1
INTRODUÇÃO

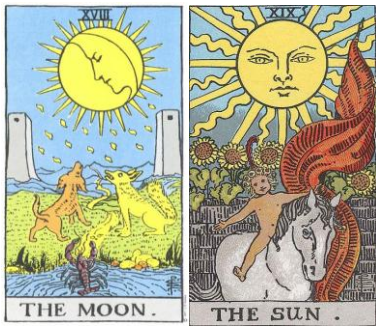

Figura 1 – Cartas de Tarô: A Lua e O Sol

Ítalo Calvino, no livro *O Castelo dos Destinos Cruzados,* trata de um jogo realizado em uma taverna em que as personagens, sentadas em torno de uma mesa, contam suas histórias. No entanto, por algum motivo desconhecido, elas estão impossibilitadas de falar e usam um baralho de tarô para narrar suas aventuras e desventuras. Através desse jogo de faz-de-conta, o autor "coloca" as personagens em um castelo, com diversas combinações entre as cartas que formam um "quadrado" mágico. Os destinos são entregues a este jogo combinatório, que serve para construir diferentes histórias relacionadas entre si, e cada uma delas comporta múltiplas interpretações:

> O quadrado agora se encontra inteiramente recoberto de cartas de tarô e de histórias. As cartas do maço estão todas à mostra sobre a mesa. E a minha história, onde está? Não consigo distingui-la entre as outras, tão intrincado se tornou seu entrelaçamento simultâneo. De fato, a tarefa de decifrar as histórias uma por uma fez-me negligenciar até aqui a peculiaridade mais saliente de nosso modo de narrar, ou seja, de que cada relato corre ao encontro de outro relato e, enquanto um dos convivas dispõe sua fileira, outro comensal no outro extremo da mesa avança em sentido oposto, de modo que as histórias contadas da esquerda para a direita ou de baixo para cima podem ser igualmente lidas da direita para a esquerda ou de cima para baixo, e vice-versa, tendo-se em conta que as mesmas cartas apresentando-se numa ordem diversa não raro mudam de significado, e a mesma carta de tarô serve ao mesmo tempo a narradores que partem dos quatro pontos cardeais. (Calvino, 1991, p. 63)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

É neste espírito que o presente estudo se desenvolve. Tratarei de questões sobre os jogos como *locus* de criação de significados múltiplos, a partir do entendimento da visão de que os significados perpassam nossas práticas de uso da linguagem e se dão sempre em contexto, em função da presença do outro e da inserção em um dado processo sócio-histórico (cf. Duranti, 1986). Desta forma, os significados são aqui compreendidos como uma construção social e, assim como as histórias, estão entrelaçados, formando uma rede complexa de entendimentos sobre nossas vivências e experiências no mundo.

A partir desta perspectiva, no presente estudo, procuro mostrar e discutir o processo de construção e de 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 motivação de estudar jogos/brincadeiras junto a crianças e adolescentes surdos em um contexto terapêutico/educacional originou-se da minha atuação como pesquisadora e fonoaudióloga[1] em uma instituição que desenvolve assistência filiada à filosofia bilíngüe[2] a indivíduos surdos e suas famílias. Ao longo da minha experiência no Ambulatório de Surdez da UFRJ, primeiramente como aluna e posteriormente como monitora profissional, percebi a necessidade de aprimoramento do trabalho terapêutico-pedagógico realizado com as crianças e adolescentes surdos que frequentavam a instituição.

No percurso do mestrado realizado na UERJ, no Instituto de Letras, na área de concentração Lingüística, nos anos de 2003 e 2004, sob a orientação da Professora Tânia Mara Gastão Saliés, eu já havia me dedicado ao estudo de jogos/ brincadeiras no contexto da surdez (Starosky, 2005 e 2006). Naquela oportunidade, adotei uma perspectiva sócio-interacional vigotskiana. Os resultados obtidos foram muito interessantes em relação ao fenômeno da repetição como estratégia de criação de significado na interação entre crianças surdas e suas terapeutas, através de jogos com regras pré-determinadas.

[1] O trabalho fonoaudiológico com surdos de abordagem bilíngue e sócio-interacionista tem por função trabalhar a aquisição/aprendizado da segunda língua (português, no caso do Brasil), seja na modalidade oral ou escrita, e o desenvolvimento linguístico e cognitivo global desses indivíduos, observando o desenvolvimento da língua de sinais como primeira língua.

