

# NARRATIVAS CURTAS VISUAIS: O *STOP MOTION* COMO RECURSO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS

SHORT VISUAL NARRATIVES: *STOP MOTION* AS A RESOURCE FOR TEACHING PORTUGUESE AS A SECOND LANGUAGE FOR THE DEAF

**Carmen Pimentel<sup>1</sup>**

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
<https://orcid.org/0000-0002-1844-4860>  
carmenpimentel@ufrj.br

**Claudia Pimentel<sup>2</sup>**

Instituto Nacional de Educação de Surdos  
<https://orcid.org/0000-0001-8154-3207>  
claudiapimentel@ufrj.br

**RESUMO:** O artigo apresenta uma oficina de criação de narrativas curtas visuais, com o intuito de desenvolver recursos linguísticos que representam dificuldade na aprendizagem da língua portuguesa como segunda língua para surdos (LPL2). Escolheram-se os marcadores temporais, como “Era uma vez”, “No outro dia”, “Até que”, “Na semana seguinte”, por tratar-se de elementos fundamentais constitutivos da narração, e muitas vezes subutilizados na LPL2. Como recursos da produção, usaram-se o *storyboard* para o esboço do texto narrativo e o aplicativo *Stop Motion Studio* para animar a produção. As produções dos participantes foram analisadas posteriormente a partir de categorias, tais como tema e soluções fotográficas. Como aporte teórico, recorremos a BNCC (2018), com a habilidade sobre textos narrativos; a Kress e van Leeuwen (2009), sobre a multimodalidade dos textos; e a Strobel (2009), que discorre sobre a cultura e os estudos surdos. Apresentamos análises do material criado pelos participantes na intenção de dar exemplos das soluções encontradas durante a oficina, com destaque para a imaginação e a criatividade. Percebeu-se que trabalhar com narrativas curtas visuais, além de atividade lúdica e prazerosa, contribui para a compreensão das estruturas narrativas da língua portuguesa como L2 para surdos. Observou-se, também, que a necessidade do uso de marcadores temporais foi compreendida pelos participantes, mesmo não tendo sido utilizados na totalidade das produções, mas representados pelas imagens. **PALAVRAS-CHAVE:** Narrativas curtas; Stop motion; Língua portuguesa como segunda língua; Educação de surdos; Estudos surdos.

**ABSTRACT:** The article presents a workshop for creating short visual narratives, with the aim of developing linguistic resources that represent difficulties in learning Portuguese as a second language for deaf people (LPL2). Temporal markers were chosen, such as “Once upon a time”, “The other day”, “Until”, “Next week”, as they

1 Doutora em Letras – UFRJ. Professora da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

2 Doutora em Educação – UFRJ. Professora do Instituto Nacional de Educação de Surdos.

are fundamental elements constituting the narration, and are often underused in the narrative. LPL2. As production resources, the storyboard was used to outline the narrative text and the Stop Motion Studio application to animate the production, which were later analyzed based on categories such as theme and photographic solutions. As a theoretical support, we resorted to BNCC (2018), with the skill on narrative texts; Kress and van Leeuwen (2009), on the multimodality of texts; Strobel (2009) who discusses deaf culture and studies. We present analyzes of the material created by the participants with the intention of giving examples of the solutions found during the workshop, with emphasis on imagination and creativity. It was noticed that working with short visual narratives, in addition to being a playful and pleasurable activity, contributes to the understanding of the narrative structures of the Portuguese language as an L2 for the deaf. It was also observed that the need to use temporal markers was understood by the participants, even though they were not used in all productions, but represented by the images.

**KEYWORDS:** Short narratives; Stop motion; Portuguese as a second language; Deaf education; Deaf studies.

## I. INTRODUÇÃO

Durante o “II Congresso Internacional sobre o Ensino de Português como segunda língua para surdos: materiais didáticos em debate - epistemes, suportes, plataformas e concretudes” (2024), ministrou-se a oficina “Narrativas Curtas Visuais” com o objetivo de refletir sobre o ensino de Língua Portuguesa (LP) como segunda língua (L2) para surdos.

A partir da habilidade EF69LP47 da BNCC (Base Nacional Comum Curricular, 2018), que versa sobre “a reconstrução da textualidade e compreensão dos efeitos de sentidos provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemiótico”, foram selecionados os seguintes elementos pertinentes à construção de narrativas curtas: expressões escritas que indicam a passagem do tempo, favorecendo a coesão entre as partes do texto. Tais recursos linguísticos são, muitas vezes, de difícil uso e compreensão pelos surdos quando em aprendizagem da LP como L2 (doravante LPL2).

A presença massiva de smartphones tem gerado uma série de conhecimentos mais ou menos intuitivos sobre a gramática da visualidade: o que fazer para tornar as imagens mais expressivas, comunicativas, funcionais. Dessa forma, optou-se por usar um aplicativo que facilita a criação de vídeos, favorecendo a construção do texto narrativo pelos desenvolvedores da mídia visual.

