

CPSM - I Colóquio de Pesquisas em Semiótica Visual e Multimodalidade

Tema:
Diálogos entre Multimodalidade e Infância

24 e 25 DE SETEMBRO DE 2019

CADERNO DE RESUMOS (Comunicações Orais)

REALIZAÇÃO:



ORGANIZAÇÃO DO CADERNO DE RESUMOS:

Cláudia Regina Ponciano Fernandes

Keila Gabryelle Leal Aragão

COMISSÃO ORGANIZADORA DO EVENTO

Cláudia Ponciano (IFPB/UEPB)

Chrislayne Oliveira (UEPB)

Danielle Almeida (UEPB)

Gabriela França (UEPB)

Janaine Rolim (UEPB)

Jéssica Pereira (UEPB)

José Maria Sarino (UEPE/UEPB)

Juliana Queiroz (UEPB)

Keila Gabryelle Leal (UEPB)

Lucas Francelino (UEPB)

Maria da Conceição Rocha (UEPB)

Massilon Júnior (UEPB)

Polliana Torres (UEPB)

Diálogos entre Multimodalidade e Infância

NÃO SÃO CRIANÇAS, SÃO VÍTIMAS: A REPRESENTAÇÃO SEMIÓTICA DOS FILHOS QUANDO AS MÃES ESTÃO INSERIDAS NO MERCADO DE TRABALHO EM CAPAS DA REVISTA VEJA

Rafaelle de Freitas Oliveira Araújo
(UFPB)

Para falarmos sobre a construção semiótica dos filhos quando a mãe sai do seu lar para trabalhar fora, é necessário voltarmos um pouco na história e descobriremos de onde surgiram os discursos que delegavam quase que unicamente às mães o papel de cuidar e de educar as crianças. Ao se fazer isso, percebe-se que, na verdade, essa representação é uma construção social que perpassa séculos e que ficou muito enraizada na sociedade. Sabe-se que esse paradigma, mesmo que não tenha sido adotado por todas as famílias, devido às realidades sociais distintas que sempre coexistiram no Brasil, tornou-se um parâmetro para as famílias e aparece concretamente de modo imagético nas capas das revistas Veja que analisamos. Este presente trabalho que tem como objetivo apontar como foi representado este universo infantil, diante da ausência da mãe exclusivamente em casa, é um recorte da dissertação de mestrado, apresentada no PROLING/ UFPB, intitulada “A construção semiótica da mulher que trabalha: uma análise sócio-histórico e imagética de capas da revista Veja,”. Utilizamos o método sociosemiótico visual, fazendo descrições das imagens a partir das metafunções da Gramática do Design Visual, embasando sempre a análise no contexto histórico e social, pois, sendo as imagens produtos culturais, é imperativa a consideração dos elementos dos níveis microtextuais e macrotextuais. Diante das análises feitas, o que pudemos perceber foi que as representações das crianças nessas capas são construídas de modo apelativo a fim de reforçar concepções conservadoras que insistem em sugerir para às mulheres que elas devem exercer papéis sociais limitados na sociedade.

Palavras-chave: Multimodalidade, representação dos filhos, mulher, mercado de trabalho

CHILDREN AND YOUNG STUDENTS ACCORDING TO CHILEAN OFFICIAL VOICE: WHO ARE THE SUBJECTS WE EDUCATE?

Dominique Manghi H. ,

Katherine Malhue e

Tereza Alosnzo

(Pontificia Universidad Católica de Valparaíso)

The discourse on education circulates in social networks, and these discursive practices impact society by making meaning with respect to the subjects who are educated. The semiotic and social approach to semiosis highlights the invisible game of power that is present in institutions that promote some signs and meanings and hides others. In Chile, official voices seek an inclusive education, and at the same time they are in favor of merit, competence and the demonstration of academic achievements in a segregated Public Education. The objective of this paper is to explore the meaning making around children and young people as social actors to be educated, from the voice of the Ministry of Education, the Agency of Quality and the Superintendence of Education. The multimodal corpus is made up of chains of meaning in web pages, facebook and twitter publications collected during 2018. The theoretical-methodological tools to explore semiosis are the Grammar of Visual Design, the notion of semiotic chains and the categories adapted from the Appraisal Model. The findings indicate that semiotic ensembles in the different platforms use writing to define children as part of schools or families, with conceptual images where they establish contact with the audience, with positive Affect: smiling; and also narrative images that show them as thinkers or readers, while writing represents learning. Although there are naturalistic representations, the most abstract images predominate, generalizing their physical features and Affect. The official voice represents the subject who is educated in a narrow way in terms of their agency, Affect and possibilities of relationship with other social actors, representing ideal families, schools and students, making the singularities of the educational and sociocultural contexts invisible.

Palavras-chave: Social Semiotics, subject who is educated, official voice

ERA UMA VEZ: NARRATIVAS DAS PRINCESAS DISNEY AO LONGO DA HISTÓRIA

Juliana Azevedo de Queiroz
(UFPB)

A comunicação “Era uma vez: narrativas das princesas Disney ao longo da história” apresenta uma análise comparativa entre o discurso visual de quatro cartazes de divulgação de longas-metragens animados produzidos entre seis décadas distintas pelos estúdios Walt Disney: Cinderela (1950), A Bela Adormecida (1953), Valente (2012) e Moana (2016). O objetivo da pesquisa é evidenciar as principais diferenças entre os cartazes, visto que houve uma visível transformação na escolha de elementos e posicionamentos de sua composição visual ao longo das seis décadas, argumento justificado através da observação de dois cartazes de cada período. Leva-se em consideração o objetivo do gênero textual cartaz, bem como os contextos históricos, sociais, culturais, de produção e de recepção da época correspondente a cada objeto analisado. A Gramática do Design Visual (KRESS e VAN LEEUWEN, 1996, 2006) é utilizada como ferramenta analítica das imagens, assim como o Dicionário de Símbolos de Juan Eduardo Cirlot (1969). Primeiramente, os cartazes são contextualizados e os elementos visuais mais salientes da composição visual são descritos. Em seguida, as diferenças e semelhanças entre os elementos composicionais dos cartazes são analisadas. Por último, os significados composicionais desses cartazes são interpretados, considerando os filmes que eles anunciam. A pesquisa nos leva a concluir que há um maior empoderamento feminino nos cartazes da segunda parte da análise, bem como uma representatividade mais abrangente, desviando-se de um padrão encontrado no primeiro momento. Dessa forma, também conclui-se que não são apenas as narrativas filmicas que determinam os critérios de produção de suas imagens de divulgação, mesmo que o principal objetivo do gênero cartaz seja a promoção do filme como produto, mas que há uma influência inseparável desta produção com o momento cultural em que a sociedade se encontra, bem como seus valores não só estéticos, mas também sociais.

Palavras-chave: cartazes, Gramática Design Visual, princesas disney

INTERACTION FOR PARTICIPATION. SOCIAL SEMIOTIC APPROACH AT THE INTERACTION BETWEEN SCHOOL CHILDREN IN A COLLECTIVE TASK

Dominique Manghi

Gerardo Godoy E.

