

A construção do sentido durante a leitura em ambiente digital por meio de textos multimodais¹

Francisco Wellington Borges Gomes

Lays Mesquita Azevedo

Universidade Federal do Piauí

Resumo: Este trabalho tem por objetivo explorar o conceito de multimodalidade (Granström, House e Karlson, 2002; Massaro, 2002; Ventola, Chares e Kaltenbacher, 2004; Ver Hulst, 2006) e o seu uso em ambientes de ensino de línguas. Buscamos apresentar como os elementos multimodais são capazes de produzir significados nos textos utilizados em sala. Neste viés, este trabalho apresenta algumas das características multimodais do texto digital capazes de promover a leitura mais significativa, além de tecer algumas considerações sobre as possibilidades pedagógicas oferecidas pela multimodalidade em diversos tipos de textos digitais, notadamente aqueles veiculados pela internet, pela TV, pelo celular e pelo videogame.

Palavras-chave: multimodalidade; ensino de língua inglesa; leitura.

Abstract: The aim of this paper is to explore the concept of multimodality (Granström, House & Karlson, 2002; Massaro, 2002; Ventola, Chares & Kaltenbacher, 2004; Ver Hulst, 2006) and its use in language teaching contexts. The discussion shows how the use of multimodality can construct meaning in texts used in the classroom. From this point of view, this paper presents some of the characteristics of multimodal digital texts that can promote meaningful reading. It also makes some considerations related to the pedagogical possibilities afforded by multimodality in several kinds of digital texts, especially those available on the internet, TV, cell phones and video games.

Keywords: multimodality; english language teaching; reading.

1.. Recebido em 18/05/2012. Aprovado em 27/11/2012.

Resumen: Este trabajo tiene por objetivo explorar el concepto de multimodalidad (Granström, House y Karlson, 2002; Massaro, 2002; Ventola, Chares y Kaltenbacher, 2004; Ver Hulst, 2006) y su utilización en ambientes de enseñanza de lenguas. Buscamos discutir como los elementos multimodales son capaces de producir significados en textos utilizados en el aula. En este bies, el trabajo presenta algunas de las características multimodales del texto digital capaces de promover la lectura más significativa. Además, él tese algunas consideraciones sobre las posibilidades pedagógicas ofrecidas por la multimodalid en diversos tipos de textos digitales, notadamente aquellos vehiculados por la internet, la tele, el celular y los vídeo-juegos.

Palabras-clave: multimodalidad; enseñanza de la lengua inglesa; lectura.

Introdução

Sabemos que com as inovações tecnológicas a sociedade em que vivemos se modificou; junto com ela, nossos pensamentos, nossos anseios, a forma como lidamos com os meios de comunicação, como nos relacionamos com as práticas de linguagem e com os suportes tecnológicos que nos cercam.

Adotamos, então, novos usos para antigos aparelhos. Isso ocorre, por exemplo, com os celulares, que, além da comunicação sonora por meio de ligações telefônicas convencionais, nos permitem mais recentemente o acesso à internet; permitem a comunicação por imagens e o envio de mensagens de texto, dentre várias outras possibilidades. Igualmente, somos instigados a desejar novos recursos oferecidos por aparelhos de TV, tais como a imagem digital, a gravação de programas no próprio aparelho e a possibilidade de obter informações na tela sobre os programas a serem exibidos. Com frequência, vamos ao cinema mais para ver tecnologias inovadoras como a exibição em 3 dimensões do que para acompanhar o enredo dos filmes. Desejamos, ainda, sempre mais capacidade de armazenamento em dispositivos cada vez menores, em que podemos guardar músicas, imagens estáticas, filmes, documentos digitais, dentre outros. Estes exemplos nos dão uma ideia de como estamos rodeados por artefatos tecnológicos e como eles modificam nossa forma de agir e interagir com outros e com a própria tecnologia.

