

ABBOTT, H. P. Story, plot and narration. In: HERMAN, D. (Ed.). **Narrative**. Londres: Cambridge University Press, 2009. p. 39-50.

APPEL, R.; MUSKEY, P. **Language contact and bilingualism**. London, New York: Arnold, 1992. [1987]

ARAÚJO, C. C. M.; LACERDA, C. B. F. Esferas de atividade simbólica e a construção de conhecimento pela criança surda. **Revista Brasileira de Educação Especial**, 3(14), p. 427 – 446, 2008.

ATKINSON, P.; HAMMERSLEY, M. Ethnography and participant observation. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **The handbook of qualitative research**. Thousand Oaks, SA: Sage, 1994. p. 248-261.

ATKINSON, J. M.; HERITAGE, J. Transcript notation. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **Structures of social action**. Studies in conversation analysis. Cambridge: Cambridge University Press, 1984. p. ix-xvi.

AUER, Peter. From code-switching via language mixing to fused lects: toward a dynamic typology of bilingual speech. **International Journal of Bilingualism**. Vol 3, N. 4, p. 309-332, December, 1999.

BACKER, C. Ethnomethodological analyses of interviews. In: GUBRIUM, J. F.; HOLSTEIN, J. A. (Eds.). **Handbook of interview research**. Thousand Books, Sage, 2001.

BAKHTIN, M. (VOLOCHINOV). **Marxismo e filosofia da linguagem**. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 1981. [1929]

_____. **Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes. 2003. [1952]

BAMBERG, M. **Narrative development: six approaches**. Mahuah (NJ): Erlbraum Associaties, 1997.

_____. Narrative discourse and identities. In: MEISTER, J. C. et al. (Eds.). **Narratology beyond literary criticism**. Berlim & New York: Walter de Gruyter, 2004. p. 213-237.

BAMBERG, M.; GEORGAKOPOULOU, A. Small stories as a new perspective in narrative and identity analysis. **Text & Talk**. Special Issue. Narrative analysis in the shift from texts to practices, 28(3), 377-396, 2008.

BARBUDO, M. I. s.v. “Prólogo”, **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt>>. Acesso em: 15 fev 2011.

BASTOS, L. C. Diante do sofrimento do outro – narrativas de profissionais de saúde em reuniões de trabalho. **Calidoscópico** (UNISINOS), São Leopoldo, RGS, v. 6, n. 2, p. 76-85, 2008.

BATENSON, G. Uma Teoria sobre Brincadeira e Fantasia. Trad. Lúcia Quental. In: RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Orgs.). **Sociolingüística Interacional**. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002. [1972] p. 85-106.

BATISTA, M. F. S. **Ser mãe ouvinte de filho surdo**: a construção de identidade na narrativa de mães de crianças surdas. Rio de Janeiro, 2006. Dissertação (Mestrado no Programa de Pós-graduação em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ.

BETTOCCHI, E. **Brasil Barroco**: Um jogo de luz e sombras. Cenário para o RPG Incorporais: sobre o Brasil Colonial, entre 1650 e 1720. Rio de Janeiro, 2006.

BLOM, J.; GUMPERZ, J. J. O significado social da estrutura lingüística: alternância de códigos na Noruega. In: RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Orgs.). **Sociolingüística Interacional**. São Paulo: Edições Loyola, 2002. [1972] p. 45-84.

BORGES, J. L. O jardim das veredas que se bifurcam. In: BORGES, J. L. **Ficções**. Tradução: Carlos Nejar. São Paulo: Globo, 2001. [1970]

BREUNIG, C. **A alternância de código com pedagogia culturalmente sensível nos eventos de letramento em contexto bilíngue**. Porto Alegre, 2005. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Letras da UFRGS.

BRIDGEMAN, T. Time and space. In: HERMAN, D. (Ed.). **Narrative**. Londres: Cambridge University Press, 2009. p. 52-65.

BRITO, L. F. **Integração Social e Educação de Surdos**. 1. ed. Rio de Janeiro: Babel, 1993.

BRUNER, J. S. **Acts of meaning**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

_____. **Cultura da Educação**. Lisboa: Edições 70, 1996.

_____. The ontogenesis of speech acts. **Journal of child language**. v.2, p.1-19, 1975.

_____. Early social interaction and language development. In: SCHAEFFER, H. R. (Eds.). **Studies in mother-child interaction**. London: Academic Press, 1977.

CALVINO, I. **O castelo dos destinos cruzados**. São Paulo: Campanha das Letras, 1991. [1973]

CEIA, C. s.v. “Acto”, **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia, Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt>>. Acesso em: 15 fev 2011.

_____. s.v. “Epílogo”, **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia, Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt>>. Acesso em: 15 fev 2011.

CHAMBERS, E. Applied Ethnography. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. **Handbook of qualitative research**. California: Sage Publications, 2000.

CICCONE, M. M. C. Considerações sobre os fundamentos básicos de Comunicação Total. In: CICCONE, M. M. C. **Comunicação Total: Introdução, Estratégias a Pessoa Surda**. 2. ed. Rio de Janeiro: Cultura Médica, 1996.

DEZANI, A. S.; CHIARI, B. M. Características da narrativa oral de deficientes auditivos. **Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia**. 11 (4), p. 272-278, 2006.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: ARTMED, 2006. [2003]

DORMANS, J. On de role of de die: a brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. **The international journal of computer game reaserch**. v. 6, issue 1, December, 2006. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>>. Acesso em: 01 jun 2009.

DURANTI, A. The audience as co-author: an introduction. **Text**, v. 6, 239-247, 1986.

_____. Language as culture in U.S. anthropology. **Current Anthropology**, 44.3: 323-47, 2003.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ERICKSON, F. Ethnography microanalysis of interaction. In: LECOMPTE, M.; PREISSELE, J. (Eds.). **The handbook of qualitative research of education**. New York: Academic Press, 1992.

FELIPE, T. M. Introdução à Gramática da LIBRAS. In: RINALDI, G. et al. (Orgs.). **Educação Especial: deficiência auditiva**. Série Atualidades Pedagógicas, N. 4. Brasília: SEESP, 1997. Disponível em: <http://www.ines.org.br/ines_livros/37/37_003.HTM> Acesso em: 15 fev 2011.

FERREIRA, C. M. P. **Contagem e recontagem do conto Chapeuzinho Vermelho: co-construção da narrativa por crianças surdas em segunda língua através da mediação em terapia fonoaudiológica**. Rio de Janeiro, 2008. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

FERREIRA, W. M. **Os gestos na interação de crianças ouvintes e surdas: as possibilidades de um contexto bilíngue**. João Pessoa, 2010. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Linguística. Universidade Federal da Paraíba.

FOUCAULT, M. Verdade e poder. In: MACHADO, R. (Org.). **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1990. p. 1-14.

FREEMAN, M. Life “on holiday”? In defense of big stories. **Narrative Inquiry**, 16(1), p. 131-138, 2006.

GAGO, P. C. Questões de transcrição em análise da conversa. **Veredas**, v. 6, n.2, p. 89-113, 2002.

GALUCHO, I. s.v. "Cena", **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt>>. Acesso em: 15 fev 2011.

GARCEZ, P. M.; OSTERMANN, A. C. Glossário conciso de Sociolinguística Interacional. In: RIBEIRO, B.T. e GARCEZ, P. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. ampliada. São Paulo: Edições Loyola, 2002. p. 257-264.

GEERTZ, C. **O saber local**: novos ensaios de antropologia interpretativa. Petrópolis: Vozes, 2001. [1973]

GEORGAKOPOULOU, A. Small and large identities in narrative (inter)action. In: DE FINA, A.; SHIFFRIN, D.; BAMBERG, M. (Eds.). **Discourse and Identities**. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. p. 83-102.

