



**Priscila Starosky**

***O role-playing game como proposta pedagógica  
de co-construção de histórias no contexto da surdez***

**Tese de Doutorado**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Letras.

Orientadora: Maria das Graças Dias Pereira

Rio de Janeiro  
Abril de 2011



**Priscila Starosky**

***O role-playing game como proposta pedagógica  
de co-construção de histórias no contexto da surdez***

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Letras do Departamento de Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Profa. Maria das Graças Dias Pereira**

Orientadora

Departamento de Letras – PUC-Rio

**Profa. Liliana Cabral Bastos**

Departamento de Letras – PUC-Rio

**Profa. Rita Maria de Souza Couto**

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

**Profa. Branca Falabella Fabrício**

UFRJ

**Profa. Tânia Mara Gastão Saliés**

UERJ

**Prof. Carlos Eduardo Klimick Pereira**

Associação Carioca de Ensino Superior – ACESU

**Profa. Denize Berruezo Portinari**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia  
e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 01 de abril de 2011

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor, do orientador e da universidade.

## Priscila Starosky

Graduada em Fonoaudiologia pela UFRJ em 2001. Mestrada em Letras, área de concentração Linguística pela UERJ em 2005. Doutora em Letras – Estudos da Linguagem pela PUC-Rio. Realiza pesquisas no âmbito da Linguística Aplicada e dos estudos Sócio-culturais em interação tendo como temas o letramento no contexto da surdez e as práticas discursivas e identitárias que circulam nos contextos de saúde e educação. Atuou como professora substituta do Curso de Fonoaudiologia da UFRJ. Atualmente, participa como professora convidada em cursos de pós-graduação em Fonoaudiologia e como professora substituta na Faculdade de Letras da UERJ.

## Ficha Catalográfica

Starosky, Priscila

O role-playing game como proposta pedagógica de co-construção de histórias no contexto da surdez / Priscila Starosky ; orientadora: Maria das Graças Dias Pereira. – 2011.

242 f. : il. (color.) ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, 2011.

Inclui bibliografia

1. Letras – Teses. 2. Narrativa. 3. Role-playing game. 4. Surdez. 5. Multiletramentos. 6. Interação. 7. Bilinguismo. 8. Co-narração. I. Pereira, Maria das Graças Dias. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Letras. III. Título.

CDD: 400

Aos meus pais, Egon e Solange,  
que são os personagens protagonistas da minha história.

## Meus Agradecimentos

À Maria das Graças Pereira, orientadora de doutorado, por ter acreditado na minha pesquisa e sabiamente me guiado, com carinho, amizade e paciência.

Aos professores do Departamento de Letras – Estudos da Linguagem, pelos conselhos e preciosas colaborações.

A todos os funcionários da Secretaria de Letras da PUC-Rio, especialmente Chiquinha e Dani, pelo suporte, atenção e “helps” de última hora.

Ao CNPq pelo suporte financeiro que me permitiu realizar e concluir o curso.

Aos meus colegas de curso, cujos breves contatos foram marcantes e solidários.

À minha família, queridos pais, Egon e Solange, e queridos irmãos, Emiliano e Míriam, por sempre terem me apoiado e incentivado, estando ao meu lado nos melhores e piores momentos desta caminhada.

A todos os participantes e colaboradores do Ambulatório de Surdez da UFRJ, Marlene, Gisele, Caio, Rafaela, Gabriel e Marcelo, para os quais esta pesquisa foi idealizada e sem os quais não poderia ter sido realizada.

Ao meu queridíssimo amigo e consultor de pesquisa Carlos Klimick, que, com primor e carinho, me inseriu no mundo do RPG e me ajudou a compreendê-lo, tornando esse estudo possível.

À querida Eliane Bettocchi, que me aceitou como participante na sua pesquisa e me apresentou à comunidade dos *rpgistas*, como também, pelas suas contribuições valiosas.

Ao meu amigo e auxiliar de pesquisa, Rian Rezende, por ter me ajudado a inserir os participantes da pesquisa no mundo de aventura e fantasia do RPG.