Assim como altera as relações interpessoais, a presença de artefatos tecnológicos em nosso cotidiano influencia em outros domínios, como o cognitivo. É fácil perceber que nossa maneira de ler e escrever também vem sofrendo modificações devido à existência de novos suportes de leitura e novos formatos de textos. Com as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), e com a maior integração entre linguagem verbal e não verbal em suportes de leitura e escrita como TVs, computadores, celulares, *tablets*, dentre vários outros, novas habilidades são exigidas dos leitores de textos digitais. Nesses suportes, a junção de diversos elementos semióticos nos textos eletrônicos obriga o leitor a considerar novos modos de acesso e processamento da informação, à medida que a leitura de textos lineares dá espaço para a leitura não linear de elementos como imagens, cores, vídeos, diferentes tipos e tamanhos de letras, gráficos, charges, dentre outros.

Apesar de estas mudanças parecerem um fenômeno novo, sabemos que historicamente os meios de comunicação e informação sempre passaram por sucessivas transformações, provocando uma série de mudanças comportamentais e cognitivas. Para ilustrar isso, relembramos o percurso do livro, que ao passar das cópias manuscritas produzidas na Idade Média para a versão impressa, motivou alterações profundas tanto no modo como a informação era transmitida, quanto no comportamento social daqueles que a ela tinham acesso. Igualmente, as recentes mudanças nos formatos dos textos e no suporte em que eles são divulgados, que combinam *streaming*², *podcasting*³, *SMS*⁴, *TV on demand*⁵, vídeos no celular, *youtube*, etc. têm motivado ainda mais transformações no modo como a informação é percebida, assim como os hábitos e comportamentos daqueles que leem nesses suportes.

2. Tecnologia de transmissão de dados na qual eles são recebidos e processados em tempo real.

3. Arquivo digital de áudio ou vídeo que pode ser baixado e reproduzido em um dispositivo de mídia digital.

4. Acrônimo para o termo em inglês “short message service”, um sistema para envio de mensagens curtas por meio de telefones celulares.

5. Sistema de distribuição de vídeo por meio da internet ou por cabo, conforme solicitação do consumidor.

Essas mudanças, entretanto, não se limitam apenas aos usuários de artefatos digitais. Segundo Kleiman (2007) e Pietri (2007), ao discutirem letramento e leitura como uma prática social, mesmo pessoas não letradas, por estarem inseridas em uma sociedade predominantemente letrada, são influenciadas pelas mudanças provocadas por reconfigurações dos meios de informação e comunicação.

Ao processo de integração de diferentes formas de apresentação do conteúdo, autores como Granström, House & Karlson (2002), Massaro (2002), Ventola, Chares & Kaltenbacher (2004), Ver Hulst (2006), dentre outros, dão o nome de Multimodalidade. Segundo Granström, House & Karlson (2002), ela consiste no uso de dois ou mais dos cinco sentidos na troca de informação. Embora presente em todos os tipos de texto, sejam eles predominantemente escritos, visuais, sonoros ou cinemáticos, é evidente que em suportes digitais como o computador e a TV, a multimodalidade encontra-se potencializada. Neles, é a multimodalidade uma das grandes responsáveis pela construção dos significados.

Neste artigo, discutiremos o papel da multimodalidade no processo de construção de significados durante a leitura de textos digitais. Inicialmente, definiremos a natureza multimodal do texto, abordando o papel da integração entre linguagem escrita, imagens, cores, e outros elementos que constituem a estrutura textual. Em seguida, apresentaremos algumas das características multimodais do texto digital capazes de promover a leitura mais significativa e o acesso por grupos com necessidades especiais. Por fim, faremos algumas considerações sobre as possibilidades pedagógicas oferecidas pela multimodalidade em textos digitais para o ensino de leitura.

A constituição multimodal do texto impresso

Aguiar (2004) define texto como todo e qualquer objeto cultural, verbal ou não, em que está implícito o exercício de um código social para organizar sentidos por intermédio de alguma substância física. Sendo assim, jornais, literatura, televisão, entre outros, são suportes que reúnem textos. Todos

esses meios de comunicação têm como objetivo transmitir uma mensagem para seus leitores/telespectadores/receptores utilizando textos escritos, imagens e ilustrações, dentre vários outros elementos semióticos. Eles utilizam a multimodalidade para construir significados.

