

## A CRIAÇÃO DA SARA: ANÁLISE DA APLICAÇÃO DA JORNADA DE HERÓI NAS VIDEOAULAS DO MATHLIBRAS

GABRIEL HENRIQUE POSSIGNOLO GOMES<sup>1</sup>; INDI DO RÊGO MEDEIROS<sup>2</sup>;  
KELVIN WENDEL BOHN<sup>3</sup>; TATIANA BOLIVAR LEBEDEFF<sup>4</sup>; THAIS PHILIPSEN  
GRUTZMANN<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – gabrielxpossignolo@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – indimedeiros@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – kelvinbohn@gmail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – tlebedeff@gmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O MathLibras é um projeto de pesquisa e extensão que surgiu em 2017, por meio de uma parceria entre os Programas de Pós-Graduação em Educação Matemática e em Letras, pertencentes a Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Tem como foco a produção de videoaulas de Matemática para os anos iniciais do Ensino Fundamental, com o diferencial de possuir desde o início a preocupação de produzir vídeos bilíngues, sendo que os atores sinalizam em Língua Brasileira de Sinais (Libras), tendo o acréscimo de áudio e legendas em português.

Com o intuito de suprir uma demanda por material didático acessível para a educação da comunidade surda, o projeto aborda desde os conceitos sobre classificação, comparação, operações matemáticas até frações, com a utilização de elementos lúdicos para facilitar a compreensão do conteúdo.

Segundo MORAN (1995 apud CARLSSON; VIERO, 2013) a videoaula como recurso educacional pode ter diversas funções que se conectam, ela pode apresentar um conteúdo diretamente ou discorrer sobre algo que o caracteriza, buscando a explicar conceitos. Além de ser uma ferramenta que auxilia a simular uma situação de difícil reprodução dentro do ambiente escolar, ajuda também, a ilustrar, o que é imprescindível no que concerne as operações matemáticas, como no caso de operações com frações. Torna-se mais lúdico apresentar um objeto sendo dividido por partes do que somente explicar verbalmente com a representação escrita de uma fração no quadro, por exemplo.

Para a criação de uma videoaula é necessária uma etapa inicial, que é a produção do roteiro. No caso do MathLibras, o roteiro é previamente escrito em português. Após o estudo, em Libras, do roteiro inicial, é produzido um segundo registro em glosa. A glosa escrita, de acordo com Souza (2010) consiste em uma interlíngua escrita em português a partir do texto em Libras. Para esse artigo, o foco será no roteiro em si, e sendo mais específico, em uma personagem que o compõe, que é a Sara.

Figura 1 – Sara



Fonte: MathLibras, 2018.

Sara (Figura 1) é uma criança que tem idade para cursar os anos iniciais do Ensino Fundamental, foi criada pela bolsista do projeto que cursava Cinema de Animação e é o elo de identificação e interação do público com a videoaula. Na prática Sara (representação de uma aluna) é a personagem para qual a atriz sinalizante (representação da professora) explica o conceito, apresenta o exercício e aguarda a resolução do desafio matemático que foi proposto. Para melhor esclarecimento, será analisado o desenvolvimento da personagem desde o ponto que ela surgiu, até o momento atual do MathLibras e como o roteiro, utilizando da técnica de jornada do herói, busca trabalhar a personagem para criar uma conexão com o espectador e facilitar a compreensão do vídeo pelo público.

## 2. METODOLOGIA

Foi realizada a análise da inserção da Sara em dois vídeos que compõe o canal do MathLibras no Youtube, a primeira aparição no vídeo “V07 – Adição – Soma 3 [Livros]”, e a última, até o momento, que contempla o “V47 – Desafio de Frações 9”. O estudo pauta-se no uso da personagem para estimular a didática da videoaula em paralelo com a “jornada do herói” que até hoje é uma das principais fórmulas na criação de um roteiro audiovisual.

Segundo CAMPBELL (2007 apud VALENTIM; SANTOS, 2021) a jornada do herói se caracteriza por 17 passos, que se divide em três blocos, a partida, a iniciação e o retorno. Para facilitar a ilustração, aplicaremos esses blocos na Sara em cada um dos dois vídeos com o intuito de verificar se cumpre com a jornada.

Nos vídeos que antecedem o V07, sendo os quatro primeiros que abordam a coleção de classificação, a personagem Sara aparece somente compondo a identidade visual da cartela de título do vídeo, nos dois seguintes é inserido o personagem Levi, e é somente no sétimo vídeo que Sara ganha uma narrativa. Ela surge de uma necessidade de estabelecer um elo com o espectador, como se fosse uma amiga, uma colega, que está estudando o mesmo conteúdo que o espectador.

A criança, ao se enxergar na Sara, visualiza o empenho dela para entender e realizar os exercícios propostos pela atriz sinalizante, o que a estimula a fazer o mesmo. Para que isso funcione o roteiro precisa colocar Sara como uma aluna, que utiliza de objetos do seu cotidiano para ilustrar e compreender o conteúdo que lhe é apresentado e questionado.

No V07, após a introdução sobre o MathLibras, é apresentado a rotina de Sara, que é ir para a escola todos os dias. Na teoria da jornada do herói essa seria a apresentação do mundo comum, ou, comumente designado *status quo*. Em seguida ela se dirige a biblioteca e pega dois livros, ao chegar em casa, sua mãe comenta que agora Sara possui três livros. Entretanto, Sara tem apenas dois livros nas mãos. O desafio proposto questiona quantos livros Sara já tinha em casa, para que a soma tenha como resposta 3 livros.

