

## **Literatura Infantil Animada como Suporte à Apreensão do Português como Segunda Língua por Crianças Surdas**

### *Animated Literature as Visual Aid to Learn Portuguese as a Second Language by Deaf Children*

**Dra. Silvina Ruth Crenzel**<sup>1</sup>

UFMA, MA

**Dra. Ana Lúcia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi**<sup>2</sup>

UFMA, MA

#### **Resumo**

A proposta deste relato é apresentar os avanços de uma pesquisa em andamento para levar narrativas animadas ao universo de crianças surdas, que dependem da linguagem brasileira de sinais – LIBRAS – para comunicar-se e que, por isso, têm uma compreensão do mundo e das palavras muito diferente ao das pessoas que não têm limitações de fala e audição. Acredita-se que o reforço visual das animações em a histórias que hoje já contam com interpretação em Libras pode aumentar significativamente a apreensão do conteúdo e fruição dessas histórias por esse público e, acima de tudo, facilitar a apreensão do português como segunda língua. Entretanto, há muitos entraves que dificultam a transformação de contos apresentados da forma tradicional impressa em versões interativas para surdos. Nesta etapa, evidenciam-se algumas delas e sugerem-se possíveis soluções.

**Palavras-chave:** Design, Libras, português.

#### **Abstract**

This paper aims to present the progress of an ongoing research that, through animated narratives of children literature for deaf children, which depend on the Brazilian Sign Language - LIBRAS - to communicate and, therefore, have a peculiar understanding of the world and the Portuguese language as those of people who have no limitations of speech and hearing. It is believed that the visual reinforcement of the animations in the stories aided by Libras

<sup>1</sup> [silvine@gmail.com](mailto:silvine@gmail.com) - pesquisadora no programa de pós-doutorado em Design da UFMA

<sup>2</sup> [Ana.zandomeneghi@ufma.br](mailto:Ana.zandomeneghi@ufma.br) – tutora orientadora

interpretation can significantly increase the understanding of the content and enjoyment of these stories by this audience and, above all, help those children to learn Portuguese as a second language. However, many difficulties have been found even at this early stage of the study. Here, a few possible solutions to those problems are described.

**Keywords:** Design, Brazilian Sign Language, Portuguese.

## Apresentação

Ao longo da nossa prática docente temos lidado com muitas crianças e jovens surdos. Alguns deles, muito poucos, conseguem ler e escrever como qualquer pessoa sem qualquer limitação auditiva. Essas, em geral, também fazem leitura labial e enfrentam poucos entraves de comunicação. A maioria, entretanto, tem muita dificuldade para entender e expressar-se em português. Para esses indivíduos há também dificuldade para compreender textos verbais escritos, pois a forma como surdos estruturam a linguagem é muito diferente da das pessoas que nunca tiveram limitações auditivas. Essas pessoas dependem da linguagem brasileira de sinais – LIBRAS – que é sua primeira língua, sua língua materna, para comunicar-se entre si e com os que não são surdos, nesse caso, muitas vezes, com a ajuda de tradutores de Libras. Para o surdo, no Brasil, o português é sua segunda língua (Alves, 2014)

Diferente do que ocorre com uma língua estrangeira, uma segunda língua é aquela com a qual o sujeito lida em seu país. A maioria dos brasileiros são falantes nativos do que para o surdo é essa segunda língua: o português (*op. Cit*).