Para adequar a proposta da oficina ao tempo disponível, foi feita uma apresentação dos princípios teóricos básicos, tais como elementos da narrativa, recursos linguísticos específicos do texto narrativo, as relações entre texto verbal e imagem, o protagonismo do estudante na construção de seu conhecimento. Além disso, também foram abordadas as características do *storyboard*, como recurso para organização do pensamento, e as características do aplicativo *Stop Motion*, de criação de pequenos vídeos.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para Kress e Van Leeuwen (2006), o uso de imagens e de textos multimodais favorecem o aprendizado de L2, quando inseridos na cultura do estudante, no caso, os surdos. Nessa perspectiva, considerar as imagens, ou vídeos, como formas de expressão do pensamento por meio de narrativas curtas visuais apresenta-se como maneira valorosa de compreensão da LPL2. Nesse caso, e em consonância com Strobel (2009), o surdo utiliza-se da visão para substituir a ausência de audição. Portanto, trazer para a sala de aula a proposta de criação de vídeos que representem uma narrativa a ser contada pode auxiliar na construção da comunicação em LP.

Para Rosado e Taveira (2019, p. 356-357), a internet facilita a produção e a publicação de vídeos, “levando ao surgimento de uma ecologia midiática da imagem em movimento [...] alimentada por pequenos novos produtores em suas casas e estúdios particulares, os youtubers e vloggers, para os vídeos, e os bloggers, para os textos”. Nessa via, a possibilidade de oferecer recursos midiáticos, portanto, multimodais, para a construção de narrativas como auxiliar no aprendizado de uma segunda língua – LPL2 – parece ser um grande incentivo.

Na perspectiva de Kress e Van Leeuwen (2006), a multimodalidade, que combina diferentes linguagens, gerando textos multissemióticos, facilita a produção de situações de comunicação variadas. Os autores complementam seu pensamento, afirmando que a produção material de algum produto não é a reprodução fiel de algo, mas de seu significado. Tal conceito nos remete ao de gramática visual (Santaella, 2012; Leborg, 2015; Rosado e Taveira, 2019), como uma proposta de aprendizado das características do texto visual, para protagonizar a sua produção, aqui, no caso, por meio de vídeos.

Essa visão vai ao encontro de Simões (2018) que afirma que

em se tratando de linguagem, a multimodalidade é a potencialidade de utilização exaustiva do múltiplo potencial humano de comunicação [...] pela capacidade de representação de ideias por meio do desenho, da pintura, da fotografia, da música, da dança, do teatro, do cinema, enfim, a comunicação humana é originariamente multimodal (Simões, 2018, p. 318).

Incluem-se aí, os gestos na comunicação em língua de sinais. Têm-se visto, na construção da memória da comunidade surda, a produção de vídeos, publicados na internet, constituindo um acervo pouco dependente, de acordo com Rosado e Taveira (2019), dos caracteres alfabéticos da LP. Por isso mesmo, a importância de representar narrativas com começo, meio e fim, com a passagem de tempo marcada tanto por meio das imagens como do uso de elementos recorrentes na LP, se faz presente.

Na criação de vídeos, as paisagens, movimentação de personagens, expressões corporais, cores e recursos gráficos, entre outros, são pistas para a sequência narrativa. De acordo com a BNCC (2018), a habilidade EF69LP47 consiste em:

Analisar, em textos narrativos ficcionais, as diferentes formas de composição próprias de cada gênero, os recursos coesivos que constroem a passagem do tempo e articulam suas partes, a escolha lexical típica de cada gênero para a caracterização dos cenários e dos personagens e os

efeitos de sentido decorrentes dos tempos verbais, dos tipos de discurso, dos verbos de enunciação e das variedades linguísticas (no discurso direto, se houver) empregados, identificando o enredo e o foco narrativo e percebendo como se estrutura a narrativa nos diferentes gêneros e os efeitos de sentido decorrentes do foco narrativo típico de cada gênero, da caracterização dos espaços físico e psicológico e dos tempos cronológico e psicológico, das diferentes vozes no texto (do narrador, de personagens em discurso direto e indireto), do uso de pontuação expressiva, palavras e expressões conotativas e processos figurativos e do uso de recursos linguístico-gramaticais próprios a cada gênero narrativo (BNCC, 2018).

Assim, na criação de vídeos, a partir de um *storyboard*, todos os elementos elencados na habilidade EF69LP47 são contemplados e são constituintes do texto multimodal/multissemiótico.

O *storyboard*<sup>3</sup> (ou narrativa gráfica) é uma ferramenta que nasce para auxiliar a criação de animações, filmes e jogos, vindo a ser muito aplicada, posteriormente, na área da comunicação, com o objetivo de dar suporte à criação de peças publicitárias. Constitui-se numa sequência de desenhos quadro a quadro com o esboço das cenas pensadas, definindo o ritmo e o tempo de um vídeo. O resultado é semelhante a uma história em quadrinhos, e o objetivo é detalhar a sequência narrativa e, principalmente, organizar o pensamento numa ordem lógica e cronológica.