(PUCV y Centro de Investigación para la Educación Inclusiva)

The dynamics generated by communication is a product of the differences and divergences between those who interact, in specific political, socio-historical and economic frames. This produces a permanent tension between the forces of power relations in different strata and the forces of what is being, of the new meanings in daily practices, in this case, of girls, boys and young people in school. The Social Semiotics theory understands semiosis as a social practice and the exchange of meanings as the negotiation of relations of power and solidarity. From this perspective, the idea of recognition of the semiotic work of the meaning makers is fundamental to make visible the agency and identity of those who make meanings. The objective of this study is to understand how participation can be recognized in meaning making among young students who interact in a collective task. The audiovisual corpus corresponds to 3 audiovisual recordings of groups of Chilean school children, between 4th and 8th grade. A multimodal discourse analysis was carried out using meaning exchange analysis. Among the findings, three types of exchanges stand out. The first one shows the dynamism in the creation of face-to-face meanings expressed embodied meanings in relation to others in the interaction, which creates a first peripheral and then central participation. Secondly, we identified multimodal ways in which turns are distributed to participate, either as valid actors or knowers. Finally, the negotiation between pairs shows segments of exchange where the agreements are constructed by several successive turns that validate the knowledge of the other, when solving specific problems. Students build solidarity by participating in a movement of roles in the interaction that allows them to be recognized and recognize others as meaning makers.

Palavras-chave: Social semiotics, participation, meaning exchange, school children

O OLHAR TRANSGRESSOR ATRAVÉS DOS SÉCULOS: REPRESENTAÇÃO DA CHAPEUZINHO VERMELHO EM ILUSTRAÇÕES DE LIVROS INFANTIS.

Laura Maria Da Silva Florentino
(UFPB)

Em nossa pesquisa, analisaremos semioticamente os componentes não-verbais em imagens que representam a Chapeuzinho Vermelho, personagem bastante conhecida no amplo universo dos contos infantis. Como objetivo geral traçaremos uma investigação acerca da linguagem não-verbal ao longo dos séculos, no tocante à representação daquela personagem em épocas distintas (nos séculos XVII e XXI, mais precisamente). Já em relação aos objetivos específicos iremos investigar o componente não-verbal à luz da Gramática Visual de Kress e van Leeuwen (1996), além de comparar a construção de sentidos presentes em imagens de “Chapeuzinho Vermelho”, na versão de Charles Perrault (1673) e na versão dos irmãos Grimm (1821) as quais podem ser representadas respectivamente nas ilustrações de Gustave Doré (1868), e nas imagens mais atualizadas, em nosso caso, por Marlon Bachmann e Tharso Duarte (2016) e também de Lie A. Nobusa (2018). Metodologicamente, escolhemos esses dois últimos ilustradores para analisar a personagem Chapeuzinho Vermelho por se tratar de uma figura que há muito tempo permeia, sobretudo, o imaginário infantil, pois trata-se de uma estória que a princípio surgiu na oralidade, apresentava fortes teores de violência, que circulava inicialmente em algumas aldeias europeia, e que somente a partir da compilação realizada por Charles Perrault (século XVII), e com o passar dos séculos o conceito de “Infância” fez surgir uma nova preocupação acerca da representação de diversos personagens infantis. Por isso sentimos a necessidade de verificar como esta menina foi sendo retratada imagetivamente ao longo dos anos, até chegar aos nossos dias. Como bem sabemos, a partir dos pressupostos teóricos de Kress e van Leeuwen (2006), uma determinada imagem pode ser analisada com base em algumas metafunções, entre elas, a REPRESENTACIONAL, a INTERATIVA e a COMPOSICIONAL. No nosso caso constatamos que a que se destacou ao considerar o nosso corpus foi a METAFUNÇÃO REPRESENTACIONAL.

Palavras-chave: Gramática Visual; Chapeuzinho Vermelho; representação

PROCURANDO POR ATLÂNTIDA: UMA VIAGEM AO UNIVERSO DO LIVRO-BRINQUEDO E SUAS POSSIBILIDADES VERBO-IMAGÉTICAS

Keila Gabryelle Leal Aragão
(UFPB)

O presente artigo investiga o livro infantil “Procurando por Atlântida” de Colin Thompson, como um livro-brinquedo, isto é, forma de expressão que permite ao jovem leitor, a criança, desenvolver o prazer pela leitura brincando. Esse livro foi selecionado devido à riqueza de construção das linguagens literária e visual que convida a criança ao mundo da leitura e da ludicidade na ampliação da narrativa. Neste sentido, pretendemos analisar este livro-brinquedo e verificar como os elementos verbo-visuais promovem a brincadeira e ela, o acesso à leitura a partir de práticas sociais distintas. Como também, enquanto objetivo específico, pretendemos construir questões, a partir do modelo de análise desenvolvido por Serafini (2010, 2015) nos níveis perceptivo, estrutural e ideológico que permitam aos pais ou ao professor desenvolver estratégias que direcionem a criança na leitura do livro na articulação de diferentes letramentos. Para isso, pretendemos lançar mão de concepções de leitura, infância e brincadeira com base nas leituras de Orlandi (2012), Curtis (2006), Silveira & Afonso (2006), Chateau (1987), entre outros teóricos da área. Trata-se, portanto, de uma pesquisa de natureza qualitativa de cunho descritivo-interpretativista. Pretendemos não só analisar a materialidade do livro, mas também observar como o sujeito leitor interage com o livro durante a leitura em sua residência. A análise será pautada num referencial teórico transdisciplinar que combina a semiótica social multimodal (KRESS, 2010), partindo do princípio que cada modalidade semiótica, verbo-visual apresenta diferentes potenciais comunicativos, com o modelo teórico de Serafini (2010, 2015). A análise nos permite afirmar que o livro-brinquedo em suas potencialidades verbo-visuais promovem a ludicidade e contribui para construção do hábito leitor através da brincadeira. O modelo teórico de Serafini pode ser aplicado enquanto mediação na construção de múltiplos letramentos.

Palavras-chave: Livro-brinquedo, multimodalidade, brincadeiras.

GIRLS POWER: A MULTIMODAL ANALYSIS ON FEMININE EMPOWERMENT THROUGH BARBIE DOLL REPRESENTATIONS

Janaine Rolim
(UFPB)

Historically, it has never been an easy task to be a woman in the world. Women's trajectory in society reveals submission. For a long time, men and women's conduct varied drastically, there has always been an obstacle to be overcome by the feminine, the overcoming of patriarchy. Despite their participation in the labor market, women remain responsible for domestic and maternal functions. Regarding the role of women in the social context, this work presents an investigation, from a gender perspective, of how women have been portrayed in fashion dolls, specifically in Barbies. From the lenses of Systemic Functional Linguistics (HALLIDAY, 1978; 2004) and the multimodal discourse analysis (KRESS & VAN LEEUWEN, 1996; 2006), we look at the verbal and visual elements found inside and outside the fashion dolls' packages with the main objective to find traits of empowerment, so we can check whether the woman represented by Barbie can be considered empowered or not. We opted for a qualitative research as it focuses on the way people construct the meaning of their world through their experiences. With this set, we analyzed three dolls' packages, which are: i) 2000 Millennium Grad Barbie doll Special Edition Mattel NIB; ii) Game Developer Doll 2016; and iii) Barbie in Princess Power – Super Sparkle Doll. The results obtained from this analysis point to a new representation of women that marks the turn of the millennium in which they can be considered empowered for presenting the traits of empowerment we have listed in this study.