Em geral, o surdo aprende português na escola e a obrigatoriedade é que ele aprenda modalidade escrita – a ler e a escrever. Entretanto, o ensino dessa modalidade escrita tem passado por muitos problemas por não haver métodos que orientem sobre como ensinar aos surdos: “não há um manual que diga como ensinar português aos surdos. Isso ainda está sendo construído [...] O surdo tem potencial para aprender a língua portuguesa. O problema está no sistema, não nos surdos” (Alves, 2014)

Pesquisadores e educadores têm tentado diversos métodos para auxiliar surdos na aquisição da língua portuguesa (Pereira, 2002) e espera-se que em um futuro próximo se possa encontrar o melhor caminho para ensinar pessoas surdas a dominar a língua da qual dependem para comunicar-se eficientemente com pessoas falantes e ouvintes, uma vez que são raros os casos de não surdos que entendem Libras (Alves, 2014)

Sendo o aprendizado do português por surdos algo deve começar na infância, um ponto bem importante a ressaltar é que é necessário que um trabalho com contos infantis seja feito com esse público. O contato com essas narrativas contribui com seu letramento (Alves, 2014), que vai muito além da aprendizagem da mecânica da alfabetização: trata-se da “alfabetização funcional”, da apreensão de conteúdos e significados apresentados em português, não da mera reprodução das palavras e entendimento dos objetos a que uma fala qualquer se refere (Ferreiro, 2001).

“O contato com literatura infantil amplia a visão de mundo, o conhecimento de mundo da criança surda” (Alves, 2014). Além disso, ela estará partilhando do conhecimento de histórias que crianças ouvintes têm. Isso pouco acontece atualmente. Muitas crianças surdas não têm acesso aos contos que a maioria conhece, muitas vezes desde bem pequenas, pela leitura de seus pais e cuidadores na hora de dormir, por exemplo. Ao tomar conhecimento das histórias que as crianças ouvintes e falantes têm, a criança surda passará a compartilhar desse conhecimento.

A importância do trabalho com a literatura infantil com crianças surdas também reside no fato de que as prepara para que, com acesso a textos diferenciados a partir do momento que existe a intertextualidade, elas consigam compreender informações transmitidas através, por exemplo, de uma citação de uma personagem de uma história infantil. Quando se faz referência a uma personagem há intenção de passar uma significação e só a compreende a pessoa que conhece a história e universo na qual a personagem está inserida. “Se ela conhece consegue apreender esse conhecimento, traz-lo para o texto e dialogar com o texto, que é o que o leitor ouvinte faz. A leitura é indicada para qualquer criança, isso inclui a criança surda” (Alves, 2014).

Crianças que são bem alfabetizadas têm maiores chances de tornar-se adultos leitores. Pessoas que leem bem e com frequência são pessoas informadas. A plena compreensão da linguagem verbal escrita é uma importante porta para o exercício da plena cidadania (Ferreiro, 2001).

Neste artigo apresentamos a primeira etapa de uma pesquisa que visa propor uma nova forma de auxiliar crianças surdas no aprendizado da língua portuguesa por meio de histórias interativas com ilustrações animadas, interpretação em Libras e legendas em português, da forma que se apresentam nos livros impressos em papel a qualquer criança. Com este projeto pretendemos estudar uma forma de abrir um pouco mais essa porta da plena cidadania apontada por Emília Ferreiro (2001) para pessoas surdas.

### **Novas tecnologias de comunicação e narrativa**

As inovações em comunicação facilitam a vida de um grande número de pessoas. Os meios eletrônicos permitem trocas em tempo real, com texto, imagem e voz, pela transmissão de pequenos e grandes volumes de dados de forma quase instantânea de e para pontos diametralmente opostos geograficamente. Os hábitos de uma grande parte da população do planeta vêm se modificando drasticamente na última década como resultado dos novos recursos que as tecnologias proporcionam.

As gerações mais novas, agora em idade escolar, nasceram no meio dessa revolução tecnológica e convivem naturalmente com esses recursos. No âmbito educacional, em muitas escolas, monitores de vídeo e computadores convivem, há alguns anos, com lápis, cadernos e livros. Mais recentemente, o uso de *tablets* (*e-readers*) vem sendo incorporados como suportes para material didático em faculdades e escolas.

Porém na esfera da narrativa literária ainda são raras as obras com versões digitais que incorporem recursos multimídia.