Por isso, optou-se por trazer esse recurso para a oficina, a fim de demonstrar, com seu uso, uma forma de ajudar estudantes surdos a construir suas narrativas por meio de um esboço visual que se concretiza, posteriormente, numa animação ou pequeno vídeo. A materialidade de suas ideias, nesse primeiro momento, repercute na necessidade de usos de ferramental linguístico apropriado para construção da narração.

Sabe-se que as novas mídias, em especial a mídia móvel *smartphone*/celulares, favorecem a comunicação entre os surdos pelo fato de usarem a língua gesto-visual em uma vídeo-chamada, por exemplo, como uma situação de comunicação bem comum atualmente, graças a sua popularização de acesso. Pensando nisso, escolheu-se uma ferramenta de criação de vídeo, ou animação, que pudesse ser utilizada facilmente com o celular.

O *Stop Motion Studio*<sup>4</sup> é um aplicativo gratuito para fazer filmes em *stop motion* (quadro a quadro). Ele tem uma interface fácil de usar para criar filmes de animação. Cada cena criada é fotografada, move-se pequenas partes dos personagens ou do cenário e tira-se nova foto. Quanto mais fotos feitas, mais fluidez a animação terá. Ao final da sequência de fotos, coloca-se o vídeo para “rodar”, o que gera a percepção da animação dos elementos, gerando movimento.

Tomou-se o cuidado de enfatizar que cada sequência narrativa deveria comportar os elementos elencados na habilidade da BNCC, prestando-se especial atenção para os recursos de coesão de marcação temporal, objetivo principal da oficina em relação ao aprendizado de LPL2. Foi intenção propor, durante a oficina, a produção de narrativas curtas visuais que integrassem na sua composição elementos tanto da língua escrita como da visualidade.

3 Mais informações podem ser conseguidas em <https://rockcontent.com/br/blog/storyboard>. Acesso em 10/07/2024.

4 Pode ser baixado de qualquer loja de aplicativos de celulares ou no computador. Há as versões gratuita e paga.

### 3. METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Por tratar-se de uma oficina de três horas, durante o II Congresso Internacional sobre o Ensino de Português como segunda língua para surdos, cujo foco recaía em materiais didáticos, foi necessário organizar o tempo em sete sessões, a saber: (1) apresentação da teoria de embasamento – textos narrativos (Fig. 1), BNCC, textos multimodais/multissemióticos e as ferramentas storyboard e Stop Motion Studio;

Figura 1 - Slide da apresentação teórica



Fonte: Autoria própria

(2) leitura comentada dos livros (a) Onde vivem os monstros, do autor e ilustrador Maurice Sendak, para mostrar como uma narrativa pode ser desenvolvida com ilustrações e com textos na mesma página ou apenas ilustrações em páginas duplas e assim por diante, de forma que, sem “ler” as imagens e o texto verbal, não se tem a noção do todo da narrativa proposta pelo livro; e (b) Construindo um sonho, do autor e ilustrador Marcelo Xavier, para estimular o uso da técnica da massa de modelar para composição de cenários e personagens (Fig. 2); (3) apresentação das possibilidades diversas de materiais para confecção dos cenários e dos personagens – massa de modelar, EVA, papéis coloridos, canetinhas, giz de cera e lápis de cor, entre outros. Aqui, retomando a importância de aprendizagem da constituição das imagens, estáticas ou em movimento, como base da gramática visual (Santaella, 2012; Leborg, 2015; Rosado e Taveira, 2019);

Figura 2 - Capas dos livros lidos em sala



(4) explicação sobre *storyboard* e *Stop Motion Studio*, com solicitação para baixarem o aplicativo em seus celulares; (5) distribuição de folha para confecção do *storyboard*: tendo em vista que a proposta da oficina era a criação de narrativas curtas visuais, a folha era dividida em começo, meio e fim (Fig. 3), para que os participantes pudessem construir seus esboços gráficos já pensando nas etapas da sequência narrativa de suas histórias, bem como da construção de personagens e cenários;

Figura 3 - Folha do *storyboard*

Título da história: \_\_\_\_\_  
Nome: \_\_\_\_\_  
Turma: \_\_\_\_\_  
Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**STORYBOARD**

1 - Começo	2 - Meio	3 - Fim

Fonte: Autoria própria

(6) confecção dos personagens e cenários, com as fotografias de cada movimento; (7) apresentação das animações e discussão sobre os resultados obtidos.

No decorrer da oficina, foi explicado que, para darem noção de movimento, cada parte da narrativa deveria ser subdividida em alguns momentos e que, para isso, o modelo do *storyboard* poderia ser redesenhado, de forma a resultar num esboço detalhado, feito de rascunhos de desenhos. O fundo, ou cenário, poderia ser permanente e o movimento deveria ser enfatizado por meio dos personagens, feitos de massa de modelar ou de EVA para que braços e pernas (por exemplo) pudessem ser recolocados e fotografados a cada pequena modificação, resultando numa sequência de imagens capaz de dar a ilusão do movimento, quando acionados os recursos de edição, tempo e sequenciamento próprios do aplicativo selecionado - *Stop Motion Studio*.