Às professoras e ao professor da banca, pelas proveitosas críticas e sugestões.

A todos os meus amigos, especialmente às queridas Liana Biar, Elaine Pelaez, Talita Oliveira, Renata Gaspar, Melissa França e Carolina Magalhães, por terem contribuído direta e indiretamente e por serem as pessoas maravilhosas que são.

Ao meu amado Deus, que me sustenta em todos os momentos.

## Resumo

Starosky, Priscila; Pereira, Maria das Graças Dias. **O *role-playing game* como proposta pedagógica de co-construção de histórias no contexto da surdez.** Rio de Janeiro, 2011. 242p. Tese de Doutorado – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O estudo consiste em mostrar e discutir o desenvolvimento e a implementação de uma proposta pedagógica de co-construção de histórias através do *role-playing game* (RPG) no contexto terapêutico-fonoaudiológico de letramento de surdos com orientação bilíngue. A pesquisadora, além de experienciar a prática do RPG e de desenvolver uma proposta do jogo adaptada às especificidades de adolescentes surdos bilíngues, também analisa a co-construção narrativa, sob o ponto de vista interacional, durante a dinâmica de multiparticipação do próprio jogo. As bases teóricas do trabalho são interdisciplinares e fundamentam-se na Teoria da Narrativa, na Sócio-linguística Interacional, no Sócio-interacionismo Vygotskyano e em Práticas de Multiletramentos no contexto da surdez. A pesquisa, realizada no Ambulatório de Surdez do Curso de Fonoaudiologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro, é qualitativa de natureza participante, de caráter longitudinal e exploratório. Os dados foram gerados em seis sessões de implementação do RPG, das quais participaram quatro adolescentes surdos e uma professora surda (na condição de jogadores), um pesquisador de RPG e educação (na condição de mestre), a pesquisadora (como auxiliar) e uma intérprete de Libras. O *corpus* é constituído de segmentos da transcrição das interações face-a-face entre os jogadores surdos e seus mediadores (mestre, auxiliar e intérprete), em Libras e Português, durante as sessões de jogo. Os resultados mostram que os modos interacionais e multisemióticos de uma prática linguístico-discursiva específica, como o RPG, estão voltados para a criação conjunta e a co-autoria de narrativas ficcionais. Do ponto de vista teórico da Teoria da Narrativa, pode-se perceber que as narrativas co-construídas nos movimentos do jogo têm, ao mesmo tempo, uma relação de aproximação e de oposição à estrutura canônica laboviana. As atividades de

contar histórias envolvem recontagem e criação de cenas narrativas, em pequenas e grandes narrativas. A criação instantânea de cenas de ação e o mundo imaginário paralelo em espaço e tempo, que surge da simulação baseada na ambientação, fazem do RPG um nascedouro de pequenas narrativas ficcionais que se entrecruzam e criam coerência na construção de uma grande narrativa. Do ponto de vista metodológico, pode-se perceber que o RPG, desenvolvido especialmente para um grupo de adolescentes surdos, promoveu interação entre os adolescentes, a professora e seus mediadores, com relevantes práticas de letramento envolvendo múltiplas semioses: a linguística, a visual, a espacial, a gestual e a tátil-sinestésica. Ressaltamos, portanto, que a característica hipermidiática do jogo foi essencial para envolver os adolescentes na atividade. A interatividade, enquanto traço essencial ao jogo, o uso de diferentes enquadres, os posicionamentos, o uso das pistas de contextualização e da alternância de código fizeram da prática do RPG uma experiência de novas formas de contar histórias por parte dos aprendizes surdos, fundamentais no processo de construção de sentidos e de desenvolvimento da linguagem dos mesmos, em contexto bilíngue.

### **Palavras-chave**

Narrativa; role-playing game; surdez; multiletramentos; interação; bilingüismo; co-narração.