Palavras-chave: fashion dolls' packages; female empowerment; Systemic Functional Linguistics; multimodal discourse analysis.

AS POSIÇÕES SOCIOIDEOLÓGICAS SOBRE O BRINCAR DE MENINOS E MENINAS NO ANÚNCIO PUBLICITÁRIO DA BONECA BABY ALIVE: UMA ANÁLISE DIALÓGICA E MULTIMODAL.

Darcijane dos Santos Nunes
(UFPB)

O presente artigo objetiva analisar os aspectos socioideológicos que permeiam os discursos sobre a infância de meninos e meninas produzidos na peça publicitária da boneca Baby Alive da marca Hasbro, bem como, interpretar os elementos multimodais buscando suporte na Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (2000) vislumbrando os sentidos que estes conferem ao gênero a partir das escolhas estilísticas do sujeito enunciador/produtor. A publicidade selecionada para compor o corpus desta pesquisa, parte de uma quebra de paradigma da visão tradicional do brincar de meninos e meninas, desconstruindo o ideário coletivo de que bonecas são brinquedos exclusivos para meninas e inserindo meninos como protagonistas das brincadeiras com bonecas, trazendo a baila uma discussão sobre sexualidade e/ou gênero. Para analisar as relações dialógicas engendradas por esse embate ideológico, fizemos um percurso teórico em torno das noções de enunciado, gêneros discursivos e estilo em Bakhtin (2010), com também a noção de signo ideológico proposta por Voloshinov (1997). Para dar suporte a análise multimodal, utilizamos a Gramática do Design visual proposta por Kress e Van Leeuwen (2000) que propõe três estruturas de representações basilares: a metafunção representacional, metafunção interativa e a metafunção composicional. Como resultado da análise, constatamos que a Análise Dialógica do Discurso e a teoria da Gramática do Design visual nos permitiu ir para além da forma, buscando incorporar na análise as relações dialógicas engendradas por sujeitos socialmente organizados, levando em consideração os aspectos multimodais que refratam as posições axiológicas dos sujeitos, o momento sócio-histórico da enunciação e as condições de produção dos enunciados.

Palavras-chave: Publicidade. Ideologia. Brincar. Multimodalidade. Dialogismo.

THE MULTIMODAL REGULATIVE REGISTRY IN THE INTERACTION OF THE PRESCHOOL EDUCATION CLASSROOM

Katherine Malhue Vásquez
(Pontificia Universidad Católica de Valparaíso)

Bernstein (1990, 2000) argues that the pedagogical discourse fulfills the function of initiating, reproducing and legitimating the cultural categories and dominant social relations in the classroom, for this reason, it is constituted as a specialized communication modality. In this context we understand that in the classroom, meanings are created in each interaction, where not only content from other disciplines (science, mathematics, etc.) is recontextualized, but also, cultural patterns and social structures of power are reproduced, which is carried out through regulatory and instructional registers (Christie, 2002). Now, how and what cultural patterns are reproduced in the classroom? In order to solve this question, this research aims to characterize multimodally the interactions in preschool education that are framed in the regulatory register. Using a qualitative methodology from the multimodal social semiotic perspective, an audiovisual corpus was collected, which was segmented into meaning units called 'Multimodal Curriculum Macrogenre' (MCM). The results show the recurrent interactions in the framework of the regulatory register in activities previously planned by the educator, which we call 'MCM Diaries' and, moreover, it is constantly observed in an embedded way in the pedagogical activities that are part of the instructional register, this type of interaction has been called Gender Embedded Regulation.

Palavras-chave: Regulatory Registration, Aulic Interaction, Multimodal Curriculum Macrogenre

EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO MULTIMODAL DIGITAL ¿CÓMO CREAN SIGNIFICADOS LOS NIÑOS QUE LOS UTILIZAN?

Teresa Cristina Alonzo Zúñiga
(Pontificia Universidad Católica de Valparaíso)

La investigación sobre la alfabetización desde una perspectiva multimodal reconoce que las tecnologías digitales están transformando la comunicación y el aprendizaje. De esta forma, se han visto desafiadas las miradas más tradicionales de enseñanza y se está demostrando que alfabetizar multimodalmente necesita la comprensión de la compleja interrelación entre los distintos recursos semióticos que se dan en contextos de aula: las imágenes, los gestos, la música, los movimientos, la animación y otros modos de representación permiten la creación de significados. Es así como el estudio del videojuego como un recurso multimodal digital abre un escenario riquísimo en el ámbito educativo. Ya que, al ser vinculado al aprendizaje, su utilización en la escuela brinda una gran posibilidad de que los aprendizajes que se adquieren al utilizarlos sean más significativos. El objetivo de este trabajo es explorar la creación de significados de un grupo de niños y niñas al interactuar con un videojuego colaborativo, como recurso multimodal digital. El corpus está conformado por una grabación audiovisual de una sesión de juego. La metodología utilizada está basada en el Análisis Multimodal del Discurso. Los principales hallazgos muestran que la creación de significados se da en la manera de interactuar con el videojuego y entre ellos. Al utilizar el videojuego como recurso multimodal digital, los niños crean significados de forma colaborativa en la toma de decisiones lo que permite avanzar de forma exitosa en las distintas etapas del videojuego. Mientras mayor es la interacción entre ellos y la toma de decisiones se realiza en conjunto, mejor es el desempeño en la etapa jugada.

Palavras-chave: Videojuego-Recurso Multimodal Digital-Interacción

THE INCREDIBLES ARE BACK! – UMA ANÁLISE IMAGÉTICO-VERBAL DOS BONECOS A PARTIR DAS GRAMÁTICAS DO DESIGN VISUAL E SISTÊMICO-FUNCIONAL.

José Maria de Aguiar Sarinho Júnior
Keila Gabryelle Leal Aragão
(UFPB)

Com o universo geek, a cultura dos filmes de super-heróis cresceu e se ampliou ano a ano e influenciou o desenvolvimento de diversos outros campos de entretenimento no universo infantil, entre eles, os brinquedos. De acordo com Kishimoto (1994), o brinquedo é representado como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, em nosso trabalho, o brinquedo é concebido por objetos como o boneco; industrializado e estruturado, pois se apresenta pronto ao uso. Sendo assim, os brinquedos, particularmente os super-heróis, têm sido apresentados ao público com vistas a disseminar certos valores e ideias que constroem significados nas práticas sociais da criança (ALMEIDA; SILVA, 2011). Além disso, pesquisas demonstram que a estes artefatos tem sido atribuído o papel de suscitar reflexões acerca das novas realidades socioculturais (ALMEIDA, 2017). Desse modo, este trabalho visa investigar os aspectos multimodais contidos em embalagens de brinquedos da coleção Incredibles 2, à luz da Gramática do Design Visual. Além disso, enquanto objetivos específicos, discutiremos as representações do feminino e empoderamento que subjazem o discurso verbo-visual presente em nosso objeto de estudo e como esses brinquedos reconstróem velhos/novos discursos. Trata-se, portanto, de uma pesquisa de natureza qualitativa de cunho descritivo-interpretativista a partir da construção de um corpus através do suporte das embalagens. Utilizaremos como respaldo teórico a Gramática do Design Visual desenvolvida por Kress e van Leeuwen (2006), Santaella (2012), Almeida (2010, 2017), Freire (2001), Kishimoto (1994) entre outros autores que discutem a leitura, semiótica visual e o brinquedo. Para isso, selecionaremos duas embalagens do brinquedo Incredibles 2, lançados em 2018, sob o qual se deterá nossa análise a partir das metafunções interativa e composicional. A nossa análise revela uma ressignificação do papel da mulher na sociedade, com vistas à releitura de estereótipos sócio-histórico-culturais, reverberando mudanças no discurso da sociedade.