_____. **Small Stories**. Interactions and Identities. Amsterdam/Philadelphia: Johns Benjamins, 2007.

GEORGAKOPOULOU, A.; BAMBERG, M. Small is beautiful: small stories as a new perspective in narrative analysis. **International Pragmatic Association Conference**, 9, Riva del Gardia, 2005.

GESSER, A. Do patológico ao cultural na surdez: para além de um e de outro *ou* para uma reflexão crítica dos paradigmas. **Trab. Ling. Aplic.**, Campinas, 47(1): 223-239, Jan./Jun. 2008.

GESUELI, Z. M. A intertextualidade na elaboração narrativa em Língua de Sinais. In: LACERDA, C. B. F.; GOÊS, M. C. R. (Orgs.). **Surdez**: processos educativos e subjetividade. São Paulo: Editora Lovise, 2000.

GESUELI, Z. M.; ALMEIDA, R. S. As histórias em quadrinhos eletrônicas e o processo de letramento de alunos surdos. **Anais do 14º Congresso de Leitura do Brasil**. Campinas, UNICAMP, 2003. Disponível em: <<http://www.alb.com/anais14/Sem10/C10019.doc>>. Acesso em: 01 jun 2009.

GESUELI, Z. M.; MOURA, L. Letramento e surdez: a visualização das palavras. **Educação Temática Digital – ETD**. v. 7, n. 2. jun, p. 110-122, 2006. Disponível em: <<http://143.106.58.55/revista/include/getdoc.php?id=263&article=134&mode=pdf>>. Acesso em: 11 ago 2008.

GODINHO, E. B. **Incorporais RPG**: design poético para um jogo de representação <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>. Rio de Janeiro, 2008. Tese (Doutorado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

GOFFMAN, E. **Frame Analysis**: an essay on de organization of experience. Boston: Northcarnern University Press, 1982.

_____. Footing. In: RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Orgs.). **Sociolinguística Interacional**. São Paulo: Edições Loyola, 2002. [1979] p. 107-148.

_____. A situação negligenciada. In: B.T. Ribeiro; P.M. Garcez (Orgs.). **Sociolinguística Interacional**. São Paulo: Edições Loyola, 1979. [2002] p. 13-20.

GOLDFELD, M. Propostas para uma fonoaudiologia inserida no bilingüismo e baseada no sócio-interacionismo. **Espaço: informativo técnico-científico do INES**. N. 22, jul/dez. Rio de Janeiro: INES, 2004.

_____. Surdez. In: GOLDFELD, M. (Org.). **Fundamentos em Fonoaudiologia: linguagem**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003. p. 97-112.

_____. **O brincar na relação entre mães ouvintes e filhos surdos**. São Paulo, 2000. Tese (Doutorado em Distúrbios da Comunicação Humana) – Escola Paulista de Medicina, Universidade Federal de São Paulo – UNIFESP.

_____. **A Criança Surda**. 1. ed. São Paulo: Plexus, 1997.

GUARINELLO, A. C. et al. Surdez e letramento: pesquisa com surdos universitários de Curitiba e Florianópolis. **Rev. Bras. de Ed. Especial**, Marília, v. 15, n. 1, p. 99-120, jan-abril, 2009.

GUIMARÃES, D. S.; SIMÃO, L. M. A negociação intersubjetiva de significados em jogo de interpretação de papéis. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. Vol. 24, N. 4, p. 433-439, Out-Dez, 2008.

GUMPERZ, J. Convenções de Contextualização. In: RIBEIRO, B.T.; GARCEZ, P.M. **Sociolinguística Interacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2002. [1982] p.149-182.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2000.

HIGUCHI, K. K. RPG: o Resgate da História e do Narrador. In.: CITELLI, A. (Coord.). **Outras Linguagens na Escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática**. São Paulo: Cortez, 2001.

HOYLE, S. Participation frameworks in sportscasting play: imaginary and literal footings. In: TANNEN, D. (Ed.). **Framing in discourse**. New York: Oxford University Press, 1993.

HUGHES, P. Exploring visual literacy across the curriculum. In: EVANS, J. **What in the picture books**. Londres: Paul Chapman Publishing, 1998.

HUTCHBY, I.; WOOFFITT, R. **Conversation Analysis: principles, practices an applications**. Cambridge: Polity Press, 1988.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico 2000**. Rio de Janeiro, 2000. Disponível em: <<http://www.sidra.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 15 jan 2011.

JOHNSTONE, B. Discourse analysis and narrative. In: SHIFFRIN, D.; TANNEN, D.; HAMILTON, H. (Orgs.). **The handbook of discourse analysis**. Oxford: Blackwell, 2001. p. 635-649.

KAUCHAKJE, S. Comunidade Surda: as demandas identitárias no campo dos direitos, da inclusão e da participação social. In: SILVA, I. R.;

KAUCHAKJE, S.; GESUELI, Z. M. (Orgs.). **Cidadania, surdez e linguagem**: desafios e realidades. São Paulo: Plexus, 2003. p. 57-76.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a Brincadeira. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. O Jogo e a Educação Infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KLAPPROTH, D. M. **Narrative as social practice**: Anglo-Western and Australian Aboriginal oral tradition. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2004.

KLEIMAN, A. Ação e mudança na sala de aula: uma pesquisa sobre letramento e interação. In: ROJO, R. (Org.). **Alfabetização e letramento**: perspectivas lingüísticas. Campinas: Mercado de Letras, 1998. p. 173-203.

KLEIN, M. Os discursos sobre surdez, trabalho e educação e a formação do surdo trabalhador. In: SKLIAR, C. (Org.). **A Surdez**: um olhar sobre as diferenças. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005.

KOZLOWSKI, L. A proposta bilíngue de educação do surdo. **Revista Espaço**. Rio de Janeiro: INES, p. 47-53, abr. 1998.

LABOV, W. The transformation of experience in narrative syntax. In: LABOV, W. **Language in the inner city**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972. p. 354-398.

LABOV, W.; WALETSKY, J. Oral versions of personal experience: three decades of narrative analysis. **Journal of narrative and life history**, v. 7, 3-38, 1997. [1967]

LACERDA, C. O desenvolvimento do narrar em crianças surdas: focalizando as primeiras produções em sinais. **Revista Brasileira de Fonoaudiologia**, v.9, n 2, p. 65-72, 2004.

LANE, H. **The mask of benevolence**. San Diego: DawnSignPress, 1992.

LANGELLIER, K. M. "You're marked": breast cancer, tattoo, and the narrative performance of identity. In: BROCKMEIER, J.; CARBAUGH, D. **Narrative and Identity**. Studies in autobiography, self and culture. Amsterdam: John Benjamins, 2001. p. 145-184.

LAW, R. **Robin's Laws of good game mastering**. EUA: Steve Jackson Games, 2002.

LEONTIEV, A. N. **Problems of the development of mind**. Moscow: Progress Publishers, 1981.

_____. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. ed. São Paulo: Ícone, 2001.

LINDE, C. **Life stories, the creation of coherence**. New York: Oxford University Press, 1993.

_____. Narrative in institutions. In: SCHIFFRIN, D; TANNEN, D.; HEIDI, E. (Eds.). **The handbook of discourse analysis**. Moden/Oxford: Blackwell, 2001. p.518-535.

LODI, A. C. B. Uma leitura enunciativa da Língua Brasileira de Sinais: o gênero contos de fadas. **D.E.L.T.A.**, 20:2, p. 281-310, 2004.

