

DESENVOLVIMENTO DE ANIMAÇÃO DIGITAL PARA MOTIVAR O ENSINO DA LITERATURA PARA ALUNOS SURDOS.

DIAS, Ednilson Souza 1
MORAES, Nathalia dos Santos Nascimento 2
CAMPOS, Jailma Bulhões 3

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta de forma objetiva a descrição do desenvolvimento de uma ferramenta educacional que faz uso de recursos da literatura e que proporciona uma nova experiência aos alunos surdos de uma escola pública do estado do Pará, UEE Professor Astério de Campos. O trabalho apresentado parte da nossa participação no subprojeto de “Práticas literárias para alunos surdos” do programa institucional de bolsas de iniciação à docência (PIBID), da Universidade Federal do Para. O trabalho conta inicialmente com a apresentação de vocabulário em L1 e L2 para os alunos surdos e, posteriormente, há a apresentação da animação digital em um modelo de “contação de história” bilíngue que chamamos de “As aventuras de Thalya e Bob”.

O objetivo dessa tecnologia não é tão somente levar alternativas de ensino dos biomas por meio da experiência com o texto literário e com a libras, mas também permitir que o aluno desenvolva autonomia na confecção do seu próprio material no final e que também consiga interpretar a história apresentada.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Estabelecemos inicialmente o propósito de ensinar os biomas para alunos surdos do 4º e 5º anos e da Educação de Jovens e Adultos (EJA), por meio da experiência literária com uma animação. E a forma mais efetiva de fazer isso é trabalhando a interpretação em conjunto ao conhecimento sobre as palavras e seus significados. Sendo assim, começamos a trajetória para o objetivo principal, que consiste em trabalhar a literatura de uma forma mais dinâmica e prazerosa.

Segundo Quadros e Schmiedth (2006), um dos melhores meios de fazer com

¹ Graduando em Licenciatura Letras – Língua Portuguesa, Bolsista PIBID, UFPA, *Campus Belém*, thalyamoralez@gmail.com

² Graduando em Licenciatura Letras – Língua Portuguesa, Bolsista PIBID, UFPA, *Campus Belém*, Ednilsonsouzadiaz97@gmail.com

³ Doutora em Multimídia em Educação, professora de ensino-aprendizagem de português, Fale/ILC/UFPA, Campus Belém, jailma@ufpa.br

que o aluno aprenda uma língua nova é fazendo isso de forma prazerosa, por isso, um dos seus métodos de aquisição e fixação de vocabulário se dá a partir de atividades gamificadas e brincadeiras.

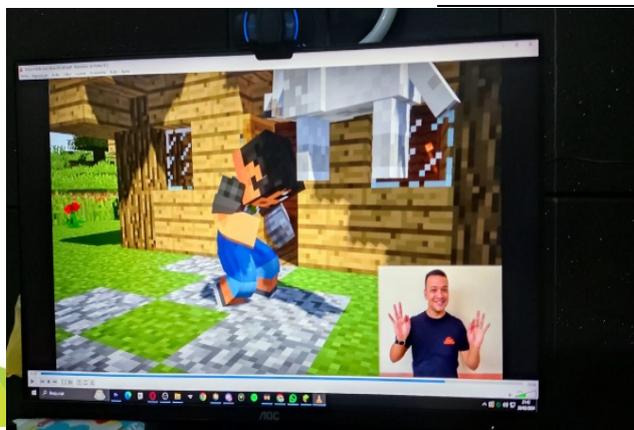
Embora o objetivo do nosso trabalho não seja necessariamente a aquisição e

fixação de vocabulário, levamos em consideração as ideias das autoras e pensamos em desenvolver algo novo e que fosse prazeroso para os alunos. Por isso, criamos uma contação de história em L1 e L2 a partir do jogo MINECRAFT¹. A animação criada foi uma sequência pré-gravada de eventos que ocorrem dentro do jogo (MINECRAFT). Antes de criar a animação, elaboramos um roteiro que descreve as cenas, diálogos e ações dos personagens.

Os dados capturados foram processados e refinados digitalmente por meio de ferramentas que utilizamos no dia a dia como: Obs studio, Adobe premiere, Canva e o próprio jogo Minecraft (Mojang). Ajustamos os movimentos, adicionamos detalhes e fizemos outras alterações necessárias para garantir que os personagens se encaixem no contexto da cena. Depois que a animação foi concluída, ela foi renderizada, ou seja, transformada em imagens digitais em alta resolução. Isso pode exigir poder computacional significativo, especialmente para cenas complexas com muitos detalhes.