De acordo com Gama (2007) falar em multimodalidade não é somente falar em múltiplos modos de transmitir mensagem e conhecimento através de imagens, músicas e filmes. Igualmente, para Carmagnani (2008), multimodalidade são os diversos recursos disponíveis para comunicação, desde imagens congeladas como a fotografia, cores, sons, imagens em movimento, imagens transmitidas em tempo real, recursos cenográficos, tipos de letras, espaços em branco em contraste com as manchas na página impressa, quantidade de pixels na tela, enfim, uma enormidade de modos cada vez mais explorados para se relatar um fato, contar uma história, registrar acontecimentos ou para, simplesmente, manter contatos sociais.

Para Ventola, Chares & Kaltenbacher (2004), a multimodalidade não é uma característica apenas de textos modernos. Segundo eles, a relação entre linguagem escrita e imagens em um livro, presente desde o surgimento destes, é um exemplo da interdependência semântica entre duas linguagens diferentes para a construção do significado. Mais do que uma finalidade meramente estética, imagens em um livro contribuem para que os significados do texto escrito sejam compreendidos pelo leitor por meio do alto grau de iconicidade que as caracterizam, já que geralmente imagens representam objetos, ações e narrativas pelo mecanismo da semelhança. Isso faz com que, muitas vezes, seja possível depreender a ideia de uma passagem de um texto simplesmente se observando a imagem que o ilustra.

O mesmo frequentemente ocorre no sentido inverso: uma imagem, quando fora de um contexto, pode ter uma natureza altamente polissêmica, significando várias coisas diferentes, a depender da ótica de quem a observa. Estes múltiplos sentidos, entretanto, são reduzidos quando se leva em consideração o contexto linguístico, tal como podemos observar na figura 1, a seguir, que retirada de uma campanha publicitária e desprovida de um contexto linguístico pode motivar interpretações diversificadas:

Figura 1: O Caráter polissêmico da imagem



Figura 2: Redução de polissemia pelo contexto linguístico



Fonte: <http://laboratoriodepropaganda.blogspot.com/2009/06/sem-medo-de-ser-nonsense.html>

Podemos observar que enquanto a figura 1 oferece ao receptor da mensagem uma infinidade de significados possíveis, na figura 2, a interpretação

é direcionada pela associação entre a imagem e o texto escrito, revelando o caráter multimodal dessa relação quando estes colaboram entre si para transmitir significados. De acordo com Ventola, Chares & Kaltenbacher (2004), as gravuras, além do layout do texto, das sentenças, da disposição e da tipografia do título e dos subtítulos, da numeração das páginas, das legendas, das tabelas, das notas de rodapé, dentre outros elementos comuns em textos escritos, são claros exemplos da presença da multimodalidade nos textos tradicionais.

Outro exemplo de como a multimodalidade é responsável pela significação em textos impressos pode ser percebido na gravura a seguir, retirada de uma capa da revista VEJA, publicada em meados do segundo turno para eleição presidencial no Brasil, em 2010:

Figura 3: Capa da Revista Veja.



Fonte: Revista Veja, edição publicada em 16/10/10.

Em uma análise de como os elementos multimodais se associam na capa da revista, percebemos inicialmente a imagem do Senador Aécio Neves, ex-governador de Minas Gerais. Associada a ela, com a função de garantir o reconhecimento da fotografia, encontramos o título da revista “O poder de Aécio”, que também traz implícito o fato de o senador ser considerado, na época, a principal força política de Minas que poderia mudar o rumo das eleições daquele ano, a favor de Serra, candidato à presidência da república. Esta ideia é reforçada pelo subtítulo em que se lê a expressão “Político das viradas eleitorais impossíveis”, que faz referência ao fato de Aécio ter escolhido como sucessor para o governo Antônio Anastasia, “até então desconhecido”, mas eleito na primeira rodada com 6,3 milhões de votos. A ideia da revista de apresentar Aécio Neves como político forte, “das viradas impossíveis” e dono de um capital político capaz de influenciar no resultado das eleições do segundo turno de 2010 é reforçada pela imagem do político, que assume a postura de um super-herói pronto para ação, revelando o uniforme verde e amarelo e o símbolo “confirma” no peito.