## Abstract

Starosky, Priscila; Pereira, Maria das Graças Dias (Advisor). **Role-playing game as a pedagogical proposal for the co-construction of stories in the context of deafness.** Rio de Janeiro, 2011. 242p. Phd. Dissertation – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This study consists in presenting and discussing the development and implementation of a pedagogical proposal for the co-construction of stories by means of the *Role-playing game* (RPG) in a Speech Therapy (Phonoaudiology) context of literacy of deaf people, following a bilingual orientation. The researcher experienced the practice of RPG and developed an adapted proposal of the game for bilingual deaf adolescents. Moreover, the researcher analyses the co-construction of narratives, in an interactional perspective, during the multiparticipation dynamics of the game itself. The theoretical bases of the study are interdisciplinary and founded on Narrative Theory, Interactional Sociolinguistics, Vygotskyian Sociointeractionism and Multiliteracy Practices in the context of deafness. The research, which was developed in the Ambulatory of Deafness of the Speech Therapy Course at the Federal University of Rio de Janeiro, is a qualitative, participant, longitudinal exploratory study. The data was generated in six sessions in which the RPG was implemented, with the participation of four deaf adolescents and a deaf teacher (as players), a researcher on RPG and Education (as master of the game), the researcher (as assistant of the game) and an interpreter of Libras (Brazilian Sign Language). The *corpus* is constituted of transcription segments of face-to-face interactions among the deaf players and their mediators (master, assistant and interpreter) during the game sessions, both in Libras and in Portuguese. The results point out that the interaction and multisemiotic modes of a specific linguistic-discursive practice such as the RPG are intended for the joint creation and co-authorship of fictional narratives. From the theoretical point of view of Narrative Theory, it can be noticed that the narratives co-constructed during the game moves have, at the same time, a relationship both of proximity and of opposition to the labovian

canonical structure. The activities of telling stories involve the retelling and creation of narrative scenes, in small and big narratives. The instantaneous creation of action scenes and of a parallel imaginary world in space and time, emerging from the simulation based on the story setting, makes the RPG bring to birth small fictional narratives that intersect and create coherence in the construction of a big narrative. From the methodological point of view, it can be seen that the RPG, specially the one developed for a group of deaf adolescents, promoted the interaction among these adolescents, the teacher and their mediators, with relevant literacy practices involving multiple semioses, such as: the linguistic, the visual, the spatial, the gestual and the tact-sinesthetic. Therefore, the hypermediatic features of the game were fundamental for engaging the adolescents into the activity. The interactivity, essential to the game, the use of different frames, the positionings, the use of contextualization cues and of code-switching turned the RPG practice into an experience in which deaf learners could deal with new forms of telling stories. This is fundamental in the process of meaning construction and language development of deaf learners in a bilingual context.

## **Keywords**

Narrative; role-playing game; deafness; multiliteracies; interaction; bilingualism; co-narration.

## Sumário

<b>1 Introdução</b>	<b>16</b>
1.1 As fases da pesquisa	20
1.1.1 A primeira fase: aprendendo a jogar	20
1.1.2 A segunda fase: elaborando o novo jogo	22
1.1.3 A terceira fase: implementando o jogo	22
1.1.4 A quarta fase: reflexões sobre o RPG como prática pedagógica	23
1.2 A organização dos capítulos	24
<b>2 Surdez e (multi)letramento(s)</b>	<b>26</b>
2.1 “Ouvintismos” e Bilinguismo	28
2.2 Como os surdos narram em L1 e em L2	37
2.3 Práticas de Letramento(s) no contexto da surdez	40
<b>3 Os jogos/brincadeiras como práticas de socialização</b>	<b>46</b>
3.1 O desenvolvimento das brincadeiras e o contexto da surdez	48
3.2 ZDP e mediação: processo de construção de sentidos	50
3.2 O <i>role-playing game</i> : quando jogar é contar história	54
<b>4 Interfaces teórico-metodológicas</b>	<b>60</b>
4.1 Narrativas orais e ficcionais	61
4.1.1 A narrativa canônica laboviana	62
4.1.2 O ato de narrar: formas do sujeito agir e conceituar o mundo	63
4.1.3 As “pequenas” e as “grandes” narrativas	66
4.1.4 Aspectos da co-narração	68
4.1.5 Narrativas ficcionais e os diferentes meios	70
4.2 As contribuições da Sociolinguística Interacional	75
<b>5 O pesquisador como artesão</b>	<b>81</b>
5.1 Experiência imersiva na prática do RPG	82
5.1.1 A aventura da pesquisadora como jogadora	84

