



O Objeto Digital de Aprendizagem “Min e as Mãozinhas” à luz dos Novos Letramentos

The Digital Learning Object “Min and the Little Hands” in the light of New Literacies

Mizaely Batista de Brito FREIRE*

Andreza Luana da Silva BARROS**

Claudiene Diniz da SILVA***

RESUMO: Este artigo tem como objetivo analisar o desenho animado “Min e as Mãozinhas” enquanto Objeto Digital de Aprendizagem (ODA). Pretendemos relacionar as bases teóricas dos Novos Letramentos às práticas educacionais inclusivas com a utilização do desenho animado “Min e as mãozinhas” enquanto ODA; investigar as influências do desenho em Libras “Min e as Mãozinhas” como ODA no processo de construção identitária/cultural de alunos surdos; e identificar as possíveis contribuições do ODA “Min e as Mãozinhas” para a ampliação do vocabulário de alunos surdos. Para a nossa fundamentação teórica, baseamos nas principais pesquisas realizadas na área dos Novos Letramentos, como dos teóricos Lankshear e Knobel (2003, 2006, 2007), Rojo e Moura (2019), Takaki e Santana (2014), Nunes (2005) e Perlin e Miranda (2003) na área da Cultura Surda. Utilizando os pressupostos teóricos e metodológicos dos Novos Letramentos, a pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter documental, analisou aspectos linguísticos, multimodais e culturais dos episódios do desenho animado “Min e as Mãozinhas”, disponíveis no canal oficial da série no YouTube. Foram observados aspectos como a modalidade linguística empregada - a Libras, os temas abordados, a representação da cultura surda e o potencial educativo das narrativas e recursos visuais. A análise buscou identificar de que forma o ODA promove o engajamento linguístico e identitário dos alunos surdos, ao mesmo tempo em que contribui para sua inserção crítica e ativa na cultura digital. Também analisamos a estrutura interativa do canal, que estimula a participação do público e amplia o alcance da série para além da sala de aula tradicional. Os resultados apontam que o ODA “Min e as Mãozinhas” se configura como uma ferramenta que integra recursos visuais e linguísticos de maneira articulada, acessível e lúdica. O desenho promove práticas de letramento que vão além da decodificação de sinais, envolvendo competências multimodais e digitais. Observamos que a presença de uma protagonista surda, a centralidade da Libras como meio de comunicação e a valorização de elementos da cultura

* Doutoranda em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí. Professora efetiva da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Teresina, PI – Brasil. mizaelyfreire@gmail.com

** Doutoranda em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí. Professora do Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Zé Doca, MA – Brasil. andrezaluanasb@gmail.com

*** Doutorado em Linguística (UFMG). Professora Adjunta do Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). São Luís, MA – Brasil. claudiennediniz@gmail.com

surda contribuem diretamente para o fortalecimento da identidade linguística e cultural dos alunos. Concluímos que esse ODA representa uma iniciativa inovadora que articula língua, identidade e inclusão no ambiente digital, reafirmando a importância de recursos educacionais digitais que respeitem e representem a diversidade linguística e cultural.

PALAVRAS-CHAVE: Objeto Digital de Aprendizagem. Libras. Novos Letramentos. Cultura Surda. Educação Inclusiva.

ABSTRACT: This article aims to analyze the cartoon “Min and the Little Hands” as a Digital Learning Object (ODA). We intend to relate the theoretical bases of New Literacies to inclusive educational practices with the use of the cartoon “Min and the Little Hands” as ODA; investigate the influences of the cartoon in Libras “Min and the Little Hands” as ODA in the process of identity/cultural construction of deaf students; and identify the possible contributions of the ODA “Min and the Little Hands” to the expansion of the vocabulary of deaf students. For our theoretical foundation, we based ourselves on the main research carried out in the area of New Literacies, such as the theorists Lankshear and Knobel (2003, 2006, 2007), Rojo and Moura (2019), Takaki and Santana (2014), Nunes (2005), and Perlin and Miranda (2003) in the area of Deaf Culture. Using the theoretical and methodological assumptions of New Literacies, the research, with a qualitative approach and documentary character, analyzed linguistic, multimodal and cultural aspects of episodes of the cartoon Min and the Little Hands, available on the series' official YouTube channel. Aspects such as the linguistic modality used (Libras), the themes covered, the representation of deaf culture, and the educational potential of the narratives and visual resources were observed. The analysis sought to identify how ODA promotes the linguistic and identity engagement of deaf students, while contributing to their critical and active insertion in digital culture. We also analyzed the interactive structure of the channel, which encourages audience participation and expands the reach of the series beyond the traditional classroom. The results indicate that ODA “Min and the Little Hands” is a tool that integrates visual and linguistic resources in an articulated, accessible, and playful way. The cartoon promotes literacy practices that go beyond sign decoding, involving multimodal and digital skills. We observed that the presence of a deaf protagonist, the centrality of Libras as a means of communication and the valorization of elements of deaf culture directly contribute to the strengthening of the linguistic and cultural identity of students. We conclude that this ODA represents an innovative initiative that articulates language, identity and inclusion in the digital environment, reaffirming the importance of digital educational resources that respect and represent linguistic and cultural diversity.

KEYWORDS: Digital Learning Object. Libras. New Literacies. Deaf Culture. Inclusive Education.

Artigo recebido em: 30.06.2025

Artigo aprovado em: 30.10.2025

1 Introdução

No cenário educacional atual, a integração de tecnologias digitais tem desempenhado um papel significativo na promoção de práticas inclusivas e

inovadoras. Neste sentido, percebe-se que os materiais digitais inclusivos disponíveis na internet colaboram de maneira significativa para idealização/preparação das aulas. Entre eles, podemos citar os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs), que consistem em recursos educacionais digitais que pode ser utilizado para apoiar o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, a versatilidade dos ODAs permitem sua utilização em diversos contextos, incluindo a educação inclusiva.