LURIA, A. R. **Pensamento e linguagem**: as últimas conferências de Luria. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MCCLEARY, L.; VIOTTI, E. Transcrição de dados de uma língua sinalizada: um estudo piloto da transcrição de narrativas na língua de sinais brasileira (LSB). In: SALLES, H. (Org.). **Bilinguismo dos Surdos**. Questões linguísticas e educacionais. Goiânia: Cãnone Editorial, 2007.

McLAREN, P. **Multiculturalismo crítico**. Trad. Maria Isabel Orofino Schaefer. São Paulo: Cortez, 1997.

McLAREN, P. **Multiculturalismo Revolucionário**: pedagogia do dissenso para o novo milênio. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul, 2000.

MEIRELLES, V.; SPINILLO, A. G. Uma análise da coesão textual e da estrutura narrativa em textos escritos por adolescentes surdos. **Estudos de Psicologia** (Natal), 9(1),131-144, 2004.

MENDO, A. G. **História em quadrinhos**: impresso vs. Web. São Paulo, Editora UNESP, 2008.

MERCER, N. Neo-Vygotskian theory and classroom education. In: STIERER B.; MAYBIN J. (Eds.). **Language, Literacy and Learning in Educational Practice**. Clevedon: Multilingual Matters, 1994. p. 92-110.

MISHLER, E.G. Narrativa e identidade: a mão dupla do tempo. In: LOPES, L. P.; BASTOS, L. C. **Identidade**. Recortes multi e interdisciplinares. Campinas: Mercado das Letras, 2002.

MISHLER, E.; CLARK, J. Prestando atenção às histórias dos pacientes: o reenquadre da tarefa clínica. In: RIBEIRO, B. T.; LIMA, C. C.; DANTAS, M. T. L. (Orgs.). **Narrativa, identidade e clínica**. Rio de Janeiro: Edições IPUB, 2001. p.11-53.

MOELLER, M.; SCHICK, B. Relations between maternal input and a theory of mind understand deaf children. **Child Development**. May/june, v.77, n.3, p. 751-766, 2006.

MOITA-LOPES, L. P. **Identidades fragmentadas**. A construção discursiva de raça, gênero e sexualidade na escola. Campinas: Mercado das Letras, 2002.

MOITA-LOPES, L. P.; ROJO, R. H. R. Linguagens, códigos e suas tecnologias. In: BRASIL.Ministério da Educação. **Orientações Curriculares de Ensino Médio**. Brasília, DF: MEC/SEB/DPEM, 2004. p. 14-56.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

NELSON, K. Narrative, time and the emergence of the encultured self. **Culture & Psychology**, 6(2), 209-223, 2000.

NEW LONDON GROUP. **New Literacies end Classroom Practice**. Disponível em: <<http://www.newliteracies.com.au/what-are-new-literacies?/138/>>. Acesso em: 15 jun 2011.

NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. **Harvard Educacional Review**. Volume 66, Number 1, Spring, 1996.

NEWMAN, F.; HOLZMAN, L. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário**. São Paulo: Loyola, 2002.

NILEP, C. "Code switching" in Sociocultural Linguistics. **Colorado Research in Linguistics**. June 2006. Vol. 19. Boulder: University of Colorado, 2006.

NICOTTI, J. A.; GONZAGA, S.; GONZAGA, P. (Orgs.). **Contos do amor jovem**. Porto Alegre: Leitura XXI, 2006.

OCHS, E. Becoming a speaker of culture. In: KRAMSCH, C. (Ed.). **Language acquisition and language socialization**. New York and London: Continuum, 2002.

_____. Constructing social identity: a language socialization perspective. **Research on Language and Social Interaction**. 26(3), p. 287-306, 1993.

OCHS, E.; SMITH, R.; TAYLOR, C. Dinner narratives as detective stories. **Cultural Dynamics**, 2, p. 238-257, 1989.

OLIVEIRA, M. C. S. L. Identidade, Narrativa e Desenvolvimento na Adolescência: uma revisão crítica. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 11, n. 2, p. 427-436, mai./ago. 2006.

OLIVEIRA, T. **RPG (Roleplaying Game): a Aventura do Letramento e de (Re)Construção de Identidades Sociais no Contexto Escolar**. Rio de Janeiro, 2003. Dissertação (Mestrado) – Programa Interdisciplinar de Lingüística Aplicada, Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

PAVÃO, A. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: Entre Lugar, 2000.

PERDONCINI, G.; COUTO-LENZI, A. **Audição é o futuro da criança surda**. Rio de Janeiro: Aipeda, 1996.

PEREIRA, C. K.; ANDRADE, F.; RICON, L. E. **O Desafio dos Bandeirantes: A Floresta do Medo / O Engenho**. Módulo de Aventuras. Ilustrações de Mário Porença. Rio de Janeiro: GSA Entretenimento Editorial, 1992.

_____. **O Desafio dos Bandeirantes: Aventuras na Terra de Santa Cruz**. Ilustrações de Mário Porença. Rio de Janeiro: GSA Entretenimento Editorial, 1992.

PEREIRA, C. E. K. **Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES**. Rio de Janeiro,

2003. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

_____. TNI (Técnicas para Narrativas Interativas). **Boletim Técnico do SENAC**: a R. Educ. Prof.. Rio de Janeiro, v. 33, n.3, set/dez, p. 72-85, 2007.

_____. **Uma ponte pela escrita**: a narratividade do RPG como estímulo à escrita e à leitura. Rio de Janeiro, 2008. Tese (Doutorado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PEREIRA, M.; NAKASATO, R. Aquisição de narrativas em Língua de Sinais Brasileira. **Letras de Hoje**. Porto Alegre, v. 36, n 3, p. 355-363, 2001.

PERLIM, G. Identidades Surdas. In: SKLIAR, C. (Org.) **A Surdez**: um olhar sobre as diferenças. 3ª edição. Porto Alegre: Mediação, 2005.

PERLIN, G.; STROBEL, K. **Fundamentos da Educação de Surdos**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2006. Disponível em:

<http://www.Libras.ufsc.br/hiperlab/avaLibras/moodle/prelogin/adl/fb/logs/Arquivos/textos/fundamentos/Fundamentos%20da%20Educa%E7%E3o%20de%20Surdos_TextoBase.pdf>. Acesso em: 20 mai 2011.

PERRONI, M. C. **Desenvolvimento do discurso narrativo**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

PLAZA, J. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. **Concinnitas**, n. 4. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Editora 7Letras, p. 7-34, 2003.

POULISSE, N. Some words in defense of the psycholinguistic approach: a response to Firth and Wagner. **Modern Language Journal**, 81(3), p. 324-328, 1997.

QUADROS, R. M.; KARNOPP, L. B. **Língua de Sinais Brasileira**: estudos linguísticos. 1. ed. Porto Alegre: ArtMed, 2003.

QUADROS, R. M. **O tradutor e intérprete de língua brasileira de sinais e língua portuguesa**. Secretaria de Educação Especial; Programa Nacional de Apoio à Educação de Surdos - Brasília : MEC ; SEESP, 2004.

_____. **Educação de surdos: efeitos de modalidade e práticas pedagógicas**. Artigo publicado no livro pós-congresso “Temas em Educação Especial IV”, pela EDUFSCar. Disponível em: <http://www.ronice.ced.ufsc.br/publicacoes/edu_surdos.pdf>. Acesso em: 08 set 2005.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

REILY, L. H. As imagens: o lúdico e o absurdo no ensino de arte para pré-escolares surdos. In: SILVA, I. R.; KAUCHAKJE, S.; GESUELI, Z. M. (Orgs.). **Cidadania, surdez e linguagem**: desafios e realidades. São Paulo: Plexus, 2003. p. 161-191.