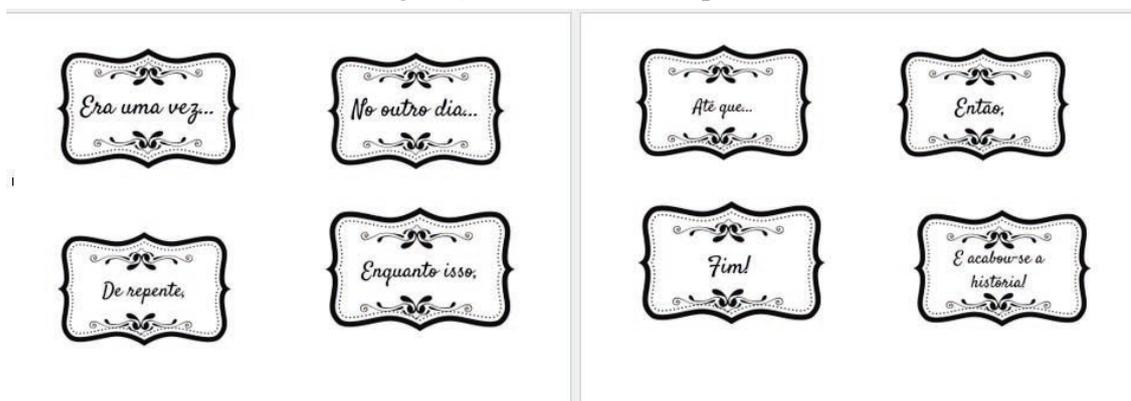
Para auxiliar, foram mostrados modelos de animação encontrados no livro-brinquedo *Segredos do Cinema*, da editora Melhoramentos (Fig. 4), que traz a história da animação e de algumas técnicas que contam com o efeito gerado pelo fato de a retina reter por alguns fragmentos de segundo uma imagem, o que faz com que uma outra imagem apresentada em certa velocidade seja impressa na mente como parte da anterior, completando o movimento, sucessivamente. O livro-brinquedo foi passado de mão e mão para que os participantes pudessem compreender a técnica da geração de movimento a partir de vários quadros.

Figura 4 - Livro Segredos do Cinema



Foi-lhes solicitado que produzissem narrativas curtas visuais que integrassem, na sua composição, elementos tanto da língua escrita como da visualidade. Para isso, foi distribuída, também, aos participantes uma folha com diversas expressões de marcadores temporais (“Era uma vez”, “Tempos depois”, “Uma semana depois”, “Enquanto isso”, “Por fim”, “Além disso”, entre outros) escritas em molduras, para que colocassem entre suas cenas, dando a sequência de tempo que melhor lhes conviessem (Fig. 5), já que este era o objetivo principal da oficina em relação ao aprendizado da LPL2. Havia também molduras em branco, para que escrevessem outras expressões temporais e, ainda, o título e autoria do vídeo.

Figura 5 - Marcadores temporais



Fonte: Autoria própria

Os frames selecionados foram organizados de forma a analisar elementos da gramática visual (enquadramento, uso de cores, cenário, zoom), da língua portuguesa escrita (títulos, autores, expressões de passagem do tempo como elementos de coesão textual) e a construção de personagens, temáticas, elementos da subjetividade.

Durante todo o tempo da oficina, as ministras acompanharam e deram instruções aos participantes sobre a confecção de cada etapa, como: preparar o cenário, criar os personagens, fazer os movimentos dos personagens, tirar as fotos com enquadramento apropriado, segurar o celular (câmera)

sempre na mesma posição, não deixar de colocar as molduras com o título do vídeo e os créditos de produção, usar as molduras com os marcadores temporais ao longo de suas narrativas visuais. Também houve explicações a respeito do uso de cores, preto e branco, alguns efeitos como zoom, com o intuito de que a gramática visual também fosse compreendida, apesar de não haver tempo suficiente para aprofundar a questão.

Essas fotografias, ou frames, em articulação com os elementos de coesão temporal escritos em língua portuguesa, resultaram em composições capturadas pelos vídeos gerados pelo aplicativo, as quais denominamos “narrativas curtas visuais”.

O resultado das análises dos vídeos é apresentado a seguir.

#### 4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Não foi interesse expor os participantes nem os resultados integrais. Portanto, para as análises que se seguem, foram utilizadas apenas capturas de alguns frames, de forma a destacar os elementos textuais em análise, assim como as condições materiais da realização (principalmente os marcadores temporais e os recursos plásticos e tecnológicos).

Os participantes eram de diversos perfis, tais como surdos, intérpretes e educadores, o que muito enriqueceu a oficina, pois as trocas eram constantes.

A seguir, serão apresentadas breves análises de 5 narrativas criadas na oficina de língua portuguesa como L2 para surdos. Será destacado o uso de elementos de coesão da narrativa, que são os marcadores e conectivos temporais apresentados durante a oficina de narrativas curtas, conforme explicado, anteriormente, na metodologia do trabalho.