Este artigo propõe uma investigação sobre o desenho animado na Língua Brasileira de Sinais (Libras) intitulado “Min e as Mãozinhas”, abordando-o como um ODA, e buscando compreender suas implicações à luz da perspectiva teórica dos Novos Letramentos. A animação “Min e as Mãozinhas”¹ é uma produção brasileira que foi lançada em 2018. A série conta a história de Yasmin, uma garota surda que vive aventuras ao lado de seu melhor amigo, o esquilo. Os episódios são narrados em Libras e contam com legendas em português.

Para realização deste estudo, optamos por uma pesquisa qualitativa de caráter documental. Além disso, pretendemos: relacionar as bases teóricas dos Novos Letramentos às práticas educacionais inclusivas com a utilização do desenho animado “Min e as mãozinhas” enquanto ODA; investigar as influências do desenho em Libras “Min e as Mãozinhas” no processo de construção identitária/cultural de alunos surdos; e identificar as possíveis contribuições de “Min e as Mãozinhas” para a ampliação do vocabulário de alunos surdos.

Conforme supracitado, esta análise será realizada pela perspectiva dos Novos Letramentos que busca compreender e utilizar as novas práticas de leitura e de escrita exercida no/pelo/para o digital no ciberespaço. Tal perspectiva reflete sobre a formação de um novo *ethos*, promovendo valores, atitudes e práticas relacionadas à linguagem que contribuem para a construção de uma sociedade mais crítica, inclusiva e participativa no contexto digital.

¹ **MIN E AS MÃOZINHAS.** YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/Mineasm%C3%A3ozinhas>. Acesso em: 25 jan. 2025.

A fundamentação teórica deste estudo recorre aos teóricos Lankshear e Knobel (2003, 2006, 2007), Rojo e Moura (2019), Takaki e Santana (2014), Nunes (2005), no que tange aos pressupostos dos Novos Letramentos, e à Perlin e Miranda (2003), na área da Cultura Surda.

Consideramos o tema proposto de grande relevância para contribuir para o desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas que utilizem as tecnologias digitais para promover a aprendizagem de alunos surdos. Esperamos com este estudo auxiliar o desenvolvimento de pesquisas sobre o uso de ODAs na educação inclusiva, especialmente visando a comunidade surda. Na seção seguinte, apresentaremos nosso embasamento teórico a partir dos autores citados anteriormente.

2 Pressupostos teóricos

2.1 Novos Letramentos e Cultura Digital

A teoria dos Novos Letramentos é um campo de estudo que investiga as práticas de leitura, escrita e comunicação que emergem do uso das tecnologias digitais. Lankshear e Knobel (2003, 2006, 2007) abordam os novos letramentos como um conjunto de habilidades e competências necessárias para a participação na cultura digital. Os autores propõem uma ampliação das práticas de letramentos convencionais, indo além da simples leitura e escrita. Eles categorizam os "novos letramentos" como formas inovadoras de pensar, agir e praticar letramentos que representam rupturas com as formas convencionais de interação com o mundo. Já a cultura digital pode ser definida de maneira ampla por um conjunto de práticas, valores e crenças que se desenvolvem a partir do uso das tecnologias digitais. Ela é caracterizada pela interatividade, a colaboração, a multimodalidade e a hipertextualidade.

Em um contexto no qual a tecnologia digital da informação e comunicação (TDIC) tem amplo espaço na vida das pessoas, costumeiramente se associam os Novos Letramentos a ações nas quais se utilizam recursos tecnológicos. O termo “novos

letramentos” foi intitulado por Lankshear e Knobel (2003). Lankshear e Knobel (2007) asseguram que os novos letramentos, ou seja, aqueles que decorrem do funcionamento das TDIC, abrangem as novas tecnologias e um novo *ethos*.

Para Lankshear e Knobel (2007), as práticas letradas novas são aquelas que exigem de nós um “novo *ethos*”. A fim de compreender melhor sobre o “novo *ethos*” do qual teorizam Lankshear e Knobel (2007), é preciso relevarmos que as novas práticas letradas (sejam digitais ou não) demandam um trabalho/discurso participativo, colaborativo e distribuído.

É o conceito de novo *ethos* e, conseqüentemente, de novos letramentos, junto às características da cultura digital, que parecem ser o diferencial de um novo tipo de educação que se apropria das TDICs com o intuito de mudar as relações e as próprias práticas escolares, fugindo da reprodução do tradicional no suporte digital. Além disso, tais discussões são essenciais para compreendermos os novos fenômenos de leitura e de autoria que emanam das novas práticas letradas próprias das novas tecnologias.

As contribuições dessas novas formas de ver, conceber o mundo e de agir nele podem ser reflexos de um novo *ethos* existente, que proporciona aos alunos novas habilidades de autoria (ou legitima as que eles já têm) e novos modos de ampliar suas compreensões e leituras.

Lankshear e Knobel (2003, 2006, 2007) argumentam que os novos letramentos são mais do que apenas habilidades técnicas, mas também incluem habilidades sociais, culturais e cognitivas. Para os autores, os estudos sobre novos letramentos não se limitam a uma nova forma de encarar o letramento, mas sim a explorar novas maneiras de praticá-lo. Segundo Takaki e Santana (2014), os novos letramentos podem emergir de acordo com as mudanças nas formas de linguagem, na comunicação e nos recursos tecnológicos.