RIBEIRO, B. T.; LIMA, C. C.; DANTAS, M. T. L. (Orgs.). **Narrativa, identidade e clínica**. Rio de Janeiro: Edições IPUB, 2001.

RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Orgs.). **Sociolingüística Interacional**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

RICOEUR, P. **Narrative Time**. On Narrative. Ed. W. J. Mitchell. Chicago: University of Chicago P., 1980.

RICON, L. E. Oficina - Transformando conteúdos curriculares em narrativas. In: ZANINI, M. C. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004a.

_____. Introdução: O que é o RPG? In: ZANINI, M. C. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004b.

ROBERTSON, J.; GOOD, J. Children's narrative development through computer game authoring. **Tech Trends**. Volume 49. Number 5. p. 43-59, 2004.

RODRIGUES, S. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROSSO, T. R. F. Mãe Ouvinte/Filho Surdo: a importância do papel materno no contexto do brincar. In: SILVA, I. R.; KAUCHAKJE, S.; GESUELI, Z. M. (Orgs.). **Cidadania, surdez e linguagem: desafios e realidades**. São Paulo: Plexus, 2003. p. 99-112.

SACKS, H. Ocupando-se em "ser comum". **Veredas: Revista de Estudos Lingüísticos (On Line)**. Atemática 1. Juiz de Fora, 2007. [1984] Disponível em:

<http://www.revistaveredas.ufjf.br/volumes/veredas_atematica/traducao.pdf>. Acesso em: 10 out 2007.

SACKS, O. **Vendo Vozes: uma viagem ao mundo dos surdos**. Trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

SCOLLON, R. Cross-cultural learning and other catastrophes. In: KRAMSCH, C. (Ed.). **Language acquisition and language socialization**. New York and London: Continuum, 2002.

SCHIFFRIN, D. Intonation and transcription conventions. In: SCHIFFRIN, D. (Ed.). **Discourse markers**. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

SCHIFFRIN, D. Discourse analysis and models of communication. In: SCHIFFRIN, D. (Ed.). **Approaches to discourse**. Oxford: Blackwell, 1994.

SCHIFFRIN, D. Narrative as self-portrait: sociolinguistic construction of identity. **Language in society**, v.25, n.2, p.167 – 203, 1996.

_____. **In Other Words: variation in reference and narrative**. Cambridge University Press, 2006.

SCHNEUWLY, B. e DOLZ, J. Gêneros orais e escritos na escola. São Paulo: Mercado de Letras, 2004.

SILVA, I. R. Considerações sobre a construção da narrativa pelo Aluno Surdo. In: SILVA, I. R.; KAUCHAKJE, S.; GESUELI, Z. M. (Orgs.). **Cidadania, surdez e linguagem: desafios e realidades**. São Paulo: Plexus, 2003. p.115-146.

SILVA, D. N. H. **Como brincam as crianças surdas**. São Paulo: Plexus Editora, 2002.

SILVA, R. T. **Português como segunda língua: contribuições para a implantação de um programa de ensino bilíngue par a surdos**. Rio de Janeiro, 2004. Tese (Doutorado) – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

SILVA, V. **A política da diferença: educadores-intelectuais surdos em perspectiva**. Florianópolis, 2009. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

SILVERMAN, D. **Interpreting qualitative data: methods for analysing talk, text and interaction**. 2. ed. London: Sage, 2001.

SIXEL, A.; CARDOSO, G. M. R.; GOLDFELD, M. Acolhimento e orientação às famílias de crianças surdas. In: Goldfeld, M.; FROTA, S. (Orgs.). **Enfoques em audiologia e surdez**. São Paulo: Editora AM3 Artes, 2006. p. 344-372.

SKLIAR, C. A localização política da educação bilíngüe para surdos. In: SKLIAR, C. (Org.). **Atualidades da educação bilíngüe para surdos**. V. 1. Porto Alegre: Mediação, 1999.

_____. Um olhar sobre nosso olhar acerca da surdez e das diferenças. In: SKLIAR, C. (Org.). **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005.

SKLIAR, C.B.; LUNARDI, M.L. Estudos surdos e estudos culturais em educação: um debate entre professores ouvintes e surdos sobre o currículo escolar. In: LACERDA, C. B. F.; GOÉS, M. C. R. (Orgs.). **Surdez: processos educativos e subjetividade**. São Paulo: Editora Lovise, 2000.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SOUZA, M. A. Prática Pedagógica: conceitos, características e inquietações. **Anais do IV Encontro Ibero-americano de coletivos escolares e redes de professores que fazem investigação na sua escola**, 2005.

SPIVAK, G. **A Critique of Post-Colonial Reason**. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

STAROSKY, P. **Jogos de brincar são jogos de linguagem – o papel da repetição no desenvolvimento de L2 de uma criança surda: uma abordagem terapêutica interacional mediada por jogos com regras**. Rio de Janeiro, 2005. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Letras na área de Estudos de Linguagem, Instituto de Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ.

STAROSKY, P.; SALIÉS, T. M. G.; GOLDFELD, M. Brincar é coisa séria! O desenvolvimento de L2 de uma criança surda. In: GOLDFELD, M.; FROTA S. (Orgs.). **Enfoques em audiologia e surdez**. São Paulo: Editora AM3 Artes, 2006.

STRÖBEL, K. L. **Surdos**: vestígios culturais não registrados na história. Florianópolis, 2006. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina.

STRÖBEL, K. L. História dos surdos: representações “mascaradas” das identidades surdas. In: QUADROS, R. M.; Perlin, G. (Orgs.). **Estudos Surdos II**. Petrópolis: Arara Azul, 2007.

STRÖBEL, K. L. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. Florianópolis: Editora UFSC, 2008.

SUTTON, V. **Sign Writing web site**. La Jola, CA.: Deaf Action Committee for Sgin Writing, 1996. Disponível em: <<http://www.signwriting.org>>. Acesso em: 20 jan 2011.

SVARTHOLM, K. Bilingüismo dos surdos. In: SKLIAR, C. (Org.). **Atualidades da educação bilíngüe para surdos**. V. 1. Porto Alegre: Mediação, 1999.

TANNEN, D. **Talking voices**. Repetition, dialogue, and imagery in conversational discourse. New York: Cambridge University Press, 1989.

TANNEN, D.; WALLAT, C. Enquadres interativos e esquemas de conhecimento em Interação: exemplos de um exame/consulta médica. In: RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Orgs.). **Sociolingüística Interacional**. São Paulo: Edições Loyola, 1987. [2002] p. 183-214.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

UNESCO/Ministry of Education and Science. **Final Report on the World Conference on Special Needs Education**: access and quality. Salamanca, Spain, 7-10 June, 1994.

VECCHIONE, Phil. Metagaming. **GenCon Indy 2004**. Indianápolis, EUA, out. 2004. Disponível em: <www.dnaphil.com>. Acesso em: 01 mai 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998a.

_____. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998b.

_____. Fundamentos de defectologia. **Obras Completas**. Tomo 5. Habana: Pueblo e Educación, 1989. [1926]

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. ed. São Paulo: Ícone, 2001.

WENGER, E. **Communities of practice**: learning, meaning and identity. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

WOOD, D.; BRUNER, J.; ROOS, G. The roling of tutoring in problem-solving. **Journal of child psychology and child psychiatry**, 17, 89-100, 1976.

WOLFSON, N. The conversational present tense alternation. **Language**, 55: 168-182, 1978.