Na intenção de reconstruir conhecimentos e crenças, a foto reforça a idéia de bom moço do político, um “Super-Homem”, reforçada pela cor azul do fundo e pelo semblante do Senador. A tecla ‘confirma’ ressalta o apelo e o poder de convencimento da mensagem. E, sendo assim, a associação multimodal entre os diversos elementos da capa da revista tem a função de fixar no leitor o tema que está sendo discutido.

Segundo Stöckl (2004: 16), imagens e textos escritos são inseparáveis, em parte devido às diferenças na percepção do texto escrito e da imagem pelo cérebro:

A linguagem [escrita] é um modo linear que exige a integração sucessiva de signos em frases, enquanto as imagens são mais baseadas na percepção simultânea do todo. Consequentemente, imagens podem ser vistas como um modo rápido relacionado à linguagem, uma vez que elas não necessitam de *phasing* [esforço do receptor para integrar diferentes estímulos, geralmente produzidos em momentos distintos]. Sabemos a partir de experimentos

psicológicos que imagens têm uma tendência muito maior para prender a atenção durante a percepção do que a linguagem [escrita] e que elas podem ser memorizadas de forma muito mais fácil e eficiente. Isto tem a ver com as características do código – nenhum registro precisa ocorrer e imagens podem ser vistas como um código próximo da realidade, ou – como alguns semioticistas argumentam – uma ‘linguagem’ sem um código. A velocidade da percepção da imagem é reduzida por causa da simultaneidade da informação ‘gestáltica’, uma vez que o impacto comunicativo das imagens é visto no *input* sensorio imediato.⁶

Stöckl (2004) advoga a “superioridade” na percepção da imagem em relação ao sistema escrito, já que, segundo ele, aquela é processada mais rapidamente. Entretanto, ele também considera que os dois sistemas são indissociáveis, uma vez que um dá instrumentos para a compreensão do significado onde o outro deixa a desejar. Observando novamente as figuras 2 e 3, percebe-se que a interpretação dos textos se deve à interdependência entre imagem e escrita, em que o conteúdo linguístico e sua disposição tipográfica induzem à construção do sentido metafórico da imagem.

Assim como a percepção da imagem e textos escritos, a percepção da fala também é um fenômeno multimodal. Na conversação face a face, por exemplo, a compreensão por parte dos interactantes se dá em grande parte pela associação entre código sonoro e gestos, expressões faciais e outras linguagens corporais. Massaro (2002) justifica esta afirmação ressaltando a importância do contexto situacional para a compreensão da mensagem. Para o

6. (Tradução nossa) “language is a linear mode that calls for the successive integration of signs into phrases, whereas images are rather based on simultaneous and holistic gestalt perception. Consequently, images can be regarded as a quick mode relative to language as they do not necessitate phasing. We know from psychological experiments that images are far more likely to be attention-getter in perception than language and can also be memorised much more easily and affectively. Both have to do with their analogue code characteristics – no recording needs to take place and pictures can therefore be regarded as a code close to reality or – as some semioticians have argued – a ‘language’ without a code. The speed of pictorial perception is usually put down to the simultaneity of gestalt information, whereas the communicative impact of images is seen in the immediate sensory input”.

autor, muitos dos ambientes em que a comunicação oral ocorre envolvem um canal auditório ruidoso que diminui a capacidade perceptiva dos interactantes. Nestes casos, gestos e expressões faciais aumentam o grau de inteligibilidade do discurso oral. Da mesma forma, para Granström, House & Karlson (2002), na interação face a face, pelo menos duas modalidades sensoriais estão envolvidas, a audição e a visão, sendo que a informação visual fornecida pelos interactantes e pelo ambiente complementa os pontos em que a informação auditiva é deficiente, uma vez que cada sistema oferece diferentes tipos de informação, embora convergentes. Ainda para os autores, gestos são parte dos processos cognitivos relacionados à fala, uma vez que são motivados pelas mesmas unidades de ideias.