Rojo e Moura (2019) apontam que os novos letramentos são um conjunto de práticas sociais, culturais e cognitivas que se desenvolvem a partir do uso das

tecnologias digitais. Os autores destacam a importância dos novos letramentos para a aprendizagem, a participação social e a construção de identidades. A cultura digital é um fenômeno relativamente recente, que se desenvolveu a partir da difusão das tecnologias digitais, como a internet, os computadores e os dispositivos móveis. Essa difusão teve um impacto significativo na forma como as pessoas se comunicam, se informam e se relacionam com o mundo ao seu redor

As tecnologias digitais podem ser usadas para apoiar a aprendizagem nas diversas áreas do currículo de ensino de uma língua. Os professores podem usar as tecnologias digitais para criar atividades de aprendizagem interativas, colaborativas e criativas. Dessa forma, é preciso estar atento às práticas de novos letramentos e desenvolver estratégias para que os alunos possam desenvolvê-las.

2.2 Objetos Digitais de Aprendizagem

A presença em massa de aparatos digitais no nosso dia a dia ocasionou a chamada cultura digital; neste caminho, é perceptível o quanto tais aparatos foram inseridos (ou deveriam) na educação. Os ODAs têm se difundido como um dos tantos recursos digitais que estão à disposição dos professores para serem utilizados em sala de aula. Devido à importância que vêm ganhando, os objetos digitais passaram a ser desenvolvidos e usados como dispositivos potenciais de apoio ao processo de ensino e aprendizagem de diversas disciplinas. Assim, os ODAs podem ser conteúdos pedagógicos digitais reutilizáveis, desenvolvidos para apoiar o processo de aprendizagem e estimular o raciocínio e o pensamento crítico, associando em novas abordagens pedagógicas, as tecnologias digitais e os princípios epistemológicos da cultura digital.

Os ODAs são recursos digitais que podem ser utilizados para apoiar a aprendizagem em variados contextos, incluindo a educação formal, a educação informal e a educação a distância. Na teoria dos Novos Letramentos, os ODAs podem

ser vistos como ferramentas que podem ser usadas para promover o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para a participação na sociedade digital.

A busca por uma definição para Objeto Digital de Aprendizagem nos leva a um necessário esclarecimento sobre o termo. Durante pesquisas feitas no percurso da construção deste estudo, percebemos a existência de outras denominações utilizadas para se referir ao objeto em análise neste artigo. Entre elas estão: Objeto de Aprendizagem (OA), Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), Recursos Educacionais Abertos (REA), Objeto Virtual de Aprendizagem (OVA), Objeto Educacional (OE), Recursos de Aprendizagem (RA), Materiais de Aprendizagem Online (MAO) e Objeto de Conhecimento (OC). Neste estudo, optamos por utilizar o termo Objeto Digital de Aprendizagem (ODA).

Para Leffa (2006, p. 7), consideram-se ODAs “qualquer coisa digital” com objetivo educacional. O termo “qualquer coisa” inclui uma vastidão de possibilidades, para exemplificar, podemos citar: padlet, infográficos, jogos digitais, vídeos, softwares, animações, simuladores, videoaulas e outros, desde que estejam voltados para o processo de ensino e aprendizagem. A grande questão dos ODAs é servir como meio realizador da prática pedagógica, tanto durante a aula, no ambiente escolar, como fora dele, de forma a facilitar o processo de aprendizagem, trabalhando conteúdos, competências e auxiliando no planejamento de atividades educativas mais criativas, que despertem o interesse dos alunos.

Leffa (2006) afirma que os ODAs podem ser usados para promover o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita digitais, como a capacidade de compreender e produzir textos em diferentes formatos digitais, a capacidade de avaliar criticamente o conteúdo digital e a capacidade de colaborar com outros na produção de conteúdo digital. Gagné *et al.* (2005) abordam seis princípios que devem ser observados na criação do ODA: 1) os objetivos do material pedagógico; 2) o público-alvo; 3) a interface; 4) as estratégias de interatividade; 5) as ferramentas que serão utilizadas; 6) os recursos humanos e financeiros.

Para maior compreensão, apresentaremos alguns exemplos específicos de como os ODAs podem ser usados para promover o desenvolvimento dos novos letramentos: um ODA que apresenta um vídeo sobre a história da internet pode ser usado para ensinar aos alunos sobre os diferentes modos de comunicação digital que surgiram com a internet; outro exemplo é um ODA que apresenta um jogo educacional sobre a avaliação crítica de informações online, que pode ajudar os alunos a desenvolver suas habilidades de pensamento crítico.

Os ODAs não se resumem apenas em serem mediados pelo digital, há a necessidade de outras características. Martins *et al.* (2010) elencaram as seguintes características técnicas de um ODA: acessibilidade, durabilidade, granularidade, interoperabilidade, reusabilidade, dependência, educabilidade e facilidade de localização (metadados). No quesito características pedagógicas, destacam-se: interatividade, autonomia, cooperação, cognição e afetividade. De maneira breve, tentaremos explicitar cada uma das características, iniciando pelas características técnicas.

Quadro 1 – Características técnicas dos ODAs segundo Martins *et al.* (2010).