##### **Vídeo 1: Onde vivem os monstros**

A narrativa visual mostra um personagem malhando seus músculos numa academia. Três momentos são marcados, 1ª semana, 2ª semana e o resultado final. Quanto ao uso dos marcadores temporais, o passar do tempo é quase um segundo personagem, dada a sua importância para o desenvolvimento dos músculos do personagem principal. Esse tempo investido está por trás da brincadeira proposta no título, pois a dupla de participantes autoras optou por criar uma história com título que brinca com a leitura prévia feita pelasicineiras do livro *Onde vivem os monstros*, de Maurice Sendack. A dupla de autoras da animação criou um novo sentido para a proposta de Sendack, pois o personagem principal é um homem que investe seu tempo, e supostamente sua atenção e valores, apenas para ser musculoso. Seria o “malhador” um monstro? Fica aí a brincadeira e o jogo de intertextualidade para o espectador resolver, sendo interessante observar que a leitura do texto desperta, por analogia, os monstros dos leitores.

O uso da massa de modelar facilitou a movimentação dos braços do personagem que levanta e

abaixa pesos para ficar bem forte.

Quanto ao uso dos conectivos temporais, o empenho do personagem dessa narrativa curta em ganhar músculo passa por “Uma semana depois”, “Até que” e “Fim”, mostrando a rotina do personagem na academia de musculação e sua perseverança, conforme pode ser observado na sequência da Figura 6.

Observa-se como o movimento dos braços foi criado e, no final, a massa de modelar utilizada na confecção do personagem ajuda na construção do corpo musculoso dele. A dupla se preocupou em utilizar os marcadores temporais, enfatizando o processo de o personagem se tornar um “monstro” da musculação.



Figura 6 - Frames da animação Onde vivem os monstros

## Vídeo 2: O nascimento de uma planta

Duas participantes da oficina optaram por fazer narrativas curtas tematizando o desabrochar de uma flor desde a germinação de uma semente. O cuidado necessário com as plantas, com a natureza de forma geral, e em última instância a cooperação e a empatia são temáticas que apareceram num total de quatro narrativas.

O registro do processo de criação do vídeo “O nascimento de uma planta” revelou a apropriação, durante a oficina, de elementos linguísticos tanto da gramática visual (pelo aprimoramento do enquadramento da imagem no ato da fotografia) como da gramática da língua portuguesa (pela ampliação do

uso do repertório de conectivos temporais). No registro dessa história em especial, chama a atenção a rápida apreensão e a experimentação, no tempo curto da oficina, que favoreceram o aprimoramento tanto do enquadramento da cena criada como do uso dos conectivos temporais. A participante teve tempo de rever seu trabalho e melhorá-lo tanto na parte dos enquadramentos quanto na de uso dos marcadores temporais, gerando, assim, duas versões para a mesma história. Seleccionamos quatro frames que mostram a semente crescendo na terra, por meio de elaboração de pequenos movimentos que representam a germinação da semente e o uso de várias fotografias dessa sequência inicial (no *storyboard* da participante, essa etapa - início - foi descrita por palavras e não por desenhos), o tempo passando (com o recurso da fotografia da placa com o conectivo escolhido) e a flor desabrochada, não só com enquadramento melhor, se comparada à primeira sessão de fotografias, mas com uso de “zoom” que foi conseguido com a aproximação da câmera à cena montada com massa de modelar sobre papelão, sendo que tanto o “zoom” como o enquadramento podem ser considerados elementos da gramática visual.

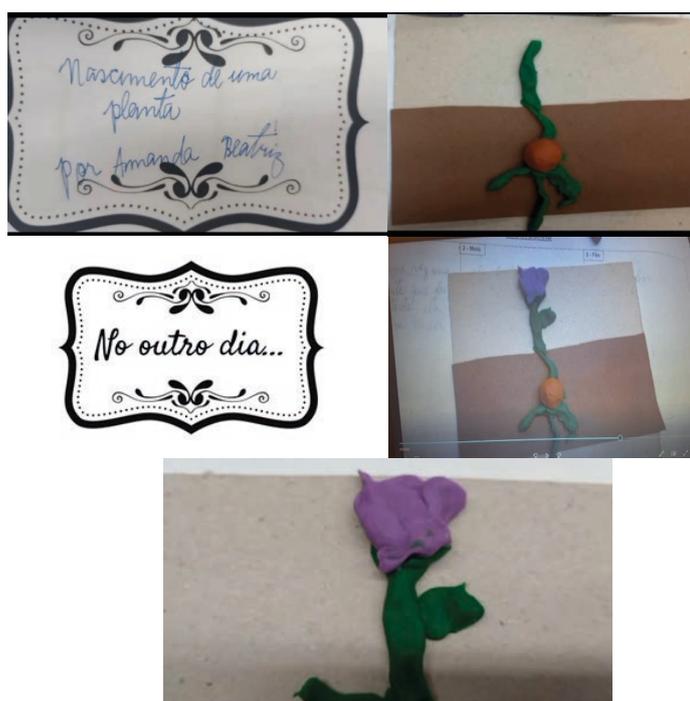
O primeiro frame apresenta a placa “Era uma vez...”, em seguida vemos a imagem da semente. Uso de “No outro dia...”, a flor desabrochada e, por fim, o “zoom” na flor (Fig. 7).