Nos dias de hoje, há uma grande valorização em relação ao visual. Na internet, na publicidade, nos jornais, dentre outros meios, encontramos, a todo instante, textos ricos em imagens. No ambiente digital, especialmente, essas imagens se associam a sons, vídeos, animações e cores, fazendo com que a transmissão da mensagem seja múltipla, em que significados diversos são transmitidos em associação para construir um todo coerente. A mensagem escrita tradicional cede espaço para a mensagem-imagem (Oliveira 2006) à medida que a multimodalidade nos textos digitais fornecem ao leitor uma riqueza de detalhes que o auxiliam na leitura. A seguir, discutiremos um pouco mais sobre as características multimodais dos textos digitais.

Textos digitais e multimodalidade

Os textos na internet se apresentam em forma de hipertexto, que consiste em vários segmentos textuais multimodais conectados através de links eletrônicos. O termo hipertexto foi criado no início os anos 60 para exprimir a ideia de escrita/leitura não linear em sistemas digitais. Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de dados ligados entre si por conexões, que podem ser palavras, imagens, gráficos sequências sonoras, dentre outros (Marcuschi 2001; Gomes 2010; Xavier 2010; Carvalho 2011).

O hipertexto permite ao leitor decidir o rumo a seguir na sua viagem pela leitura, tornando o tempo e o espaço, em relação à construção textual, flexível.

Entretanto, ao contrário do que se pode pensar, o hipertexto não está restrito à tela do computador. Em celulares e videogames, por exemplo, recursos hipertextuais são encontrados e explorados por pessoas de todas as idades.

No hipertexto, a linguagem escrita tradicional cede espaço para a mensagem-imagem (Oliveira 2006). A multimodalidade nos textos da internet permite ao leitor uma riqueza de detalhes, que auxiliam na interpretação e no entendimento da informação. Em alguns casos, a imagem por si só já transmite a ideia geral da mensagem, tornando, assim, o texto escrito dependente do texto imagético. Ambos são utilizados para complementar o sentido um do outro e esclarecer possíveis dúvidas durante o ato de leitura.

Carmagnani (2008) comenta que a utilização dos vários recursos disponíveis em cada um dos meios colabora argumentativamente para a construção do fato relatado, estabelecendo visões parciais dos acontecimentos e assim elaborando um texto que pode e deve ser compreendido para além do texto verbal.

Ver Hulst (2006), conduzindo estudos empíricos comparativos entre a percepção somente visual, a percepção somente auditiva, e a percepção integrada dos dois sistemas, concluiu que enquanto a compreensão de estímulos auditivos isolados foi superior à compreensão de estímulos visuais isolados, a compreensão de estímulos audiovisuais integrados foi ainda maior. Ainda, segundo a autora, quando expostos simultaneamente a estímulos auditivos e visuais não integrados, ou seja, que tratavam de mensagens diferentes, os sujeitos de sua pesquisa mostraram baixos índices de compreensão, tanto de um estímulo quanto do outro, sugerindo que eles integravam pistas auditivas e visuais para aumentar o grau de inteligibilidade dos estímulos e que a falta de integração acarretou em perda de compreensão da mensagem. Para a autora, a percepção da mensagem é o resultado da integração de ao menos dois estímulos semióticos diferentes.

Embora presente em todos os tipos de texto, sejam eles predominantemente escritos, visuais, sonoros ou cinemáticos, é evidente que, em suportes digitais como o computadores, celulares, TVs, videogames e *tablets*, a multimodalidade encontra-se potencializada. Stöckl (2004: 16), por

exemplo, nos diz que o e-mail, resultado da integração de elementos orais e escritos, é um exemplo claro de como os interactantes transmitem significados por meio da associação de sistemas diferentes. Segundo ele:

Na comunicação por e-mails pessoais ou em alguns tipos de propaganda, por exemplo, textos são midiaticamente criados na escrita enquanto são conceitualmente de natureza oral. Assim, características de textos tipicamente orais que normalmente surgem com a ajuda de meios para-verbais podem ser transportados para o meio escrito usando recursos tipográficos e seus sub-sistemas.⁷

Portanto, vemos que a multimodalidade atua como facilitadora da leitura de textos digitais por fazer com que os leitores agreguem todos os modos semióticos contidos naqueles textos de forma a atribuir-lhes sentido.

