing Game*, mais conhecido como RPG, inicia-se no final da década dos anos 1970, nos Estados Unidos. É um tipo de jogo que combina narrativa, interpretação de personagens e resolução de problemas de forma colaborativa. Esse processo se dá como uma derivação dos jogos de tabuleiro, mais especificamente dos *wargames*, estes eram jogos de guerra, com mapas e miniaturas, que simulavam o campo de batalha.

Contudo, o RPG como o conhecemos hoje em dia, foi fortemente influenciado pela literatura fantástica e por elementos de narrativa, Mackay (2001) explica que os principais autores, e suas obras, que exerceram tal influência são: J. J. Tolkien (O Senhor dos Anéis) e Robert E. Howard (Conan, o bárbaro). Em 1974, Gary Gygax e David Arneson lançaram o jogo Dungeons & Dragons (D&D), um dos mais famosos e, ainda hoje, jogados e publicados em toda a história do universo dos RPGs. Esse jogo incorporou elementos da narrativa, interpretação de personagens, resolução de problemas através do uso de dados, a figura do Mestre, responsável por narrar a história e verificar as regras do jogo. Tais elementos foram inovadores no campo dos jogos, pois isso permitiu que os jogadores tivessem uma participação mais ativa na construção da história, tendo suas

ações definidas como sucesso ou falha seguindo as regras do jogo e o uso dos dados (MACKAY, 2001). Tal característica diferencia o jogo de RPG dos outros jogos de tabuleiro, cujos jogadores são limitados e não podem exercer tal criatividade, já que seus personagens e ações são pré-definidos.

Dessa forma, o RPG se mostra um jogo de grande relevância para o desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico. Segundo Hitchens e Drachen (2009), o RPG permite que os jogadores possam exercer a empatia e a colaboração na resolução de problemas, tudo isso vivenciado e experienciado através de seus personagens fictícios.

O RPG ganhou outras formas ao longo dos anos, sendo as principais, o RPG de mesa²³ (*tabletop*), o *Live Action*²⁴ (LARP) e o eletrônico²⁵. No Brasil, o RPG teve seu auge nos anos 1990, sendo a revista *Dragão Brasil*²⁶, sua principal fonte divulgadora. Com o desenrolar dos anos, alguns autores brasileiros lançaram seus próprios mundos e sistemas, sendo *Tormenta*, um deles.

Conforme exposto, o RPG, vai muito além da criação de um novo tipo de jogo, pois desenvolve e desperta práticas culturais, e também, educativas, estimulando o protagonismo, a criatividade e colaboração entre os jogadores.

Características do RPG de mesa (*tabletop* RPG)

Como visto anteriormente, há diversos tipos de RPGs, porém esta pesquisa tem como foco, o uso do RPG de mesa ou *tabletop* RPG, assim, proponho descrever o que caracteriza um RPG de mesa e seus principais elementos constituintes.

²³ RPG de mesa ou *Tabletop* é o RPG que os jogadores se sentam, geralmente ao redor de uma mesa, sendo um deles o mestre e os outros os jogadores. Cada um dos jogadores possuem uma ficha com as características e informações do seu personagem.

²⁴ *Live action* é um tipo de RPG em que os jogadores se caracterizam/fantasiavam, segundo seus personagens, geralmente os jogadores jogam esse tipo de RPG em um determinado local: parque, campo de futebol, praça, pois utilizam do cenário natural para incorporar esses elementos na história que está sendo narrada.

²⁵ RPG eletrônico é um gênero dos jogos eletrônicos que podem ser jogados tanto em videogames quanto em computadores. Ele se diferencia dos outros tipos de RPG, pois a mediação se dá pelo videogame ou computador. Embora alguns jogos possuam o que chamamos de “mundo aberto”, onde o jogador pode ir a qualquer parte do cenário, esses jogos geralmente possuem uma menor liberdade criativa e de autoria dos jogadores, visto que o jogador ainda fica preso e limitado ao que o jogo foi programado durante a sua elaboração.

²⁶ A revista *Dragão Brasil* foi uma das mais relevantes para a cultura *nerd* por divulgar e difundir o RPG no território brasileiro. Ela teve seu auge de publicação entre os anos de 1994-2008, destacou-se por trazer conteúdo autoral e adaptações de outros sistemas internacionais.

Podemos iniciar esta seção voltando a alguns tópicos que foram anteriormente levantados, lembrando que o RPG é um jogo que valoriza a interpretação de personagens ficcionais, a narrativa, tanto do mestre do jogo quanto dos personagens, e a participação colaborativa de todos para o desenrolar da história. Tudo isso mediado por regras e acordos previamente estabelecidos. Podemos conceituar o RPG como sendo um jogo onde os jogadores assumem papéis fictícios, onde, em um mundo, também fictício, vão agir, tomando decisões que levam a uma grande narrativa, mediada pelas regras do sistema adotado e pela interferência do mestre. Essas ações e descrições são geralmente verbais (MONTOLA, 2008). Essa definição é importante, pois separa o que definimos como jogo e o que é definido como um “faz de conta” ou um espetáculo de teatro, mesmo que resguardadas algumas similitudes ou pontos de contato. E assim como o teatro precisou se reinventar e possibilitar que os espectadores pudessem ter experiências que fossem capazes de levá-los ao extremo da imaginação (STELZER, 2007), assim é o RPG, um jogo que possibilita aos seus jogadores usar da imaginação ao extremo.

Elementos constitutivos do RPG de mesa

Para esta seção e definição, usarei o que o Fine (2002) aponta como os principais elementos constitutivos de um RPG de mesa:

1. **Os jogadores** – Cada jogador escolhe um personagem para interpretar. O jogador geralmente tem liberdade para criar a história (*background*), personalidade e habilidades específicas do personagem. O jogador tem liberdade para agir dentro do mundo ficcional criado, respeitando apenas as regras do sistema.
2. **O Mestre do jogo (*Game Master* – *GM*)** – A pessoa que narra a história e está responsável por controlar a ação de todos os personagens que não são controlados pelos outros jogadores (*Non-Player Character* - *NPC*). Ele também é responsável pela mecânica do jogo através do uso das regras do sistema. Ou seja, ele é o mediador da história.
3. **Regras e sistema** – Conjunto de orientações que vão definir como as ações dos personagens funcionam dentro do jogo. Essas regras são importantes para resolver disputas, combates, ações e qualquer outro tipo de ação que possa gerar uma reação dentro do jogo. Como afirma Mackay (2001) o uso de dados se faz necessário para resolver tais embates, adicionando assim um elemento de aleatoriedade nos resultados.

4. **Ficção compartilhada** – O RPG se trata de um jogo de ficção compartilhada, que se desenvolve, basicamente, através da fala e da imaginação. As ações e descrição do mundo, são feitas de forma verbal, isso não impede que os jogadores enquanto descrevem suas ações também utilizem da performance corporal e facial, para sua atuação, e os jogadores usam da imaginação para dar vida àquela realidade verbalizada e/ou encenada, criando assim um mundo consensual.

Como podemos perceber, o RPG se caracteriza como um jogo de narrativa, ou seja, a história vai sendo criada e desenvolvida de acordo com a ação dos personagens e a mediação do mestre. Mesmo o mestre planejando antecipadamente uma sessão, os eventos ocorrem de forma dinâmica, dando espaço para o improviso, tanto por parte dos jogadores, quanto por parte do mestre (HITCHENS; DRACHEN, 2009). Isso diferencia o RPG de um roteiro fixo, de uma narrativa de um livro ou de um espetáculo de teatro, mas está bastante atrelada a ideia de improviso e performance que dizem respeito à Arte de atuação permitindo um movimento de engajamento e criação dos jogadores. Segundo Frasca (2001), essa é uma marca característica do RPG, pois mistura jogo e narrativa, pois não se trata de uma narrativa fechada, mas antes, uma ficção baseada em regras, e de tal mistura, surgem histórias únicas.

Para que esse mundo de ficção não se torne um verdadeiro caos do “faz de conta” é que as regras são necessárias. As regras funcionam como um contrato social entre os jogadores, isso permite que a liberdade criativa dos jogadores não desequilibre o funcionamento do jogo. Desse modo, o jogo de RPG ainda auxilia seus participantes a entenderem o funcionamento de convenções sociais.

O RPG tem como base a colaboração entre os jogadores, sendo assim, o objetivo não é competirem entre si, mas sim colaborarem para a resolução de situações-problema, cumprir as missões e atingirem as metas e desafios postos pelo mestre. Essa característica do RPG, faz com que ele seja uma ferramenta útil para desenvolver habilidades de negociação, empatia e criatividade.

RPG e a construção de um jogo autoral na educação de surdos

O “RPG Ancestrália” surge como proposta de jogo-produto para essa pesquisa. Vale ressaltar logo de início, que esse jogo-produto foi idealizado pelo autor dessa pesquisa, mas teve a colaboração de muitas mãos para a elaboração do material criado.

A obra (livro utilizado)

Como temos como mote a contação de histórias afro-brasileira, inicialmente, foi feita uma pesquisa no mercado, sobre HQs com a temática dos Orixás.

Imagem 10 Acervo montado pelo autor da dissertação (Obras originais: 5 HQs)

(fonte: acervo do próprio autor)



Imagem 11 sala de material didático com materiais didáticos de literatura afro-brasileira adaptações e criações (Obras originais e autorais impressas e em vídeo: acervo Edumídias)



Optamos por selecionar um trecho da HQ “Orixás – Ikú”, de Alex Mir. O capítulo III mostra o momento em que Ikú, entidade responsável pela morte, se afasta da sua função original, após vivenciar o amor e a vida familiar entre os humanos, Ikú não consegue lidar com a perda de sua companheira e filho. Movido pelo sofrimento e pela vingança, afasta-se do seu papel de levar os humanos no momento de sua morte e passa a levá-los antes do tempo, rompendo com a ordem natural do ciclo de vida e morte. Os gêmeos Ibeji, desempenham um papel fundamental na tentativa de reequilibrar o ciclo rompido por Ikú, eles utilizam da astúcia como estratégia para derrotarem a Morte. Utilizando os seus tambores, os gêmeos se alternam, sem que Ikú perceba, e permanecem tocando o instrumento até que Ikú se canse de tanto dançar. Após reconhecer a derrota, Ikú desiste de tomar a vida dos humanos antes do tempo.

Imagem 12 cena da história e do contador em ação (obra selecionada) (fonte: acervo do autor)



Equipe composta por membro do “Edumídias”

Essa pesquisa contou com a participação de diversos colaboradores do GP “Edumídias”. Esta seção descreve os sujeitos envolvidos na construção do produto final, pois são bolsistas de iniciação científica (I.C), de Extensão do Curso de Pedagogia Bilíngue no INES, voluntários e mestrandos que desenvolvem outros materiais na temática da contação de histórias dentro da sala de Produção de Material Didático e Brinquedoteca (sala 303) do DESU-INES. As tarefas aqui descritas não eram encomendadas ou individualizadas, foram fruto do compartilhamento desse referencial em rodadas de elucidações de minha parte e de contributos de cada membro, além das análises e produções coletivizadas.

Fabiana Falcão, mestranda do programa deste mesmo Mestrado Profissional, PPGEB-INES, e participante do GP “Edumídias”, teve um papel essencial e primoroso na elaboração da identidade visual dos artefatos elaborados durante essa pesquisa. Por ter formação em *designer* e por sua pesquisa visar a criação de uma identidade visual do programa, sua experiência foi crucial para nos orientar quanto ao *layout* dos artefatos. Não é primeiro(a) designer que faz parte do GP.

Camilly Class, bolsista do GP “Edumídias” e aluna do curso de Pedagogia Bilíngue do INES, esteve envolvida em toda a fase prática da construção dos artefatos, ela também foi responsável por criar alguns dos personagens no site *Hero Forge* que foi sugerido por membro voluntário da Graduação, como uma ferramenta para criação de avatares.