A quarta imagem da sequência da Figura 7 faz parte da primeira elaboração, mostrando a falta de enquadramento na hora de fotografar. A flor já está pronta, mas vemos por trás dela o *storyboard* da participante. Na sequência do exercício durante a oficina, observa-se um melhor enquadramento durante a fotografia.

Para obter o melhor resultado, a flor pronta foi desmembrada para que pudesse ser feita por etapas a serem fotografadas separadamente de forma a mostrar a germinação acontecendo aos poucos. A quinta imagem da Figura 7 mostra a flor fotografada com enquadramento e “zoom”.

Houve uso de moldura em branco para fazer o título e autoria do vídeo.

Figura 7 - Frames da animação Nascimento de uma planta



### Vídeo 3: Era uma vez

O vídeo “Era uma vez”, que tematiza o amor, mereceria ser aprimorado em outra ocasião, para o aprofundamento no uso dos recursos temporais sugeridos. A dupla usou apenas o elemento de coesão temporal “Era uma vez” como título da narrativa visual e para dar início às fotografias para realizar o filme de *stop motion*, e o “Fim” na finalização. Não houve uso dos elementos de conexão ao longo do texto viso-verbal e na elaboração dos créditos finais. Teria sido mais interessante chegar a noções de tempo mais especializadas, como “foi amor à primeira vista”, “assim que se viram”, ou “quando se encontraram”, por exemplo. Os créditos com os nomes das autoras e outros elementos próprios desse tipo de texto também poderiam ser mais explorados.

Como as autoras optaram por usar EVA recortado para fazer os personagens e seus movimentos, houve maior investimento durante a oficina para solucionar como se daria a movimentação, o enquadramento e a fotografia quadro a quadro, de forma a dar movimento à ideia de representar o amor, deixando de lado a proposta do uso dos marcadores temporais. A preparação dos elementos utilizados para passar a mensagem de forma visual exigiu da dupla quase o tempo todo da oficina, pois envolveu o recorte de elementos do cenário que garantiram que os elementos do fundo (nuvens azuis e “exclamações” vermelhas que, ao mesmo tempo, são as partes que se unem para formar o coração) se aproximassem de forma a valorizar a movimentação dos personagens, pois, a partir da narrativa visual, esses elementos formam um todo de referências que permitem a leitura dos gestos e dos acontecimentos na cena, como podemos observar na Figura 8.

Ainda na Figura 8, a fotografia intermediária mostra a aproximação dos elementos de fundo e dos personagens. Em seguida, os elementos de fundo e os personagens se unem para representar o encontro amoroso.

