

PROJETO LIBRAS RPG: EXPERIÊNCIAS DE TROCA E APRENDIZADO DA VIVÊNCIA

Data de aceite: 01/04/2024

Bruna Cristina Alfenas

Cristiane Lima Terra FERNANDES
Universidade Federal do Rio Grande –
FURG

PALAVRAS-CHAVE: RPG; Libras;
Docência.

CONTEXTO DO RELATO

O Libras RPG se constitui como uma ramificação do projeto “Currículo de Libras como L1: aquisição e ensino”, vinculado ao edital 2022 da EPEC - Ensino, Extensão e Cultura.

Inspirado em uma observação feita em aula, pensou-se na possibilidade de juntar dois assuntos, à princípio sem correlação, com o objetivo de suprir (mesmo que pouco) a carência de entretenimento surdo para adolescentes e trabalhar suas habilidades de abstração ao mesmo tempo.

RPG é uma sigla que, traduzida do inglês, significa Jogo de Interpretação de Personagens. Pode-se dizer que é uma brincadeira de faz-de-conta gamificada,

com a aplicação de algumas regras para trazer peso de ações e consequências para simular em partes a vida real, mas ainda com o aspecto fantástico. O termo abrange diversos sistemas diferentes com assuntos que vão desde inserção dos jogadores nos contos d’As Crônicas do Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda a grandes odisséias espaciais num futuro distante e pode abranger diversos assuntos importantes para o processo de aprendizado, podendo ser tão amplo quanto quem estiver no posto de guia e contador de histórias do grupo puder desenvolver.

Com o interesse em desenvolver a ludicidade dos adolescentes surdos de Rio Grande, o projeto utiliza o sistema D&D 5ª Edição para apresentar aos alunos do piloto como jogar em um plano de fundo de fantasia medieval. Em um contexto onde o lazer surdo é limitado, o jogo se pretende uma proposta de apresentar aos alunos uma forma de divertimento que pode ser totalmente adaptada e construída por eles e para eles. Jogar D&D proporciona uma

maneira de trabalhar a criatividade contando uma história em conjunto, com eles como protagonistas em uma aventura onde o limite é apenas determinado pela imaginação de quem narra.

Seu desenvolvimento se deu na Escola Municipal de Educação Bilíngue Prof.^a Carmem Regina Teixeira Baldino, com três alunos da turma de nono ano “Amizade”, auxiliado pela intérprete e professora Lurdes H. G. R. dos Santos. Os encontros consistem em duas horas semanais nas segundas-feiras pela manhã e tiveram início em 20 de março. Atualmente não há um prazo para a conclusão do projeto por parte dos envolvidos em sua execução.

DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

Durante os primeiros dois meses, apresentou-se aos alunos o jogo e as regras, as formas de criação de personagem e, por fim, um exemplo de “campanha” por meio de uma sessão de filme (o título apresentado foi a recente produção: “D&D: Honra Entre Rebeldes”).

Logo ao início, identificou-se a necessidade de criação de um glossário com termos altamente utilizados no contexto do RPG e que são inexistentes na Libras para se referir a espécies, classes, instrumentos, atividades, entre outros. A preferência é de que esses sinais sejam pensados pelos alunos participantes do projeto, conferindo-lhes o domínio sobre sua própria língua e o protagonismo em um sinalário pioneiro, visto que pesquisas sobre o assunto em meios digitais não mostram resultados consistentes sobre o assunto em questão. Atualmente, discute-se sobre uma nova ramificação deste projeto em específico para se debruçar apenas sobre a probabilidade dessa elaboração num âmbito formal. O jogo constantemente trabalhou com eles o vocabulário português e a leitura e escrita com intensidade, principalmente durante o processo de construção das fichas.

Ao longo da duração dos encontros, foram também abordados assuntos referentes à vivência dos alunos, como bullying e sexualidade, sempre havendo espaço para momentos de pausas didáticas, esclarecimento de dúvidas e discussões que fossem para além do jogo especificamente.

O projeto também se apresentou como uma oportunidade de aprendizado compartilhado, visto que a aplicadora carece de fluência na língua e está adquirindo vocabulário enquanto troca experiências com os outros integrantes.