Uma narrativa é uma história que pode ser contada de várias formas envolvendo personagens, o que dizem e o que fazem. Em literatura, romances e épicos são narrativas explícitas contadas por um narrador. Nas dramatizações, a narrativa não é contada mas evoluciona pela apresentação em cena das ações e falas dos personagens (Abrahams, 1999). Algumas pessoas consideram a leitura como um ato passivo, mas, de fato, a imaginação é ativada de forma instantânea quando se lê.

A leitura está longe de ser um ato passivo: construímos narrativas alternativas enquanto vamos lendo, incorporamos atores ou pessoas conhecidas nos papéis dos personagens, representamos as vozes dos personagens em nossas cabeças, ajustamos a ênfase da história para ajustar os nossos próprios interesses, e montamos o enredo dentro do esquema cognitivo que integram os nossos próprios sistemas de crenças e conhecimento. De forma semelhante quando assistimos a um filme, (...) tomamos cenas fragmentadas e mentalmente suprimos as partes que faltam (...) antecipamos a forma como a história deverá se desenrolar (MURRAY, 2000 p. 110)<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Tradução livre do trecho: “The act of reading is far from passive: we construct alternate narratives as we go along, we cast actors or people we know into the roles of the characters, we perform the voices of the characters in our heads, we adjust the emphasis of the story to suit our own interests, and we ensemble the story into the cognitive schemata that make up our own

Para Janet Murray (2000), a mídia digital enfrenta problemas na tentativa de envolver as capacidades cognitivas dos usuários e proporcionar níveis de envolvimento comparáveis àqueles que se obtém pela leitura verbal. Se por um lado, devido às limitações técnicas ainda existentes, essa afirmação se aplica para experiências imersivas em entornos de Realidade Virtual, onde o objetivo é envolver o usuário plenamente pelo enredo apresentado, é possível que alguns recursos da mídia digital sejam úteis para aumentar a capacidade de apreensão do conteúdo de narrativas simples ou objetivando aprendizados.

Para o público infantil, que fantasia com facilidade e se imbuí de cenários e situações fictícias para brincar, por exemplo, foi possível constatar que junto a crianças entre oito a onze anos narrativas apresentadas em meios digitais, com textos acompanhados por ilustrações animadas e interatividade, possibilitaram apreensão de conteúdos mais significativa pela leitura das mesmas histórias em suportes convencionais impressos (Crenzel, 2009). Ao longo de uma extensa pesquisa de doutorado e duas pesquisas de iniciação científica que a subsidiaram (Claro, 2006; Brito, 2008), evidenciou-se que, de fato, imagens pictóricas animadas colaboram no processo de apreensão de conteúdos narrativos pelo fácil reconhecimento dos objetos que as compõem em contraposição ao uso exclusivo de recursos linguísticos do português acompanhados de imagens pictóricas estáticas.

Em outras palavras, as histórias digitalmente animadas e interativas, por utilizar elementos de design interativo e pelo reforço cognitivo dado pelos recursos visuais para transmissão dos conteúdos, mostrou elevado potencial no universo das narrativas.

As pesquisas acima mencionadas tiveram foram conduzidas com sujeitos sem limitações físicas, ou seja, crianças com capacidades cognitivas na média esperada para a faixa etária em estudo, que enxergam e ouvem normalmente.

Há muitos produtos para pessoas com necessidades especiais, como pode ser visto no guia disponível no site [surdo.com.br](http://surdo.com.br)<sup>4</sup>, mas, como mencionado anteriormente na citação de Alves (2014), há uma importante lacuna no que tange a produtos para facilitar a compreensão dos significados do que está expresso em linguagem verbal escrita.