Característica	Descrição
Acessibilidade	Consiste na oportunidade de utilizar o ODA tanto on-line como off-line, como, por exemplo, poder realizar o <i>download</i> do arquivo para usar quando o dispositivo não estiver conectado à internet.
Durabilidade	Os ODAs feitos dentro do universo digital possuem maior durabilidade por estarem em um ambiente que é possível salvar em locais que garantem segurança para os arquivos.
Granularidade	Relaciona-se ao tamanho do ODA. Para Leffa (2006, p. 8), “O OA é, portanto, um módulo que pode se ajustar a outros de várias maneiras, formando um conjunto homogêneo e funcional”.
Interoperabilidade	Remete-se a capacidade de o ODA ser utilizado fora do repositório inicial e se adaptar a outras plataformas.
Reusabilidade	Tem a ver com a possibilidade de os ODAs serem utilizados em diferentes situações de ensino, economizando tempo e recursos. Os ODAs reutilizáveis são geralmente projetados de

	forma modular, ou seja, podem ser desmembrados em unidades independentes que podem ser combinadas ou adaptadas conforme necessário.
Dependência	Parte do princípio que um ODA dependa de outros objetos, imagine um módulo de aprendizagem interativo que inclui vídeos, <i>quizzes</i> e simulações. A dependência entre esses elementos pode ser tal que o quiz dependa do conteúdo apresentado no vídeo ou a simulação pode exigir que o usuário responda corretamente ao quiz antes de progredir. Isso cria uma relação de dependência entre os diferentes elementos do objeto de aprendizagem.
Educabilidade	Conceito que destaca a importância de criar recursos educacionais eficazes, capazes de promover uma experiência de aprendizagem significativa e bem-sucedida para os usuários.
Facilidade de localização	Mecanismos que facilitam a pesquisa e a seleção de recursos educacionais adequados, fornecendo aos educadores e alunos informações úteis sobre o conteúdo e as características do objeto de aprendizagem antes de sua utilização.

Fonte: elaborado pelas autoras (baseado em Martins *et al.*, 2010).

Tendo sido explanado sobre cada uma das características técnicas, vejamos sobre as características pedagógicas:

Quadro 2 – Características pedagógicas dos ODAs segundo Martins *et al.* (2010).

Característica	Descrição
Interatividade	Almeja-se que o ODA possua elementos que incentivem a participação ativa dos alunos, estimulando o pensamento crítico e a aplicação prática do conhecimento, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e personalizada
Autonomia	Faz parte da ideia de deixar com que os sujeitos envolvidos façam suas próprias escolhas, como por exemplo, a possibilidade de os alunos determinarem a ordem em que abordam os diferentes módulos, lições ou atividades, permitindo uma abordagem mais flexível e adaptada às suas necessidades individuais.
Cooperação	A cooperação em objetos digitais de aprendizagem refere-se à promoção e facilitação da colaboração entre os usuários no processo de aprendizagem.

Cognição	Refere-se aos processos mentais envolvidos na aquisição, organização, armazenamento, recuperação e aplicação de conhecimento. Relaciona-se à maneira como os usuários interagem mentalmente com o conteúdo apresentado em um objeto digital de aprendizagem.
Afetividade	Relaciona-se às respostas emocionais e aos estados afetivos dos usuários durante a interação com esses recursos. Isso inclui a gama de emoções que os alunos podem experimentar, como interesse, entusiasmo, frustração, tédio, confiança ou ansiedade, enquanto utilizam um objeto digital de aprendizagem.

Fonte: elaborado pelas autoras (baseado em Martins *et al.*, 2010).

As características apresentadas servem de parâmetros para o universo do ODA; apesar de serem imprescindíveis, entendemos que nem sempre elas estão todas presentes. Entendemos que tão importante como as características é a maneira como o ODA será aplicado no âmbito do ensino. É o professor que adequa para seus alunos o conteúdo e a finalidade que quer alcançar.

Os educadores devem escolher ODAs que sejam relevantes para o conteúdo e os objetivos de aprendizagem e apresentá-los aos alunos de forma clara e concisa. Além disso, os docentes devem fornecer aos alunos oportunidades de refletir sobre o que aprenderam com tais recursos pedagógicos.

No presente artigo, o ODA selecionado pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades do público surdo e da aprendizagem da língua de sinais. Antes da apresentação das análises a partir da perspectiva teórica adotada, faremos uma breve exposição sobre a animação “Min e as mãozinhas”.

2.3 Cultura surda e o desenho em Libras “Min e as mãozinhas”

A comunidade surda compreende não apenas surdos, mas todos aqueles que possuem uma relação direta com os surdos, como tradutores-intérpretes, familiares, professores e ouvintes que lutam pela causa surda e compartilham a língua de sinais.

Perlin e Miranda (2003) trazem uma visão sobre a cultura surda e a definição do significado de ser surdo:

Ser surdo é uma questão de vida. Não se trata de uma deficiência, mas de uma experiência visual. Experiência visual significa a utilização da visão, (em substituição total a audição), como meio de comunicação. Desta experiência visual surge a cultura surda representada pela língua de sinais, pelo modo diferente de ser, de se expressar, de conhecer o mundo, de entrar nas artes, no conhecimento científico e acadêmico. A cultura surda comporta a língua de sinais, a necessidade do intérprete, de tecnologia de leitura (Perlin; Miranda, 2003, p. 218).

Segundo os autores, a experiência visual dos surdos garante sua comunicação e uma das ferramentas para tal é a língua de sinais. Esta pode ser considerada uma forte herança cultural e essencial na formação da identidade do surdo, pois expressa as ideias, as crenças, os costumes e hábitos do povo surdo.

Strobel (2009) destaca os “artefatos culturais” que moldam a visão de mundo dos surdos. Esses artefatos incluem: 1) experiência visual: uso da visão como principal meio de comunicação; 2) linguístico: a língua de sinais como marca identitária central; 3) familiar: a experiência do nascimento de crianças surdas em famílias surdas ou ouvintes; 4) literatura surda: poesias, histórias, piadas e outras expressões culturais; 5) vida social e esportiva: eventos como casamentos entre surdos, lazer e atividades em associações; 6) artes visuais: obras que traduzem as emoções e histórias da comunidade; 7) política: movimentos e lutas pelos direitos dos surdos; 8) materiais: invenções que promovem acessibilidade na vida cotidiana.

Partindo da exposição de Strobel (2009), podemos afirmar que a animação “Min e as Mãozinhas” deve ser considerada um artefato cultural pois configura-se como um material que promove acessibilidade; consiste em uma experiência visual e ainda tem característica linguística, já que utiliza a Libras.

