

A GRAMÁTICA VISUAL DO VÍDEO “MATERIAL DOURADO” DO PROJETO MATHLIBRAS

KELVIN WENDEL BOHN¹; GABRIEL HENRIQUE POSSIGNOLO GOMES²; INDI DO RÊGO MEDEIROS³; TATIANA BOLIVAR LEBEDEFF⁴; THAÍS PHILIPSEN GRÜTZMANN⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – kelvinbohn@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – gabrielxpossignolo@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – indirmeiros@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – tblebedeff@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

INTRODUÇÃO

Este texto propõe analisar os elementos que compõem a Gramática Visual da videoaula “Material Dourado” do projeto MathLibras, de acordo com ROSADO e TAVEIRA (2022). O projeto de pesquisa vem sendo desenvolvido desde 2017 no Departamento de Educação Matemática, do Instituto de Física e Matemática, em parceria com o Centro de Letras e Comunicação e o Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). O intuito do MathLibras é produzir vídeos para o ensino de Matemática em Libras (Língua Brasileira de Sinais) para os anos iniciais. Em sua equipe multidisciplinar participam professores surdos e ouvintes, mestrandos, doutorandos, bolsistas e voluntários de diferentes áreas de atuação, sendo elas Matemática, Libras, Cinema e Audiovisual, Cinema de Animação e Letras (GRÜTZMANN; ALVES; LEBEDEFF, 2020).

Considerando que a Libras é uma língua visuogestual (LEBEDEFF, 2017), utiliza-se recursos visuais em forma de animações simples, tal como a câmera, estudando e explorando a experiência visual das imagens com seus signos e significados (DONDIS, 2007), no caso do projeto, ligados a identidade infantil para explicar conceitos visando a aprendizagem e compreensão de conteúdos matemáticos. Além disso, que essas mensagens visuais sejam acessíveis em sua representatividade universal.

METODOLOGIA

Analisar a composição dos elementos básicos que constituem a comunicação visual do vídeo “Material Dourado”, por meio de capturas de tela, sobre o viés da Gramática Visual, elaborada pelos professores ROSADO e TAVEIRA (2022) do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES).

São sete os elementos básicos e suas variações reunidos pelos autores, que compõem a Gramática Visual, sendo: Ator/atriz sinalizante, Ator/atriz oralizante, Massa textual, Imagem: ilustração, desenho, pintura, fotografia ou gráfico, Legenda em língua oral escrita alfabética, Cenário natural ou fundo artificial e Vídeo menor sobre vídeo principal (PIP). As variações seriam em tamanho, enquadramento, posição na tela entre outros e suas relações tais como repetição, simetria e alinhamento.

O vídeo é centrado na Língua de Sinais e os alunos surdos são o principal público-alvo. Explorando em conjunto com a língua de sinais, os recursos visuais ajudam para um entendimento maior sobre a experiência visual surda, onde tais

buscam a possibilidade de uma compreensão do mundo ao seu redor como sujeitos visuais.

RESULTADOS DISCUSSÃO

Neste vídeo analisado o ator, um professor surdo, que está centralizado e em cores contrastantes ao fundo virtual e os elementos gráficos, apresenta o Material Dourado, que é um material concreto de fácil manipulação e auxilia o aluno a realizar operações matemáticas. Utiliza-se recursos gráficos virtuais tais como cubinhos e barrinhas para ilustrar o material e números para representar os algoritmos matemáticos.

O vídeo analisado possui seis dos sete elementos básicos destacados por ROSADO e TAVEIRA (2022), os quais são apresentados na sequência.

1. Ator/atriz sinalizante

Ator sinalizante é o que utiliza a língua de sinais como principal meio de comunicação. Está enquadrado em meio primeiro plano, da cintura para cima. Elemento centralizado dando ênfase a sinalização, em fundo artificial de cor única.



Figura 1: Representação icônica.
Fonte: ROSADO; TAVEIRA (2022).



Figura 2: Ator sinalizante.
Fonte: Arquivo MathLibras.

2. Ator/atriz oralizante

O ator oralizante é o que utiliza a fala como principal meio de comunicação. Neste caso, é gravado posteriormente o áudio para ser inserido no vídeo, a partir da tradução para o Português do vídeo gravado em Libras.

3. Massa textual

O elemento textual é qualquer texto em escrita alfabética linear. Neste caso é utilizada no título do vídeo, centralizado e alinhado com as ilustrações simetricamente.



Figura 3: Representação icônica.
Fonte: ROSADO; TAVEIRA (2022).



Figura 4: Massa textual e ilustrações
Fonte: Arquivo MathLibras.

4. Imagem: ilustração, desenho, pintura, fotografia ou gráfico

Imagens são representações icônicas e neste caso, utiliza-se ilustrações representando os materiais e números, seguindo uma simetria, sempre ao redor do ator sinalizante, acompanhando o gesto do mesmo.



Figura 5: Representação icônica.
Fonte: ROSADO; TAVEIRA (2022).



Figura 6: Ilustrações.
Fonte: Arquivo MathLibras.

5. Legenda em língua oral escrita alfabética

A legenda se localiza na parte inferior do vídeo, central ao quadro e sobrepondo-se a todos os elementos. Foi feita a partir da tradução do vídeo gravado em Libras, o mesmo texto utilizado no áudio. No caso do MathLibras a legenda é opcional por pedido de professores.



Figura 7: Representação icônica
Fonte: ROSADO; TAVEIRA (2022).



Figura 8: Legenda opcional.
Fonte: Arquivo MathLibras.

6. Cenário natural ou fundo artificial:

O fundo artificial neutro, na cor azul, pertencente a palheta de cores do logo, procura reduzir a poluição gráfica somente ao que é essencial na comunicação do conteúdo da aula. Este fundo é utilizado durante todo o desenvolvimento do vídeo, sendo diferente somente nas telas de abertura e créditos.

CONCLUSÃO

Os roteiros dos vídeos do MathLibras ganham movimento com a sinalização do intérprete e o lúdico na edição, diferenciando e facilitando o acesso e a produção de conteúdo educacional para uma parte da população que muitas vezes não encontra materiais específicos que englobam a acessibilidade da qual necessitam para sua compreensão total do conteúdo, ou seja, um material produzido em Libras para o ensino da Matemática pensado com e para o surdo.

Mapeando e decodificando a composição visual dos vídeos, analisa-se o uso consciente dos princípios básicos da visualidade aplicados à produção de vídeos em língua de sinais. Como a história precisa ser contada visualmente, ela precisa ter elementos da Gramática Visual, utilizados de forma adequada e ponderada, que sejam atrativos, mas que não ofusquem a atenção ao ator sinalizante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GRUTZMANN, T. P.; ALVES, R. da S.; LEBEDEFF, T. B.; **Pedagogia Visual na Educação de Surdos: uma experiência com o ensino da matemática no MathLibras. Práxis Educacional**. v. 16, n. 37, p. 51-74, Edição Especial, 2020.

LEBEDEFF, T. B. O povo do olho: uma discussão sobre a experiência visual e surdez. In: LEBEDEFF, T. B. (Org.). **Letramento visual e surdez**. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2017, p. 226-251.

ROSADO, L. A. da S., TAVEIRA, C. C. **Gramática Visual para os vídeos digitais em línguas de sinais**. INES, Rio de Janeiro, 2022. Acessado em 23 agosto 2023. Online. Disponível em:
https://drive.google.com/file/d/1ZEtodHMs51aamN8woSVfKEA8GbS1_NVK/view.