## Proposta metodológica

Ao longo da pesquisa deverá ser adotada a triangulação sequencial pela exploração de um método quantitativo — uma pesquisa utilizando um questionário de perguntas abertas<sup>5</sup>, cujas respostas serão analisadas quantitativamente, por meio de método não-paramétrico, escolhido devido ao emprego, no questionário, de escalas categóricas, e pelo tamanho da amostra que, acredita-se não deverá ser superior a 30 sujeitos por grupo. Na análise, será verificar a relação existente entre as amostras, onde  $N < 30$ , pela —teoria das pequenas amostras! (Spiegel, 1977, p. 310), para planejar a etapa consequente da investigação, ou seja, a aplicação do método qualitativo, que será baseado em entrevistas, observação e análise do discurso traduzido de Libras ao português escrito. Esta opção metodológica viabilizará o estabelecimento de ligações entre resultados obtidos por meio de diferentes recursos.

---

systems of knowledge and belief. Similarly when we watch a movie, (...) we take fragmented scenes and mentally supply the missing actions (...) we anticipate the way the story is likely to go (MURRAY, 2000 p. 110).

<sup>4</sup> [http://www.surdo.com.br/download/Abteca\\_Guia\\_Produtos\\_para\\_pessoas\\_com\\_deficiencia.pdf](http://www.surdo.com.br/download/Abteca_Guia_Produtos_para_pessoas_com_deficiencia.pdf)

<sup>5</sup> O questionário de perguntas abertas permite que cada um escreva o que pensa, a resposta é livre, pode ser curta ou longa, de acordo com a vontade do respondente. Não há opções para SIM/NÃO/TALVEZ. É uma fonte de informações.

A escolha de um método qualitativo para a segunda etapa da pesquisa dá-se no sentido de tentar abarcar a singularidade dos fenômenos que não podem ser compreendidos ou explicados pela aplicação de questionários ou de formulários (Lima, 2008, p. 44) como forma de compensar as limitações metodológicas de recursos quantitativos.

Para avaliar os diferentes níveis de apreensão de conteúdos deverá ser montado um experimento com três versões para uma mesma história. Espera-se verificar os níveis de apreensão do conteúdo de narrativas visuais digitais, compostas de texto linguístico em português, tradução para LIBRAS e ilustrações animadas com recursos de multimídia interativa e compará-los com os níveis de apreensão do conteúdo alcançados por crianças de uma mesma faixa etária e tipo de limitação física ao lerem -1) As versões digitais com imagens estáticas, texto verbal em português e tradução para Libras e-2) ao lerem os textos apresentados na forma tradicional de livros impressos com ilustrações.

### **A escolha da primeira história para adaptar à versão interativa**

O livro infantil proposto para esta etapa da pesquisa é o **Guilherme Augusto Araújo Fernandes**, de Men Fox (2002), que já foi gravado com interpretação filmada em Libras pela editora Brinque Book.

A escolha resultou da facilidade de já existir a interpretação em Libras na versão em DVD, além de tratar-se de uma história comovente e agradável que crianças de 7 a 9 anos, a quem se destina, parecem apreciar muito, dado o sucesso de público e sua tradução do original em inglês a diversos outros idiomas. Também, as ilustrações são bastante figurativas, o que permite a fácil interpretação e inter-relação do que se apresenta de forma verbal e de forma pictórica por crianças dessa faixa etária. Neste ponto, vale lembrar que as crianças pequenas precisam identificar facilmente o que se diz com palavras e o que se mostra com figuras pictóricas, uma vez que elas ainda não conseguem interpretar metáforas (Shulevitz, 1997). Para estabelecerem pontes de sentido entre uma forma de apresentação e outra deve haver o que Camargo (1995) chama de coerência Inter semiótica.

O conto em questão atende em boa parte a esses requisitos essenciais para a contação de uma boa história a crianças. Qualquer criança.