“Min e as Mãozinhas”, lançado em abril de 2018 no Youtube, é o primeiro desenho animado totalmente em Libras. Seus objetivos consistem em entreter crianças surdas entre seis e oito anos, normalmente limitadas do acesso ao cinema, além de

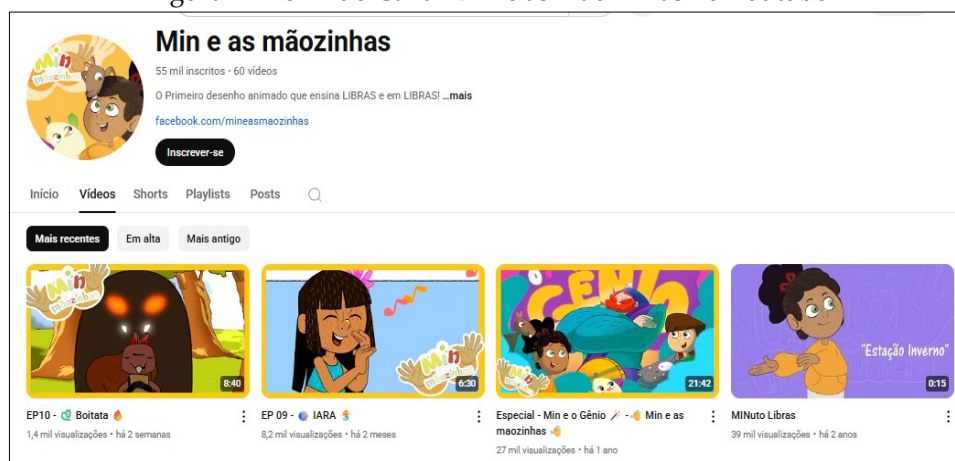
ensinar Libras para ouvintes e promover a inclusão. Foi criado pelo desenhista Paulo Henrique dos Santos, que trabalha com animação há anos, em parceria com professores e intérpretes de Libras, na cidade de Itajaí-SP.

Paulo Henrique dos Santos, diretor e criador do desenho animado, ao ter seu primeiro contato com uma criança surda, tentou se comunicar e percebeu a dificuldade de interação devido à falta de conhecimento. Essa experiência o motivou a desenvolver um desenho animado que ensinasse Libras, voltado tanto para crianças surdas e quanto para ouvintes que com elas interagem.

Em entrevista ao G1² (2018), ele expressou sua surpresa ao perceber a dificuldade de ouvintes em se comunicarem com pessoas surdas. Sentindo a necessidade de contribuir para a inclusão social de crianças e jovens surdos no cenário do audiovisual, onde ele possui experiência, Paulo começou a refletir sobre como poderia desempenhar um papel nesse processo.

Atualmente, em outubro de 2025, o projeto possui um canal no Youtube com 60 vídeos publicados e 55 mil inscritos. O Canal é composto por episódios curtos de oito minutos em média; episódios longos com temáticas especiais, de 20 minutos e vídeos curtos ensinando sinais específicos. Veja ilustração a seguir:

Figura 1 - Perfil do Canal Min e as mãozinhas no Youtube



Fonte: Canal Min e as mãozinhas, Youtube.

2 Brasileiro cria primeiro desenho animado em Libras no YouTube. G1, 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/olha-que-legal/noticia/2018/10/10/brasileiro-cria-primeiro-desenho-animado-em-libras-no-youtube.ghtml>. Acesso em: 25 jan. 2025.

Na imagem, podemos ver como o canal é descrito “O Primeiro desenho animado que ensina LIBRAS e em LIBRAS!”, como também os tipos e duração dos vídeos que o compõem: episódios, especiais e MINuto Libras.

3 Metodologia

Este estudo possui abordagem qualitativa, utilizando-se da pesquisa documental, a qual se caracteriza pela análise de materiais que ainda não receberam um tratamento analítico aprofundado, sendo fontes relevantes para a compreensão do fenômeno investigado. Para a realização deste estudo, propomo-nos seguir os seguintes passos metodológicos:

- a) Leitura, seleção e revisão bibliográfica;
- b) Coleta dos dados por meio da observação dos episódios do ODA;
- c) Análise descritiva e interpretativa dos dados da pesquisa;
- d) Discussão dos resultados.

Como já mencionado antes, o objeto de análise é o desenho animado “Min e as Mãozinhas”, que se destaca por apresentar uma personagem surda e por utilizar a Libras como principal meio de comunicação. A animação será analisada a partir dos seguintes aspectos: 1) a língua (a modalidade linguística empregada nos episódios: a Libras); 2) temática (a identificação dos temas centrais de cada episódio, tais como valores, convivência e identidade); 3) representação da cultura surda (análise de elementos que revelem práticas, valores e símbolos característicos da comunidade surda); 4) potencial educativo (a avaliação das possibilidades de ensino da língua que o desenho oferece no contexto do ensino-aprendizagem de surdos e ouvintes.).

4 Resultados

Após a apresentação dos pressupostos teóricos e da metodologia, iniciamos nossa análise dos episódios que compõem o ODA Min e as Mãozinhas. O desenho se destaca por ser uma produção acessível e bilíngue, protagonizada por uma

personagem surda, o que por si só já se configura como um avanço em termos de representatividade e inclusão. Além disso, esse ODA se apresenta como uma ferramenta pedagógica potente, especialmente no contexto da educação bilíngue para surdos, ao articular elementos visuais, linguísticos e culturais de forma integrada.