[2] Na abordagem bilíngue de educação de surdos, as línguas de sinais (de modalidade viso-espacial – como ASL e Libras) são consideradas como língua materna e as línguas orais (Inglês e Português, por exemplo) como L2.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

A pesquisa atual dá continuidade à temática dos jogos/brincadeiras, olhando, novamente, para os jogos como prática de letramentos dentro do contexto da surdez. Pesquisas realizadas com crianças ouvintes e surdas mostram que o *faz-de-conta* e os *jogos com regras* utilizados em situações de ensino/aprendizado impulsionam o processo de aquisição de linguagem e de socialização. Trabalhos de abordagem interacionista privilegiam o jogo/brincadeira como mediador do processo de socialização e de ensino/aprendizagem de língua materna e de segunda língua (L2), como também o estudo da narrativa de crianças surdas, das mães ouvintes de filhos surdos e da interação entre as mães ouvintes e seus filhos surdos (Ferreira, 2008; Starosky, 2005; Batista, 2006; Goldfeld, 1997 e 2000).

Tanto os jogos/brincadeiras como a contagem de histórias são partes indispensáveis na experiência de aquisição e desenvolvimento da linguagem e de estruturas narrativas das crianças. É através do "ouvir" e do "compartilhar histórias" que as crianças adquirem competência narrativa e organizam suas experiências de mundo (Klapproth, 2004; Bruner, 1990; Perroni, 1992). Segundo teóricos neo-vigotskianos, essas atividades são sociais e fundamentais na infância, exercendo um importante papel no desenvolvimento linguístico-cognitivo das crianças, pois é através delas que o significado passa a orientar a ação, ou seja, pensamento e linguagem passam a desenvolver-se de forma interdependente.

Considerando que a grande maioria das crianças que nascem surdas no Brasil são filhas de pais ouvintes e, por esse motivo, têm acesso tardio à língua de sinais e deficitário à língua oral, torna-se cada vez mais necessária a realização de estudos que envolvam o processo sócio-linguístico e educacional de crianças, jovens e adultos surdos. Neste sentido, pesquisadores que focalizam a cultura e a educação de surdos (Skliar, 2005 e 1999; Skliar e Lunardi, 2000; Perlin, 2005; Klein, 2005; Kauchakje, 2003) vêm discutindo a necessidade da implementação de práticas pedagógicas que respeitem as particularidades identitárias e culturais dos surdos, que sejam eficazes no processo de letramento.

No presente estudo, volto-me para a relação entre o jogo e a narrativa, através do RPG, ainda pouco explorado, buscando aprofundar os estudos de linguagem e narrativa aplicados à surdez e elaborar práticas de mediação no contexto da educação de surdos. Minha proposta contempla a construção de significados mediada pela prática de contar histórias em contextos de interação

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

social que promovam relevantes e diferenciadas experiências de letramento para adolescentes surdos. A proposta é o desenvolvimento e a implementação de um jogo de RPG enquanto proposta pedagógica lúdica no contexto da surdez.

A escolha do RPG como foco da pesquisa foi também influenciada, em um primeiro momento, pela minha vivência familiar com o jogo (cf. Anexo 1). Posteriormente, a curiosidade se tornou tema de pesquisa, mediante leituras que mostravam sugestões de uso deste jogo como prática pedagógica que envolvia propostas curriculares em língua materna, literatura, história, geografia, dentre outros (Rodrigues, 2004; Pavão, 2000; Ricon, 2004a e b; Pereira, 2003, 2007 e 2008). O RPG pode ser entendido como um jogo e, ao mesmo tempo, um método de contar histórias ficcionais coletivamente e, assim, como o jogo proposto por Calvino, gera infinitas possibilidades de criação de narrativas que se entrelaçam e formam uma teia de significados.

Busquei motivações, portanto, nas necessidades encontradas no trabalho educacional-terapêutico de orientação bilíngue com crianças e adolescentes surdos, que chamo aqui de "contexto da surdez", e na sua interface com os estudos sobre jogos/brincadeiras, especialmente o RPG, e, assim, foram sendo delineados o tema e as questões da pesquisa. As questões centrais são:

(i) Quais as contribuições que uso do RPG pode trazer para o trabalho clínico-pedagógico com crianças e adolescentes surdos?