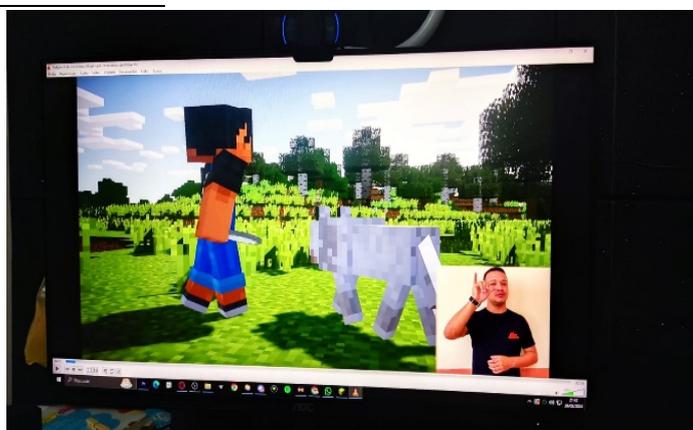
Finalmente, a animação renderizada foi incorporada ao jogo Minecraft. Isso pode envolver a programação de eventos específicos que acionam a reprodução da animação em momentos predeterminados do jogo, como ao atingir certos marcos na história ou completar determinadas tarefas. As *cutsscenes*² são importantes para contar a história que foi desenvolvida com ajuda do jogo, para desenvolver os personagens e para criar momentos cinematográficos imersivos para os alunos, como podem ser vistos nas figuras 1 e 2 abaixo nas quais aparecem os personagens principais.

Figura 1: Animação procurando Bob.



Fonte: Autoria própria.

Figura 2: Animação de “procurando bob”



Fonte: Autoria própria.

¹ A animação está disponível no link: <https://drive.google.com/file/d/16QIxBvAy1CL8bFKMRJv9RYi-VdPwNj3rp/view?usp=sharing>

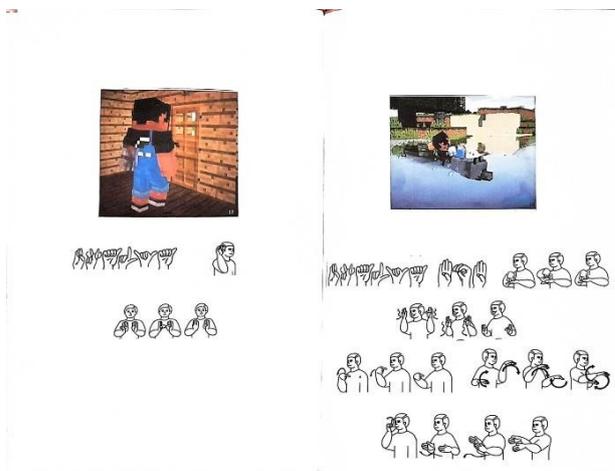
² *Cutsscenes* é uma forma correta de chamar as cenas e a forma que elas passam ao decorrer das animações.

Usamos os personagens porque são uma forma eficaz de criar narrativa e atmosfera/ilusão do mundo do jogo. Logo depois adaptamos o vídeo com imagética inclusiva e contamos com um intérprete de sinais.

A animação foi criada para um contexto processual de uso, no qual a primeira etapa do projeto apresentamos as imagens dos biomas em L1 e L2 para a percepção do aluno, como se fosse um vocabulário. Todos os alunos precisam aprender os sinais e seus contextos. Na segunda etapa, é apresentada a animação digital desenvolvida. Após a utilização da animação, vamos para a etapa em que os alunos confeccionam seus livros de acordo com a história contada. Avaliamos os sinais que os alunos aprenderam, a interpretação e percepção correta das etapas da história, logo depois seguimos para a colagem dos sinais com suas respectivas imagens.

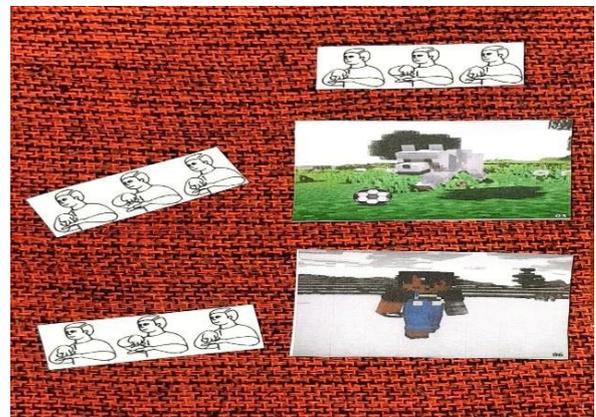
A figura 3 mostra um livrinho recém confeccionado e a figura 4 apresenta as imagens de algumas etapas da história e alguns sinais que serão utilizados para a confecção de novos livrinhos.