5.2	Elaboração de um RPG para adolescentes surdos	89
5.3	Contexto da pesquisa e perfil dos participantes	96
5.4	A geração de dados e o Design Metodológico	100
5.5	Considerações sobre o <i>corpus</i>	105
<b>6</b>	<b>O RPG em cena</b>	<b>108</b>
6.1	Prólogo: Preparando-se para o jogar	111
6.1.1	A escolha das personagens e seus sinais: avaliações e posicionamentos	112
6.1.2	A regra dos dados: compreensão continuada	122
6.2	Primeiro Ato: “A Viagem”	124
6.3	Segundo Ato: “A Trilha”	136
6.4	Terceiro Ato: “O Engenho”	157
6.5	Quarto Ato: “A Maldição de Dom Gaspar”	186
6.6	Epílogo: “outras” histórias e a fala dos participantes	196
<b>7</b>	<b>Ao acender as luzes</b>	<b>207</b>
7.1	Respondendo às perguntas	207
7.2	Das implicações, limitações do estudo e encaminhamentos futuros	211
<b>8</b>	<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>212</b>
Anexo 1	Narrativa da pesquisadora sobre a sua experiência com o RPG	225
Anexo 2	Ficha de personagem – <i>Brasil Barroco</i>	226
Anexo 3	Roteiro da Aventura <i>Tina e os Caçadores de Enigmas no Engenho do Medo</i>	228
Anexo 4	Fichas das personagens (PCs) da Aventura <i>Tina e os Caçadores de Enigmas no Engenho do Medo</i>	235
Anexo 5	E-mail da NPC Rúbia	238
Anexo 6	Convenções de Transcrição 1	239
Anexo 7	Convenções de Transcrição 2 – Libras	240

## Lista de Figuras

Figura 1 – Cartas de Tarô: A Lua e O Sol	16
Figura 2 – Mãos que falam	26
Figura 3 – Multiculturalismo e multi- ou transletamentos	43
Figura 4 – Faz-de-conta	46
Figura 5 – A Zona de Desenvolvimento Proximal	52
Figura 6 – Entrecruzamentos	60
Figura 7 – A artesã	81
Figura 8 – Capa da Minissérie <i>Tina e os Caçadores de Enigmas: Mistério Cósmico</i> (setembro, 2007)	91
Figura 9 – Capa da Minissérie <i>Tina e os Caçadores de Enigmas: Mistério Cósmico</i> (outubro, 2007)	92
Figura 10 – Capa da Minissérie <i>Tina e os Caçadores de Enigmas: Mistério Cósmico</i> (novembro, 2007)	92
Figura 11 – Capa do Módulo de Aventuras <i>O Desafio dos Bandeirantes: A Floresta do Medo / O Engenho</i>	93
Figura 12 – Página 17 do Módulo de Aventuras <i>O Desafio dos Bandeirantes: A Floresta do Medo / O Engenho</i>	93
Figura 13 – Planta baixa do Engenho	94
Figura 14 – Miniaturas bidimensionais das personagens	95
Figura 15 – Design Metodológico da pesquisa de campo	101
Figura 16 – Capa da Minissérie <i>Tina e os Caçadores de Enigmas: Criaturas Lendárias</i> (março de 2008)	103
Figura 17 – Capa da Minissérie <i>Tina e os Caçadores de Enigmas: Criaturas Lendárias</i> (abril de 2008)	103
Figura 18 – RPG de mesa	109
Figura 19 – PC Tina, jogadora Renata, sinal (M <sub>liso</sub> CABELO)	119
Figura 20 – PC Rolo, jogador Guilherme, sinal (costeleta <sub>BARBA</sub> enrolada)	119
Figura 21 – PC Pipa, jogadora Mariana, sinal (chanelCABELO)	120
Figura 22 – PC Zecão, jogador Cláudio, sinal (queixo <sub>BARBA</sub> )	120
Figura 23 – NPC Rúbia sinal (rabo de cavaloCABEÇA)	120
Figura 24 – PC Jaiminho, jogador Murilo, sinal (J+)	120
Figura 25 – NPC Professor Luis Sérgio, sinal (costeleta <sub>BARBA</sub> )	121
Figura 26 – Imagem de engenho utilizada no do e-mail enviado pela personagem Rúbia	128
Figura 27 – Velas: objeto mediador do setting trilha	140