(ii) De que forma o RPG pode constituir-se como uma proposta pedagógica no contexto da surdez?

A partir destas indagações, procurei fundamentação nos estudos sobre práticas de letramentos, relacionando-os ao contexto da surdez, que envolve as abordagens educacionais e as formas como os surdos narram em língua de sinais e em língua oral. Discuti aspectos do desenvolvimento dos jogos/brincadeiras, sua relevância para a socialização de linguagem e aspectos da mediação vigotskiana entendida como processo de construção de sentidos. Também focalizei o RPG na perspectiva de prática lúdica de criação de histórias. Realizei a interface teórico-metodológica entre os estudos das narrativas orais enquanto formas de atuação social, os estudos sobre narrativas ficcionais em diferentes meios (cinema, computador, HQ) e os conceitos fundamentais da Sociolinguística Interacional (SLI) – tradição de pesquisa em análise do discurso. Os conceitos sobre a narrativa de orientação sociolinguística e sociointeracional apontaram,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

especificamente para: a) a visão canônica de narrativa com base nos estudos de Labov; b) a narrativa como uma forma de ação no mundo social e a construção de conhecimentos (Sacks, 2007 [1964]; Bruner, 1996; entre outros), focalizando aspectos da co-narração (Ochs, Smith e Taylor, 1989, entre outros) e a relação entre as "grandes" e "pequenas" narrativas (Georgakopoulou e Bamberg; 2005; Freeman, 2006; entre outros). A discussão sobre as narrativas ficcionais focalizou, principalmente, o impacto que os diferentes meios pelos quais temos contato com as narrativas ficcionais têm sobre as formas que contamos ou re-contamos uma história (Murray, 2003; Abbott, 2009; entre outros). As contribuições da SLI, como o conceito de enquadres e o de *footing* (Goffman, 2002 [1979], entre outros), as pistas de contextualização (Gumperz, 2002 [1982]) e a alternância de código (Blom e Gumperz, 2002 [1972], entre outros), foram fundamentais para a interpretação dos aspectos interacionais no momento do jogo.

A seguir, colocarei as minhas indagações, através da apresentação das diversas fases da pesquisa de desenvolvimento e implementação do RPG como proposta pedagógica de co-criação de histórias no contexto da surdez.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

1.1
As fases da pesquisa

A pesquisa, enquanto processo, necessitou ser desenvolvida em diferentes fases que envolveram questões/indagações e objetivos específicos, observando cada um dos pontos considerados relevantes: a aprendizagem do jogo pela pesquisadora; a elaboração do jogo (RPG) para os surdos; a implementação dos jogos junto aos adolescentes surdos com a participação dos mediadores na co-construção de narrativas; e, finalmente, a reflexão sobre o RPG como prática pedagógica.

1.1.1
A primeira fase: aprendendo a jogar

Em meu trabalho terapêutico-pedagógico com crianças e adolescentes surdos, as ideias que foram surgindo sobre o uso pedagógico do RPG estavam sempre acompanhadas por questionamentos sobre o funcionamento do jogo e a viabilidade do estudo, buscando o encaixe necessário entre os conhecimentos teóricos, a metodologia a ser implementada e a relevância da pesquisa.

Jogar RPG seria interessante para os participantes? Eu, como pesquisadora, tinha certeza do potencial do jogo do ponto de vista pedagógico, mas o conhecimento da prática do RPG e do desejo, enquanto jogador, de participar de uma sessão do jogo era ainda muito superficial. Entendi que, para entender melhor como se dá o processo de construção de narrativas por adolescentes surdos através do uso do RPG como ferramenta pedagógica/instrucional, um caminho de construção de conhecimento e de experienciação deveria ser percorrido, do ponto de vista prático e pessoal. Foi necessário que eu adquirisse experiências e conhecimentos sobre a prática do RPG que me dessem sustentabilidade para trilhar o caminho específico da pesquisa, da intersecção entre o RPG e o contexto da surdez.

Iniciei assim a 1ª fase da pesquisa: experienciar o jogo através da participação de um grupo de RPG e conhecer as características fundamentais do ponto de vista do jogador.

Questões sobre a situação interacional do RPG e as suas características relacionadas às narrativas co-construídas foram os norteadores desta fase inicial do estudo.