No que diz respeito à promoção dos novos letramentos, o ODA contribui significativamente em diferentes níveis cognitivos. Primeiramente, possibilita a aquisição de conhecimento, ao apresentar novos conceitos e sinais da Libras, oferecendo aos alunos contato com expressões da língua. Em seguida, promove a compreensão, ao utilizar recursos como animações, expressões faciais, linguagem corporal e representação escrita de sinais em português, facilitando a construção de sentidos. Essa mediação visual-verbal fortalece o entendimento tanto de alunos surdos quanto ouvintes, contribuindo para práticas inclusivas.

Além disso, o desenho incentiva a aplicação dos conhecimentos adquiridos, à medida que os episódios propõem situações comunicativas e desafios que podem ser explorados em sala de aula por meio de jogos, dramatizações ou atividades interativas. Também oferece espaço para a análise crítica, ao suscitar reflexões sobre identidade, convivência e diversidade linguística e cultural. Percebemos ainda a contribuição para a síntese e criação de novos conhecimentos, ao estimular recontagens a partir dos episódios assistidos.

Além disso, o ODA “Min e as Mãozinhas” pode ser visto como uma ferramenta que promove o desenvolvimento de habilidades diversas: multimodalidade, uma vez que utiliza diferentes modos de comunicação, como imagens, animações, legendas e música; interatividade, já que a animação incentiva a interação dos alunos com o conteúdo e uns com os outros; colaboração, pois permite que os alunos colaborem uns com os outros para aprender sobre a Libras.

Em seus episódios, o desenho também utiliza de métodos que a própria comunidade surda utiliza para a aprendizagem dos sinais, como, por exemplo, a

associação sinal-imagem. Tomamos como exemplo o episódio 02 intitulado “Presente”, em que é mostrado o sinal da palavra “presente”.

Figura 2 – Associação da imagem-sinal do episódio “Presente”.



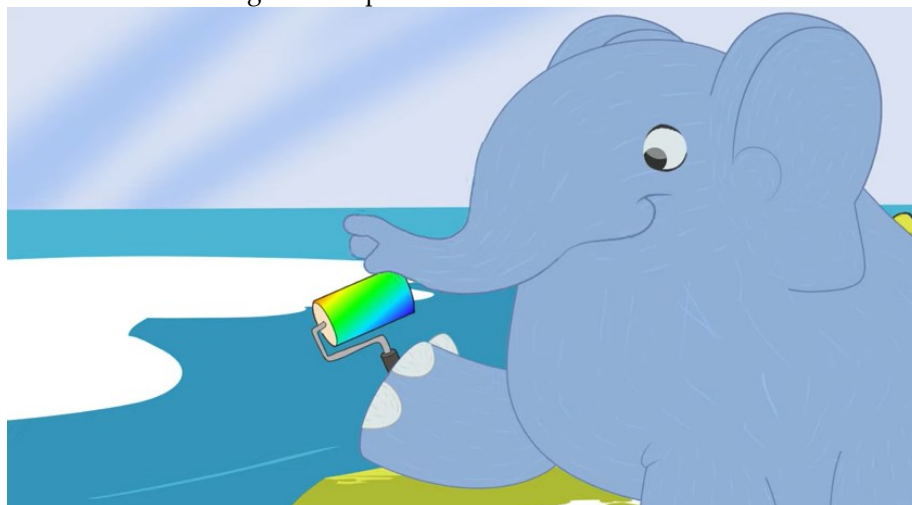
Fonte: Canal do YouTube Min e as mãozinhas (2018).

O desenho mostra uma imagem de um presente, e os personagens do desenho usam o sinal da palavra “presente”. Essa associação permite que o aluno consiga visualmente relacionar a língua de sinais e a imagem. Esse método pode ser usado para promover a aquisição de conhecimento sobre a Libras, pois apresenta aos alunos um novo conceito atrelando significado e significante.

No episódio “Cores Sumiram”, conforme ilustrado na Figura 3 abaixo, o desenho apresenta os sinais das cores de forma lúdica e acessível. Ao exibir imagens com diferentes cores e propor que os alunos utilizem os sinais correspondentes em Libras para identificá-las, o ODA estimula não apenas a aplicação prática do conhecimento linguístico, mas também o desenvolvimento da análise linguística. Os alunos são convidados a observar atentamente as imagens, refletir sobre os sinais aprendidos e aplicá-los em uma situação comunicativa concreta, o que reforça a aprendizagem significativa. Situações como essa são recorrentes ao longo dos episódios de “Min e as Mãozinhas”, demonstrando uma preocupação com o ensino da Libras em contextos funcionais e interativos. Esse episódio pode ser usado para

promover a aplicação do conhecimento sobre a Libras, pois incentiva os alunos a usar os sinais das cores em uma situação real de uso.

Figura 3 – Episódio 04 “Cores sumiram”.



Fonte: Canal do YouTube Min e as mãozinhas (2018).

O episódio também pode ser usado para promover a análise linguística, pois os alunos devem analisar as imagens para identificar as cores. Essa preocupação pedagógica revela-se em diversos episódios, nos quais o conteúdo é estruturado de forma a favorecer o uso ativo da Libras, ampliando o repertório linguístico dos alunos e fortalecendo suas habilidades de observação, interpretação e produção. Assim, esse ODA se consolida como uma ferramenta didática que alia entretenimento, representatividade e intencionalidade no ensino da língua de sinais.