Luiz Fernando Marins, aluno do curso de Pedagogia Bilíngue do INES (membro participante do GP como voluntário de pesquisa), também esteve envolvido com a elaboração dos *cards* dos personagens, inclusive, foi sugestão dele a de que usássemos o site *Hero Forge* para a construção dos personagens. Os cards se referiam a um elemento de destaque (artefato representativo) de cada Orixá. Além dos cards, houve a ficha pré-preenchida com o arquétipo que situava o participante como filho(a) do Orixá, respeitando as características demandadas e realizadas a partir de informantes qualificados no assunto²⁷, tanto o próprio autor e parentela, quanto alunos do Curso com conhecimento no tema (Graduação e Pós) e professor da Linha 3 Surdos: Memória, Marcadores Linguísticos, Culturais e Territoriais, com pesquisa neste campo, e já traduzido e interpretado pelo autor dessa pesquisa.

Thiago Carlos da Silva, mestrando do programa deste mestrado profissional, PPGEB-INES, foi a pessoa que nos presenteou com os chaveiros em miniatura dos Orixás. Esse presente foi o mote para que pensássemos em encomendar outras miniaturas dos Orixás com os artesãos Douglas Freitas e José Maximo, de acordo, com o nosso desenho de quais personagens, para que usássemos durante as sessões do jogo.

O professor e líder do GP “Edumídias”, Alexandre Rosado, teve uma participação especial ao lado da Fabiana Falcão, pois devido sua experiência e formação também na área do *designer*, nos auxiliou no *layout* e tipologia usados, nas imagens e textos. Foi também o professor Alexandre quem criou o *prompt* para a imagem com os templos dos Orixás a partir de meu texto sobre as campanhas e situações-problema a serem resolvidas, baseadas e/ou inspiradas na história selecionada.

A professora e líder do GP “Edumídias”, Cristiane Taveira, foi responsável por nos ofertar todo o material necessário para a elaboração e criação dos artefatos fazendo solicitações ao almoxarifado, à reprografia, à Coordenação Administrativa (COADA), ao

²⁷ Babalorixá Pedro de Karê, Awofakàn, iniciado no culto a Ifá há dez anos pelo Babalaô Zero (José Roberto Telles)(*in memoriam*); iniciado há treze anos no culto aos Orixás no Ilê Asé Awo Oyá pela Yá Luci de Onira, com raízes no Asé Opô Afonjá.

estúdio do Departamento de Desenvolvimento Humano, Científico e Tecnológico (DDHCT) todos referentes ao INES. Foi também a Cristiane Taveira, a pessoa que, durante as sessões, fez o acervo fotográfico para ser utilizado nessa dissertação. Coube a outros membros e à orientadora o registro de observação e diário de campo.

Seleção do Capítulo da História e desdobramentos

Foram feitas cópias tanto da capa, quanto das páginas com o trecho da história selecionada. Essas cópias foram colocadas em papel cartão duro, para que pudessem ser utilizadas durante a contação de história e ficassem visíveis e disponíveis para posterior consulta e leitura dos participantes.

Após a seleção da história que seria contada em língua de sinais, e de um estudo (leitura) do autor dessa pesquisa, foi necessário a elaboração de um roteiro para o jogo dividido em quatro atos, subdivididos em pequenas missões, ou *micro-storytellings*. Esses roteiros (Anexo 1) tiveram como base e fonte de inspiração o trecho da HQ “Orixás – Ikú. Capítulo III” e também adaptações que se faziam necessárias para uma sessão de RPG.

A caixa do jogo “Ancestrália”

Posteriormente a essa etapa, deu-se início a elaboração dos materiais que seriam utilizados para a confecção de Ancestrália. O produto final conta com uma caixa, com instruções de como jogar, fichas dos personagens, kit de dados de seis faces, dois mapas, miniaturas dos Orixás, cards com imagens dos personagens, cards com os objetos de poder de cada Orixá e escudo do mestre.

Imagem 13 Caixa e itens da caixa (fonte: autoria do pesquisador)

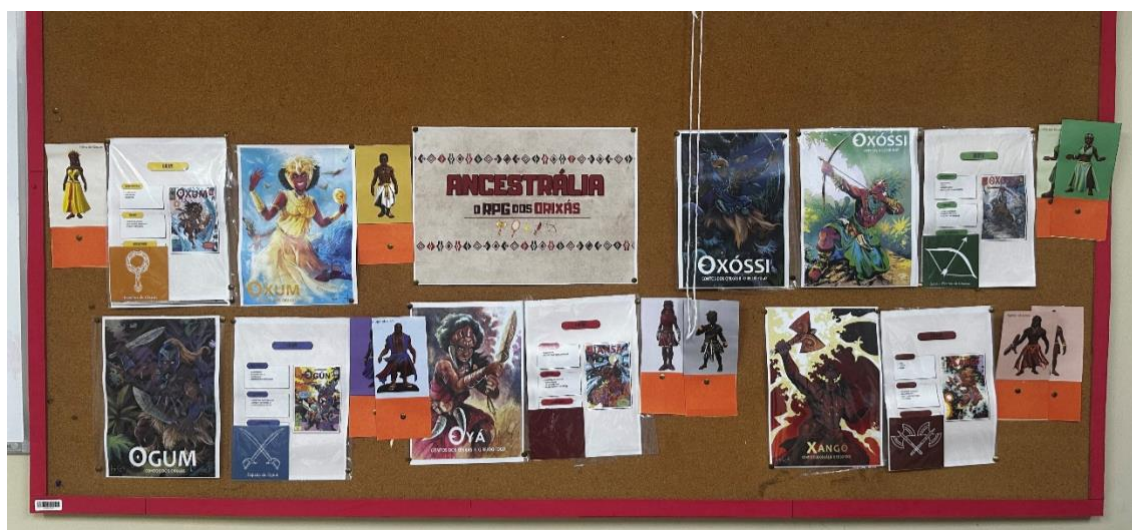




O Mural de apoio “Orixás”

Para além dos itens que compõem o jogo, foi feita também uma pesquisa imagética de alguns Orixás, bem como algumas fichas com algumas características e arquétipos desses Orixás que seriam utilizadas durante o jogo, essas imagens e fichas, ficaram expostas no quadro da sala de produção de materiais didáticos durante todo o processo de pesquisa. Durante as sessões com os alunos essas fichas foram usadas recorrentemente pelos participantes, para leitura e planejamento estratégico do grupo.

Imagem 14 O mural (ou os murais) de apoio (fonte: autoria do pesquisador)



Nesse ponto, vou me deter a descrever o processo de criação dos artefatos anunciados anteriormente e de como os integrantes do GP “Edumídiás” participaram ativamente nesse processo.

Imagem dos Orixás

Após o roteiro para o jogo ser elaborado, optou-se por utilizar cinco Orixás na história adaptada ao jogo, foram eles: Iansã²⁸, Ogum²⁹, Xangô³⁰, Oxum³¹ e Oxóssi³². Ao pesquisar por imagens na internet, buscamos imagens que retratassem os orixás de forma heroica, contudo, tivemos uma preocupação de evitar o arquétipo “super herói da Marvel”³³ durante a seleção das imagens. Isso foi debatido durante os encontros do GP “Edumídias”, pois gostaríamos de apresentar os Orixás mantendo uma perspectiva afrorreferenciada ou ancestral e o artista (desenhista) selecionado chama-se Alex Mir.

Imagem 15 Destaque de dois Orixás no mural de apoio (fonte: autoria do pesquisador)



Fichas com características dos Orixás

Além das imagens, foram feitas fichas dos Orixás (Anexo 2) com algumas de suas características, arquétipos e objetos de poder. Essas fichas serviram como base para a seleção dos personagens, que deveriam estar associados a cada um dos Orixás, esses arquétipos foram auxiliares para os jogadores entenderem quais poderes seus personagens iriam receber, bem como poderem utilizar os arquétipos dos Orixás para interpretar os seus personagens. Além disso, outra característica importante nessas fichas, foi a associação das cores com os Orixás.

²⁸ Iansã é a Orixá ligada aos ventos, tempestades e raios.

²⁹ Ogum é o Orixá ligado aos metais, estratégia e tecnologia.

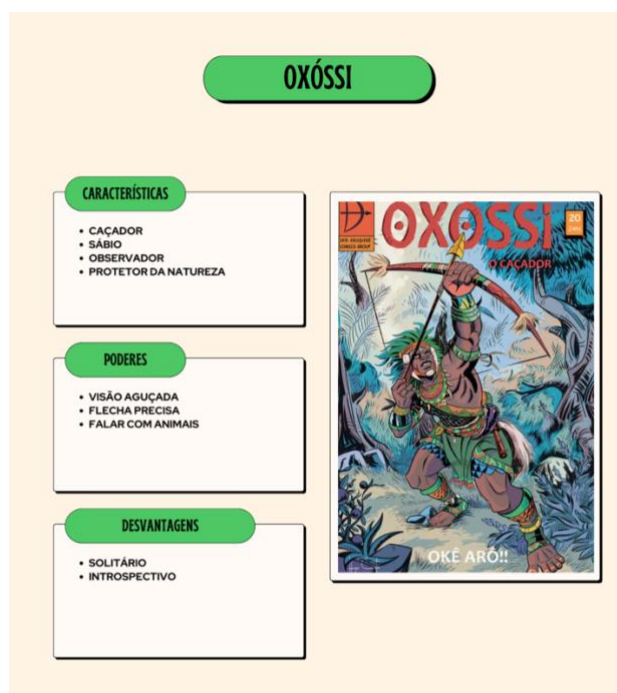
³⁰ Xangô é o Orixá ligado à justiça, pedreiras, vulcões e trovões.

³¹ Oxum é a Orixá ligada aos rios, beleza e riquezas.

³² Oxóssi é o Orixá ligado às florestas, caça e fartura.

³³ A Marvel é famosa por suas HQs de super heróis, como por exemplo, Homem de Ferro, X-men, Hulk, Thor, Homem Aranha.

Imagem 16 exemplo de Fichas dos Orixás (fonte: autoria do pesquisador)



Objetos de poder

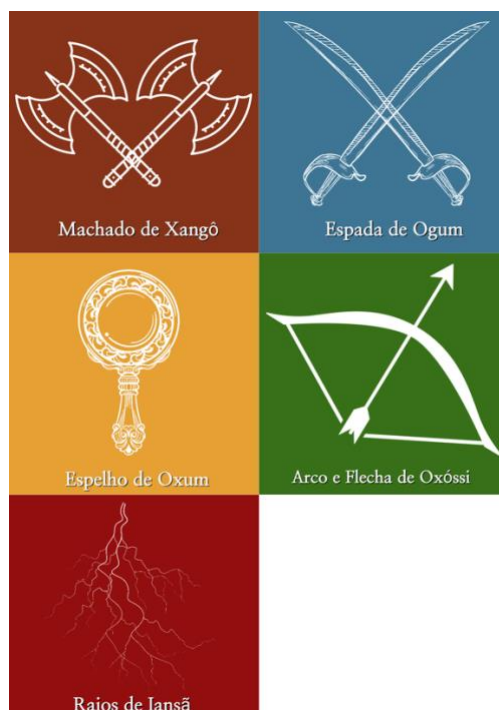
Optamos pela utilização do programa de computador/celular *Canva*³⁴ para a produção das imagens, pois este programa possui funções gratuitas e além disso, professores da rede pública podem fazer cadastro no programa e ter acesso irrestrito a todas as funções que o programa oferece, além disso, podem também incluir alunos e compartilhar o acesso e colaborarem na produção/criação das imagens.