Guilherme Augusto Araújo Fernandes (Fox, 2002), é a história de um menino que mora vizinho a um asilo de velhos e conversa com todos eles, mas tem carinho especial por uma senhora que, como ele, tem quatro nomes. Todos gostam muito dela, inclusive os pais de Guilherme, mas lamentam que tenha perdido a memória. Guilherme começa, então, a tentar entender o que é MEMÓRIA para tentar recuperá-la para sua amiga do asilo. De cada pessoa a quem pergunta recebe uma resposta diferente: “memória é algo quente”, “memória é algo que vale ouro”, “memória é algo que faz sorrir”... Então ele começa a coletar objetos que para ele representam calor, que valem ouro, que o fazem sorrir... Ele junta tudo num cesto e o leva à Dona Antônia que fica muito contente ao recebê-las e diz “que criança adorável que me traz estas coisas maravilhosas” (figura 1). Guilherme vai entregando e a senhora vai tomando um a um desses objetos e, com cada um deles, pelo que para ela significam, vai resgatando lembranças (figura 2).

O que a priori parecia que seria uma adaptação fácil para uma versão interativa principalmente para surdos, mostrou-se um grande desafio, como no trecho aqui reproduzido:

“Aí, Guilherme Augusto foi visitar Dona Antônia e deu a ela, uma por uma, cada coisa de sua cesta”



Figura 1<sup>6</sup>

“E ela começou a lembrar” [...]

“Ela encostou uma das conchas no ouvido e lembrou da vez que tinha ido à praia de bonde há muito tempo, e como sentira calor com suas botas de amarrar”



Figura 2<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Captura das imagens originais do livro de Mem Fox (2002)

Analisando problemas deste trecho: o texto verbal escrito diz:

“Aí, Guilherme Augusto foi visitar Dona Antônia e deu a ela, **uma por uma**<sup>7</sup>, cada coisa de sua cesta”

Entretanto, a ilustração pictórica apresenta a cesta toda na qual é impossível distinguir cada objeto. Pela teoria da coerência inter semiótica há uma certa discrepância entre o que o texto verbal diz e o que a imagem pictórica mostra. Isso para qualquer criança poderia ser um problema, mas no caso de crianças surdas a percepção dessa falta de coerência pode se ainda mais acentuada em termos de compreensão da narrativa.

“Ela encostou uma das conchas no ouvido e lembrou da vez que tinha ido à praia de bonde há muito tempo, e como sentira calor com suas botas de amarrar”

As ilustrações pictóricas do livro nada mostram de um bonde, não é possível reconhecer a praia, a frase “há muito tempo” parece uma abstração difícil de entender mesmo para crianças ouvintes e “o calor que sentira com suas botas de amarrar” não têm relação alguma com a figura visual que acompanha o texto verbal.

### Proposta para solução e reforço visual destas duas cenas interligadas

Após pesquisa bibliográfica e utilizando o aplicativo *Hand Talk* (Figura 3) que traduz texto de português a libras, consultas com dois tradutores de libras, de forma a entender como cada uma das frases citadas no livro seria interpretada e sua exata ou mais aproximada equivalência de libras para português, foi possível começar a trabalhar a sequência de imagens que ilustrariam a verso animada dessas páginas.

Parece importante que algo da estrutura sintática e gramatical da Libras seja demonstrada pelo menos numa das frases dessa língua para o público geral, pois nela baseada muitos ajustes serão necessários ao longo do projeto

A frase “E ela começou a lembrar” passa a ser “ela-passado-começar-lembrar” e é aproximadamente assim interpretada:

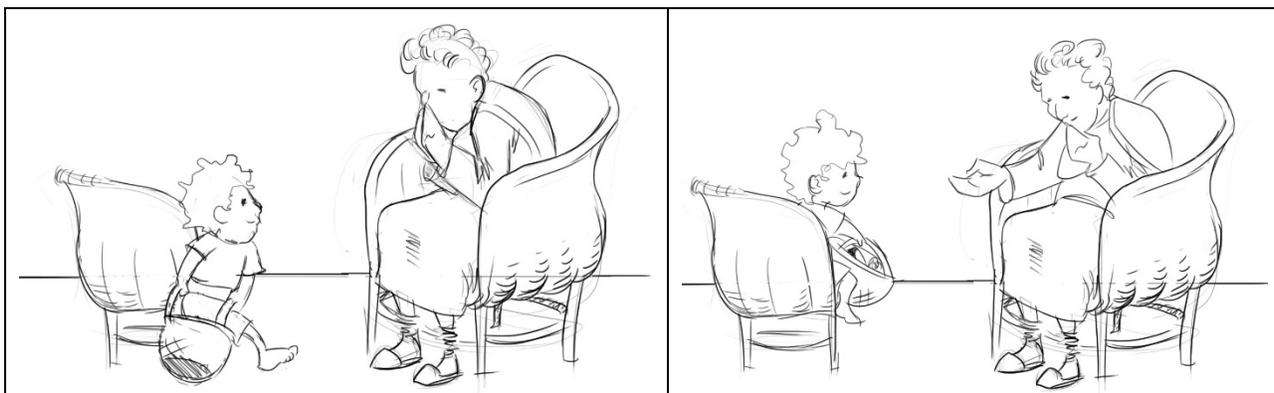


Figura 3. Captura de imagens da tradução animada da frase feita pelo aplicativo *Hand Talk* geradas pela autora

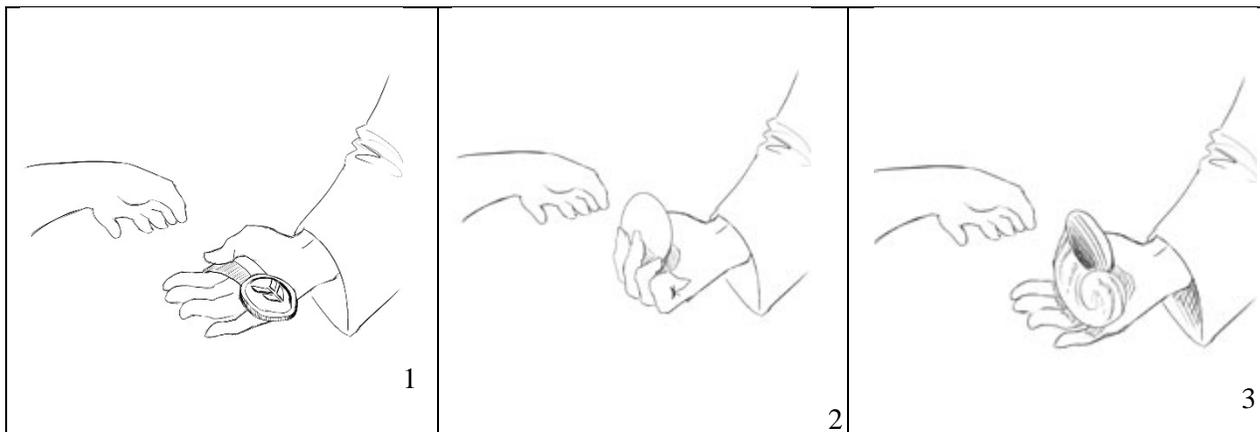
<sup>7</sup> Grifo nosso

A continuação, foi elaborado um *storyboard*, ou seja, um roteiro visual, ainda em fase de rascunho/estudo do que poderá vir a ser a animação da cena, tendo tido o cuidado de não detalhá-la ao ponto de transformá-la em um desenho animado, pois não é essa a intenção. A ideia é a de incorporar visualmente pequenos gestos, movimentos e inserir imagens pictóricas de objetos verbalmente citados que facilitem a formação das pontes de sentido entre o que se vê pictoricamente, o que se lê em português e o que se interpreta em Libras.