Revistas de Histórias em Quadrinhos

TINA E OS CAÇADORES DE ENIGMAS: Criaturas Lendárias. Maurício de Souza Editora e Panini Comics, número 1, mar. 2008.

TINA E OS CAÇADORES DE ENIGMAS: Criaturas Lendárias. Maurício de Souza Editora e Panini Comics, número 2, abr. 2008.

TINA E OS CAÇADORES DE ENIGMAS: Mistério Cósmico. Maurício de Souza Editora e Panini Comics, partes 1 e 2, número 1, set. 2007.

TINA E OS CAÇADORES DE ENIGMAS: Mistério Cósmico. Maurício de Souza Editora e Panini Comics, partes 3 e 4, número 2, out. 2007.

TINA E OS CAÇADORES DE ENIGMAS: Mistério Cósmico. Maurício de Souza Editora e Panini Comics, partes 5 e 6, número 3, nov. 2007.

Filmes

EVENT Horizon. (Título brasileiro: O enigma do horizonte). Direção: Paul Anderson. Roteiro: Philip Eisner. Los Angeles: Paramount Pictures, 1997.

STAR Trek: the next generation. (Título brasileiro: Jornada nas Estrelas: a Nova Geração). Direção: Gene Roddenberry. Los Angeles: Paramount Pictures, 1987.

ANEXO 1

Narrativa da pesquisadora sobre a sua experiência com o RPG

De onde veio essa história de RPG?

Meu irmão mais novo, quando criança, era um ser eminentemente “brincador”. Começou com os jogos de montar (Lego), passou para o Play Mobil e, mais adiante, para os bonecos e miniaturas da série de desenho animado Comandos em Ação. Quando ninguém da família se habilitava ou não tinha nenhum amigo para brincar, mesmo assim ele ficava sozinho por um longo tempo inventando histórias de aventuras com os seus bonecos. Por vezes, o limite entre realidade e imaginação era tão tênue que um brinquedo era quebrado e até mesmo ele se machucava tentando executar um “resgate” ou uma “ação investigativa de alto risco”. A influência de séries televisivas de aventura (MacGyver, Profissão: perigo), desenhos animados (Comandos em Ação) e HQs de super-heróis (Hulk, Super-homem, Homem-aranha) era bastante evidente no brincar do meu irmão.

Quando adolescente, a brincadeira continuou, mas sob outro formato. Ele ficava com seus amigos horas sentado em volta de uma mesa jogando... RPG?! O que é isso? Pessoas que não faziam parte do grupo perguntavam com estranhamento.

Role-playing game (RPG) – a esquisitice começava pelo nome complicado, estrangeiro – era um jogo novo, desconhecido e muito diferente dos tradicionais jogos de tabuleiro. Para começar, não havia tabuleiro nem cartas, somente um livro, dados, papel e caneta distribuídos entre os jogadores.

Eu me limitava apenas a observar de longe aquela reunião que, apesar de não se parecer em nada com um jogo de cartas entre amigos ou o popular vídeo-game que os adolescentes tanto gostam, suscitava gargalhadas, reclamações efusivas e muita, muita conversa entre os jogadores. Aquilo de certa forma me intrigava, mas, em princípio, não me interessava. Eu mesma nunca havia participado de uma sessão de RPG. Para mim, aquele era um jogo que só podia ser jogado por pessoas que gostavam de fantasia medieval, liam a literatura de J.R.Tolkien – mais especificamente a trilogia Senhor dos Anéis – e que possuíam uma “capacidade intelectual superior”, popularmente chamados de “nerds”.

O tempo passou... meu irmão e seus jovens amigos cresceram. O grupo de RPG foi gradativamente espaçando seus encontros até que se desfez. O interesse por literatura ficcional fantástica continua até hoje por parte da maioria deles e alguns outros ainda participam de grupos de RPG. A imagem do grupo sentado na sala da minha casa jogando durante horas a fio ficou na minha memória.

Na oportunidade em que eu estava realizando o mestrado, diversas vezes conversei com meu irmão sobre as suas experiências com o brincar. Em uma dessas conversas tivemos um insight sobre a relação do RPG e o desenvolvimento da narrativa. Ele me convenceu que jogar RPG era possível para qualquer pessoa, de qualquer idade e que não era preciso conhecer literatura medieval porque o jogo podia versar sobre qualquer tema. Este foi o primeiro momento em que eu vislumbrei a possibilidade de pesquisar sobre as possibilidades de utilização pedagógica do RPG e, assim, foram surgindo as primeiras ideias para o tema da minha pesquisa do doutorado.

ANEXO 3

Roteiro da Aventura *Tina e os Caçadores de Enigmas no Engenho do Medo*

Elaborado por Rian Rezende (setembro, 2008)

Personagens: Tina, Pipa, Rolo, Zecão, Jaiminho, Professor Luís Sérgio (NPC) e Rúbia (NPC)

Aventura / Início:

As personagens dos jogadores estão viajando para a antiga região de Piratininga. **(Pesquisar mais sobre a região depois)**. Piratininga há muitos séculos atrás era uma das maiores vilas da região e o maior centro de atividades das bandeiras. As personagens dos jogadores estão seguindo o caminho apontado na notícia de jornal que fala do engenho abandonado.

Parte I

Cena I - A Trilha

Descrição: Vocês estão caminhando em meio ao matagal, por algo que parece ter sido uma trilha há muito tempo atrás. Ela segue margeando pelo antigo rio das Bandeiras (atual rio Tietê/SP). Era uma trilha bastante usada por fazendeiros, viajantes e colonos antigamente. Mas atualmente é apenas uma antiga estrada que foi tomada pelo mato. Vocês continuam andando, abrindo caminho com os facões que levaram, a caminhada é cansativa e demanda muito tempo. Vocês prosseguem nesse ritmo até que, à tarde, já vai adiantada e restam poucas horas de luz. No horizonte vocês notam que nuvens negras de tempestade se aproximam ameaçadoramente.

Encontro I - Fita Azul

Descrição: As personagens vão caminhando pela trilha. Um pouco mais à frente, vocês avistam o que parece ser uma trilha de pano azul presa entre os galhos de um arbusto que indica uma trilha estreita que segue mata adentro.

Ao se aproximarem, as personagens notaram sem problemas que é um pedaço de vestido feminino e de fino tecido. Ao pegarem (se pegarem) o tecido acontece a seguinte situação:

Descrição: Vocês avistam ao fundo da trilha estreita, antes de uma curva, uma linda menina de cabelos louros, aparentando cinco anos, vestida com roupas finas, da mesma cor da tira encontrada no arbusto. Ela sorri para vocês e corre trilha adentro, desaparecendo depois da curva.

Encontro II

Descrição: Vocês prosseguem pela trilha estreita e notam que ela não é usada faz um bom tempo. O mato a cobre bem mais do que a trilha que vocês estavam anteriormente. Observando as margens, vocês concluem que ela já foi muito maior do que é hoje e que provavelmente o mato cobriu boa parte dela. Pouco depois, vocês notam uma figura parada mais à frente no lado esquerdo da trilha. É uma mocinha que aparenta treze anos, de longas tranças louras. Ela também está finamente vestida e sorri para vocês.

Encontro III

Descrição: Vocês continuam andando pela trilha, passado algum tempo, vocês veem uma moça de belos cabelos louros, de uns 16 anos, usando um vestido de seda rosa, sentado em um tronco caído à beira da trilha e lendo um livro. Escondido atrás de uma árvore, vocês notam um jovem negro vestido com roupas rústicas que a observa.

***** Esperar a reação dos jogadores *****

Descrição: A moça sorri, sem se virar, como se já tivesse notado a presença do negro e coloca o livro sobre o tronco. O negro sai de trás das árvores e se senta ao lado da moça. Os dois se olham e começam a desaparecer aos poucos, deixando o banco vazio.