Cada Orixá possui um objeto que o representa. Dessa forma, utilizando o *Canva*, reproduzimos esses objetos em pequenos cards, associando mais uma vez as cores, para reforçar o paralelismo Cor / Orixá. Para Iansã, utilizamos o símbolo dos raios e a cor vermelha. Para Oxum, selecionamos um espelho e a cor amarela. Para Oxóssi, arco e flecha e a cor verde. Para Xangô, utilizamos dois machados e a cor marrom. Para Ogum, usamos duas espadas e a cor azul. Além da imagem e da cor, a língua portuguesa também estava presente em cada um dos cards através do nome dos objetos. Inclusive, esse trabalho colaborativo é possível de ser reproduzido em turma com alunos surdos a partir de 12 anos de idade, ou seja, do 6º ano do Ensino Fundamental II, sendo o material ajustável a qualquer faixa etária desde que nivelados domínios de compreensão das línguas (Libras e LP). Todos os objetos desenvolvidos estão disponíveis para *download* e

³⁴ https://www.canva.com/pt_br/

foram a princípio pensados para o Ensino Médio, mas pode ser utilizado e aplicado em qualquer nível da educação.

Imagem 17: cards dos objetos de poder (fonte: autoria do pesquisador)



Card de imagem dos personagens

Para a criação dos personagens, utilizamos o site *Hero Forge*³⁵, por ser um site gratuito e permitir uma ampla e diversificada possibilidade de caracterização dos personagens e também por apresentar personagens com características não infantilizadas, o que combinava com o público dessa pesquisa. Criamos dois personagens para cada um dos Orixás, um do gênero feminino e outro do gênero masculino. Optamos mais uma vez pelo paralelismo entre cor / Orixá para a escolha da cor das roupas dos personagens.

Imagem 18: exemplo dos avatares dos personagens (fonte: autoria do pesquisador)

³⁵ <https://www.heroforge.com>



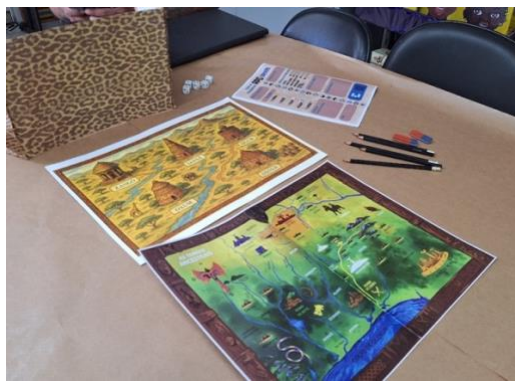
Mapas das regiões, das cidades e dos templos

Foram utilizados dois mapas para ambientar o jogo. Um dos mapas utilizados era o próprio mapa que veio na revista em quadrinhos. Optamos pela sua utilização pois esse mapa apresentava diversas regiões e cidades do próprio universo da HQ. O outro mapa que utilizamos foi elaborado com o uso da inteligência artificial (IA) do Chat GPT³⁶; esse segundo mapa apresentava uma região fictícia e cinco templos relacionados a cada um dos Orixás, com o nome escrito em língua portuguesa. O *prompt*³⁷ utilizado para a geração da imagem se encontra em anexo (Anexo 4).

Imagem 19: mapas (fonte: autoria do pesquisador)

³⁶ <https://chatgpt.com>

³⁷ *Prompt* são os comandos escritos que são utilizados para que as inteligências artificiais criem textos ou imagens. Quanto mais detalhados forem os comandos escritos, maior a possibilidade do arquivo gerado estar de acordo com o que foi pedido.



Miniaturas dos Orixás

As miniaturas dos Orixás foram feitas em *biscuit*, essas miniaturas foram encomendadas por dois artesãos autônomos, da *Máximo Arts*, da baixada Fluminense do Rio, e que fabricam diversos itens em *biscuit*. A ideia de utilizarmos essas miniaturas surgiu após um dos integrantes do GP “Edumídiás”, presentear o grupo com uma coleção de chaveiros dos Orixás em *biscuit*, encomendadas neste mesmo artesão. As miniaturas se adequavam à proposta do jogo, pois solicitamos do tamanho compatível com o mapa para serem utilizadas durante o jogo. Para o jogo, foram encomendadas dez miniaturas ao todo, duas miniaturas de cada um dos Orixás que faziam parte do jogo: Iansã, Ogum, Xangô, Oxum e Oxóssi. Dessa forma, caso houvesse algum imprevisto (perda ou dano), poderíamos fazer a reposição da peça.

Imagem 20: miniaturas dos Orixás (fonte: autoria do pesquisador)



Ficha dos personagens

A ficha dos personagens foi elaborada no *Canva* (Anexo 3), pois nos permitiu apresentar um *layout* que associava a língua portuguesa e elementos gráficos que nos lembram motivos africanos. Mais uma vez, optamos pelo paralelismo cor / Orixá para a sua confecção. Outro detalhe importante é que os elementos textuais presentes na ficha,

impressão com o nome do jogo “Ancestrália, o RPG dos Orixás”. Por dentro, ainda na tampa, há uma outra impressão, com instruções de como jogar, assim como QR CODE para vídeo com instruções em LIBRAS.

Imagem 23: caixa do jogo (fonte: autoria do pesquisador)



Formulário de inscrição

Elaboramos um questionário/formulário prévio no Google Forms para enviar a todos os alunos do departamento. Esse formulário (Anexo 5) foi necessário para uma triagem prévia, pois toda a sessão se daria em língua de sinais, então, os alunos que não fossem fluentes em Libras, seriam excluídos da seleção. O questionário também objetivava saber quantas pessoas surdas estavam interessadas em participar do jogo. Dentre os alunos selecionados, apenas três alunos surdos mostraram interesse em participar. Sendo que desses três alunos, um deles teve problemas no dia da sessão e não pode participar. Os outros alunos selecionados para participar eram todos ouvintes, com fluência total ou parcial da Libras. Um fato, interessante nessa composição é que majoritariamente, os sujeitos inscritos e que participaram dessa pesquisa foram do gênero feminino. Tendo a participação de apenas um aluno do gênero masculino. A faixa etária dos alunos também foi variada e mesclada.

Sessões e análise dos dados coletados pelos observadores

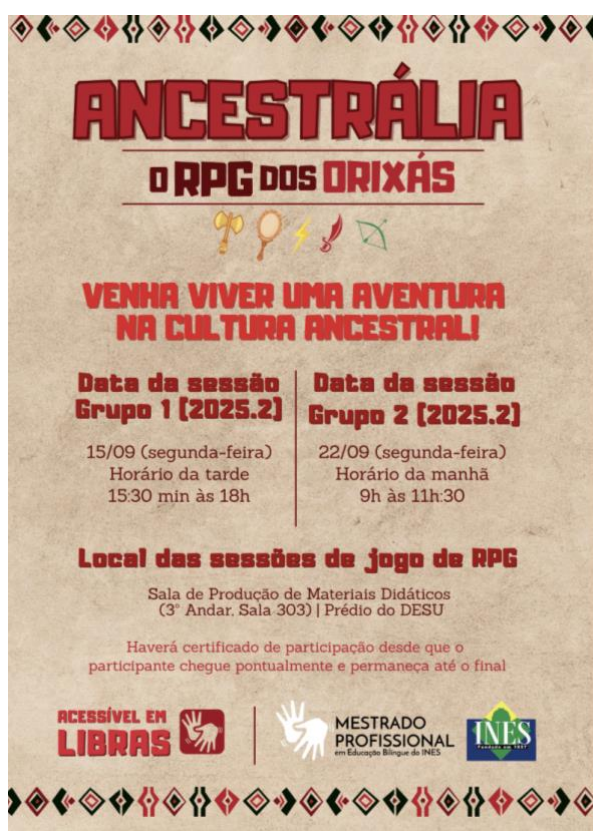
Esta seção destina-se a descrever como ocorrem as sessões, bem como fazer uma análise do material utilizado par as sessões de RPG.

Optamos por realizar as sessões de RPG com os alunos da Educação Superior do curso de Pedagogia Bilíngue do Departamento do Ensino Superior (DESU) do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES), na sala de produção de materiais didáticos e

brinquedoteca no próprio DESU (sala 303). Separamos os alunos selecionados em dois grupos, para que tivéssemos um número adequado de participantes por sessão.

Após seleção dos participantes, optamos por separá-los em dois grupos, um grupo no turno da manhã e outro grupo no turno da tarde. As sessões tiveram mesma duração, duas horas e meia. O grupo 1 (tarde) foi formado apenas por ouvintes, mesmo assim, mantivemos todo o trabalho em Libras. O grupo 2 (manhã) foi formado por surdos e ouvintes, e também se deu todo em Libras.

Imagem 24: cartaz de divulgação (fonte: autoria do pesquisador)



Sessões de Contação de histórias

Antes de iniciar as sessões do jogo propriamente dito, iniciamos, em ambos os grupos, com uma pequena contação de história, em língua de sinais, utilizando um trecho selecionado da HQ “Orixás – Ikú”, essa contação de história foi previamente selecionada e intencionalmente contada para que os participantes tivessem contato com o universo dos Orixás e também serviu como mote para a aventura na qual eles participariam. Utilizamos trechos da HQ impressos, ou melhor, o Capítulo III na íntegra, colados em um

papel mais duro para que, durante a contação de história, os participantes pudessem visualizar também as imagens. O contador de história, que posteriormente também iria mestrar a mesa de RPG, não fez uma interpretação quadro a quadro da HQ, mas de forma fluida, interpretou a história, se preocupando tanto com a forma quanto com o conteúdo, dando ênfase na expressão corporal, pois esse trecho apresentava muitas onomatopéias dos gêmeos tocando seus tambores e Ikú dançando. O material impresso ficou disponível para que os participantes pudessem ter contato com a história original em língua portuguesa.

Imagem 25: momentos da contação de história (fonte: arquivo pessoal do autor)



Após a contação de história, foram apresentadas aos participantes as imagens dos Orixás que se encontravam expostos no quadro e os sinais de cada um deles. Essa etapa, foi importante para que os participantes que não conheciam, pudessem aprender os sinais referentes aos Orixás. Todos os alunos copiavam os sinais enquanto o pesquisador apresentava os sinais.

Imagem 26: apresentação dos Orixás e seus respectivos sinais em LIBRAS
(fonte: arquivo pessoal do autor)



Os jogadores estavam sentados à mesa, em círculo, o escudo do mestre ocultava as informações que ele usaria durante a sessão, como fichas com dados dos inimigos e os dados que ele estava utilizando para a rolagem dos seus personagens. Ao centro da mesa, encontravam-se os dois mapas, o mapa com as regiões e o mapa com os templos dos Orixás. O mestre também estava utilizando notebook e um tablet para apresentar aos jogadores algumas imagens que fossem relevantes para a compreensão dos inimigos que os jogadores iriam enfrentar, ao inserir todos os participantes no mundo dos Orixás. Essas imagens também foram geradas por Inteligência Artificial (I.A.).

Imagem 27: jogadores e mestre sentados na mesa com suas fichas (fonte: arquivo pessoal do autor)



Os participantes se encontravam sentados em roda, numa mesa grande retangular, onde os artefatos necessários para a sessão já estavam postos e organizados na mesa. A ficha dos personagens foi entregue aos jogadores, sendo que cada participante deveria seleccionar de qual Orixá eles gostariam de receber os poderes, pois nas fichas esses

elementos já vinham pré-preenchidos. O papel do mestre foi crucial para explicar essa etapa, pois além de receber a ficha com um Orixá pré-definido, os participantes também deveriam distribuir cinco pontos pelas seis habilidades: Força³⁹, Habilidade⁴⁰, Armadura⁴¹, Resistência⁴², Poder de Fogo⁴³. Cada uma das habilidades foi explicada pelo mestre antes dos participantes preencherem e distribuírem os cinco pontos. A distribuição dos pontos entre as habilidades foi livre e foi interessante perceber que os participantes tiveram o cuidado de distribuir os pontos de forma a equilibrar os valores entre as habilidades.