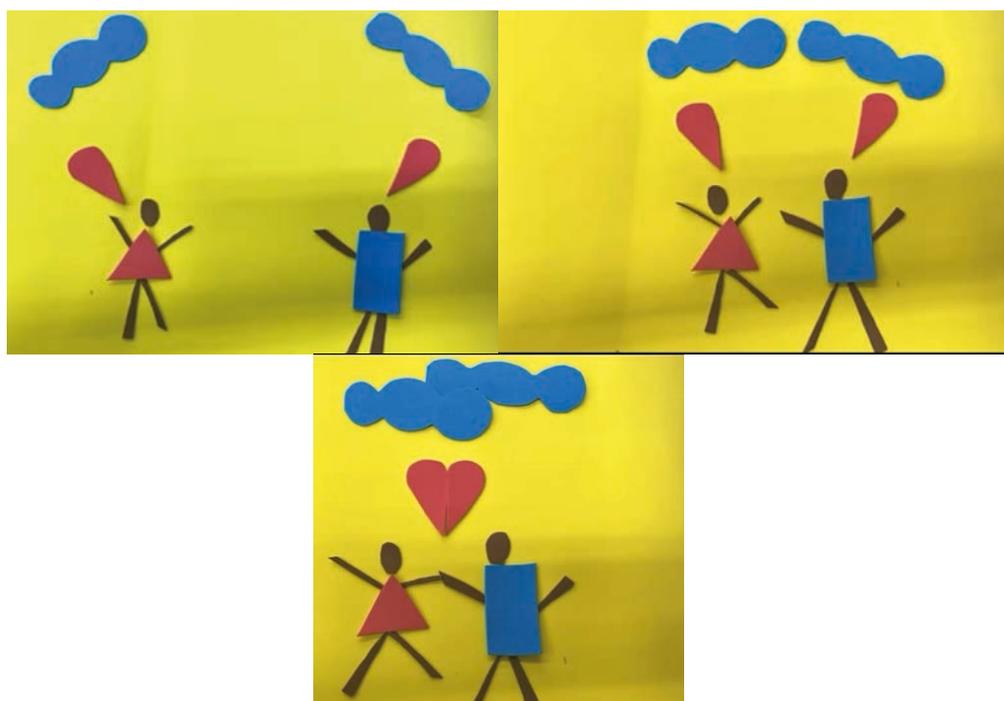


Figura 8 - Frames da animação Era uma vez

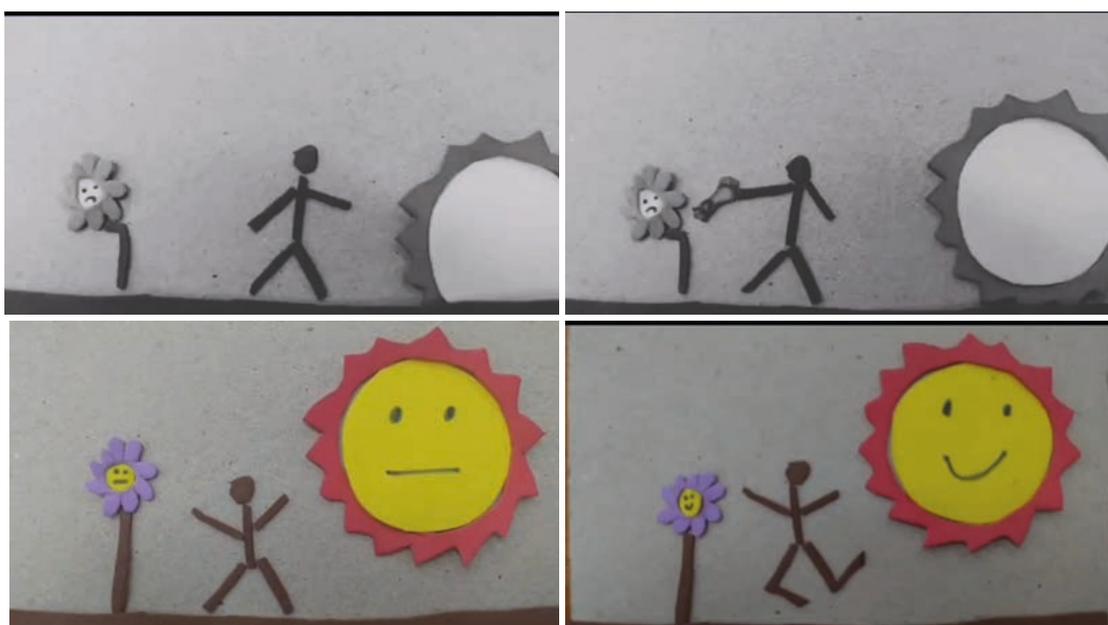
#### Vídeo 4: Regue e colherás!!!

No vídeo “Regue e colherás!!!”, o autor usou como elemento da gramática visual a fotografia em preto e branco, num primeiro momento, para mostrar a flor desolada, sem água, prestes a morrer, e, em seguida, a fotografia colorida para mostrar o que aconteceu depois, graças ao cuidado do personagem que lhe dá água e traz as cores de volta, não só para a flor, mas também para o mundo, como se pode ver na Figura 9.

Na montagem com fotografias dos frames, o participante mostra o uso das cores contribuindo para a compreensão da narrativa curta visual. Aqui também foi utilizado o EVA como material para a confecção das cenas e dos personagens. Novamente, não houve a inserção dos marcadores temporais como foi proposto pelas oficinas. O trabalho com recorte do EVA das partes que se movimentam demanda mais tempo do que era disponível.

Este participante só usou os marcadores temporais de abertura e fim.

Figura 9 - Frames da animação Regue e colherás!!



#### Vídeo 5: Quem sou eu?

Recorrente na literatura, principalmente para as crianças, a construção da identidade foi tematizada no vídeo “Quem sou eu?”. A introdução gradual dos elementos constitutivos do personagem – um caracol – faz um jogo de “o que é, o que é?”, introduzido pelo título. Em termos da estética das imagens, o uso do “zoom” no papelão de base gerou um efeito de textura de areia ou terra, por onde passeia o personagem que aos poucos descobre sua identidade, junto aos “leitores” dessa narrativa visual (Fig. 10).

O título foi feito com letra cursiva e uso de diferentes cores de canetinha, dentro da moldura

vazia, oferecida pela oficina, revelando cuidado e capricho. Os elementos de composição do personagem aparecem aos poucos, gerando suspense e movimento. A fotografia final com enquadramento simétrico, personagem pronto, revela sua identidade. Aqui também não houve o uso dos marcadores temporais.

Figura 10 - Frames da animação Quem sou eu?



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme salientado anteriormente, a oficina “Narrativas Curtas Visuais” se propunha a incentivar os participantes a criarem pequenas animações com os recursos do *Stop Motion Studio*. Como a oficina estava inserida em um congresso cujo tema versava sobre a produção de materiais didáticos para o ensino de Língua Portuguesa como segunda língua para surdos (LPL2), escolheu-se trabalhar com o gênero textual narrativo, de forma a desenvolver os marcadores temporais como recurso coesivo na construção do texto, por tratarem-se de recurso linguístico com certo grau de dificuldade para surdos em contato com a LPL2.

Os vídeos analisados demonstraram uma compreensão clara da coesão temporal, especialmente no vídeo “O nascimento de uma planta”, em que os marcadores temporais foram utilizados de forma eficaz para descrever o crescimento da semente.

Os participantes eram de perfis bem distintos. Havia homens e mulheres, todos de idade adulta, surdos e ouvintes, alguns eram intérpretes. Mostraram-se interessados nas explicações teóricas, fazendo perguntas, esclarecendo dúvidas, e muito entusiasmados com a possibilidade de criarem animações, principalmente com o uso de materiais como massa de modelar e EVA. Por serem adultos, geralmente estão distanciados do contato com esse tipo de material e de atividade.