→ Ao se aproximarem do tronco, as personagens notarão um livro bem velho e carcomido no meio do mato. O livro está escrito em francês, com algumas anotações e traduções em português feitas a mão. **É um livro de poesias de amor.**

Encontro IV

Descrição: As personagens seguem pela trilha por quase meia hora. Algumas trovoadas se fazem ouvir ao longe, o céu está todo encoberto. Já está perto do anoitecer quando eles avistam o seguinte: mais adiante na trilha, vocês veem o mesmo rapaz negro que estava com a moça. Ele está em frente a uma árvore do lado direito da trilha. Ele tira algo do peito, beija o objeto e o deposita dentro de um oco de árvore. Ele se vira receoso, olha na direção de vocês e é tomado pelo terror com algo que parece estar atrás de vocês. Ele sai correndo pela trilha o mais rápido possível e desaparece abruptamente.

*** Se alguém olhar dentro do oco da árvore, verá que tem algo metálico dentro dele. Se o objeto for retirado, os personagens verão que é um cordão dourado com um coraçãozinho de ouro que, ao ser aberto, traz uma imagem da bela moça que eles viram lendo o livro.

Cena II – O Engenho

Descrição: O tempo fecha de vez. As nuvens escuras antecipam a noite. Para prosseguir, já é necessário o uso de lanternas (ou tochas). Após quarenta minutos de caminhada, a noite cai de vez e começa a cair uma chuva bem fininha. As trovoadas ficam mais fortes. As tochas se mantêm acesas com dificuldade. Após

mais meia hora de caminhada, a trilha começa a se abrir e os aventureiros notam que há uma construção adiante. A chuva começa a aumentar de intensidade. Mais à frente, vocês veem que a trilha abre em uma praça ou pátio antigo. À direita, há os restos de uma grande construção que parece ter sido uma senzala, a casa dos escravos. À esquerda, os restos do que foi um moedor de cana e outras ruínas mostram que ali havia um engenho de cana-de-açúcar. À frente está a única construção que parece estar em bom estado: a casa grande. A chuva aumenta cada vez mais. Os relâmpagos que cruzam os céus projetam no solo as sombras das construções. São tão intensos que chegam a revelar o verde da mata e o branco descascado e encardido das paredes das construções.

Se as personagens forem em direção ao engenho:

Descrição: O engenho está totalmente em ruínas e não oferece proteção para a chuva. Tábuas quebradas, blocos de pedra e uma picareta bem enferrujada parecem ser tudo que resta.

Se as personagens forem à senzala:

Descrição: A senzala está destruída pelo tempo. Restos de móveis, grilhões e instrumentos de tortura ainda podem ser vistos pelo chão. Em um canto, um esqueleto com pernas quebradas parece tristemente saudá-los com o olhar.

Se as personagens de dirigirem à casa grande:

Descrição: Vocês se aproximam do casarão abandonado, mas que ainda parece estar em condições de abrigá-los antes que a chuva inutilize a pólvora de suas armas. Uma pequena escada que range ao ser pisada leva a um varandão de madeira. À direita, há uma porta entreaberta que parece levar a uma sala. À frente, há duas janelas e uma porta de jacarandá bastante deteriorada, mas ainda fechada.

Descrição das salas do Casarão

Sala 1 – A capela

Descrição: A porta entreaberta leva a um quarto escuro, mas se pode notar pela tinta descascada que, um dia, a sala já foi pintada de branco. Vocês notam que há uma janela do lado direito.

TESTE DE PERCEPÇÃO

Se os jogadores forem bem sucedidos no teste de percepção com dificuldade média, eles irão notar que a sala tem quatro janelas de madeira e que há algumas formas escuras pelo chão. Mais à frente, poderão notar uma figura que parece estar de braços abertos prontos para agarrá-los. Se eles possuírem tochas/velas/lanternas ou abrirem as janelas, poderão notar que estão em uma capela abandonada. As formas são restos de bancos e a figura é uma cruz sobre o oratório.

Sala 2 - Sala de visitas

Descrição: Este é um salão grande coberto de poeira e teias de aranhas. Em um canto, há uma grande mesa virada ainda em boas condições cercada por quinze cadeiras. Na parede direita, há outra porta e no canto direito, ao fundo, há uma grande mesa virada ainda em boas condições cercada por quinze cadeiras. Na parede da direita, há uma velha porta e no canto direito, ao fundo, há outra porta já bem danificada pelo tempo. Na parede da esquerda se vê um velho relógio de pêndulo quebrado, um antigo armário coberto de poeira e outra porta.

Nota par ao mestre: Se os aventureiros usarem tochas ou outros recursos para diminuir a escuridão, verão que o salão foi a sala de visitas e festas do engenho. A mesa é de jacarandá assim como as cadeiras. O relógio há tempos não funciona, o armário está bem empoeirado e trancado.

Sala 3 – Quarto de hóspedes (1)

A porta está emperrada. Caso as personagens consigam forçá-la, ela abrirá com um rangido sombrio.

Descrição: O quarto está bem escuro e coberto de teias de aranha. As teias de aranha estão no caminho bloqueando parcialmente a entrada.

Nota para o mestre: Caso os jogadores usem tochas para entrar, verão que o quarto tem uma cama com algo sobre ela e que, em um dos cantos, há um velho baú e um armário. À esquerda, ao lado da cama, há uma mesinha com uma moringa d'água e um copo de barro. Se os aventureiros olharem para cima, verão diversas aranhas pelo teto. Cada aventureiro que entrar no quarto sem se desviar ou queimar as teias em seu caminho será coberto por viúvas negras, que o picarão. O veneno das aranhas irá causar a perda de 2 pontos de habilidade.

Descrição: Após entrarem no quarto, vocês notam que tem um esqueleto na cama. Restos de roupas rústicas cobrem seu corpo. A cama parece bem acabada, bastante destruída pelo tempo, porém não da forma que deveria estar após todos esses séculos. O esqueleto tem um cordão no peito.

Nota para o mestre: Se os jogadores se aproximarem dele, poderão perceber que era um homem. O amuleto é mágico e aumentará a habilidade de quem possuir em 2 pontos.

Sala 4 – Quarto de hóspedes (2)

Descrição: A porta deste quarto está aberta. Vocês veem um quarto caindo aos pedaços. Em um canto, o que restou de uma cama está coberto de poeira e mofo. A mesinha de cabeceira está extremamente carcomida por ratos e o baú do canto está cheio de buracos. O armário do canto também está bem desgastado.

Nota para o mestre: O baú está aberto. Dentro dele, as personagens encontrarão roupas velhas, trapos e um ninho de ratos, os quais fugirão assustados. A cama é apenas um amontoado de trapos, poeira e tábuas de madeira. O armário está fechado, porém pode ser facilmente aberto. Ao abrir o armário, a personagem verá

roupas velhas e algo brilhando num canto. É um cordão de ouro, mas também é o ninho de uma ratazana. Se a personagem simplesmente meter a mão ali, será fatalmente mordido. Quem for bem sucedido num teste de **percepção**, verá que a ratazana está com a boca espumando. Se ela for morta, qualquer um que der uma olhada no corpo perceberá isso.

-----> **Fazer a ficha da ratazana**

Sala 5 – Sala de Jantar

Descrição: A porta deste cômodo está aberta. No centro, uma bela mesa de madeira trabalhada e cercada por quinze cadeiras de mogno. Nas paredes, ainda se podem ver belos quadros. Um deles tem a imagem de um homem forte e de olhar duro. Em um canto, há um armário.