Imagem 28: fichas preenchidas pelos jogadores (fonte: arquivo pessoal do autor)

Após essa primeira etapa de preenchimento de fichas, os jogadores deveriam selecionar os seus personagens. O mestre apresentou as imagens dos personagens e deu liberdade para que os jogadores selecionassem como quisessem. Mesmo as participantes dos gênero feminino não tiveram problemas em selecionar personagens que fossem do

³⁹ Essa habilidade estava relacionada com a capacidade de ataque corpo a corpo do personagem

⁴⁰ Essa habilidade estava envolvida com a agilidade do personagem

⁴¹ Essa habilidade estava relacionada com a capacidade de se proteger dos ataques recebidos

⁴² Essa habilidade estava relacionada com a vida e o quanto de dano um personagem poderia suportar

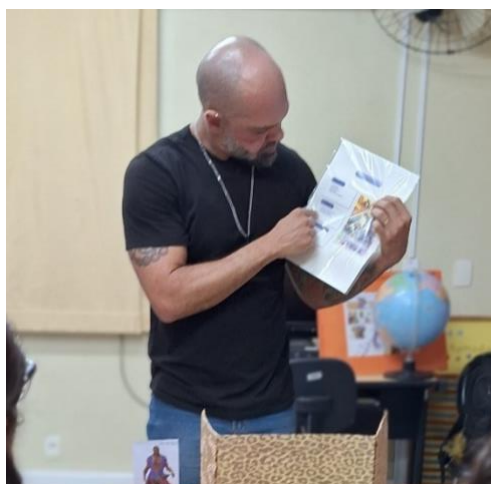
⁴³ Essa habilidade estava relacionada com a capacidade de ataque à distância do personagem

gênero masculino e assim algumas preferiram o gênero masculino a partir de gostos e pertencimentos como também a análise das características dos arquétipos.

Ao iniciar a história, seguindo o roteiro previamente elaborado (Anexo 1), foi solicitado aos jogadores que escrevessem em suas fichas os objetos que eles iriam carregar. Alguns participantes tiveram dificuldades em saber o que escrever, mas o mestre entrevistou e explicou que eles precisariam colocar em suas fichas, armas, alimentos, objetos e outros itens que achassem importante. Os jogadores podiam escolher o que quisessem, pois isso não iria interferir na mecânica do jogo. Apesar do jogo ser ambientado em um mundo africano fictício, percebemos que algumas escolhas, principalmente quanto às armas, foram euro-referenciadas.

Como o RPG é um jogo de regras, e muitos dos participantes nunca jogaram esse tipo de jogo que é um pouco mais complexo do que outros de tabuleiro, habitualmente jogados (damas, dominó, banco imobiliário), foi necessário que o mestre explicasse as regras para os jogadores; e como essas regras estavam sendo explicadas em língua de sinais, e nem todos eram fluentes, com nível intermediário de fato, foram necessárias diversas estratégias para que houvesse um nivelamento do entendimento por parte dos jogadores. Em alguns momentos, com os participantes ouvintes, o mestre precisou balbuciar algumas palavras, referentes aos sinais utilizados, mas na maioria das vezes a repetição dos sinais, a alteração na forma de sinalizar ou apontar na ficha, eram suficientes para o entendimento e a sessão prosseguia sem problemas

Imagem 29: apresentação das informações e arquétipos dos Orixás (fonte: arquivo pessoal do autor)



Pedrinha de aquário, bonecos 2D e 3D para representação

O grupo 2 (manhã) utilizou as imagens dos personagens para representar seus personagens, eles deixavam a imagem perto da sua ficha. E utilizavam pedrinhas coloridas para representar o posicionamento dos seus personagens no jogo. O mestre também utilizou pedrinhas coloridas para representar o posicionamento dos inimigos no mapa.

Imagem 30: detalhe do uso das pedrinhas coloridas de aquário como marcadores/representação dos personagens (fonte: arquivo pessoal do autor)



Já o grupo 1 (tarde), utilizou a imagem dos personagens ao lado das fichas, mas para posicionar os personagens no mapa, utilizou as miniaturas dos Orixás em *biscuit*, já para representar os inimigos, os mestre optou por utilizar outros objetos (pedrinhas coloridas e apontadores de lápis de metal).

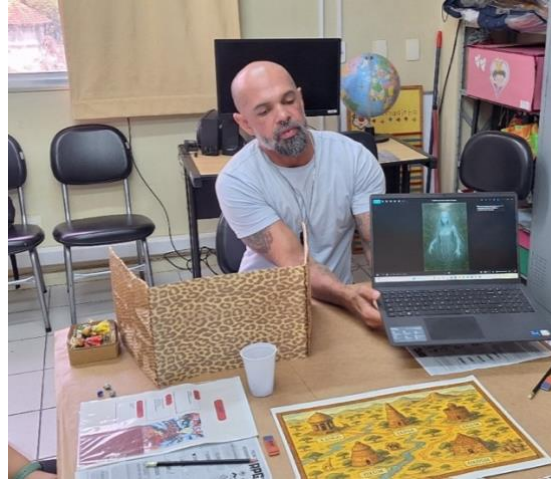
Imagem 31: uso das miniaturas em *biscuit* para representar os personagens no mapa (fonte: arquivo pessoal do autor)



Durante a sessão, quando os jogadores encontravam algum inimigo, o mestre apresentava a imagem utilizando o notebook ou tablet para facilitar a compreensão, visto

que a maioria das criaturas encontradas eram criaturas sobrenaturais. Essa estratégia facilitava a compreensão e imaginação do cenário.

Imagem 32: utilização de imagem gerada por IA (personagens inimigos) (fonte: arquivo pessoal do autor)



Durante a sessão, os jogadores buscavam muitas informações nas fichas com as características dos Orixás, pois lá estavam os poderes que eles receberiam dos Orixás, conforme eles fossem prosseguindo na aventura. A leitura dessas características foi muito explorada pelos participantes. Isso auxiliava nas decisões que os participantes tomavam durante o decorrer da aventura, inclusive para criar estratégias de como avançar e utilizar da melhor forma possível o potencial de cada um dos personagens e a sua própria narrativa e sustentação da história em Libras.

Imagem 33: jogador utilizando as informações na ficha com as características dos Orixás (fonte: arquivo pessoal do autor)



Cabe relatar que ainda que o encontro tivesse uma duração de três horas, esse tempo mostrou-se insuficiente para que houvesse a contação de história, explicação das regras e preenchimento das fichas e conclusão da campanha. Dessa forma, foi necessário marcar mais um encontro com os participantes do grupo 1 (tarde) para que pudesse haver a conclusão da campanha. Já com o grupo 2 (manhã), devido a impossibilidade dos participantes poderem participar do segundo encontro, a campanha não foi finalizada.

O grupo 1 (tarde) foi o grupo que havia duas participantes surdas, nesse grupo percebemos o protagonismo surdo, umas das participantes teve o papel de líder nas decisões do grupo. Um relato engraçado durante um trecho da sessão em que os personagens prenderam um inimigo e o amarraram, foi que a participante surda fez uma pergunta para o soldado inimigo amarrado, o mestre esperou ela terminar de falar e fez a seguinte indagação “Como ele vai te responder se ele está com as mãos amarradas para trás?”. A participante surda não havia se dado conta de que toda a comunicação no universo criado se dava em língua de sinais. Após a indagação, a participante mudou a forma como o inimigo estava amarrado, deixando as mãos dele para frente para que pudesse responder, ainda que com limitação e não fugisse. O interessante foi o crescente domínio do jogo pelas narrativas criadas pelas suas surdas que foram se apropriando das regras e se envolvendo com a proposta em profundidade.

Imagem 34: jogadora sinalizando em LIBRAS sua ação durante o jogo (fonte: arquivo pessoal do autor)



Análise do material e condução das sessões

O grupo participante das sessões era bastante heterogêneo, muitos dos participantes estavam tendo contato com o RPG pela primeira vez e nem todos eram completamente fluentes em LIBRAS. Uma das participantes era de geração bem diferente

dos demais, mais madura, e não possuía muita fluência em língua de sinais mesmo sendo mãe de surda – no entanto por uma questão geracional e não intencional, pois a mesma teve um crescente de entendimento e participação notados. Para tal efeito de crescimento da participante mais velha, o mestre precisou utilizar diversas estratégias para que todos pudessem compreender as informações que estavam sendo transmitidas sempre pronto para responder às dúvidas que surgiam e todos estarem integrados (**princípio 14 – Fornecer um ambiente positivo e de apoio**). Para tanto, foi necessário adequar a sinalização no nível de compreensão de cada um dos participantes, bem como compreender que o tempo era muito curto para que os participantes assimilassem tantas informações/regras; e quando algum participante tinha alguma dúvida, o mestre utilizava o material impresso associado à sinalização para sanar essas dúvidas. De fato, os participantes foram assimilando as regras enquanto jogavam, foi necessário retornar as explicações diversas vezes, mas nada que atrapalhasse o andamento da sessão, visto que a dúvida de um, muitas das vezes era a dúvida do outro. No grupo 2, um dos participantes era jogador de RPG e no grupo 1 o esposo de uma das participantes era jogador de RPG, esses participantes tiveram mais facilidade em compreender as regras. As surdas participantes, assimilaram muito rapidamente as regras conforme já dito.

Ao perceber que alguns dos participantes não compreendiam o que estava sendo sinalizado, o mestre precisava nivelar a sinalização e utilizar outras estratégias, como por exemplo, o uso da expressão corporal para demonstrar alguma ação dos personagens e manter uma continuidade da narrativa (**princípio 8 – Ajustar o estilo do sinal adequando a história**). Visto que o RPG é um jogo de interpretação de personagens e a LIBRAS é uma língua que se vale da expressão corporal, o mestre encorajava os participantes a performar as ações de seus personagens, contudo, percebemos que os jogadores ouvintes quase sempre permaneciam com atitudes tímidas, mesmo entre as participantes surdas. Ainda assim, no grupo 1 (tarde), onde havia duas participantes surdas, elas (surdas) tomaram a liderança no jogo e elaboravam estratégias que os outros participantes (ouvintes) seguiam, contagiando positivamente e comprovando a tônica colaborativa e a narrativa organizada por negociações coletivas. Demonstrando entendimento do jogo e criatividade.

Os participantes frequentemente recorriam às fichas com as características dos Orixás em língua portuguesa escrita. Os participantes, antes de escolher de qual Orixá iriam receber os poderes, leram todas as informações em língua portuguesa escrita e

observaram as instruções em Libras do Mestre (**princípio 2 – Manter ambas as línguas visíveis (LIBRAS e Português)**) e tiveram liberdade para escolher, podendo inclusive haver escolhas iguais. De fato, no grupo 1 (tarde) duas participantes escolheram o mesmo Orixá e por isso, o mestre precisou criar um PdM para o Orixá que nenhum dos jogadores escolheu e estava faltando no grupo. Essa estratégia foi necessária, pois seria necessário, para a narrativa, que todos os cinco Orixás estivessem presentes no jogo, pois os jogadores precisavam ir em cada um dos cinco templos. O uso das fichas com os arquétipos dos Orixás também estava relacionado às estratégias que o grupo pretendia seguir para enfrentar os desafios que o mestre apresentava. A liderança das jogadoras surdas foi combustível para que os outros jogadores agissem. Frequentemente, uma das jogadoras surdas recorria à ficha com as características dos Orixás para ver o poder que os jogadores tinham ou iriam necessitar para enfrentar os próximos desafios, auxiliando os demais na decisão de qual caminho seguir.

Os participantes tiveram a liberdade de escolher o gênero dos seus personagens, havia duas imagens em 3D para representar essa escolha, um personagem feminino e um personagem masculino. Esses avatares em papel foram pouco explorados pelos participantes. Porém, mantivemos esses avatares sempre próximo das fichas, seja deitado ou de pé. Inicialmente, o objetivo desses avatares era para posicionar os personagens no mapa, mas eles se mostraram muito grandes para caberem no mapa e o papel muito mole.

Como estratégia, o mestre solucionou esse obstáculo com o uso de pequenas pedras coloridas e apontador de lápis de metal. O grupo 2 (manhã), mesmo tendo o *card* com imagem em 3D do seu personagem, optou por utilizar as miniaturas dos Orixás para posicionar e representar os seus personagens no mapa. Essa utilização, fez com que o mestre repensasse o uso das pedrinhas coloridas no segundo encontro com o grupo 1 (tarde). No segundo encontro, o mestre optou por representar os personagens dos participantes com as miniaturas dos Orixás e para representar os inimigos, utilizou apontadores de lápis de metal. O uso das miniaturas dos Orixás se mostrou muito mais adequado, pois o tamanho era compatível com o mapa. No segundo encontro com o grupo 1 (tarde), as pedrinhas foram deixadas de lado por serem muito pequenas, por isso optou-se pela utilização dos apontadores.