A seguir apresentamos os rafes do que está sendo proposto para a cena que representa: “Aí, Guilherme Augusto foi visitar Dona Antônia [... ]”



E “[...] e deu a ela, **uma por uma**, cada coisa de sua cesta”

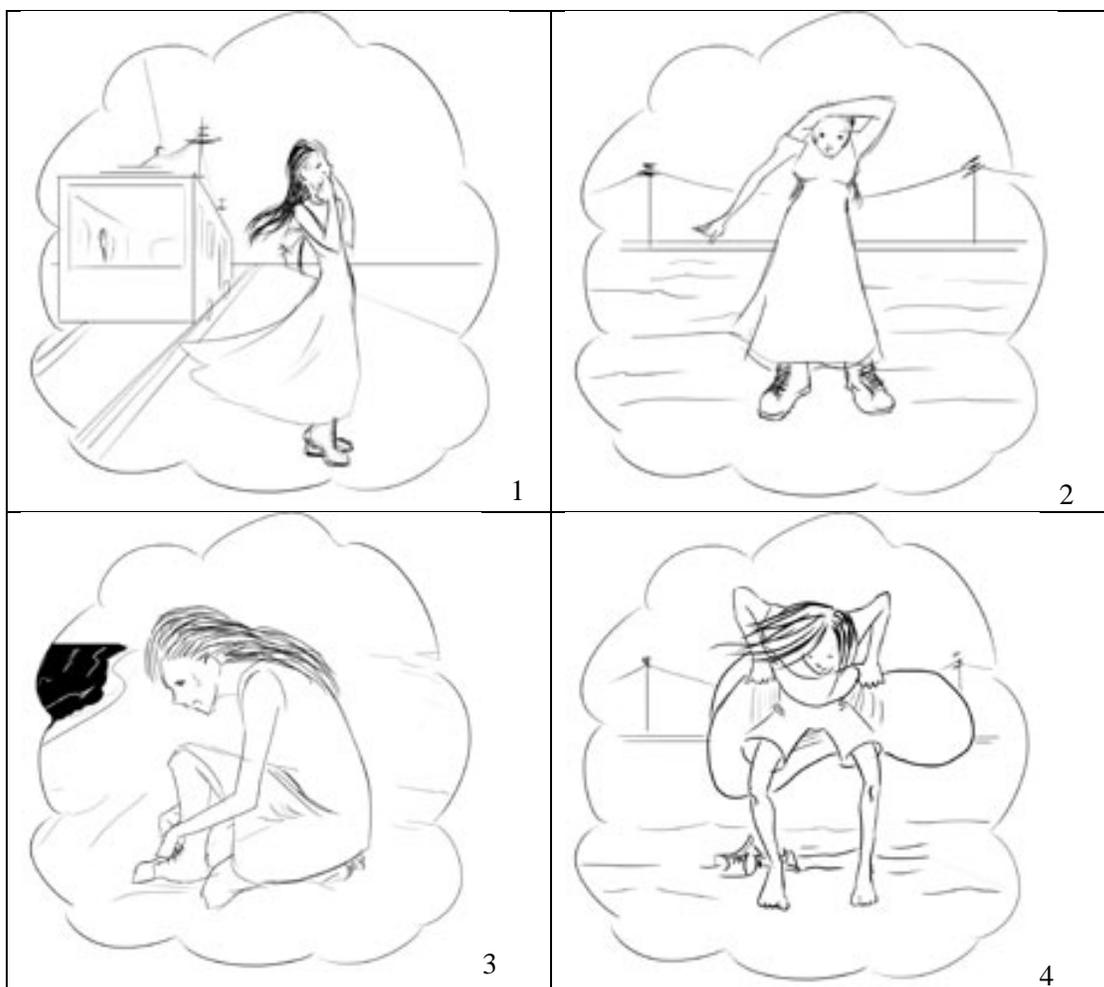


Logo a seguir, as imagens que retratam: “Ela encostou uma das conchas no ouvido e lembrou da vez que tinha ido à praia de bonde há muito tempo, [...]”



No último quadro desta última sequência (3), que pretende mostrar a ação do ENCOSTAR A CONCHA que ativa as LEMBRANÇAS que começam a se apresentar, para o que foi decidido criar um balão de pensamento que se transformará em uma moldura de pensamento do estilo das revistas em quadrinhos, elemento que muitas crianças em algum ponto de sua infância e processo de letramento passam a compreender como sendo algo ligado à mente, à imaginação, ao passado ou a um desejo.