Caso olhem o armário: O armário está estranhamente bem conservado. Dentro, podem-se ver pratinhos, xícaras e pratos de porcelana. Candeeiros e velas também podem ser encontrados.

Sala 6 – O corredor

Descrição: Ao abrir a porta, os jogadores veem que o caminho segue à esquerda, há um corredor escuro e cheio de mofo e teias de aranha. Em frente à porta, há uma escadaria. Seguindo pelo corredor, há uma porta do lado direito e o corredor continua dobrando para a esquerda.

A escadaria leva para o andar superior. A porta leva para uma sala de leitura. Dobrando à esquerda, o corredor segue mais um pouco até chegar à porta da cozinha. Nesta passagem, há uma mesinha arruinada com um candeeiro ainda com óleo em cima, quadros velhos e teias de aranha, completando o clima sombrio do lugar.

Sala 7 – Cozinha

Descrição: Uma mesa rústica ainda em boas condições com alguns pratos de madeira, uma tábua de amaciar carne e uma faca de cozinha. No canto, há um velho fogão à lenha caindo aos pedaços. Em outro canto, dois sacos velhos. Ao redor da cozinha há pequenos armários com gavetas e uma pia velha. Uma das janelas se encontra semi-aberta, com um dos lados batendo e abrindo com o vento e a chuva.

Nota para o mestre: Exigir um teste de percepção dos jogadores e, caso eles passem, descrever o gato preto que está numa janela próxima.

Sala 8 – Sala de leitura e brocados

Descrição: A porta para esta sala está fechada, mas não está trancada. Ao abrir a porta: vocês veem um quarto coberto de poeira e uma grande janela aberta que permite que parte do aposento seja castigado pela tempestade que cai lá fora. Um sofá carcomido pelo tempo se encontra junto à parede. Uma pequena cesta de vime com rolos de lã e a agulha de tricô se encontra aos pés de uma cadeira de

balanço. Na parede da direita, há uma pequena estante de livros com alguns volumes.

Descrever os itens do armário.

Descrição: A cadeira de balanço começa a balançar sozinha e o novelo de lã começa a se desenrolar... Lentamente uma imagem se forma na cadeira... É uma mulher aparentando uns trinta e poucos anos, com cabelos castanhos e um belo vestido azul de cetim. A estranha aparição está tricotando e murmurando algo ao mesmo tempo.

Nota para o mestre: A aparição está completamente alheia ao que ocorre à sua volta. Ele não responderá a nenhuma tentativa de contato dos jogadores. Se alguém se aproximar dela, poderá discernir seus murmúrios:

- Minha filhinha... Alguém viu minha filhinha? Ela me chama todas as noites, mas eu não consigo encontrá-la. Isso não se faz...

Nota para o mestre: Após breves minutos, o espírito da mulher desaparecerá lentamente, restando apenas o barulho da chuva naquela sala triste.

Sala 9 – A varanda

Tanto a cozinha como a sala de leitura dão para a varanda.

Descrição: A varanda está velha e abandonada. As tábuas rangem a cada passo. Em um canto, notam-se restos da velha rede. Não há nada de especial nesta parte da casa, exceto a tempestade que se mostra inclemente.

Sala 10 – A escadaria

Descrição: Vocês estão diante de uma escadaria velha que range quando se começa a subir por ela. Apesar do ruído, a escadaria parece estar em boas condições para suportar o peso. Na parede, há um quadro de um casal. O homem é o mesmo homem forte do quadro da sala de jantar. A mulher é uma senhora de uns trinta e poucos anos, bonita, de longos cabelos castanhos e com um vestido colonial de cetim azul.

Sala 11 – O Corredor Superior

Descrição: Este corredor empoeirado, escuro e coberto de teias de aranha parece estar mais bem conservado que o corredor do andar de baixo. Ele tem três portas do lado direito, duas janelas do lado esquerdo e um oratório no fundo. Não há nada de especial neste corredor.

Sala 12 – Quarto do filho

A porta para este quarto está trancada. Para abri-la será necessário forçar a fechadura. Dentro do quarto há:

Descrição: O quarto está coberto de poeira. A cama parece ainda estar em condições de uso. Junto a ela, no lado esquerdo, há uma mesinha com uma moringa d'água. No lado direito, há um velho baú. Nas paredes, estão penduradas uma velha espingarda e uma espada.

Sala 13 – Quarto da filha

Descrição: A porta para este quarto está aberta. Este quarto parece ter sido o mais bem decorado da casa. Tem uma cama em boas condições e um antigo armário. Em um canto, há uma mesa com um espelho e gavetas e, no outro, um velho baú. Nas mesas do espelho, há uma escova e um pente. Na primeira gaveta, estão restos do que deveria ser um jogo de escovas, lenços e um espelho de mão outrora bastante luxuoso.

Nota para o mestre: Se olharem para o espelhinho, os jogadores verão que nele se forma a imagem de uma menina. Uma lágrima escorre pelo seu rosto e a imagem desaparece. Se nenhum dos aventureiros pegar o espelhinho, o mestre do jogo pode fazer com que a imagem apareça no espelho da mesa.

ANEXO 4

Fichas das personagens (PCs) da Aventura *Tina e os Caçadores de Enigmas no Engenho do Medo*

Elaborado por Rian Rezende (setembro, 2008)

FOLHA DE AVENTURAS			ANOTAÇÕES
HABILIDADE <i>Habilidade</i> Inicial = 10	ENERGIA <i>Energia</i> Inicial = 14	SORTE <i>Sorte</i> Inicial = 10	
HABILIDADES Investigação Bom Senso Intuição Arremesso	Personagem: Tina Jogador (a) :		
			
	PROVISÕES		

FOLHA DE AVENTURAS

ANOTAÇÕES

HABILIDADE <i>Habilidade</i> Inicial = 12	ENERGIA <i>Energia</i> Inicial = 18	SORTE <i>Sorte</i> Inicial = 7
HABILIDADES Caratê Corrida Lábia	Personagem: ROLO Jogador(a) :	
		
	Equipamento	

FOLHA DE AVENTURAS

ANOTAÇÕES

HABILIDADE <i>Habilidade</i> Inicial = 8	ENERGIA <i>Energia</i> Inicial = 16	SORTE <i>Sorte</i> Inicial = 12
HABILIDADES Primeiros Socorros Lábia Carisma	Personagem: PIPA Jogador(a) :	
		
	Equipamento	

FOLHA DE AVENTURAS			ANOTAÇÕES
HABILIDADE <i>Habilidade</i> Inicial = 11	ENERGIA <i>Energia</i> Inicial = 17	SORTE <i>Sorte</i> Inicial = 8	
HABILIDADES Briga Senso de Direção Arte	Personagem: ZECÃO Jogador (a) :		
			
	Equipamento		

FOLHA DE AVENTURAS			ANOTAÇÕES
HABILIDADE <i>Habilidade</i> Inicial = 11	ENERGIA <i>Energia</i> Inicial = 20	SORTE <i>Sorte</i> Inicial = 6	
HABILIDADES Briga Arremeso Corrida	Personagem: JAIMINHO Jogador (a) :		
			
	Equipamento		

ANEXO 5

E-mail da NPC *Rúbia*

E-mail para o PC *Jaiminho* utilizado como um dos elementos mediadores da Aventura “*Tina e os Caçadores de Enigmas no Engenho do Medo*”, elaborado por Rian Rezende (setembro, 2008):

Notícia quente! Caixa de entrada | X

★ **Rúbia linda para mim** [mostrar detalhes](#) 10/11/08 [Responder](#)

Olá gato, como vai?
Sentindo minha falta? Desapareci, neh? Pois então, sumi porque descobri algo quentíssimo e que vai me ajudar a roubar o lugar da Tina no jornal da faculdade!
Fiquei sabendo que existem lendas sobre um antigo engenho do interior de são paulo. Segundo alguns moradores esse engenho seria macabro e diversas pessoas sumiram naquela região por culpa dele. Eu sei que isso tudo não existe gatinho, mas acho que pode dar uma excelente reportagem, o que você acha? Essas coisas sempre atraem a atenção do leitor! E o melhor de tudo, vou conseguir essa reportagem e vou passar a bobona da Tina para trás! hahaha! Adoro isso!
Em anexo envio a foto do engenho que eu consegui!
Vou entrar na floresta hoje para conseguir mais imagens e entrevistar alguns moradores do local! Te mando notícias!
Saudades de você gato!
Beijos!