Figura 3: livrinho recém confeccionado



Fonte: Autoria própria.

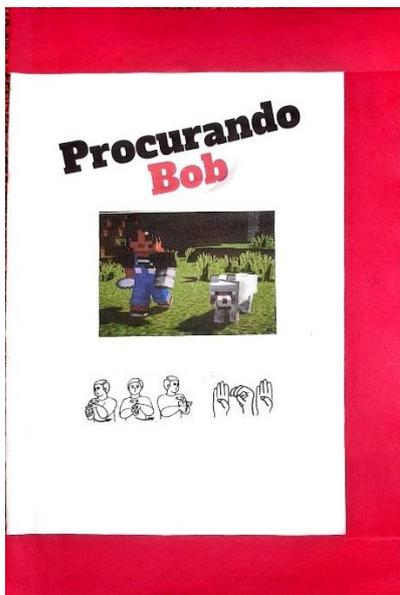
Figura 4: Figurinhas para confecção.



Fonte: Autoria própria

O aluno também pode pintar e colorir o seu livro da forma que preferir, demonstrando a sua criatividade. A figura 5 mostra a capa de um livro já confeccionado.

Figura 5: Capa do livro confeccionado.



Fonte: Autoria própria

Segundo Santos (2019, p. 22), “O desenvolvimento de atividades que envolvam o lúdico pode possibilitar uma inserção mais rápida do aluno surdo ao amplo universo do conhecimento. [...]”. O autor pontua também a importância de um planejamento em que sejam alinhados 3 parâmetros essenciais. O trabalho pedagógico, a proposta de aprendizagem e a relação professor-aluno. Considerando isso, a utilização de uma animação com o objetivo de promover uma forma de aprendizagem mais envolvente, divertida e dinâmica pode ajudar no desenvolvimento educacional do sujeito surdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto, exploramos o lúdico e uma forma diferenciada de trabalhar a literatura com o aluno surdo. Já tivemos oportunidade de usar essa tecnologia em uma aula com dois estudantes surdos e destacamos que houve mais envolvimento e interação dos aprendentes, além do que enfatizamos também que os participantes demonstraram ter aprendido os objetivos da animação literária.

Em conclusão, o trabalho oferece uma visão de como utilizar o lúdico a partir de animações adaptadas para o processo de aprendizado da literatura infantil, destacando sua importância e impacto na formação do aluno surdo. Esperamos que

este estudo sirva como ponto de partida para futuras investigações e inspire novas descobertas na área.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa sincera gratidão a todos aqueles que contribuíram para a realização deste trabalho. Primeiramente, agradecemos a nossa orientadora Jailma Bulhões pelo constante apoio, orientação e insights valiosos ao longo do estágio. Agradecemos também aos professores e funcionários da UEE Astério de Campos pelo acolhimento e por suas sugestões e comentários construtivos.

Não podemos deixar de reconhecer o apoio financeiro fornecido pela CAPES por meio do programa PIBID, que possibilitou a realização deste projeto.

REFERÊNCIAS

DANTAS NETA, Gertrudes Erundina; CÓRDULA, Eduardo Beltrão de Lucena. **O lúdico como facilitador no ensino da Libras na Educação Infantil**. Revista Educação Pública. 11 jul. 2017. 01-06 p.

MORENO, L. A. O lúdico e a contação de histórias na educação infantil. **Caderno de Pesquisas Interdisciplinares em Ciências Humanas**, Florianópolis, v. 10, nº 97, p. 228-241, jul./dez. 2009.

QUADROS, Ronice Müller; SCHMIEDT, Magali L. P., **Idéias para ensinar português para alunos surdos**. Ed. Lagoa editora: Brasília: Mec, Seesp 2006.

SANTOS, Thamires dos. **O lúdico como recurso pedagógico de ensino e aprendizagem nas aulas de língua portuguesa com alunos surdos**. Faculdade de Letras, Universidade Federal de Alagoas, Delmiro Gouveia, 2019.