(i) Quais são as características do jogo de narrativa (RPG)?

(ii) Como é a prática social do RPG do ponto de vista do jogador?

(iii) Como o jogo impulsiona o processo de construção de narrativas interativamente?

Assim, fui atuar como jogadora em um grupo de RPG. Nesta fase, pude experienciar o RPG como prática lúdica de um lugar híbrido, do *analista-experienciador* (cf. Capítulo 5) e desenvolver conhecimentos sobre o modo de interação durante o jogo e as suas características principais. Também fui me familiarizando com o entendimento do grupo de RPG, no âmbito de uma comunidade de prática (cf. Wenger, 2001) que envolve "fazeres" cooperativos e específicos para um determinado fim: a criação coletiva de histórias.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

1.1.2
A segunda fase: elaborando o novo jogo

A fase inicial considerou, assim, o processo de experienciar a prática do RPG para desenvolver conhecimentos específicos a fim de elaborar um jogo para aprendizes surdos como uma atividade pedagógica, com o objetivo de estabelecer relações entre a prática lúdica interativa e as experiências diferenciadas em narrar/contar histórias.

A 2ª fase constituiu na elaboração de um jogo de narrativa – RPG – adequado para a faixa etária e especificidades dos adolescentes surdos participantes do estudo. Desta fase, participaram pesquisadores de RPG que foram importantes colaboradores deste estudo como ainda será visto adiante. A questão principal nesta fase era: como e quais práticas de letramentos e especificidades linguísticas dos participantes do estudo (adolescentes surdos falantes de Libras) devem ser consideradas e influenciar a elaboração da proposta de RPG?

A pergunta norteou a elaboração do jogo como proposta pedagógica. Foram integrados diferentes elementos considerados fundamentais na implementação do jogo com os adolescentes surdos e, assim, foi realizada coletivamente a criação de uma proposta original de RPG, destinado, especificamente, ao contexto da surdez (cf. Capítulo 5).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

1.1.3
A terceira fase: implementando o jogo

Com o jogo de RPG elaborado, passamos para a fase de implementação da proposta com os participantes no Ambulatório de Surdez da UFRJ. Neste estágio, deveriam unir-se formas de olhar também para a emergência de diferentes formas de contar histórias e sua relação com as habilidades de narrar dos adolescentes surdos, entendendo a prática lúdica como um processo.

As indagações que se impunham neste momento foram:

(i) Como se dá o processo de co-construção de narrativas na interação entre adolescentes surdos e seus mediadores utilizando como ferramenta o RPG?

(ii) Como os adolescentes surdos participam das diferentes etapas da pesquisa?

(iii) O que o jogo de RPG enquanto proposta pedagógica promove aos participantes?

A criação do *design* metodológico da implementação do RPG, que foi realizada nesta fase, envolvia três etapas para além do momento de jogo (cf. Capítulo 5). O objetivo da 3ª fase da pesquisa foi, então, estabelecer formas de observar o processo de construção e emergência de experiências de letramentos, envolvendo a co-criação e recontagem de histórias, realizada pelos participantes, através da mediação do jogo elaborado.

1.1.4
A quarta fase: reflexões sobre o RPG como prática pedagógica

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

A questão que norteava a fase final do estudo era: o RPG pode constituir-se como uma prática pedagógica no contexto da surdez?

Para responder a tal questão, passei a olhar especificamente para as etapas do jogo e a analisar, com base no arcabouço teórico-metodológico, de que forma: a) deu-se a interação entre os participantes; b) foi construído o processo de criação de histórias coletivamente.

Nesta etapa, também foram realizados "recortes" na escolha do *corpus* e implementadas formas específicas de transcrição, considerando as diferentes línguas faladas na interação (Português oral e Libras, cf. Capítulo 5).

Nessa 4ª fase, o objetivo consistiu em estudar, através da aplicação da atividade pedagógica baseada no RPG, o processo de co-construção narrativa e as habilidades narrativas dos adolescentes surdos do ponto de vista interacional e linguístico na interação com os outros participantes (a professora surda, o *mestre* do jogo, a intérprete e a pesquisadora – cf. Capítulo 5) sob diferentes aspectos:

(i) Analisar os modos interacionais dos adolescentes surdos durante o jogo.

(ii) Analisar os modos interacionais dos outros participantes durante o jogo.