O RPG é um jogo em que o mestre precisa descrever com detalhes as cenas para que os jogadores possam criar em suas mentes a imagem narrada. Nessa pesquisa, apesar do mestre ser bilíngue e fluente em LIBRAS, algumas cenas necessitaram de apoio

imagético que foram apresentadas aos jogadores pela tela do notebook e do tablet. Essa foi uma estratégia utilizada pelo mestre para apresentar criaturas míticas e/ou outros inimigos. A imagem era apresentada apenas no primeiro momento, quando os jogadores encontravam a criatura e depois era utilizada apenas a sinalização. Apesar do mestre ser bilíngue e fluente em LIBRAS, o apoio imagético compensou a necessidade do uso extensivo de classificadores que seriam necessários para descrever as criaturas gerando uma dimensão performática em 3D a ser criada livremente pelas participantes, que certamente, as surdas, com mais criatividade e reações emotivas (acaloradas, efusivas) nos combates, além de muito humor trocado entre mestre e participantes em geral, com destaque, novamente, às surdas (da tarde) e à uma ouvinte jovem mãe de surdo (da manhã). Um exemplo dessa dimensão performática foi quando o mestre, narrando o encontro dos aventureiros com alguns espíritos no rio, ao invés de descrever a reação de uma das *Non-Player Characters* (NPCs) - que os aventureiros deveriam escoltar até o rio para fazer uma oferenda para Oxum -, ele performou de forma cômica e dramática o susto que a jovem levou ao se deparar com os espíritos, correndo para longe da ação e se escondendo perto de uma árvore, agachada segurando o cesto com as oferendas na cabeça. As jogadoras riram da performance do mestre, mas compreenderam sem que ele precisasse explicar a situação. Sendo assim, a atuação não se reduz, portanto, à imitação realista de uma personagem, mas envolve a construção de um vocabulário corporal e imagético, que transforma o corpo em elemento central da significação (STELZER, 2007).

Uma campanha de RPG é composta de sessões, essas sessões podem ser curtas ou longas, a depender da disponibilidade de tempo dos jogadores, como essa pesquisa teve um tempo curto, optamos por fazer pequenas missões – que se fossem jogadas em outro contexto, teriam sido divididas em diversas sessões – para completar a missão principal e finalizar a campanha. Essas pequenas missões, são como pequenas histórias contadas para se entender um enredo maior. A comunidade surda muitas vezes se utiliza das *micro-storytellings* para explicar alguma situação para outro surdo durante o seu discurso.

Uma das habilidades necessárias pelo mestre foi a de tornar explícito o que está implícito (**princípio 6 – Tornar explícito o que está implícito**), ao perceber que os jogadores estavam em dúvida de como seguir a campanha. Algumas vezes o mestre precisou usar algum *Non-Player Character* (NPC), como por exemplo, o ancião do templo, para trazer informações que necessitavam ser compreendidas pelos jogadores. O

mestre precisa contar uma história e isso se deu através das pequenas missões que esse ancião passava para os personagens. Para tornar mais envolvente e convocar a participação dos jogadores, o mestre precisou performar como um contador de história, por vezes ele se levantava para dar vida a algum personagem idoso ou bravo. Percebemos que o mestre de RPG atua como um contador de história, bem como um mediador, pois ao mesmo tempo que narra e performa, ele também é responsável por tirar dúvidas ou explicar algo que seja necessário, manusear objetos, mas sem comprometer o espaço imaginativo dos participantes na história e no jogo.

A maioria dos participantes foi aprendendo a mecânica do jogo durante o jogo, contudo, logo entendendo o funcionamento, os jogadores puderam elaborar estratégias para avançar. Uma das participantes surdas, antes de seguir para as outras missões, recorria à ficha com os arquétipos dos Orixás para debater com o grupo e poderem tomar as decisões que fossem mais favorecidas pela escolha. Essa facilmente passaria a Mestre de RPG de/com/para uma turma de surdos após mais algumas rodadas e do aprendizado completo do uso do jogo, pois demonstrou facilidade em compreender a mecânica do jogo. E um desdobramento, futuro, em um Curso de Extensão que abarque esse projeto capacitando docentes à utilização da caixa “RPG Ancestrália” com suas turmas.

O RPG desenvolve a performance para a contação de história, em paralelo a isso vem a simulação de realidade e a resolução de situações-problema. Os jogadores podem vivenciar situações no jogo que podem ajudar a desenvolver tanto habilidades individuais quanto coletivas no mundo real (**princípio 9 – Conectar conceitos da história ao mundo real**).

A língua de sinais é uma língua viso-gesto-espacial e portanto o ato de narrar em LIBRAS faz com que o corpo seja performático por si só. As construções imagéticas criadas em LIBRAS pelo mestre, motivou que os participantes também performassem e incorporassem os seus personagens sem que isso fosse pedido ou imposto (**princípio 12 – Atuar para ampliar conceitos**). A performance corporal e facial mostra-se essencial para que haja uma diferenciação entre jogador-personagem e mestre-personagens. O uso da expressão corporal e facial favorece a compreensão se no momento quem está falando é o jogador ou o personagem. Durante as sessões os participantes tiveram diversos momentos em que os seus personagens conversavam entre si ou conversavam com algum personagem do mestre.

REFLEXÕES FINAIS

Ao mesmo tempo em que as regras eram ensinadas, havia uma história sendo contada e narrada, tal fato eleva o grau de dificuldade de narração, pois não basta apenas decorar ou memorizar uma sequencialidade, mas sim estar aberto e improvisar frente a novos diálogos e cenários que surgiam pela ação dos jogadores. Percebemos, também, que o pouco repertório a cerca das mitologias africanas e afro-brasileiras foi um dificultador inicial tanto para a composição dos personagens quanto para a ambiência, contudo, observamos que houve engajamento e superação. O apoio imagético foi essencial para nos aproximar desse universo que muitos desconheciam.

Para convidar os participantes e os apresentar o universo mitológico dos Orixás, o mestre, antes de iniciar as sessões, se aproveitou de um trecho da HQ “Orixás – Ikú”, narrando-o em LIBRAS e performando através da incorporação dos personagens presentes no trecho em que os gêmeos Ibeji e Ikú são apresentados ao leitor/espectador. Essa prática se mostrou favorável, pois criou uma ambiência e apresentou a atmosfera do que seria vivenciado e explorado pelos jogadores ao assumirem seus papéis dentro de “Ancestrália”, visto que nem todos os participantes possuíam familiaridade com a mitologia dos Orixás, já que estão inseridos majoritariamente em uma cultura onde a mitologia cristã eurocêntrica é muito mais presente.

Durante as sessões, ambos os grupos foram coesos e colaborativos. Mas o mestre precisou estar atento às respostas emocionais dos grupos, pois frente a tensionamentos e decisões complexas começavam a discutir entre eles (em LIBRAS e em português) e com o processo de mediação de um par mais experiente no jogo, após os momentos tensos e de desequilíbrio, depois, estavam todos rindo e gargalhando. Ou ainda, mesmo que diante da frustração de uma dificuldade no jogo, presenciávamos respeitar os momentos de silêncio e de troca de olhares para que as hipóteses de trabalho coletivo e estratégias criativas despontassem. Isso reforça a característica colaborativa do RPG bem como proporciona momentos de descontração mesmo dentro de um processo que envolve desafios (**princípio 14 – Fornecer um ambiente positivo e de apoio**). Durante as sessões, ambos os grupos foram coesos e colaborativos.

Durante as sessões percebemos o uso frequente das fichas com os arquétipos e características dos Orixás, pelos participantes, porém notou-se a necessidade de uma maior ambiência e uso de imagens para que os jogadores pudessem ter contato com outras mitologias e simbologias.

Apesar do paralelismo da cor do Orixá nas fichas impressas facilitar a identificação, quando os participantes do grupo 1 (tarde) começaram a preencher as fichas, percebemos que a tinta utilizada e seu aspecto encerado dificultou o preenchimento, visto que o grupo 2 (manhã) seria em outro dia, optamos por oferecer fichas impressas na escala preto/cinza. O grafite do lápis funcionou muito bem e o grupo 2 (manhã) não teve nenhum problema para preencher as fichas.

Conforme já mencionado, notamos que os participantes se mantiveram agarrados às simbologias e mitologias eurocêntricas para a composição dos seus personagens. Isso foi percebido tanto pelos nomes que escolheram para os seus personagens, quanto pelos itens que seus personagens carregavam. Compreendemos que esse fato se dá devido às marcas do nosso passado histórico com o apagamento de grupos oprimidos e/ou subjulgados. Outro destaque importante é que no grupo 2 (manhã) houve rápida assimilação das regras e dos elementos (itens da caixa) constitutivos do jogo e uma liderança majoritariamente feminina, sendo que uma mulher surda a frente para resolução de desafios propostos.

Destacamos a prioridade de que seja um mestre de RPG bilíngue capaz de usar o seu corpo para dar forma a novas realidades e possibilidades frente ao universo do jogo e do uso da literatura. Sendo assim, o mestre apresentou novos elementos, apresentando um outro universo mitológico, sociológico e cultural que se deu, ludicamente, através da performance corporal dos personagens presentes na campanha, pois o corpo do ator é capaz de despertar emoção e aprendizado no espectador.

A seguir trago um quadro-resumo com os principais achados dentro das temáticas teórico-práticas presentes nessa pesquisa-ação e que foram abordados no Edumídias de modo a corroborar com a conclusão apresentada anteriormente.

Quadro síntese 1: das temáticas teórico-práticas presentes nessa pesquisa (fonte: arquivo pessoal do autor)

Leitura Compartilhada e Educação de Surdos	Jogo como elemento cultural e pedagógico	RPG, Performance e criação
• Prescrições sequenciais para elaboração e contação de história; • Superação de defasagens narrativas e linguísticas; • Valorização de artefatos culturais em Língua de Sinais. LEBEDEFF (2004/2005/2007/2010), TAVEIRA (2013), TAVEIRA, PIMENTEL e ROSADO (2022), LADD e GONÇALVES (2011)	• Ambiente lúdico e colaborativo; • Relação “vivificada” entre professor-aluno; • Jogo/Objeto como mediador do conhecimento; • Simbolismo e regras que operam relações sociais. HUIZINGA (2008), KISHIMOTO (2017), PIAGET (2023)	• Resolução de problemas; • Protagonismo Surdo; • Construção de narrativa colaborativa; • Corpo performático; SILVA e CAVALCANTI (2023/2024), RANDI e CARVALHO (2013), HOOVER, SIMKINS, DETERDING, MELDMAN e BROWN (2018), BOWMAN (2010)

Como pudemos verificar, o RPG pode ser utilizado e pesquisado sob diversos aspectos, quer seja o da contação de histórias e suas prescrições sequenciais, quer seja o jogo e suas implicações pedagógicas, ou ainda através da performance corporal, valorizando a qualidade viso-gesto-espacial da língua de sinais.

O segundo quadro-resumo que trago para compor essa conclusão mostra os pontos positivos e os pontos que precisaram de uma ou mais alternativas do pesquisador para contornar a situação e melhorar a dinâmica do jogo.