Palavras-chave: Multimodalidade. Brinquedos. Super-heróis. Empoderamento Feminino.

MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS E MULTILETRAMENTOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE ORIENTAÇÕES E PESQUISAS COM BASE NA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

Derli Machado de Oliveira
(UFS)

Para que um leitor consiga compreender diversas semioses em texto multimodal, principalmente a não verbal, é preciso pensar em estratégias de ensino a partir da multimodalidade, ampliando assim a visão dos alunos por meio de leitura de imagens. Nesse sentido, apresenta-se, neste trabalho, um relato de experiência sobre orientações e pesquisas realizadas no programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), da Universidade Federal de Sergipe, campus Itabaiana, as quais tiveram como objetivo desenvolver a competência leitora dos alunos diante dos elementos multimodais presentes em diversos gêneros textuais como o gênero Capa de Revista, a Fotografia Documental, o Infográfico e o gênero Publicidade em outdoor. Tais pesquisas, cinco no total, apresentam aportes teórico-metodológicos da Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (1996), que olha para além da linguagem verbal e examina os vários modos de comunicação e construção de significados, de modo que os alunos aprendam a ler textos multimodais e adotem um posicionamento crítico. Seguindo este modelo é possível analisar três modos de representação (metafunção) de um texto não-verbal: representacional, interativa e composicional. Desse modo, para o alcance dos objetivos destas pesquisas, foram elaborados recursos e estratégias como sequências didáticas e Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) que foram aplicados em turmas do 5º ao 9º ano do ensino fundamental em escolas públicas. Os resultados apontam que a Gramática do Design Visual se constitui como uma excelente ferramenta de aplicação prática para o letramento visual, pois além de promover a reflexão crítica dos alunos diante dos elementos visuais, permite também que os docentes desenvolvam métodos inovadores para o ensino-aprendizagem voltados para as práticas de multiletramentos.

Palavras-chave: Mestrado Profissional em Letras, Orientações, Pesquisas, Multiletramentos, Gramática do Design Visual

PARA ONDE VAMOS? LETRAMENTO MULTIMODAL E OS LIVROS ILUSTRADOS INFANTIS: DA ESTRUTURA DA NARRATIVA VISUAL ÀS POSSIBILIDADES DE ABORDAGEM PEDAGÓGICA.

Maria Aurea A. Sousa e
Antonia Dilamar Araujo
(UECE)

Os livros ilustrados (texto/imagem) fazem parte do currículo escolar das series iniciais como suporte para o ensino da decodificação escrita ou para promover a leitura para crianças. No entanto, conforme alguns estudiosos, a primazia ainda é sobre o verbal. Pouca ou nenhuma atenção é dada a outros modos semióticos na mediação pedagógica, o que não contribui para o letramento multimodal que deveria se iniciar nesta fase do aprendizado. É com o intento de refletir sobre as possibilidades de promover o letramento visual/multimodal neste contexto que propomos este trabalho. Inicialmente, apresentamos uma análise multimodal do livro 'Para onde vamos' (Buitrago; Yockteng; 2016), cuja história narra em primeira pessoa a viagem de uma menina e seu pai imigrantes seguindo para uma região de fronteira. Na obra, modos e recursos semióticos se complementam, se integram e, por vezes, se contrapõem numa articulação sinérgica. Verifica-se a importancia de conhecer a estrutura deste gênero multimodal e a necessidade de uma ação pedagógica orientada para que o leitor inexperiente possa construir criticamente os sentidos do que ler/ver. Realizou-se a análise da estrutura da obra com base em quatro elementos propostos por Serafini (2009) para análise de picturebooks, desenvolvidos a partir da Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (1996/2006). A análise nos auxilia a compreender como modos semióticos se orquestram para convidar o jovem leitor a ir além do verbal e refletir sobre uma realidade do mundo atual: a situação de sofrimento dos imigrantes em busca de uma vida melhor. Temáticas como desigualdade, injustiça e esperança são representadas multimodalmente, levando o leitor a uma leitura mais profunda e empática. Finalizamos o trabalho com uma sugestão de intervenção didática orientada para leitura de livros ilustrados que se volta para o letramento multimodal crítico a partir deste gênero em contexto de sala de aula.

Palavras-chave: letramento multimodal - livros ilustrados – abordagem pedagógica

A REPRESENTAÇÃO MULTIMODAL SOB UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DO LIVRO “FELICIDADE NÃO TEM COR”

Liliana Verônica Muniz,
Cleice Kelly de Santana Ferreira e
Maria Carollayne Almeida
(UPE)

As imagens contribuem na produção e construção de significados. Na questão de sistema semiótico, as estruturas visuais possuem algumas características comuns, pois constituem os meios de produção de significados e os meios de representações. Em relação aos significados, são representados nas imagens, nas estruturas narrativas e também nos contextos culturais. Com base nisso, a pesquisa desenvolvida em uma escola particular em São Lourenço da Mata, Pernambuco por graduandas em Letras, da Universidade de Pernambuco, busca estudar as abordagens que envolvem a questão de identidade e preconceito racial. Este trabalho visa investigar os elementos que compõem a semiótica visual da capa do livro da literatura infanto-juvenil brasileira: “Felicidade não tem cor” de Júlio Emílio Braz. Por meio de uma leitura multimodal da história com uma turma do 2^a ano do Ensino Fundamental. O referencial teórico utilizado é pela orientação hallidayana de linguagem como semiótica social (HALLIDAY, 1978), e desenvolvido por Kress e van Leeuwen (1996) na aplicação de uma análise do sistema semiótico de imagens. O livro de Braz aborda questões sentimentais de um jovem menino negro chamado Fael, o menino não está satisfeito com sua cor. No enredo do livro, esse ponto entra como um alerta do preconceito racial e autoestima para os leitores. Este trabalho resulta do projeto de pesquisa que aborda a representação em textos multimodais, com base nos estudos da tradução e da semiótica proposta por Gunther Kress e Theo van Leeuwen (1996). Portanto, o objetivo deste trabalho parte das categorias de base sistêmico-funcional desenvolvidas por Kress e Leeuwen (1996) para análise do sistema semiótico de imagens, analisar a composição da capa do livro Felicidade não tem cor, de Julio Emilio Braz, buscando entender a maneira como a literatura está ligada a fatores sociais, sob uma abordagem dinâmica da leitura na sala de aula.