(iii) Analisar o processo de co-construção de narrativa durante o jogo.

Ao passar pelas fases estabelecidas, fui construindo um novo caminho de conhecimento na intersecção ao menos entre dois campos de estudos: o RPG e o contexto da surdez.

1.2
A organização dos capítulos

A organização do trabalho se apresenta da seguinte maneira: no capítulo 2, discuto, inicialmente, a relação do contexto político-pedagógico da surdez com fenômeno do letramento entendido na sua pluralidade, ou seja, dos letramentoS. Começo apresentando as abordagens político-pedagógicas consideradas "ouvintistas" na sua relação histórica com a perspectiva bilíngue, contextos em que localizo a Fonoaudiologia em diferentes posições. A seguir, apresento uma problematização dos aspectos que envolvem o desenvolvimento do discurso narrativo de crianças, adolescentes e adultos surdos através da revisão de pesquisas neste âmbito. Finalizo aquele capítulo discutindo o conceito de multiletramentos, que foi adotado neste estudo, e apresento algumas práticas de letramentos realizadas no contexto da surdez, conforme a literatura da área.

No capítulo 3, apresento a noção vigotskiana das brincadeiras como socializadores da linguagem, posicionamento adotado neste trabalho, relacionando-a à prática do RPG, e aspectos do conceito de *Zona de Desenvolvimento Proximal* e mediação vigotskiana como construção de sentidos. Discuto de que forma os jogo/brincadeiras são mediadores do processo de aquisição de linguagem e de construção de conhecimentos. Continuo apresentando o que vem a ser o RPG (*role-playing game*). Trata-se de um jogo de origem norte-americana, cujo objetivo é a criação de narrativas orais e a representação de papéis. Como todo jogo, o RPG é regido por regras específicas e é constituído por certos elementos característicos como a socialização, a interatividade e a hipermídia. Finalizo apresentando estudos sobre o RPG como prática de letramentos.

No capítulo 4, apresento os principais pontos da interface teórico-metodológica: narrativas orais, narrativas ficcionais e fundamentos da SLI, que serviram, posteriormente, como categorias de análise, conforme discutido acima.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA

O capítulo 5 trata da visão metodológica que norteia o estudo e o contexto de pesquisa. Adoto o paradigma de pesquisa qualitativa interpretativista, ancorada em três abordagens principais: a observação-participante, a micro-análise etnográfica e a pesquisa-ação. Analiso-me, neste contexto de pesquisa, como uma artesã que tece seus conhecimentos sobre o objeto pesquisado. Descrevo também o contexto em que essa pesquisa foi realizada, traçando o perfil dos participantes e relatando como se desenvolveram o processo de geração de dados, o *design* metodológico e a definição do *corpus* a ser analisado.

No capítulo 6, analiso e interpreto os dados gerados. Buscando responder as minhas questões de pesquisa, encontro na metáfora do teatro uma forma de organização da análise que se divide em: a) Prólogo, sessão na qual trato do momento introdutório da aplicação do RPG como atividade pedagógica; c) Primeiro, Segundo, Terceiro e Quarto Atos, em que apresento, de forma narrativa, a análise da co-construção narrativa durante o jogo; c) Epílogo, sessão em que encerro a análise da pesquisa apresentando os principais apontamentos teóricos e incluindo a fala dos participantes sobre a experiência.

No capítulo 7, teço minhas considerações finais ao apresentar as limitações do estudo e as possibilidades de encaminhamentos futuros.

Considerando como ponto central a interação pela linguagem, foi construída e implementada uma atividade pedagógica nova no contexto da surdez. Neste trabalho, é apresentado de que forma esta proposta pode ser considerada uma rica e complexa prática de multiletramentos, envolvendo diferentes formas de narrar e contar histórias interativamente.

Considero que a relevância da pesquisa situa-se na reflexão teórico-metodológica sobre a construção e implementação de uma proposta de prática de letramentos que poderá contribuir para o trabalho fonoaudiológico e pedagógico com adolescentes surdos. Considero que esta proposta abarca as múltiplas semioses na construção dos significados e das formas de narrar, em uma abordagem multicultural, na interação entre ouvintes e surdos. Assim, a proposta é caracterizada pelo seu ineditismo no âmbito dos estudos sobre linguagem e educação no contexto da surdez.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0710544/CA