Quadro-síntese 2 resumitivo da análise de dados após aplicação do jogo

Pontos positivos da dinâmica do RPG e da condução do mestre	Pontos que “quase enganaram” o pesquisador e precisaram de outras estratégias
• Nivelamento da compreensão das regras e de como jogar; • Nivelamento da LIBRAS; • Liderança e proatividade dos jogadores Surdos; • Amplo uso das fichas com arquétipos dos Orixás; • Apoio imagético dos personagens em card e dos Orixás em biscuit • Uso de imagens geradas por Inteligência Artificial; • <i>Microstorytelling</i> para envolver os jogadores durante o jogo; • Simulação de resolução de problemas colaborativamente; • Performance corporal tanto do mestre quanto dos jogadores.	• O preenchimento da ficha foi prejudicado pelo pigmento da tinta utilizado na impressão; • Necessidade de uso de artefatos menores para demarcar os inimigos e/ou outros personagens no mapa: biscuit introduzido ou pedras coloridas; • Apesar do amplo uso imagético dos Orixás e ambiência da HQ, os jogadores permaneceram com uma visão eurocêntrica para a criação dos seus personagens; • Timidez inicial por parte dos jogadores para incorporar as ações dos seus personagens.

Como visto anteriormente, o RPG é um jogo de regras e nessa campanha de RPG foi possível manter um nivelamento entre os participantes quanto ao domínio das regras apresentadas pelo mestre. Essa pesquisa optou pela utilização de regras simplificadas e

adaptadas devido ao pouco tempo que havíamos para a condução das sessões com os participantes, mas isso em nada impediu que os participantes se divertissem e aprendessem a mecânica de um jogo de RPG jogado de modo bilíngue (LIBRAS/LP).

O mestre bilíngue precisou estar atento quanto ao conhecimento e proficiência em LIBRAS de cada um dos jogadores. Como essa pesquisa estava utilizando os princípios da Leitura Compartilhada para a produção de uma história colaborativa entre mestre e jogadores, a utilização da LIBRAS era essencial e portanto, devido à heterogeneidade de proficiência dos jogadores, o mestre precisou utilizar estratégias que compensassem algum descompasso de entendimento dos participantes, seja através da utilização do material impresso, da expressão corporal, ou da reformulação do que foi sinalizado.

Apesar do RPG ser majoritariamente um jogo narrado, a utilização de material impresso e/ou o uso da tecnologia fez-se importante para que os jogadores pudessem ter uma compreensão melhor do universo que foi apresentado e da mitologia dos Orixás. Portanto, percebemos e ressaltamos a importância do uso imagético por ser capaz de criar múltiplas oportunidades de externalização do pensamento e de vivências de repertórios desconhecidos, principalmente, quando estamos inserindo um novo contexto muito distante do que é conhecido pelos alunos.

A performance corporal está intrínseca nas línguas de sinais, bem como faz parte de uma boa contação de histórias. No RPG a performance também se faz presente e é incentivada, pois através dela as cenas ganham vida na mente dos que estão observando. Contudo, nessa pesquisa, percebemos uma certa timidez por parte dos jogadores que muitas das vezes se mantinham fixados em um único movimento e/ou gesto por timidez ou insegurança. O mestre tentou contornar essa situação demonstrando através dos seus personagens ou incentivando e provocando os jogadores para que imaginassem novas possibilidades e formas que os personagens poderiam agir resolvendo as situações-problema da campanha e/ou das sessões de jogo. Isso fez com que, com maior intensidade, as jogadoras surdas (mulheres) explorassem melhor a performance corporal para atuação dos personagens. Tal fato pode ser explicado pela fluência em LIBRAS das surdas participantes e pela pouca fluência em LIBRAS pelos outros jogadores. No entanto, a superioridade ou a familiaridade com o jogo de tabuleiro ou RPG, e a presença de super heróis, a dinâmica de lutas, é tida como preferencialmente de jogadores homens.

Concluo essa pesquisa demonstrando que o uso do RPG para/com/de Surdos se mostrou uma ferramenta com potencial para a exploração das narrativas dos sujeitos surdos, bem como para a contação de histórias de forma colaborativa. Contudo, também aponto que o RPG para/com/de Surdos ainda é um campo pouco explorado por pesquisadores brasileiros e novas pesquisas merecem um olhar atento e interessado pelo tema.

REFERÊNCIAS

- ALBERNAZ, R. O; AZEVEDO, A; FAÉ, R. *Pedagogia decolonial psicodramática*. Revista Brasileira de Psicodrama, v.29, p.214-224, 2021.
- BOWMAN, S. L. *The Functions of Role-playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc, 2010.
- BRASIL. Ministério da Cultura. *Caderno do PNLL*. Ed. At. e rev. Brasília: Ministério da Cultura, 2014.
- CLÜVER, C. *Intermedialidade*. Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM. Belo Horizonte. p. 8-23, 2023
- CRUZ, C. B; VOHLGEMUTH, L. *Mediação artística e cultural: que perfil profissional?* Revista Lusófona de estudos culturais. Vol. 10. N.1, p. 31-48. 2023.
- COMBINATO, D. S; OLIVEIRA, T. C. S; MACEDO, W. P. *Cortina literária: uma produção artístico-literária no ensino médio*. Psicologia Escolar e Educacional, v.24, 2020.
- DELK, L.; WEIDEKAMP, L. *Shared Reading Project: Evaluating Implementation Proceses and Family Outcomes*. 2001, 200 f. Galaudet University, Laurent Clerc National Deaf Education Center, Washington, EUA.
- DIAS, M. C. M. *Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar*. In: KISHIMOTO, T. M. (Org) *Jogo, brinquedo e a educação*. São Paulo, ed. Cortez, 2017.
- GIACOMINI FILHO, G. *Transmediação, transposição, transcrição/ Inovação no AMVS da juventude Otaku/ Youtube na tela*. Comunicação & Inovação, São Caetano do Sul, v. 11, n. 20:(84-85) jan-jun 2010.
- GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo, 5ª edição, Atlas. 1999.
- GONÇALVES, F. N. *Performance: um fenômeno de arte-corpo-comunicação*. LOGOS: Comunicação & Universidade, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 76-95, 2004.

- HAMMER, J. TO, A. SCHRIER, K. BOWMAN, S. L. KAUFMAN, G. *Learning and role-playing games*. In: ZAGAL, J. P; DETERDING, S. *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Nova Iorque: Routledge, 2018.
- HOOVER, S. SIMKINS, D. W; DETERDING, S. MELDMAN. D; BROWN. A. *Perfomance studies and role-playing games*. In: ZAGAL, J. P; DETERDING, S. *Role-playing game studies: transmedia foundations*. Nova Iorque: Routledge, 2018.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento na cultura*. São Paulo, ed. Perspectiva, 2008.
- KISHIMOTO, T, M. *O jogo e a educação infantil*. In: Kishimoto, T. M (org). *Jogo, brinquedo e a educação*. São Paulo, ed. Cortez, 2017.
- LADD, P; GONÇALVES, J. C. A. *Culturas surdas e o desenvolvimento de pedagogias surdas*. In: Karnopp, Lodenir; Klein, Madalena; Lunardi-LAZZARIN, MÁRCIA LISE. *Cultura surda na contemporaneidade: negociações, intercorrências e provocações*. Canoas: Ed. Ulbra, 2011.
- LEBEDEFF, T. B. *Alternativas de letramento para crianças surdas: uma discussão sobre o shared reading program*. 30ª reunião anual da ANPED, 2007, Caxambu. Anais da 30ª reunião da ANPED, 2007. p. 1-15.
- LEBEDEFF, T. B. *Aprendendo a ler “com outros olhos”: relatos de oficinas de letramento visual com professores surdos*. Cadernos de Educação, Pelotas v.36, p.175-195, 2010.
- LEBEDEFF, T. B; SUSSI, M. G; GIOVANA, A. G. A; TATIANE, S. *Quem conta um conto aumenta vários pontos: uma discussão sobre a importância e a arte do contar Histórias para o desenvolvimento de crianças surdas*. Ponto de Vista, Florianópolis, n. 6/7, p. 97-105, 2005.
- MACKAY, D. *The fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2001.
- MONTOLA, Markus. *The Invisible Rules of Role-Playing: The Social Framework of Role-Playing Process*. International Journal of Role-Playing, v. 1, p. 22–36, 2008.
- PAIVA, V. L. M. O; NASCIMENTO, M. *Linguagem em (dis)curso*, Palhoça. SC. v.9, p.519-547. Set/dez 2009.

PIMENTEL, C. TAVEIRA, C. C. ROSADO, L. A. S. CORREA, M. B. *A hora da leitura para crianças: reflexões sobre a curadoria do narrador de histórias*. Revista Espaço. nº61. Jul-Dez 2024. Rio de Janeiro

PENTEADO, H. D. *Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico*. In: KISHIMOTO, T. M. (Org) *Jogo, brinquedo e a educação*. São Paulo, ed. Cortez, 2017.

PEREIRA, C, E, K. *Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES*. Rio de Janeiro, 2003. (Dissertação) Mestrado – Departamento de Arte & Design, Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PEREIRA, C, E, K. *Uma ponte pela escrita: a narratividade do RPG como estímulo à escrita e à leitura*. Rio de Janeiro, 2008. (Tese) Doutorado em Letras, Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica – 4 ed. Rio de Janeiro. 2023

RANDI, M. A. F.; CARVALHO, H. F. *Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching*. Revista Brasileira de Educação Médica v.37, 2013.

SILVA, C. S.; CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias. *O RPG NA EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA DE TESES E DISSERTAÇÕES*, In: XIV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, Caldas Novas, 2023.

SCHLEPER, D. R. *Reading to deaf children: Darning from deaf adults* [Manual]. Washington, DC: Gallaudet University, Pre- College National Mission Programs, 1997.

STAROSKY, P. *O role-playing game como proposta pedagógica de co-construção de histórias no contexto da surdez*. Rio de Janeiro, 2011. (Tese) Doutorado em Letras. Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro.

STELZER, A. *A performance do ator como teatralidade no cinema*. ouvirOUver, [S. l.], v. 1, n. 1, 2008.

TAVEIRA, C. C; PIMENTEL, C; ROSADO, L. A. S. *Conto e reconto de histórias para crianças surdas: mapeando estratégias, técnicas e objetos*. Revista Educação e Cultura Contemporânea. Volume 19, nº57, 2022. PPGE\UNESA. Rio de Janeiro.

TAVEIRA, C. C. *Por uma compreensão do letramento visual e seus suportes: a produção de recursos visuais digitais por professores surdos*. In: VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. 2013

THIOLLENT, M. *Metodologia da pesquisa-ação* [livro eletrônico]. 1. Ed. – São Paulo: Cortez, 2022. ePub.

Apêndice 1 Roteiro de aventura

Título da Aventura: "O ritual dos Gêmeos"

Objetivo Principal:

Impedir que Iku (a Morte) continue ceifando as vidas na Cidade de Ibeji, recuperando os **Tambores Sagrados dos Gêmeos** e utilizando-os em um ritual para apaziguar sua fúria.

Roteiro da Aventura:

Ato 1 – O Chamado

Cenário: Cidade de Ibeji

- Uma onda de mortes inexplicáveis assola Ibeji. Um ancião-sacerdote convoca os heróis ao **Templo dos Orixás**.
 - Em uma cerimônia de Ifá, Orumilá revela que Iku se libertou de sua função natural e está ceifando antes da hora. A única forma de contê-lo é com a música sagrada dos gêmeos Ibeji.
 - Os jogadores devem:
 1. Buscar os objetos sagrados dos orixás.
 2. Libertar os gêmeos capturados.
 3. Recuperar os tambores sagrados em um reino estrangeiro.
- O ato 1, onde a aventura inicia, começa com o ancião convocando toda a tribo para que ele possa avisar o que foi revelado durando o jogo de Ifá (búzios). Nesse momento, ele convoca os jogadores a participarem de uma jornada em busca dos objetos de poder dos orixás, só assim eles poderão resgatar os gêmeos e recuperarem os tambores sagrados.
- O ancião irá informar a localização dos templos, mas não dará muitas outras informações. Se os jogadores insistirem, ele dirá que Ifá não tem outras respostas, apenas o que ele já informou.
-

Ato 2 – O Favor dos Orixás

Cenário: Cidade de Ibeji e arredores

Os jogadores devem visitar diferentes locais da cidade para conquistar a confiança dos orixás e obter seus **objetos de poder**.