Palavras-chave: Identidade racial; Literatura infantojuvenil; Multimodalidade; Semiótica visual.

REPRESENTAÇÕES FEMININAS EM CARTAZES DE FILMES DE PRINCESAS DA DISNEY

Jéssica Pereira da Rocha e
Danielle Almeida
(UFPB)

A representação da mulher na sociedade vem sendo discutida academicamente ao longo dos anos. A utilização das Princesas Disney como representatividade feminina existe desde a primeira delas ser apresentada (AGUIAR, BARROS 2015; LOPES 2015; SANTOS 2016): Branca de Neve no filme Branca de Neve e os Sete Anões de 1937. Esse filme foi um marco no cinema mundial por ter sido o primeiro longa metragem de animação, trazendo uma protagonista com características delicadas e habilidades de uma mulher perfeita. Essa visão, no entanto, vem sendo modificada por princesas que traduzem cada vez mais diferentes etnias e atitudes. Consideraremos como representações semióticas os cartazes promocionais dos filmes: Branca de Neve e os Sete Anões, A Pequena Sereia e Frozen: Uma Aventura Congelante, da Disney, contendo respectivamente as princesas Branca de Neve, Ariel e Elsa, com o objetivo de analisar, à luz da Gramática do Design Visual (GDV) de Kress & Van Leeuwen ([1996] 2006), a representação das princesas e seu papel ao longo do tempo. Para tanto, utilizaremos a classificação das princesas como Clássicas, Rebeldes e Contemporâneas proposta por Breder (2013). Percebemos, através da análise dos cartazes das princesas, que eles nos mostram diferenças significativas de cada época, na qual as mulheres saem de uma posição indefesa, lutam por sua independência e buscam cada vez mais o protagonismo em suas ações. Porém, mesmo que a visão do feminino esteja mudando, alguns perfis culturais ainda apresentam carência no que se refere à representação da mulher de forma justa. Assim, as personagens vistas nas telas do cinema podem refletir positivamente no imaginário infantil, exercendo um papel importante na construção de uma sociedade onde as mulheres terão o protagonismo merecidos.

Palavras-chave: Princesas Disney. Cartazes. Representatividade. Gramática do Design Visual.

É FESTA! UM OLHAR PARA O DISCURSO ESPACIAL DE CENÁRIOS TEMÁTICOS INFANTIS PELAS LENTES DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL E SUAS AMPLIAÇÕES

Cláudia Regina Ponciano Fernandes
(IFPB/UFPB)

Pesquisas em multimodalidade têm mostrado a relevância de se analisar um texto considerando a gama de modos semióticos responsáveis por efeitos de sentidos: oral, escrito, visual, auditivo, gestual, tátil e espacial. Dentre os diversos textos multimodais voltados para a infância no contexto brasileiro, os cenários temáticos de festas infantis, em casas de festas, comunicam mensagens para as crianças, e demais usuários, sobre o mundo social em que vivem. São ao mesmo tempo 'espaços' construídos para serem usados como local de comemoração e 'espaços' para serem lidos como textos, mas que por serem tão habituais, provavelmente, passam despercebidos pelo leitor. Nessa perspectiva, este trabalho visa explicar como um cenário temático realiza significados interacionais de maneira semelhante a um texto verbal. Especificamente, pretende-se observar o grau de segurança/insegurança e de identificação oferecido aos usuários para se sentirem confortáveis, seguros e afiliados, construindo e mantendo a interação. O estudo ancora-se nos conceitos de multimodalidade, infância, festa e texto espacial. A Gramática do Design Visual (KRESS e VAN LEEUWEN, [1996]2006) e sua ampliação para o discurso espacial (STENGLIN, 2004; RAVELLI e MCMURTRIE, 2016) é utilizada como ferramenta teórico-metodológica. É uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza descritiva e exploratória, com coleta de dados de cunho documental e de campo. O corpus é composto por três fotografias de cenários temáticos de diferentes festas de aniversário infantil, ocorridas em uma mesma casa de festas. Os resultados revelam que o espaço destinado à festa funciona como portador de uma narrativa de si mesmo e do outro, baseada em atributos simbólicos de narrativas pré-existentes, mas que não evidencia maior interação e liberdade de movimento por parte da criança.

Palavras-chave: Multimodalidade; Infância; Festa; Texto espacial.

UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DOS ESPAÇOS INFANTIS

Lucas Francelino de Lima
(UFPB)

No campo de estudos semióticos, um dos principais ramos de pesquisas diz respeito à natureza dos diferentes sistemas de comunicação presentes na sociedade e de que modo ocorre o processo de construção de seus significados. É tomando como base essa perspectiva, que espaços tridimensionais como escolas, igrejas, praças e parques são concebidos enquanto textos, devido ao seu potencial para criar sentidos aos indivíduos que deles se utilizam. Contudo, a linguagem dos espaços tridimensionais nem sempre é tão óbvia e clara de ser percebida. Em vista disso, a atual pesquisa almeja propor alguns modelos de análise semiótica para os espaços tridimensionais, de modo a auxiliar a leitura de tais textos. Para isso, são analisados espaços de lazer destinados ao público infantil na cidade de João Pessoa, com base nos procedimentos metodológicos desenvolvidos por Kress e Van Leeuwen (2006) na Gramática do Design Visual. O artigo identifica alguns dos teóricos centrais que respaldam essa perspectiva, como Ravelli (2014) e Thibault (2019), englobando as noções de metafunções e a concepção de espaços tridimensionais como textos. Além disso, descreve alguns dos principais significados possíveis de serem transmitidos por esses textos, bem como os significados que podem surgir a partir de um processo de interação entre texto e leitor.

Palavras-chave: Espaços tridimensionais. Infância. Semiótica

DO MR. MAGOO TOY CAR AOS BRINQUEDOS INCLUSIVOS CONTEMPORÂNEOS: UM PERCURSO HISTÓRICO, SOCIOCULTURAL E LINGUÍSTICO

José Maria de Aguiar Sarinho Junior
(UFPB)

Os brinquedos e os seus significados, expressos durante o brincar, não só demonstram aspectos da comunicação, mas também revelam a transmissão de conteúdos culturais. Nesse contexto, com base em estudos que dizem respeito à relevância dos brinquedos na concepção de novas realidades socioculturais (ALMEIDA, 2017), esta pesquisa objetiva investigar de que forma a deficiência é representada nos brinquedos inclusivos, a partir do respaldo teórico da Gramática do Design Visual (KRESS; van LEEUWEN, 1996, 2006), intencionando não apenas aprofundar estudos nessa área, mas também suscitar discussões acerca do papel desses artefatos na produção textual e leitura multimodais. Nessa perspectiva, convém ressaltar, também, as contribuições teóricas de Silva e Almeida (2018), Caldas-Coulthard e Van Leeuwen (2002), Halliday (1994), Santaella (2012), dentre outras, cujas abordagens estão voltadas para uma perspectiva sociossemiótica de estudo dos textos; além de Ariès (2005), Chateau (1987), Curtis (2006), Moyles (2002), Silveira e Afonso (2009), que problematizam e defendem a contribuição do brincar para a construção do desenvolvimento das crianças, como expressão de uma determinada realidade sociohistórica e cultural. Na verdade, buscamos contribuir com a área da Linguística a partir de análises suscitadas por aspectos linguísticos e sociais. Trata-se, portanto, de uma pesquisa de natureza qualitativa, de cunho descritivo e interpretativista, cujo objeto de análise é constituído de bonecos da coleção “Amigos da Inclusão” que são confeccionados manualmente. Esta análise aponta para uma reconfiguração dos brinquedos inclusivos, na atualidade, a partir de uma perspectiva sociossemiótica de estudo dos textos, possibilitando releituras de estereótipos socioculturais e históricos.