Figura 28 – Fita azul: objeto mediador do <i>setting</i> trilha	145
Figura 29 – Menina: personagem NPC do <i>setting</i> trilha	146
Figura 30 – Casal – moça branca e garoto negro: personagens NPCs do <i>setting</i> trilha	151
Figura 31 – Livro: objeto mediador do <i>setting</i> trilha	151
Figura 32 – Engenho abandonado: casa grande e senzala à direita	160
Figura 33 – Varanda 1: primeiro <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	161
Figura 34 – Capela: segundo <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	162
Figura 35 – Crucifixo: <i>setting</i> capela	162
Figura 36 – Sala de jantar 1: terceiro <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	162
Figura 37 – Quarto de hóspedes 1: quarto <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	164
Figura 38 – Quarto de hóspedes 2: quinto <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	167
Figura 39 – Ratazana: <i>setting</i> quarto de hóspede 2	167
Figura 40 – Sala de Jantar 2: sexto <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	168
Figura 41 – Corredor 1: sétimo <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	171
Figura 42 – Sala de costura: oitavo <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	171
Figura 43 – Mulher da cadeira de balanço: NPC <i>setting</i> sala de costura	172
Figura 44 – Varanda 2: nono <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	173
Figura 45 – Cozinha: décimo <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	173
Figura 46 – Gato preto: <i>setting</i> cozinha	174
Figura 47 – Corredor 2: décimo primeiro <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	174
Figura 48 – Ordem em que os <i>settings</i> do primeiro andar da casa grande (tabuleiro) foram percorridos pelas personagens/jogadores	175
Figura 49 – Quadro do casal: <i>setting</i> corredor 3	178

Figura 50 – Corredor 3: décimo segundo <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	178
Figura 51 – Quarto de solteiro 3: décimo terceiro <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	179
Figura 52 – Quarto de solteiro 4: décimo quarto <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	185
Figura 53 – Cordão com pingente-relicário: objeto mediador <i>setting</i> quarto de solteiro 4	185
Figura 54 – Quarto de casal: décimo quinto <i>setting</i> da casa grande (tabuleiro)	185
Figura 55– Ordem em que os <i>settings</i> do segundo andar da casa grande (tabuleiro) foram percorridos pelas personagens/jogadores	186
Figura 56 – Miniatura da personagem Rúbia: objeto mediador da Cena 12	190
Figura 57 – Dom Gaspar brindando com seus convidados	192
Figura 58 – Ataque dos zumbis/mortos-vivos	196
Figura 59 – A temporalidade na narrativa construída no RPG	202
Figura 60 – A “teia” de significações: RPG como prática de multiletramento	203
Figura 61 – O teatro	207

*Há quem diga que todas as noites são de sonhos. Mas há também quem garanta que nem todas, só as de verão. Mas no fundo isso não tem muita importância. O que interessa mesmo não são as noites em si, são os sonhos. Sonhos que o homem sonha sempre. Em todos os lugares, em todas as épocas do ano, dormindo ou acordado.*

Shakespeare, *Sonho de uma noite de verão*