Os resultados revelaram empenho e dedicação na realização da proposta feita pelas oficinairas. No entanto, nem todos os produtos atenderam às instruções. Era necessário construir uma narrativa visual, mas que também englobasse o uso de marcadores temporais como forma de desenvolvimento da LPL2.

É possível que o envolvimento com a construção das animações, com o uso dos materiais variados, tenha tomado tanto tempo quanto investimento dos participantes, deixando a parte da utilização dos marcadores temporais em segundo plano. A parte lúdica da produção do vídeo se sobressaiu em relação ao objetivo de trabalhar com a LPL2, contudo se compreende que, para a construção de narrativas, é importante investir na imaginação, na criatividade e na autoria. Esse resultado nos leva a refletir sobre a possibilidade de futuros desdobramentos da experiência obtida no congresso para o ensino da LPL2 com investimento de tempo maior (mais horas/aula de oficina, na escola, por exemplo, ou em cursos de aprimoramento da narrativa).

Consideramos os resultados satisfatórios, pois, ao exibirmos todos os vídeos para o grupo, alguns perceberam o que deixaram de incluir e fizeram comentários elogiosos, enaltecendo o cumprimento da tarefa pelos colegas. Viu-se que o trabalho com os princípios da narrativa junto a recursos visuais auxilia na construção de textos e no desenvolvimento da LPL2, principalmente com foco nos recursos de coesão textual indicativos da passagem de tempo, auxiliando a compreensão pelos surdos de expressões próprias da narrativa ficcional.

Pudemos observar que muitos se preocuparam com as questões da gramática visual, como enquadramento, uso de cores, movimento, entre outros aspectos, mesmo não tendo sido este o objetivo central da oficina. Abre-se aqui um caminho para novas oficinas em que o conhecimento sobre a gramática visual, indispensável para o estudante surdo, seja mais desenvolvida, junto a novas propostas de ensino de LPL2.

Também se observou que o *Storyboard* (e ainda o roteiro ou o esboço) é uma ferramenta que promove a organização do pensamento, prevendo as etapas da narrativa, quadro a quadro, ou cena a cena, ou passo a passo, por meio de planejamento prévio. Também o uso do *Stop Motion Studio* concretiza visualmente a narrativa elaborada, garantindo comprometimento, ludicidade e noção de começo, meio e fim.

Percebemos que, para que todos os aspectos envolvidos na produção de uma narrativa curta visual, integrada ao ensino de recursos da língua portuguesa na composição do texto escrito, há a necessidade de mais tempo despendido. No caso de este trabalho ser levado para a sala de aula de estudantes do

nível básico, o ideal seria que a atividade tivesse a duração de, pelo menos, 10 tempos de aula (50 min cada), para que haja a possibilidade de retorno para a correção e aprimoramento de todos os recursos envolvidos na proposta.

Apontamos, assim, para a necessidade de se estender a proposta da oficina de forma a integrar um currículo que favoreça a criatividade e a imaginação, dando tempo, espaço, recursos para a construção gradual de elementos próprios da narrativa visual, como os personagens, os cenários, as temáticas, as subjetividades, as intertextualidades, característicos da multimodalidade e da multissemiótica. Entendemos que o diálogo entre texto escrito, imagem, projeto gráfico, movimento, tecnologias, aliados ao uso de smartphones em sala de aula gera resultados positivos. Por fim, esperamos ter contribuído com este trabalho para a ampliação dos debates a respeito do desenvolvimento de materiais didáticos e de recursos modernos para o ensino e a aprendizagem da LP como L2 pelos estudantes surdos de qualquer segmento de ensino.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.
- JENEUSSE, Gallimard. *Segredos do Cinema*. Trad. Maria Alice Sampaio Dória. São Paulo: Melhoramentos, 1996.
- KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2. nd. London: Routledge, 2006.
- LEBORG, Christian. *Gramática visual*. Trad. Priscila Farias. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- ROSADO, Luiz Alexandre da Silva; TAVEIRA, Cristiane Correia. Proposta de uma gramática visual para descrição e análise composicional de vídeos digitais em línguas de sinais. *Revista Brasileira de Educação Especial*, Bauru, v. 25, n. 3, p. 355-372, jul./set. 2019.
- SANTAELLA, Lucia. *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
- SENDAK, Maurice. *Onde vivem os monstros*. Trad. Heloisa Jahn. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- SIMÕES, Darcília. Multimodalidade e inteligências múltiplas nas aulas de Língua Portuguesa. *Revista Polyphonia*, Goiânia, v. 29, n. 2, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sv/article/view/57115>. Acesso em: 10 jul. 2024.
- STROBEL, Karin. *História da educação de surdos*. UFSC, Florianópolis, 2009.
- XAVIER, Marcelo. *Construindo um sonho*. Belo Horizonte: RHJ, 2018.

**Submetido em:** 16/07/2024

**Accite em:** 22/10/2024