Palavras-chave: Multimodalidade; Semiótica Social; Brinquedos inclusivos.

ANALISANDO AS CAMADAS DA EMBALAGEM DA L.O.L. SURPRISE À LUZ DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

Polianna Ferreira da Silva Torres
(UFPB)

A boneca surpresa L.O.L. Surprise foi criada em 2016 pela MGA Entertainment inspirada pela tendência de vídeos de “unboxing” no YouTube, onde crianças e adultos abrem embalagens de brinquedos, ou outros objetos, para mostrar aos espectadores como funciona ou o que faz. Sendo um brinquedo colecionável, com a possibilidade de mais de cem bonecas surpresa, a L.O.L. Surprise, que é um sucesso de vendas, explora o brincar pela descoberta das várias camadas envolvidas no “unboxing” da embalagem da boneca. O marketing da L.O.L. Surprise não envolve anúncios de TV e toda a sua estratégia é focada em vídeos no YouTube mostrando crianças abrindo (e/ou descobrindo) o brinquedo. É possível perceber que abrir a embalagem, e consequentemente descobrir a boneca, faz parte da experiência/brincadeira da L.O.L. Surprise. Já que o crescimento da boneca norte-americana L.O.L, não só no Brasil mas ao redor do mundo (FORBES, 2017), é um tendência de sucesso crescente nos últimos anos (BUSINESS INSIDER, 2018) , a pesquisa tem como objetivo descrever e analisar os aspectos multimodais das camadas da embalagem da boneca, percebendo como o elemento surpresa é construído através delas. Portanto, para a análise das camadas da embalagem nos apoiaremos na Gramática do Design Visual de Kress & Van Leeuwen (2016) e suas metafunções visuais, que derivam da linguística sistêmico-funcional de Halliday (1978). A descrição e a análise revelam um estímulo à curiosidade nas crianças, acentuado pelo aspecto interativo percebido através da linguagem verbal, assim como uma tendência em direção ao consumismo e maior engajamento com as redes sociais.

Palavras-chave: Brinquedos, Multimodalidade, Embalagem, Surpresa, Gramática do Design Visual

TEXTOS MULTIMODAIS DO UNIVERSO INFANTIL: ANÁLISE À LUZ DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL E SUAS AMPLIAÇÕES

Cláudia Regina Ponciano Fernandes
(IFPB/UFPB)

Massilon da Silva Moreira dos Santos Júnior
(UFPB)

A temática multimodalidade e infância, aparentemente limitada, amplia um olhar de investigação para artefatos do universo infantil que ainda não foram ou foram pouco explorados pela academia. Dentre os vários modos semióticos constituintes de significados (COPE e KALANTZIZ, 2000), selecionamos o espacial e o gestual, demonstrados, respectivamente, pelo exterior de uma casa de festa infantil e a brincadeira com cantigas de roda presentes no texto fílmico, ambos compreendidos como textos produzidos para a criança ou pela criança. O presente trabalho visa discutir os significados interacionais, identificando e explicando elementos que constroem e mantêm relações entre esses textos e o observador. Nosso estudo respalda-se no conceito de multimodalidade (KRESS E VAN LEEUWEN, 2006; NASCIMENTO, BEZERRA E HEBERLE, 2011; SILVA E ALMEIDA, 2018), de infância (ARIÈS, 2005, ALMEIDA, 2011), de texto espacial (RAVELLI E HEBERLE, 2016; RAVELLI E MCMURTRIE, 2016) e de texto fílmico (IEDEMA, 2001; BALDRY; THIBAUT, 2005). Utiliza-se da Gramática do Design Visual (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006) e suas ampliações para o discurso espacial (STENGLIN, 2004; RAVELLI E MCMURTRIE, 2016) e para imagens em movimento (VAN LEEUWEN, 2005; KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). É uma pesquisa qualitativa de cunho interpretativista, uma vez que descreve, analisa e interpreta os dados concebidos em situação real de interação. O corpus é composto por fotografias do exterior da casa de festa Popótamus e por quadros de transitividade visual (frames) de um vídeo em que crianças brincam de roda, ambos fazendo parte de uma pesquisa mais ampla no contexto da capital paraibana. Os resultados apontam dois aspectos principais como mediadores de interação entre os produtores dos textos e o observador: no texto espacial, ícones visuais típicos do mundo infantil funcionam como um convite à interação; no texto fílmico, a dinamização da imagem determinada pelo corpo da câmera torna-se o elemento mediador que determina a interação.

Palavras-chave: Multimodalidade; Infância; Texto espacial; Texto fílmico.

ANÁLISE MULTIMODAL DA PROPAGANDA MELISSINHA

Maria da Conceição da Rocha Cavalcante
(UFPB)

O presente trabalho consiste na análise dos recursos semióticos da propaganda Melissinha com Pochete, veiculada em televisão aberta no ano de 1986 e que está disponível na plataforma do YouTube, contando com mais de 630 mil visualizações até a data atual. O referido vídeo é uma das peças publicitárias que compõem o perfil da personagem da aluna “Dona Nina”. A propaganda retrata a personagem infantil de uma aluna que se utiliza dos produtos da citada marca para confrontar a professora, praticando atos fraudulentos na escola e frequentemente expondo a mestre a situações difíceis na presença dos colegas de turma e de autoridades. O comercial foi contestado por pais, professores e instituições na época em que foi exibido, chegando a ser retirado do ar pelo Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (CONAR) devido ao seu teor de persuasão. Compreendendo que, o comportamento da personagem é influenciador podendo tornar-se subjetivo para as crianças se não for devidamente refletido, propõe-se uma análise fundamentada na Teoria Multimodal da Semiótica Social, especificamente nos trabalhos de Kress (2010), van Leeuwen (2005, 2006) e Kress e van Leeuwen (2006), por meio do qual se identifica e interpreta os recursos semióticos utilizados no comercial e a relação da imagem em movimento com outros modos semióticos para a produção de significados – sons, imagens, cor, tipografia –, os quais interagem para a construção de identidade da personagem da aluna. Diante do exposto, faz-se necessário uma reflexão do que se tem representado enquanto universo infantil e das práticas docentes nos dias atuais, assim como de aprofundamento nos estudos multimodais.

Palavras-chave: Multimodalidade, Propaganda, Semiótica Social, Infância, Recursos Semióticos.