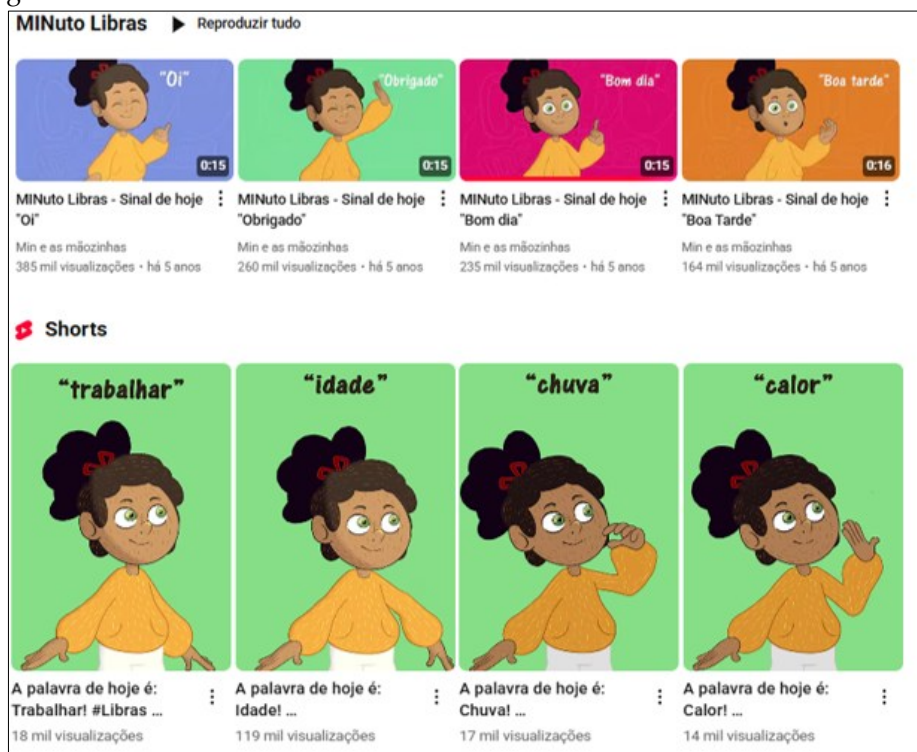
A animação explora diferentes campos do conhecimento, como cores, animais, números e emoções, sempre incorporando a Libras como meio principal de comunicação e aprendizagem. Essa abordagem favorece o engajamento dos alunos e a valorização da língua de sinais como parte integrante do processo educativo.

Outro fato que percebemos ao analisar os episódios é a influência que o desenho pode ter para ajudar os alunos surdos a se sentirem representados e valorizados. O ODA apresenta personagens surdos que são protagonistas de suas próprias histórias. Os personagens surdos são mostrados como pessoas inteligentes, capazes e

competentes. Isso pode ajudar os alunos surdos a se verem de forma positiva e a se sentirem orgulhosos de sua cultura.

Além dos episódios regulares, o canal do desenho “Min e as Mãozinhas” também disponibiliza conteúdos extras voltados especificamente para o ensino da Libras, como a série *MINuto Libras* e os *Shorts* (vídeos curto do Youtube). Nesses vídeos curtos e didáticos, são ensinados sinais do cotidiano, como “oi”, “obrigado”, “por favor”, “bom dia”, entre outros, de maneira lúdica e acessível. Já foram apresentados mais de 40 sinais, o que contribui significativamente para a difusão da Libras. Esses vídeos complementares reforçam a promoção da Libras como uma língua viva, expressiva e presente no cotidiano. A proposta combina elementos visuais, personagens carismáticos e situações práticas.

Figura 4 – Série MINuto Libras e Shorts do Canal Min e as mãozinhas do Youtube.



Fonte: Canal Min e as mãozinhas – Youtube (2018).

O ODA “Min e as Mãozinhas” também se destaca por sua contribuição significativa na valorização e na difusão da cultura surda. Ao apresentar uma protagonista surda que se comunica exclusivamente em Libras, o desenho rompe com

o padrão hegemônico da mídia infantil e promove a visibilidade de uma identidade historicamente marginalizada. A presença constante da língua de sinais, assim como a ausência da oralidade como forma principal de comunicação, coloca a Libras em posição central, o que reforça seu status de língua legítima e pertencente a uma comunidade cultural específica.

Diversos episódios exploram aspectos culturais da surdez de maneira sensível e naturalizada. Por exemplo: nos episódios, os personagens costumam apresentar seus *sinais de batismo*, uma prática própria da cultura surda que envolve a atribuição de sinais particulares para representar nomes de pessoas. Essa prática, que reforça laços identitários e comunitários, é apresentada de forma lúdica, despertando nos surdos a curiosidade e o orgulho por pertencerem a um grupo com práticas linguísticas e sociais próprias. Outro exemplo é, quando no episódio 01 - EP01 - Cade 🗺️ - 🖐️ Min e as **maozinhas** 🖐️³, o personagem do esquilo ensina ao elefante que a comunicação em Libras não depende dos sons, mas sim do corpo, do olhar e das expressões faciais, elementos centrais na Libras.

A presença da cultura surda não se restringe à linguagem; ela se manifesta também nos valores e nas interações entre os personagens. O respeito à diferença, a colaboração, a empatia e a criatividade são temas recorrentes que ecoam os princípios da comunidade surda. Além disso, a ausência de personagens que “corrijam” ou “oralizem” Min representa um posicionamento político claro do desenho: não há tentativa de normalização da personagem surda, mas sim de valorização de sua forma de estar no mundo. Isso contribui para o fortalecimento da identidade surda entre os alunos que assistem aos episódios, especialmente aqueles que estão em processo de construção dessa identidade em contextos educacionais.

Dessa forma, “Min e as Mãozinhas” configura-se como uma ferramenta potente, que vai além do ensino da Libras e promove a conscientização sobre a cultura surda. Ao conectar os alunos com elementos culturais próprios de sua comunidade, o

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zNCczm3jzgo&t=325s>. Acesso em: 25 jan. 2025.

desenho favorece o desenvolvimento de um senso de pertencimento, essencial para a formação de uma identidade surda positiva. Ao mesmo tempo, ao ser compreensível também a crianças ouvintes, essa animação contribui para a formação de uma sociedade mais inclusiva, que reconhece e respeita a diferença linguística e cultural como um valor.