Para além da sala de aula, há um envolvimento e um interesse por parte de toda a comunidade escolar que acompanha o desenvolvimento e o divertimento dos alunos que jogam com o corpo inteiro. Afinal, a libras como língua espacial visual não é facilmente contida no espaço formal da mesa e da cadeira. Toda a sala se torna o espaço onde as personagens estão inseridas e a descrição de suas ações se tornam a ação propriamente dita. O jogo evoluiu para uma interpretação teatral improvisada com a êxtase do fracasso e do êxito ditado pela rolagem dos dados e das consequências aplicáveis com base nas decisões tomadas.



Figura 1: Primeiros dias, apresentação do jogo aos alunos

Fonte: Acervo pessoal



Figura 2: Dia do filme, com exemplificação da campanha

Fonte: Acervo pessoal



Figura 3: Elaboração e desenho das personagens

Fonte: Acervo pessoal

ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO

Suzuki e colaboradores (2012) apresentam, ainda no primeiro capítulo de *Ludicidade e Educação*, o quão importante é o jogo e a brincadeira no desenvolvimento da criança. Nos capítulos posteriores ele também classifica os tipos de jogos (o tipo utilizado no projeto entra na categoria “Jogos Ficcionalis”) e explica as habilidades e competências trabalhadas em cada tipologia.

O livro ainda fala muito sobre a importância das crianças se divertirem no processo, para além de pensar na pedagogização de cada atividade trabalhada, o que também é o que me levou a pensar em iniciar o projeto em primeiro lugar: suprir, pelo menos um pouco, a carência de entretenimento na comunidade surda. As crianças têm demonstrado bastante interesse e divertimento.

No subcapítulo “1.3 O jogo e a sua contribuição para a infância”, os autores falam então das aplicabilidades e das potencialidades pedagógicas existentes nos jogos. Em sua maioria, esses são competitivos, desenvolvem o protagonismo (o vencedor e o perdedor) e tendem a ter regras pré estabelecidas (é a partir deste capítulo principalmente que se encontram meus principais interesses de leitura. Cruzando o texto com meu projeto de RPG na escola bilíngue, o interesse maior é desenvolver o protagonismo dos alunos - rejeitando os papéis de “vencedores e perdedores”, mas reforçando o de personagens em um mundo orgânico onde suas ações têm consequências - e melhorar sua relação com o simbolismo). Parafraseando os autores:

[...] o homem é um ser simbólico que constitui coletivamente e que tem a capacidade de pensar ligada à de jogar com a realidade, reproduzindo e aprendendo à medida que pode transformá-la. (Suzuki; *et al*, 2012)

Conhecer as regras do jogo em sua totalidade é imprescindível para quem assume o papel de mediador. Seu nível de conhecimento na atividade executada é o que dita se a experiência será prazerosa para quem joga ou não, e o aproveitamento pedagógico está intrinsecamente ligado ao divertimento e a conexão dos participantes.

Além disso, as regras são uma maneira de desenvolver o senso moral e ético em uma criança, falar sobre as consequências da trapaça, como lidar com as frustrações da derrota, etc. No geral, é uma forma produtiva de desenvolver comportamentos saudáveis se praticados com certa periodicidade.

Os autores ainda discorrem sobre as visões piagetianas do jogo e sua imensurável importância para a constituição do ser humano como parte de uma sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como o projeto ainda está em andamento, não se tem conclusões definitivas. No entanto, ele não apenas tem se mostrado como uma fonte de aprendizado única para os participantes do piloto, como também é a fonte de entretenimento que pode dar a eles a válvula para lidar com as frustrações de serem estrangeiros em seu próprio país. Jogando eles descobrem coisas sobre si mesmos, o mundo a sua volta, seus interesses e todo um universo de possibilidades.

A aplicadora também adquire vocabulário e apreende a língua através da vivência e da imersão, que em outro contexto seria dificultada, visto que não tem acesso facilitado a outros contextos onde a libras está tão presente e pulsante quanto dentro da própria comunidade surda.

Ainda se vê a possibilidade de evolução deste subprojeto para um projeto independente, visto que há uma potência educativa e acadêmica ainda não explorada nas relações de gamificação do aprendizado com a especificidade da comunidade surda.

REFERÊNCIAS

SUZUKI, J. T. F.; *et al.* **Ludicidade e Educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.