MULTIMODALIDADE E MATERIAL DIDÁTICO: ANÁLISE DE ATIVIDADES DE LEITURA EM LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS

Maria Eduarda Sousa Santos
Isadora Teles de Oliveira
Thalia A. F de Almeida
(UFPI)

A imagem sempre fez parte da comunicação humana. Com os avanços tecnológicos, a mesma passou a receber mais destaque em variadas funções, sendo encontrada frequentemente em contextos sociais, culturais e educacionais. Como resultado disto, tornou-se comum a integração de diferentes modos em uma mesma composição, cenário que favorece a criação de textos multimodais e, conseqüentemente, torna necessário o estudo de como se dá a produção de sentido nesses textos, especificamente em materiais didáticos, onde a imagem sempre esteve presente, porém, nos últimos anos, passaram a ocupar mais espaço no layout. Com isso, o objetivo deste trabalho é explorar a relação de status estabelecida entre texto verbal e imagem em materiais didáticos infantis, no intuito de compreender como a união entre os modos contribui para a aquisição linguística de crianças na faixa etária de 8-10 anos que começaram a aprender inglês. Para isso, analisamos atividades de leitura a fim de identificar as relações texto-imagem propostas por Martinec & Salway (2005) e identificar como o significado pode ser produzido pela criança. O critério utilizado na escolha das atividades foi a seleção daquelas que possuíam em sua composição uma imagem e um texto verbal. Assim, foram selecionadas um total de 12 atividades de leitura disponíveis no material Got it! produzido pela Oxford, especificamente para o público infantil com nível básico de inglês. Como resultado, foi observado que dentre as 12 atividades selecionadas, 6 apresentaram status desigual, com a imagem subordinada ao texto, e 6 apresentaram status igual, sendo complementares. Como bases teóricas, adotamos o conceito de Multimodalidade em Kress (2010), as relações de status propostas por Martinec e Salway (2005) e os trabalhos de Unsworth (2010) sobre materiais didáticos.

Palavras-chave: Multimodalidade. Infância. Material Didático. Relação de status.

O QUE DIZEM OS LIVROS DIDÁTICOS E OS PROFESSORES DO ENSINO INFANTIL SOBRE AS CANTIGAS DE RODA: UMA PERSPECTIVA HISTÓRICA E TRANSMIDIÁTICA

Massilon da Silva Moreira dos Santos Júnior
(UFPB)

Dentre a numerosidade de brincadeiras desenvolvidas no contexto da cultura lúdica da infância (BROUGÈRE, 2016), destacamos as cantigas de rodas, brincadeiras do folclore e da cultura brasileiros em que crianças teatralizam narrativas através do uso da voz, do corpo, do jogo cênico e do movimento. Essas brincadeiras podem ser tomadas como textos pelo fato de que seus recursos semióticos não funcionam isoladamente, mas se articulam em diferentes níveis de organização textual (SANTOS JÚNIOR; ALMEIDA, 2018). As cantigas de roda realizaram um processo histórico-situacional (JURADO FILHO, 1985), em que eram brincadas por adultos e passaram a ser exclusivas do contexto infantil, inicialmente performatizadas nas ruas e no seio familiar. Em uma perspectiva transmidiática, elas saíram desses espaços e passaram a ser encontradas em diferentes mídias, como nos livros didáticos das escolas e nas plataformas digitais. Assim, nesse trabalho, tomamos seis coleções de livros didáticos de língua portuguesa voltados para o ensino infantil (EI) para verificar a presença das cantigas de roda e como elas são utilizadas no ensino institucional. Também foram entrevistadas três professoras de turmas do EI para compreender como elas utilizam estas brincadeiras em sala de aula. Constatamos que as cantigas de roda aparecem exclusivamente nos livros dos 1º e 2º anos, sem nenhum registro nos livros dos demais anos do EI. A entrevista com as professoras revelou que existe a utilização das cantigas de roda na sala de aula, mas que elas têm consciência do pouco espaço reservado para elas. Esses achados demonstram que as cantigas de roda estão em processo de pouco ou nenhum reconhecimento, e que sem a manutenção dessas brincadeiras no âmbito escolar no decorrer dos estudos dos alunos, elas podem cair no esquecimento comprometendo a sua existência no contexto cancionero brincante infantil.

Palavras-chave: Cantigas de roda; multimodalidade; transmídia; livro didático; professores

A REPRESENTAÇÃO DO FEMININO EM CAPAS DE MANGÁS: KIMI NI TODOKE E NANATSU NO TAIZAI

Daniel Rodrigues Cavalcanti
(UFPB)

As capas de mangás podem ser tomadas como um gênero textual representativo de uma estética que traz um arcabouço de significados ideológicos construídos em representatividades que são passadas para as crianças e para os adolescentes como naturais em um processo de consumo de narrativas. Estas histórias perpetuam e recriam um padrão de relações sociais baseadas na práxis de uma sociedade. O nosso trabalho busca evidenciar a construção das representações do feminino nos mangás Nanatsu no Taizai e Kimi ni todoke com a luz da Gramática do Design Visual (CALDAS-COULTHARD et van LEEUWEN, 2002) e com o suporte de Almeida (2009), Aranha (2010) e Batistella (2009). Nossa hipótese central é que as personagens femininas são predominantemente colocadas em processos conceituais para mangás destinados ao público feminino juvenil e em processos conceituais/narrativos com apelo erótico em mangás voltados para o público masculino juvenil. Estes padrões de construção das capas podem ser encarados como um elemento de reforço de um padrão social estabelecido e desejado para as gerações futuras. Através de nossas observações pudemos perceber que o mangá shojo – nomenclatura utilizada para mangás destinados ao público feminino jovem – Kimi ni todoke traz significados sociais específicos para as expectativas que são construídas para o seu público-alvo. Ao observar as capas deste mangá fica notável a presença da metafunção representacional em que o corpo feminino é constantemente representado em processos conceituais, o que não acontece em Nanatsu no Taizai, focado no público masculino, em que as construções imagéticas são constantemente eróticas especialmente para o corpo feminino.

Palavras-chave: Representatividade; Mangás; Gramática do Design Visual

O POTENCIAL COMUNICATIVO DA TIPOGRAFIA EM JOGOS DIGITAIS: UMA ANÁLISE MULTIMODAL DO JOGO PEGGLE BLAST

Cristiana Barbosa Nunes da Silva
(IFPI)

Beatriz Gama Rodrigues

Vânia Soares Barbosa
(UFPI)

As tecnologias digitais têm proporcionado o desenvolvimento e aprimoramento de novas ferramentas imersas na sociedade contemporânea. Entre estas, destacamos os jogos digitais, disponíveis por meio de plataformas diversas como smartphones, consoles, computadores, tablets, entre outros. Além de promover entretenimento, as tecnologias também têm proporcionado aprendizagem, como no caso de alguns jogos digitais infantis, que apresentam recursos com potencial para contribuir com o processo de ensino aprendizagem da criança. Dentre estes, destacamos os recursos tipográficos com potencial para produzir significado que, juntamente com os demais recursos semióticos empregados, colaboram para a produção de sentido no meio nos quais estão inseridos. Com o objetivo de analisar a tipografia como recurso semiótico multimodal em jogo digital infantil, para a execução desta investigação realizamos análises de prints do jogo digital Peggle Blast, direcionado para crianças, por meio do estudo da tipografia empregada com base nas categorizações tipográficas propostas por van Leeuwen (2006), Serafini e Clausen (2012), entre outros. Para suporte teórico tomamos como base as teorias sobre semiótica, multimodalidade, tipografia e jogos digitais. Como objeto de análise capturamos dois prints das telas do jogo acima mencionado os quais apresentavam processos verbais escritos, investigando a tipografia empregada e sua relação com os demais recursos semióticos presentes na imagem para pesquisarmos sobre a contribuição da tipografia como produtor de significado neste ambiente infantil. Verificamos por meio desta pesquisa, após as análises multimodais realizadas, o potencial da tipografia como recurso semiótico comunicativo presente em jogos digitais e sua contribuição para a construção do sentido além do texto verbal escrito.