Esse ODA é uma ferramenta que coopera significativamente para o desenvolvimento dos novos letramentos, na medida em que articula linguagem visual, sinalizada e escrita em um ambiente digital acessível e dinâmico. Ao disponibilizar seus episódios no YouTube, plataforma amplamente utilizada por crianças e jovens, o desenho se insere no cotidiano digital dos alunos surdos, favorecendo a interação com diferentes linguagens e suportes. Esse formato estimula o desenvolvimento da multimodalidade, uma competência essencial nos contextos contemporâneos, ao integrar recursos visuais, movimentos corporais, expressões faciais, sinais em Libras e elementos gráficos.

Além disso, o desenho promove interatividade, mesmo que de forma indireta, ao permitir que os espectadores acompanhem os sinais, repitam gestos ou interajam por meio de comentários e atividades complementares sugeridas por professores. Esse tipo de engajamento ativa processos cognitivos mais complexos, nos quais o aluno deixa de ser apenas receptor de informação para tornar-se participante ativo da construção de sentidos.

Outro aspecto relevante é o estímulo à colaboração e à aprendizagem compartilhada, visto que os vídeos podem ser utilizados em ambientes escolares, rodas de conversa, oficinas e contextos familiares, promovendo o diálogo entre surdos e ouvintes. A presença constante da Libras como língua principal também contribui para a valorização da diversidade linguística e cultural, ao mesmo tempo que favorece a construção de uma identidade surda mais fortalecida. Ao aprender e interagir com os conteúdos do canal, os alunos são levados a refletir sobre sua própria condição comunicativa, seus modos de expressão e suas relações com o outro.

Perlin e Miranda (2003) entendem a identidade surda como uma construção relacional e cultural, e não como uma condição biológica ou deficiência. Neste viés, ser surdo é pertencer a uma comunidade linguística e cultural que produz sentidos e modos próprios de existência a partir da experiência visual e da língua de sinais. Ao relacionar essa concepção à narrativa, compreende-se que a personagem principal expressa essa identidade em movimento, uma identidade que desafia o olhar ouvinte, ao propor novas formas de ver, comunicar e estar no mundo.

Assim, “Min e as Mãozinhas” não apenas ensina sinais ou apresenta conteúdos da cultura surda: ele atua como um agente formador dentro do ecossistema digital, alinhado às práticas sociais de letramento que envolvem linguagem, tecnologia, cultura e identidade. Em um mundo onde os letramentos são múltiplos e em constante transformação, o desenho representa uma iniciativa inclusiva e inovadora, capaz de promover aprendizagens significativas e de contribuir para o empoderamento linguístico e cultural dos alunos surdos.

5 Considerações finais

À medida que exploramos o ODA Min e as Mãozinhas, torna-se evidente sua significativa contribuição para o desenvolvimento dos novos letramentos, especialmente no contexto da Libras. Esse ODA transcende a mera apresentação de conceitos, estendendo-se a um conjunto abrangente de práticas pedagógicas que abraçam a aquisição, compreensão, aplicação e análise de conhecimentos.

O ODA destaca-se ao adotar estratégias multimodais, incorporando imagens, animações e a visualidade para tornar a experiência educacional mais rica e acessível. A interatividade é promovida, incentivando a participação ativa dos alunos, fomentando a colaboração no aprendizado da Libras.

Além das habilidades linguísticas, o desenho “Min e as Mãozinhas” desempenha um papel fundamental na representação e valorização dos alunos surdos.

Ao apresentar a personagem surda como protagonista, o ODA contribui para a construção de uma identidade positiva, promovendo orgulho pela cultura surda.

A influência cultural não se limita apenas à língua de sinais, estendendo-se à apresentação de elementos específicos da cultura surda. Essa abordagem não apenas conecta os alunos surdos à sua identidade cultural, mas também contribui para uma compreensão mais profunda da comunidade surda e do povo surdo como um todo.

Assim, concluímos que o ODA “Min e as Mãozinhas” emerge como uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento da identidade e cultura dos alunos surdos. Além de aprimorar as habilidades linguísticas, o desenho animado proporciona uma imersão cultural, enriquecendo a experiência educacional e contribuindo para a formação de indivíduos surdos mais conectados. Logo, esse ODA se destaca como uma ponte crucial para a promoção da inclusão e dos letramentos em meio à diversidade linguística e cultural da comunidade surda.

Referências

KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. **A new literacies sampler**. New York: Peter Lang, 2007.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New literacies**: everyday practices and classroom learning. New York: Open University Press, 2006.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New Literacies**: Changing Knowledge and Classroom Research. Buckingham: Open University Press, 2003.

LEFFA, V. J. Nem tudo que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas. **Polifonia**, Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45, 2006.

MARTINS, D. P.; KEMCZINSKI, A.; GASPARINI, I. VAHLICK, A. Uso de objetos de aprendizagem SCORM no AdaptWeb por meio do componente CELINE. **Anais do Quinto Congresso Latinoamericano de Objetos de Aprendizagem**. São Paulo: LACLO, 2010. p. 83-92.

NUNES, C. **Objeto de aprendizagem a serviço do professor**. Entrevista publicada no site da Microsoft. 2005.

PERLIN, G.; MIRANDA, W. Surdos: o narrar e a política. **Ponto de Vista**, Florianópolis, n. 5, 2003. p. 217-226.

ROJO, R.; MOURA, E. **Letramentos, mídias e linguagens**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

STROBEL, K. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2009.

TAKAKI, N. H.; DE SANTANA, F. B. Entendendo os novos letramentos da perspectiva educacional: foco nas práticas sociais diárias. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 1, n. 1, p. 52-66, 2014.