A filha se sente estimulada a tentar entender como possui três livros se tem dois em suas mãos, e assim se caracterizaria como o chamado para a aventura para resolução desse conflito, que consiste em ir para o quarto e verificar quantos livros ali estão. Ao chegar no quarto, Sara encontra um livro. Ao localizá-lo o conflito da narrativa ganha outra necessidade, que seria somar o total de livros, como é ilustrado na Figura 2.

Nesse ponto, o espectador é convidado a participar, se colocando no lugar de Sara ao visualizar os elementos (livros) em tela, e realizando a soma para chegar ao número correto de livros. Após a descoberta, o retorno é a etapa final, com uma

Sara e um espectador já modificado, ao compreender o conteúdo de soma ao acertar e resolver o conflito.

**Figura 2** – Vídeo "V07 – Adição – Soma 3 [Livros]"



**Fonte:** <https://www.youtube.com/watch?v=dp-9vBlrXIY>.

Já no V47, Sara possui consolidado o mundo comum dela, visto que no V07 a coloca como uma aluna, então não é retomado isso de uma forma literal, mas sim a inserindo no cenário de uma escola, com o exercício sendo passado em um fundo de lousa, como consta na Figura 3.

A atriz sinalizante executa a função de a instigar a aventura, ao dizer que tem um desafio para Sara, que de prontidão aceita a aventura. Para Sara é apresentada uma figura e questionada a fração correspondente a parte representada por uma cor, o que estabelece o conflito. No que é resolvido, Sara retorna tendo a resposta do desafio, o que a modifica, então é convocada a se unir em novos desafios que serão apresentados nos vídeos que se seguirão.

**Figura 3** – Vídeo "V47 – Desafio de Fração 9"



**Fonte:** <https://www.youtube.com/watch?v=qx5UYSGUPv0>.

Com a metodologia exposta, agora se inicia a análise dos resultados para verificar como a aplicação da jornada facilita para que o aluno se identifique com ela.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A jornada do herói é bem mais complexa do que foi apresentada na seção anterior subdividindo os blocos em passos mais específicos, sendo um deles, por exemplo, a recusa do chamado da aventura no primeiro momento. Entretanto, no contexto de videoaula, uma recusa não seria condizente com o objetivo de aula.

No que condiz com a figura do mentor, no caso da aula, pode ser representada pela atriz sinalizante no V47, que guia Sara e o espectador ao estimular a busca pela resposta para o conflito apresentado, e no V07, a figura da mãe de Sara e do ator sinalizante.

Outra questão é a duração da videoaula, que não pode se estender, então a jornada é condensada em seus pontos principais para não ficar cansativa. A videoaula provoca o espectador a compreender o conceito matemático ao mesmo tempo em que (muitas vezes) amplia seu vocabulário de Libras. Vale salientar que

o conteúdo é voltado para o ensino fundamental, muitas vezes os alunos ainda não possuem plena compreensão dos sinais. Deste modo, as videoaulas não são extensas.

A recompensa acaba por não ser algo visual, é mais um conceito metafórico de algo atingido, pois pode ser a compreensão do conteúdo ou acertar a resposta do desafio apresentado, por exemplo. Esses eventos trazem um aspecto mais humano, mais palpável para Sara, não somente sua representação física, ao incluí-la em um ambiente familiar, escolar, a ensinando tanto noções matemáticas quanto conduta social, como é tratado em outros vídeos, que ensinam a guardar os brinquedos após brincar, a plantar, a dividir igualmente com seu amigo, entre outros.

A jornada do herói, portanto, é uma estratégia não somente de contar histórias no cinema, mas também de ensinar adição e fração em um vídeo educacional, e que vai se adequando ao meio e a necessidade. Além de ajudar o MathLibras a criar uma narrativa mais lúdica, mais realista e que fortalece a Sara, também cria um elo de conexão com o público que se objetiva.

#### 4. CONCLUSÕES

O MathLibras, por mais que desenvolva vídeos com foco educacional, utiliza da jornada do herói para aproximar o espectador e apresentar uma roupagem de aventura ao narrar um conteúdo que tem um aspecto mais formal. Essa estratégia busca facilitar a compreensão do público, além de tentar passar uma sensação de identificação com o personagem por ter um cotidiano similar.

A Sara, que em seu início era um elemento somente de cartela de título, foi ganhando objetos, casa, família, voz, foi evoluindo e no momento até já sinaliza algumas palavras em Libras, tudo para que o aluno que assiste ao canal a tenha como uma figura de exemplo, pois o objetivo é ampliar o acesso a uma educação com equidade. Tudo isso a partir de uma personagem que sempre está pronta para sua próxima nova jornada.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARLSSON, F. T., VIERO, F. **O uso de vídeos como recurso pedagógico nas aulas do 4º ano do Ensino Fundamental**. 2013. Dissertação de Especialização em Mídias na Educação. Universidade Federal de Santa Maria, 2013. Online. Acessado em 21 ago. 2023. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/673/Carlsson\\_Franciele\\_Tatiane.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/673/Carlsson_Franciele_Tatiane.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

SOUZA, S. X. Performances de tradução para a Língua Brasileira de Sinais observadas no curso de Letras Libras. 2010. 174 fls. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

VALENTIM, K. C., SANTOS, F. dos. **A fórmula da Jornada do Herói e a narrativa oriental de Fullmetal Alchemist Brotherhood**. In: 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, realizado de modo virtual, 2021. Online. Acessado em 20 ago. 2023. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt4-fs/kimberly-costa-valentim.pdf>.