Palavras-chave: Semiótica; Jogo digital; Tipografia; Multimodalidade

RECURSOS DIDÁTICOS VISUAIS PARA A EDUCAÇÃO DOS SURDOS

Edneia de Oliveira Alves
Anabelle Sousa Azevedo
(UFPB)

O surdo em seu discurso, constantemente, aponta para a necessidade de adequação da educação no sentido de desenvolver um trabalho voltado para suas potencialidades e a visualidade é um desses fatores. O surdo percebe o mundo através da sua visão (STROBEL, 2009) que é usada como forma de compensação da percepção auditiva (ALVES, 2016), sendo assim, faz-se necessária adaptação dos materiais didáticos para uma educação efetiva. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é descrever experiências do uso de Narrativa Visual Lógico Didáticas (NVLD) e Representações Imagéticas Didáticas (RID) no ensino ao surdo. Esses materiais são utilizados como um dos recursos didáticos para o ensino de língua portuguesa para surdos. Santos e Alves (2018) afirmam que a NVLD é uma sequência de imagens estáticas representativas de uma mensagem exposta em texto verbal. Assim como a RID, ela é uma decodificação de uma mensagem por meio de sequência de fotos. Porém, o que as difere é que a primeira tem uma relação de co-dependência do texto verbal, transformando-se em uma tradução intermodal. De acordo com Brait (2013), o verbo-visual é um uno em que texto verbo-visual é um todo significativo. Assim, a NVLD se torna uno com o texto verbal que representa. No ensino de língua, esses recursos tem sido de bastante valia, pois, a NVLD contribui para a compreensão do texto verbal à medida que o aluno busca na imagem a significação da palavra ou da frase desconhecida ou confere sua hipótese de significação e ainda descobre novas. No trabalho com gramática, a RID demonstra-se eficaz, pois, o uso de setas para apontar as relações sintáticas ou uso cores destacando a flexão verbal, por exemplo, promove melhor compreensão do conteúdo. O uso de recurso visual possibilita ao surdo a apreensão mais segura, rápida e clara do conteúdo.

Palavras-chave: Surdo. Ensino de língua. Narrativa Visual Lógico-Didática. Representação Imagética Didática.

ENTRANDO NA BRINCADEIRA: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DA IMAGEM DE CRIANÇA EM EMBALAGENS DE BONECAS

Juliana Barbosa dos Santos
(UFPB)

Neste trabalho, a embalagem é entendida como um texto multimodal, pois é constituída não apenas pela linguagem verbal escrita, mas também por um amplo contingente de recursos visuais. O corpus desta pesquisa é um conjunto de seis fotos de embalagens de bonecas; três fotos são de bonecas lançadas a partir de 2006 e as outras três embalagens são de bonecas da década de 80. Os objetivos desta pesquisa são: analisar as caixas de bonecas a fim de descobrir qual é a imagem de criança e/ou público consumidor; estabelecer as diferenças e similaridades entre as embalagens da década de 80 e as atuais; refletir sobre a infância atual e compará-la com a infância da década de 80; discutir os papéis de gênero que surgirem no decorrer da análise. Para cumprir com os objetivos desta pesquisa, analisamos as embalagens sob a perspectiva da Semiótica Social e a Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e Van Leeuwen (2006) e, de forma complementar, para melhor compreensão do enunciado, utilizamos o suporte teórico da Semiótica Francesa, mais especificamente, o método de análise desenvolvido por Greimas (1973, 1979). Os resultados da análise revelam uma imagem contemporânea de criança que, por estar inserida num contexto de constantes estímulos visuais e sensoriais, se tornou mais exigente e demanda mais atividades por parte das bonecas. Apesar das diferenças, há ainda bastante coisas em comum entre as embalagens como, por exemplo, a classificação dos brinquedos por gênero que é algo tão presente atualmente quanto era na década de 80. Sendo assim, os resultados revelam que alguns comportamentos foram perpetuados ao longo do tempo, ao mesmo tempo em que indícios de uma nova infância são revelados.

Palavras-chave: Gramática do Design Visual. Semiótica Greimasiana. Criança. Embalagem. Boneca.

“BRINCAR DE FALAR”: O ENSINO DA ORALIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Bruna Costa Silva
(UFPB)

As ações de leitura, escrita, escuta e fala são os eixos norteadores para o trabalho com a linguagem ao longo da educação básica. No entanto, observa-se uma tendência à priorização da escrita e leitura, frente às ações que envolvem o oral. Assim, mediante a necessidade de dar voz à discussão acerca dos aspectos que perpassam o trabalho com a oralidade na escola, propomos a presente pesquisa, que tem por objetivo compreender como são pensadas as atividades que visam o desenvolvimento da oralidade na educação infantil, tendo em vista as habilidades que pretendem ser desenvolvidas no processo de ensino-aprendizagem que envolve a aplicação das atividades orais. Visando alcançar o objetivo proposto para esta pesquisa qualitativa de caráter interpretativista, foi realizada uma entrevista semiestruturada gravada com uma professora que possui experiência de atuação na educação infantil. Os questionamentos feitos tiveram como foco a metodologia que a docente costuma utilizar em sala de aula, na realização de atividades que envolvem a oralidade. Para fundamentar nossa discussão, tomamos como ponto de partida as orientações trazidas em alguns documentos oficiais que direcionam a educação infantil no país, como a DCNEI (2009), e a BNCC (2017). Acerca do conceito de oralidade, fundamentamo-nos em Zumthor (1993, 2000, 2005); e em Dionísio (2005, 2011) para pensar o texto oral multimodal. Ao final da discussão, compreendemos que as atividades que envolvem o uso da música, bem como a contação de história foram trazidas como exemplos, pela professora, e representam parte do imenso repertório de “eventos comunicativos multimodais” (SANTOS JUNIOR; ALMEIDA, 2019) que podem ser desenvolvidos no contexto da educação infantil. Assim, as ações lúdicas e brincadeiras que perpassam essas atividades, além de estimular aspectos como a criatividade, autonomia e a coordenação motora das crianças, auxiliam no desenvolvimento linguístico, permitindo que os educandos apreendam as ações comunicativas de maneira eficiente.

Palavras-chave: Oralidade, Educação Infantil, Brincadeiras.

***(Os resumos das comunicações são de responsabilidade dos próprios autores.)**