Por último: “[...] e como sentira calor com suas botas de amarrar”



Todos os esboços aqui apresentados como parte do *storyboard* par a nova versão foram elaborados pelo designer e ilustrador João Gabriel Coelho de Salles Victor (2015) especialmente para este projeto

A praia, nestes primeiros esboços, ainda não está suficientemente bem caracterizada, sendo uma das coisas a trabalhar na próxima etapa. Já o calor sentido parece ter ficado mais evidente e pelas gotas de suor, os gestos dos braços e as expressões faciais desenhadas, bem como as botas de amarrar, que para o aplicativo tradutor de libras foi necessário reescrever como “botas fechadas com laços” para ser adequadamente interpretada, parecem ter alcançado o objetivo proposto nesta etapa.

### Considerações finais

Este trabalho encontra-se em fase incipiente. Aqui foram apresentados apenas alguns dos muitos desafios que estão por vir até se chegar a um resultado visual que possa ser apresentado às crianças do público-alvo da pesquisa para levantar os primeiros dados a serem avaliados e, assim, poder inferir se o caminho proposto tem chances de alcançar o objetivo de ajudar crianças surdas na aquisição do português como segunda língua.

A literatura sobre o tema é bastante rica, mas não o suficiente para suprir a lacuna sobre a que comenta no começo Alves (2014) no texto: o da narrativa infantil acessível à criança que não ouve e, que, paralelamente possa ajudá-la a aprender a se comunicar mais facilmente com pessoas ouvintes, que são a maioria.

O design como base e pano de fundo para este projeto, por ser uma disciplina transversal a muitas áreas, parece estar servindo adequadamente àquilo a que a pesquisa se propõe e, como afirma Emília Ferreiro (2001), contribuir para que um dia essas crianças possam tornar-se cidadãos plenos, pelo domínio da língua portuguesa escrita, condição essa à que todo ser humano deve ter o direito de alcançar.

### Referências

ABRAHAMMS, M.H. **A glossary of literary terms**. Fort Worth: Harcourt Brace College, 2000.

ALVES, Edineia de Oliveira. **O Ensino de Língua Portuguesa para Surdos e a Narrativa em Libras**. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Q2oG7sRxcvI>> Acesso em 15/12/2014

CAMARGO, L. **A relação entre imagem e texto na ilustração de poesia infantil**. 1995. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/Iel/memoria/ensaios/poesiainfantilport.htm>>.. Acesso em: 5 abril. 2007.

CRENZEL, Silvana Ruth. **A ilustração infantil como recurso narrativo - Influência das imagens na leitura de histórias por crianças**. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design.2009

FERREIRO, Emilia. **Passado e Presente dos Verbos Ler e Escrever**, São Paulo, Cortez, 2001.

FOX, Mem. **Guilherme Augusto Araújo Fernandes**, DVD com vídeos em Libras. São Paulo.Brinquobook, 2002.

HAND TALK. **Aplicativo**. Disponível em <http://www.handtalk.me/sobre>. Acesso em 10/11/2014

LIMA, M.C. **Monografia**: A Engenharia da Produção Acadêmica. São Paulo: Saraiva. 2008.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace**. New York: Free Press, 2000.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick **Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES**. Dissertação de mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. 2003

SHULEVITZ, U. **Writing with pictures: how to write and illustrate children's books**. New York: Watson-Guptill, 1985.

SPIEGEL, M. R. **Estatística**. Recife: Mc Graw Hill, 1979.

Agradeço a colaboração de minha orientadora, Prof. Dra **Ana Lúcia Alexandre de Oliveira Zandomenghi**, ao **Prof Dr Raimundo Diniz** da UFMA e do amigo, designer e ilustrador, **João Gabriel Coelho de Salles Victor**, nesta etapa da pesquisa.