Rúbia, sempre loira, sempre linda!

 engenho abandonado.gif
283K [Visualizar](#) [Baixar](#)

[Responder](#) [Encaminhar](#) [Convidar Rúbia linda para bater papo](#)

ANEXO 6

Convenções de Transcrição 1

Baseadas em estudos de Análise da Conversação (Atkinson e Heritage, 1984), Gago (2002) e utilizando símbolos incorporados da Análise do Discurso Schiffrin (1987), Tannen (1989).

...	pausa não medida
.	entonação descendente ou final de elocução
?	entonação ascendente
,	entonação de continuidade
-	parada súbita
=	elocuições contíguas, enunciadas sem pausa entre elas
<u>sublinhado</u>	ênfase
negrito	fala em voz alta ou muita ênfase
°palavra°	fala em voz baixa
: ou ::	alongamentos
[início de sobreposição de falas
]	final de sobreposição de falas
[]	colchete abrindo e fechando o ponto da sobreposição, com marcação nos segmentos sobrepostos - sobreposições localizadas
[[colchetes duplos no início do turno simultâneo (quando dois falantes iniciam o mesmo turno juntos)
()	fala não compreendida
(palavra)	fala duvidosa
(())	comentário do analista, descrição de atividade não verbal
“palavra”	fala relatada
↑	subida de entonação
↓	descida de entonação
hh	aspiração ou riso
.hh	inspiração
Repetições	Reduplicação de letra ou sílaba
eh, ah, oh, ih, hum, ahã, humhum	pausa preenchida, hesitação ou sinais de atenção
(...)	Interpretação da fala do mestre ou da auxiliar (Português > LIBRAS) nos momentos em que o turno está sendo ocupado somente pela intérprete.

Obs: optei por transcrever a fala da intérprete em LIBRAS somente nos momentos em que classifiquei como uma estratégia de mediação. As falas consideradas interpretação da fala do mestre ou da auxiliar não foram transcritas. A interpretação da fala dos jogadores, da LIBRAS para o português, foram transcritas quando possível com o objetivo de reiterar a “versão em português”.

ANEXO 7

Convenções de Transcrição 2 - LIBRAS

Retiradas do "Sistema de notação em palavras (glosa)":
http://www.ines.gov.br/ines_livros/37/37_003.HTM

“As línguas de sinais tem características próprias e por isso vem sendo utilizado mais o vídeo para sua reprodução à distância. Existem sistemas de convenções para escrevê-las, mas como geralmente eles exigem um período de estudo para serem aprendidos, neste livro, estamos utilizando um "**Sistema de notação em palavras**".

Este sistema, que vem sendo adotado por pesquisadores de línguas de sinais em outros países e aqui no Brasil, tem este nome porque as palavras de uma língua oral-auditiva são utilizadas para representar aproximadamente os sinais.

Assim, a LIBRAS será representada a partir das seguintes convenções:

1. Os sinais da LIBRAS, para efeito de simplificação, serão representados por itens lexicais da Língua Portuguesa (LP) em letras maiúsculas. Exemplos: CASA, ESTUDAR, CRIANÇA, etc;
2. um sinal, que é traduzido por duas ou mais palavras em língua portuguesa, será representado pelas palavras correspondentes separadas por hífen. Exemplos: CORTAR-COM-FACA, QUERER-NÃO "não querer", MEIO-DIA, AINDA-NÃO, etc;
3. um sinal composto, formado por dois ou mais sinais, que será representado por duas ou mais palavras, mas com a idéia de uma única coisa, serão separados pelo símbolo ^ . Exemplos: CAVALO^LISTRA “zebra”;
4. a datilologia (alfabeto manual), que é usada para expressar nome de pessoas, de localidades e outras palavras que não possuem um sinal, está representada pela palavra separada, letra por letra por hífen. Exemplos: J-O-Ã-O, A-N-E-S-T-E-S-I-A;
5. o sinal soletrado, ou seja, uma palavra da língua portuguesa que, por empréstimo , passou a pertencer à LIBRAS por ser expressa pelo alfabeto manual com uma incorporação de movimento próprio desta língua, está sendo representado pela datilologia do sinal em itálico. Exemplos: *R-S* “reais”, *A-C-H-O*, *QUM* “quem”, *N-U-N-C-A*, etc;
6. na LIBRAS não há desinências para gêneros (masculino e feminino) e número (plural), o sinal, representado por palavra da língua portuguesa que

possui estas marcas, está terminado com o símbolo @ para reforçar a idéia de ausência e não haver confusão. Exemplos: AMIG@ “amiga(s) e amigo(s)”, FRI@ “fria(s) e frio(s)”, MUIT@ “muita(s) e muito(s)”, TOD@, “toda(s) e todo(s)”, EL@ “ela(s), ele(s)”, ME@ “minha(s) e meu(s)” etc;

7. Os traços não-manuais: expressões facial e corporal, que são feitos simultaneamente com um sinal, estão representados acima do sinal ao qual está acrescentando alguma idéia, que pode ser em relação ao:

a) tipo de frase ou advérbio de modo: ^{interrogativa} ou ... i ... ^{negativa} ou ... neg ... etc.

Para simplificação, serão utilizados, para a representação de frases nas formas exclamativas e interrogativas, os sinais de pontuação utilizados na escrita das línguas orais-auditivas, ou seja: !, ? e ?!

b) advérbio de modo ou um intensificador: ^{muito rapidamente exp.f "espantado"} etc.;

8. os verbos que possuem concordância de gênero (pessoa, coisa, animal), através de classificadores, estão representados tipo de classificador em subscrito. Exemplos: ^{pessoa}ANDAR, ^{veículo}ANDAR, ^{coisa-arredondada}COLOCAR, etc.;

9. os verbos que possuem concordância de lugar ou número-pessoal, através do movimento direcionado, estão representados pela palavra correspondente com uma letra em subscrito que indicará:

a) variável para o lugar:

- i = ponto próximo à 1ª pessoa,
- j = ponto próximo à 2ª pessoa,
- e k' = pontos próximos à 3ª pessoas,
- e = esquerda,
- d = direita;

b) as pessoas gramaticais: $1s, 2s, 3s = 1^a, 2^a \text{ e } 3^a$ pessoas do singular;
 $1d, 2d, 3d = 1^a, 2^a \text{ e } 3^a$ pessoas do dual;
 $1p, 2p, 3p = 1^a, 2^a \text{ e } 3^a$ pessoas do plural;

Exemplos: $1s \text{ DAR}_{2s}$ "eu dou para "você",

- i. $2s \text{ PERGUNTAR}_{3p}$ "você pergunta para eles/elas",
- ii. $k \text{ dANDAR}_{k,e}$ "andar da direita (d) para à esquerda (e).