Missões:

- **Templo de Ogum (Deus da Guerra e Forja):** Provar sua coragem na **Pedreira**, enfrentando criaturas que sabotam a produção.
 - O templo de Ogum fica próximo da pedreira da cidade. Nesse templo, o responsável pelo templo irá informar aos jogadores que alguns inimigos estão sabotando a produção na pedreira, os jogadores precisam ir até a pedreira investigar a situação. Ao chegarem na pedreira, os jogadores irão encontrar o local um pouco abandonado. A produção está parada, quando chegarem mais perto do local, os jogadores vão ser surpreendidos por uma emboscada, os inimigos estavam espreitando os jogadores. 3 inimigos estarão armados e atacarão os jogadores. Não são inimigos muito fortes, mas trabalham em equipe, 2 de combate corpo a corpo e um de ataque à distância. Se os jogadores não se prepararam para o combate, podem improvisar com alguns objetos que estão no local e/ou usar as armas dos inimigos que foram derrotados.
 - Quando derrotarem os inimigos, eles precisam investigar a área e se certificarem de que tudo está resolvido, vão encontrar alguns cidadãos presos e amarrados dentro de uma casa, trancada. Podem arrombar ou procurar as chaves para abrir o local
 - Libertando os cidadãos, precisam retornar ao templo para informar ao ancião que tudo foi resolvido. O ancião fará um ritual e Ogum irá oferecer seu objeto de poder aos jogadores.
- **Templo de Oxóssi (Caçador):** Caçar uma fera mística nos **campos agrícolas** e levar sua pele ao templo.

- O ancião do templo irá pedir que os jogadores se dirijam ao campo para caçar uma besta mágica (uma cabra com chifres dourado), os jogadores devem investigar a região e encontrar o esconderijo do animal. No campo agrícola os jogadores podem pedir informação aos trabalhadores ou procurar por pegadas que levem ao esconderijo.
 - A cabra estará escondida ou pastando, mas ela logo perceberá a presença dos jogadores e se preparará para atacar/se defender.
 - Quando os jogadores derrotarem a cabra, devem levar o animal de volta ao templo de Oxóssi.
 - O ancião irá agradecer e Oxóssi dará o seu objeto de poder aos jogadores
- **Templo de Oxum (Deusa da Beleza e Rios):** Levar uma oferenda ao rio sagrado fora da cidade, enfrentando espíritos guardiões.
 - A anciã do templo solicitará os jogadores que escoltem uma das sacerdotisas até o rio fora da cidade para que uma oferenda seja feita à Oxum. Porém o rio está protegido por espíritos guardiões das águas e por isso precisa da ajuda dos jogadores.
 - A sacerdotisa precisa ser protegida durante a viagem e só fará a oferenda após os jogadores derrotarem os espíritos. Caso os jogadores já possuam algum objeto de poder de outro orixá, 4 espíritos irão surgir para atacar os jogadores. Caso não possuam nenhum dos objetos de poder, apenas 2 espíritos surgirão.
 - Quando os espíritos forem derrotados, a sacerdotisa iniciará o ritual de oferenda e quando concluído, eles retornarão para o templo.
 - Quando retornarem, a sacerdotisa informará o ocorrido e após isso, Oxum oferecerá o seu objeto de poder aos jogadores.
 - **Templo de Xangô (Justiça e Trovão):** Julgar uma disputa entre duas famílias na cidade e manter a harmonia.

- A anciã do templo informará que para Xangô oferecer o seu objeto de poder, os jogadores precisam provar que possuem a sabedoria e a justiça do orixá.
- Ela levará os jogadores até uma sala reservada e convocará duas famílias. Essas duas famílias estão disputando pelo direito de posse de uma propriedade. Uma das famílias possui um documento que comprova seu direito de posse, mas a outra família construiu moradia no local. Os jogadores precisam conversar entre si e resolverem a situação, de modo que possam chegar a uma solução para esse caso.
- A família que tem o documento, é uma família rica, mas nunca se interessou pela terra em questão; a outra família é pobre e não tem condições de se mudar, e como o terreno estava vazio fazia muito tempo, decidiram construir sua casa lá no terreno.
- Quando tiverem solucionado o caso, a anciã do templo levará os jogadores de volta ao salão principal e Xangô oferecerá o seu objeto de poder aos jogadores.
- **Templo de Iansã (Espíritos e Ventos):** Entrar no cemitério da cidade à noite e expulsar espíritos corrompidos por Iku.
 - O Ancião do templo pede que os jogadores se dirijam ao cemitério de noite para expulsar os espíritos corrompidos por Iku.
 - Haverá 3 espíritos no cemitério, um fraco, um moderado e outro mais forte. Eles aparecerão um de cada vez.
 - Quando finalizarem a missão, devem retornar ao templo e Iansã oferecerá o seu objeto de poder aos jogadores.

Cada orixá presenteia os jogadores com um **objeto de poder**: um colar, uma lança, um espelho, etc.

Ato 3 – A Clareira dos Gêmeos

Cenário: Clareira dos Gêmeos

- Os jogadores encontram a **clareira abandonada e saqueada**.
- Descubrem rastros de batalha e sinais de que os gêmeos foram capturados.
- Um espírito guardião oferece pistas sobre o paradeiro dos gêmeos.
- A clareira possui soldados de outro reino que ainda patrulham a área.
 - Após conseguirem os objetos de poder de todos os orixás, os jogadores são convocados pelo ancião da cidade. O ancião irá informar que Ifá manda os jogadores até a Clareira dos gêmeos.
 - Ao chegarem na clareira, os jogadores irão enfrentar 5 soldados inimigos que ainda estão pela clareira. Ao final do combate, um espírito guardião surgirá e guiará os jogadores pela clareira, mostrando que os gêmeos não estão mais lá e dará informações sobre como encontrá-los. Informará que os gêmeos foram capturados e levados para a cidade vizinha inimiga.

Ato 4 – O Reino Estrangeiro

Cenário: Um reino vizinho ganancioso e expansionista

- Os tambores sagrados estão guardados no **tesouro do rei**, fortemente protegidos.
- Os gêmeos estão presos em celas separadas
- Aqui o grupo pode:
 - Se infiltrar como diplomatas ou artistas.
 - Roubar os tambores e libertar os gêmeos.
- Combate final contra um **campeão corrompido por Iku**, que também deseja os tambores.
 - Nessa parte os jogadores possuem algumas formas de completar a missão, caso eles desejem se infiltrar, precisam arrumar um plano para a infiltração, será pedido alguns testes para que tal façanha seja cumprida. De qualquer forma, após a infiltração, precisam entrar na prisão e, ou enganar os soldados ou enfrentá-los. Se escolherem esse caminho, na prisão haverá 5 soldados.

- Roubar os tambores e libertar os gêmeos será um pouco mais complicado, pois demandará que enfrente os soldados da cidade, se forem de dia, a cidade estará mais bem protegida, cerca de 20 soldados; se forem de noite, haverá menos soldados, cerca de 10. Caso derrotem os soldados, precisam encontrar as chaves que libertam os gêmeos.
- Quando libertarem os gêmeos e forem atrás da sala de tesouro do rei para recuperar os tambores, um espírito corrompido aparecerá e tentará impedir que os jogadores levem os tambores.
- Derrotando o espírito e quando estiverem saindo da cidade, os jogadores ainda enfrentarão mais 5 guardas que foram alertados por outros soldados.
- Após finalizarem esse combate, os jogadores podem retornar para a cidade, escoltando os gêmeos e os tambores.

Ato 5 – O Ritual Final

Cenário: Retorno à Clareira dos Gêmeos

- Os jogadores realizam o ritual com os gêmeos, usando os tambores e os objetos sagrados dos orixás.
- Iku se manifesta em sua forma espiritual e tenta interromper o ritual.
- **Batalha final mística**, onde cada jogador deve utilizar o poder de um orixá (através de seus objetos) para proteger os gêmeos até que o canto final seja completado.
- Se vencerem, Iku é apaziguado e retorna ao seu papel natural.
 - Quando voltam para a cidade, os jogadores devem procurar o ancião. Ele informará que um ritual precisa ser feito na clareira dos gêmeos, ele mesmo irá acompanhar os gêmeos e os jogadores até a clareira.
 - Assim que o ancião der início ao ritual, Iku se manifestará e tentará impedir a conclusão do mesmo.
 - Aqui os jogadores não podem derrotar Iku, o objetivo é que eles segurem e impeçam Iku de interromper o ritual.

- Assim que o ritual estiver completo, os gêmeos começarão a tocar os tambores, fazendo com que Iku pare de atacar os jogadores e comece a dançar até se cançar.
 - Após isso, Iku tentará fazer um acordo com o Anciã e prometerá não mais atacar a cidade nem a ceifar a vida das pessoas antes do tempo.
 - O ancião concordará com o acordo.
 - Iku irá embora e o ancião voltará com os jogadores para a cidade, onde haverá uma grande festa em comemoração e homenagem aos jogadores e aos gêmeos.
-

Apêndice 2 Fichas de características dos Orixás

OXÓSSI

CARACTERÍSTICAS

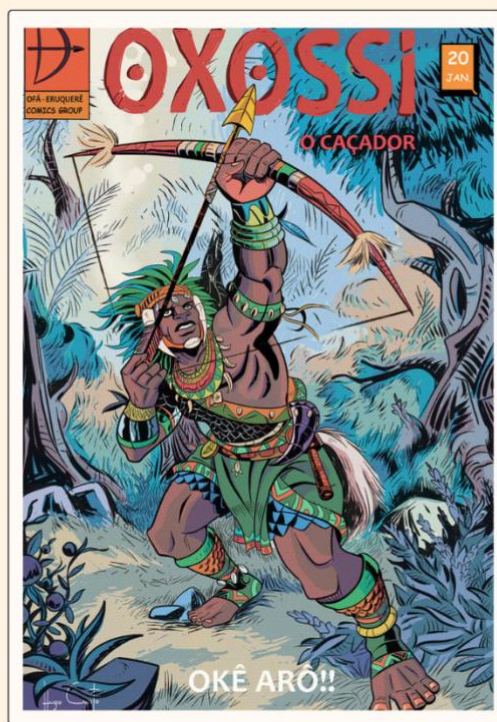
- CAÇADOR
- SÁBIO
- OBSERVADOR
- PROTETOR DA NATUREZA

PODERES

- VISÃO AGUÇADA
- FLECHA PRECISA
- FALAR COM ANIMAIS

DESVANTAGENS

- SOLITÁRIO
- INTROSPECTIVO



OGUM

CARACTERÍSTICAS

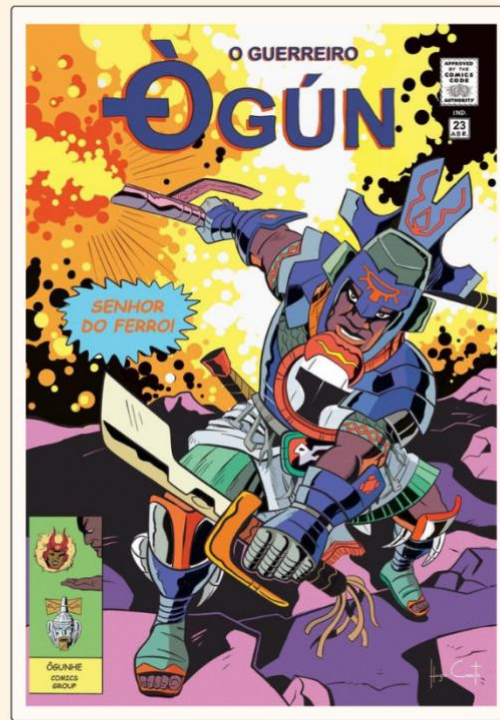
- GUERREIRO
- ESTRATEGISTA
- DEFENSOR
- ABRIDOR DE CAMINHOS

PODERES

- CORTE DE OBSTÁCULOS
- AUMENTAR FORÇA +1
- CONSTRUIR OBJETOS

DESVANTAGENS

- IMPULSIVO
- AGE SEM PENSAR



XANGÔ

CARACTERÍSTICAS

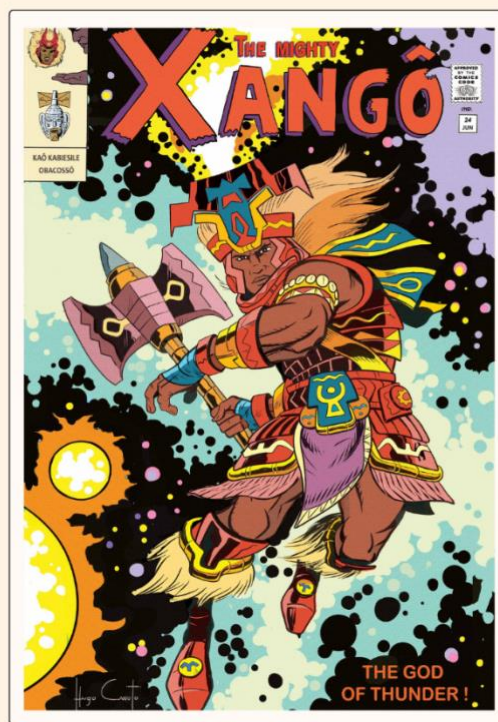
- JUIZ
- JUSTO
- LÍDER

PODERES

- GOLPE DE JUSTIÇA
- JULGAMENTO
- EXPLOÇÃO DE FOGO
- TROVÕES

DESVANTAGENS

- ORGULHOSO
- NÃO ACEITA ORDENS FACILMENTE



OXUM

CARACTERÍSTICAS

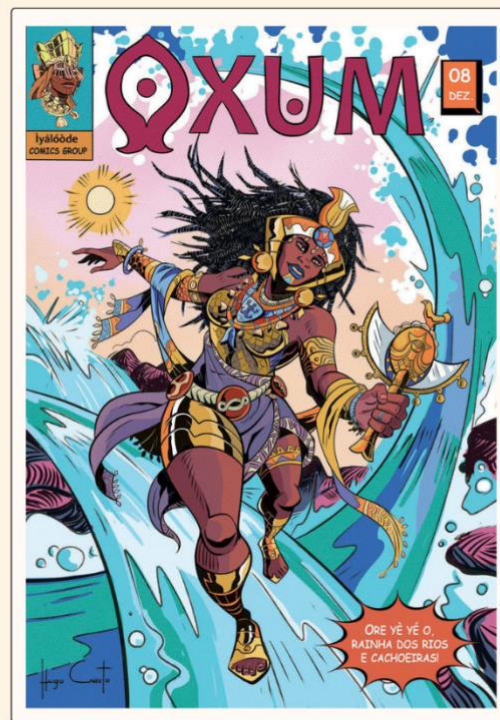
- CURADORA
- AMOROSA
- SENSÍVEL

PODERES

- CURAR ALIADOS
- ENCANTAR INIMIGOS
- PURIFICAR ÁGUA

DESVANTAGENS

- TIMIDEZ
- SENSIBILIDADE EM AMBIENTES HOSTIS



ÍANSÃ

CARACTERÍSTICAS

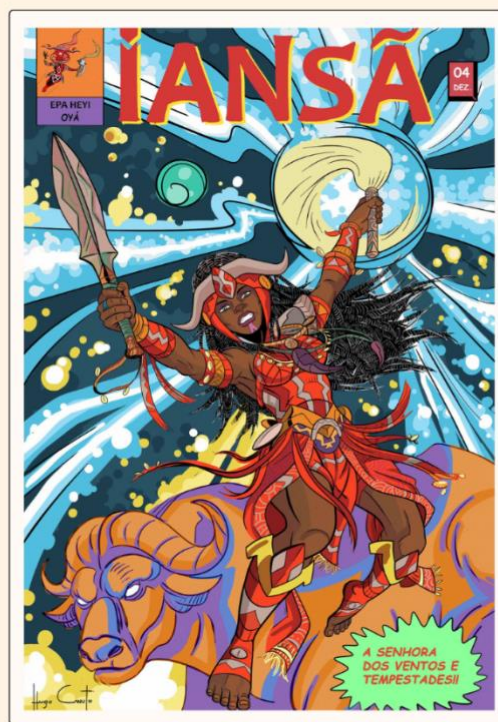
- GUERREIRA
- PROTETORA DOS ESPÍRITOS

PODERES

- CONTROLAR VENTOS
- TEMPESTADE
- ESPADA DE RAIO
- FALAR COM OS ESPÍRITOS

DESVANTAGENS

- IMPULSIVA
- DIRETA



Apêndice 3 Fichas de personagem pré-preenchidas

FICHA DE PERSONAGEM

RPG Orixás

NOME DO PERSONAGEM

PONTOS DE VIDA

FILIAÇÃO

☐ XANGÔ 

☐ IANSÃ 

☐ OXUM 

☐ OGUM 

☒ OXÓSSI 

PONTOS DE HABILIDADES

FORÇA ● ○ ○ ○ ○ ○

HABILIDADE ● ○ ○ ○ ○ ○

RESISTÊNCIA ● ○ ○ ○ ○ ○

ARMADURA ● ○ ○ ○ ○ ○

PODER DE FOGO ● ○ ○ ○ ○ ○

OBJETO DE PODER

VANTAGENS/
PODERES RECEBIDOS

DESVANTAGENS

ÍTEMS

GUIA
DE
JOGO



FICHA DE PERSONAGEM

RPG ORIXÁS

NOME DO PERSONAGEM

PONTOS DE VIDA

FILIAÇÃO

PONTOS DE HABILIDADES

☐ XANGÔ 

FORÇA ● ○ ○ ○ ○ ○

☐ IANSÃ 

HABILIDADE ● ○ ○ ○ ○ ○

☒ OXUM 

RESISTÊNCIA ● ○ ○ ○ ○ ○

☐ OGUM 

ARMADURA ● ○ ○ ○ ○ ○

☐ OXÓSSI 

PODER DE FOGO ● ○ ○ ○ ○ ○

OBJETO DE PODER

VANTAGENS/
PODERES RECEBIDOS

DESVANTAGENS

ÍTEMS

GUIA
DE
JOGO



FICHA DE PERSONAGEM

RPG Orixás

NOME DO PERSONAGEM

PONTOS DE VIDA

FILIAÇÃO

PONTOS DE HABILIDADES

☐ XANGÔ 

FORÇA ● ○ ○ ○ ○ ○

☐ IANSÃ 

HABILIDADE ● ○ ○ ○ ○ ○

☐ OXUM 

RESISTÊNCIA ● ○ ○ ○ ○ ○

☒ OGUM 

ARMADURA ● ○ ○ ○ ○ ○

☐ OXÓSSI 

PODER DE FOGO ● ○ ○ ○ ○ ○

OBJETO DE PODER

VANTAGENS/
PODERES RECEBIDOS

DESVANTAGENS

ÍTEMS

GUIA
DE
JOGO



FICHA DE PERSONAGEM

RPG Orixás

NOME DO PERSONAGEM

PONTOS DE VIDA

FILIAÇÃO

☐ **XANGÔ** 

☒ **IANIÁ** 

☐ **OXUM** 

☐ **OGUM** 

☐ **OXÓSSI** 

PONTOS DE HABILIDADES

FORÇA ● ○ ○ ○ ○ ○

HABILIDADE ● ○ ○ ○ ○ ○

RESISTÊNCIA ● ○ ○ ○ ○ ○

ARMADURA ● ○ ○ ○ ○ ○

PODER DE FOGO ● ○ ○ ○ ○ ○

OBJETO DE PODER

VANTAGENS/
PODERES RECEBIDOS

DESVANTAGENS

ÍTEMS

GUIA
DE
JOGO



FICHA DE PERSONAGEM

RPG Orixás

NOME DO PERSONAGEM

PONTOS DE VIDA

FILIAÇÃO

☒ **XANGÔ** 

☐ **IANI** 

☐ **OXUM** 

☐ **OGUM** 

☐ **OXÓSSI** 

PONTOS DE HABILIDADES

FORÇA ● ○ ○ ○ ○ ○

HABILIDADE ● ○ ○ ○ ○ ○

RESISTÊNCIA ● ○ ○ ○ ○ ○

ARMADURA ● ○ ○ ○ ○ ○

PODER DE FOGO ● ○ ○ ○ ○ ○

OBJETO DE PODER

VANTAGENS/
PODERES RECEBIDOS

DESVANTAGENS

ÍTEMS

GUIA
DE
JOGO



Apêndice 4 Prompt utilizado para criação do mapa pelo Chat GPT

Gostaria de criar um mapa em tamanho A3, na horizontal, para jogar RPG. Este mapa deve ter 5 reinos africanos representados por 5 templos diferentes com arquitetura africana tribal. Esses templos devem estar imersos em um terreno de savana (com rios, alguns animais típicos da savana e pequenas áreas com árvores e montanhas). A borda do mapa deve lembrar o tema África tribal. Os 5 reinos, representados cada um por 1 templo, devem ser interligados no mapa por estradas de terra. Também cada um dos 5 templos deve representar um orixá, sendo os 5 orixás selecionados: 1. Xangô, 2. Iansã, 3. Oxum, 4. Ogum e 5. Oxóssi. Lembro que o mapa deve estar na horizontal. Os nomes dos orixás devem estar em uma legenda logo abaixo de cada um dos templos no mapa. No lado direito do mapa existe uma pequena cidadela tribal africana, com cerca de 10 pequenas construções agrupadas, de onde parte a primeira estrada de terra para o templo do reino de Oxóssi. O estilo artístico é uma pintura feita a lápis do tipo desenho de história em quadrinhos para adultos.

Apêndice 5 Ficha de inscrição via formulário Google

Ficha de Inscrição

Prezado aluno(a) do DESU/INES,
Gostaria de convidá-lo(a) a participar de uma sessão de jogo de RPG chamada:
"Ancestrália, RPG".

Esse RPG é um jogo inspirado em Histórias em Quadrinhos (HQs) da mitologia dos
ORIXÁS.

As inscrições estarão sujeitas à **análise e seleção dos organizadores** caso o número de inscrições ultrapasse a disponibilidade de vagas.

Data da sessão Grupo 1 (2025.2)

15/09 (segunda-feira)

Horário da tarde

15:30 min às 18h

Data da sessão Grupo 2 (2025.2)

22/09 (segunda-feira)

Horário da manhã

9h às 11h:30

Local das sessões de jogo de RPG

Sala de Produção de Materiais Didáticos (3º Andar, Sala 303) | Prédio do DESU

Haverá **certificado de participação** desde que o participante chegue pontualmente e permaneça até o final

* Indica uma pergunta obrigatória

Seu e-mail

Escreva o seu **NOME E SOBRENOME COMPLETO** (sem abreviações) *

Sua resposta

Escreva seu **TELEFONE PRINCIPAL** de contato (WhatsApp). *

Sua resposta

Qual **HORÁRIO/GRUPO** você pretende participar? *

- ☐ Grupo 1 (horário da tarde) 15:30 min às 18h em 15/09/25 (segunda-feira)
- ☐ Grupo 2 (horário da manhã) 9h às 11:30 em 22/09/25 (segunda-feira)

Você é **SURDO** ou **OUVINTE**? *

- ☐ Surdo
- ☐ Ouvinte

- ☐ Graduação em Pedagogia Bilíngue (presencial).
- ☐ Pós-graduação Lato sensu (presencial).
- ☐ Mestrado em Educação Bilíngue (presencial).
- ☐ Aluno Especial do Mestrado em Educação Bilíngue (presencial)
- ☐ Egresso do Mestrado em Educação Bilíngue

Qual o seu número de **MATRÍCULA**? *

Sua resposta

Avançar

Limpar formulário

Nunca envie senhas pelo Google Formulários.

Este formulário foi criado em Instituto Nacional de Educação de Surdos. - [Entre em contato com o proprietário do formulário](#)

Este formulário parece suspeito? [Denunciar](#)

Google Formulários