Sobre a utilização simultânea de vários recursos semióticos, podemos ver que textos digitais são, ainda, exemplos positivos da acessibilidade proporcionada pelo seu carácter multimodal. Como exemplo, Gambier (2006) menciona o site da prefeitura de Montreal (www.ville.montreal.qc.ca). Nele, ao seleccionar a opção *accès simple*, na página inicial, visitantes com variados graus de deficiência podem ter acesso facilitado às informações ali dispostas. O site apresenta três versões alternativas: uma com textos simplificados e conteúdo organizado por imagens, que se destina a pessoas com problemas de leitura; uma com ortografia alternativa, que, de acordo com o próprio site, “destina-se a pessoas com incapacidades intelectuais severas e que são incapazes de ler textos simples”⁸; e uma versão sonora que reproduz oralmente alguns dos textos nele publicados.

7. (Tradução nossa) “In personal e-mail communication or in some types of advertising, for instance, texts are medially raised in writing while conceptually they are oral in nature. So typically oral textual characteristics normally realised with the help of para-verbal means in speech may be transported to the written medium using typography and its sub-modes.”

8. (Tradução nossa) “S’adresse aux personnes qui ont des incapacités intellectuelles sévères et qui sont incapables de lire des textes simples”

Na TV, a acessibilidade proporcionada pela multimodalidade vai ainda mais além, à medida que a associação entre os diferentes modos semióticos permite a pessoas com alguns tipos de deficiência oportunidades para participar de atividades cotidianas. É o que ocorre, por exemplo, com as legendas produzidas para pessoas com problemas auditivos (*closed captions*). Neste caso, as legendas visam, por meio da multimodalidade, compensar a falta de informação auditiva, substituindo-a pelo texto escrito, que se integra à imagem para transmitir os sentidos pretendidos pelos programas ou filmes. Sobre isso, ao discutir o papel da associação entre legenda e imagem para transmitir significados a surdos, Ivarsson & Carroll (1998: 131) nos exemplificam:

Porque uma mulher está em pânico? Expectadores sem problemas auditivos sabem que é por causa dos passos do assassino na escada, mas surdos precisam da informação “passos na escada” escrita entre parênteses, acima das duas linhas com as legendas dos diálogos dos personagens para entender a história⁹.

Assim como a TV e o computador, DVDs, CD-ROMs e videogames também combinam vários códigos semióticos tais como sons, imagens estáticas, imagens em movimento, explicações interativas e textos escritos, dentre outros, para ampliar o significado das mensagens que se pretende comunicar. Para Gambier (2006), nenhum texto é estritamente monomodal, uma vez que tanto textos tradicionais quanto hipertextos e textos televisivos combinam diferentes recursos semióticos tais como imagens, sons, cores, linguagem escrita, etc. Entretanto, videogames, filmes e programas de TV podem apresentar estes recursos de forma ainda mais integrada que em outros textos.

Estas possibilidades, por sua vez, têm motivado um aumento na produção de ferramentas multimídia voltadas para o ensino. Ao tentar

9. (Tradução nossa) “Why is the young woman on the screen panic stricken? Hearing viewers who are aware of the murderer’s footsteps on the stairs know the answer, of course, but the hard of hearing must be given this information in writing if they are to follow the plot. ‘Footsteps on the stairs’ may be added in Brackets or above the two subtitle lines on a line of its own.”

descrever o modo como a associação entre diferentes códigos semióticos em um CD-ROM, destinado ao ensino de línguas estrangeiras, contribuem para a compreensão do conteúdo apresentado, Kaltenbacher (2004: 123) nos diz que:

O usuário vê, por exemplo, a figura de um restaurante e em seguida é apresentado aos itens verbais a serem aprendidos, como, por exemplo, pessoas e objetos diferentes, tipicamente encontrados em um restaurante, estabelecendo coesão entre diversos modos, ex: palavra escrita, correspondência visual ao seu significado e, frequentemente, também a gravações das palavras faladas. Neste caso, as imagens têm a função de ilustrar um argumento apresentado pela palavra escrita, ou seja, apresentar (traduzir) os conteúdos da língua escrita para um meio diferente.¹⁰

Como discutimos, a combinação de modos semióticos para facilitar a compreensão e aprendizagem da leitura pode ser encontrada em diversos artefatos como os CD-ROMs, TVs, computadores, celulares, dentre outros. Gee (2003) nos fornece evidências de que os textos multimodais “publicados” nessas mídias podem auxiliar no processo de leitura ao descrever, por exemplo, as potencialidades oferecidas por jogos de videogame para o ensino. Segundo o autor, os textos presentes nesses jogos, além de associar sons e imagens e textos escritos, vão ainda mais além por envolverem sensações físicas, movimentos e interações sensoriais que simulam ações do mundo real com maior eficácia, favorecendo o que o ele chama de “aprendizado ativo e crítico”, no qual novas formas de experimentar o mundo formam novas afiliações cognitivas e preparam o indivíduo para adquirir novos conceitos. Para ele, a construção do significado consiste no processo de situar ideias dentro de domínios específicos, sendo que os videogames são um instrumento ideal

10. (Tradução nossa) “The user sees, for instance, the picture of a restaurant and is then presented with the verbal items to be learned, i. e. the different people and objects typically found in a restaurant, establishing cohesion across several modes, i.e. a written word, a visual corresponding to its meaning and often also a recording of the spoken word. In this case the images have the function of illustrating an argument carried by a written word, that is presenting (translating) the contents of the written language in a different medium.”

para que pessoas possam aprender a situar novos conceitos de acordo com as experiências fornecidas por sistemas semióticos complexos de simulação da realidade. Nas palavras do autor:

Para compreender ou produzir qualquer palavra, imagem ou artefato em um determinado domínio semiótico, uma pessoa deve ser capaz de situar o significado daquela palavra, imagem ou artefato com experiências “corporificadas” de ação, interação ou diálogo sobre ou inserido em um domínio. Estas experiências podem ser aquelas pelas quais uma pessoa já tenha passado ou aquelas imaginadas, seja por meio da leitura, do diálogo com outros, ou pelo envolvimento com várias ‘medias’¹¹. (Gee 2003: 24)

Conclusão

Conforme vimos, a multimodalidade presente em textos digitais, além de facilitar a leitura e proporcionar entretenimento também faz com que eles assumam um papel de ferramenta de inclusão social e exercício da cidadania. Esse é o caso das potencialidades do computador, da TV, do celular e dos videogames, que ao associarem a linguagem escrita com informações visuais e sonoras permitem ao leitor maior compreensão dos textos que veiculam. Ainda, analisando com mais cuidado o caso da multimodalidade dos textos digitais, percebe-se que, embora sub-utilizados na prática escolar, a ideia de que eles são instrumento pedagógicos eficazes para o ensino de leitura encontra fundamentos nas diversos exemplos de pesquisas aqui mencionados.

A multimodalidade característica dos textos digitais, em que a associação de diversos códigos possibilita ao leitor compreender os sentidos explícitos e implícitos do texto, constitui uma ferramenta valiosa para o

11. (Tradução nossa) To understand or produce any word, symbol, image, or artifact in a given semiotic domain, a person must be able to situate the meaning of that word, symbol, image, or artifact with embodied experiences of action, interaction, or dialog in or about the domain. These experiences can be ones the person has actually had or ones he or she can imagine, thanks to reading, dialogue with others or engagement with various media.

ensino/aprendizagem de línguas, à medida que ela diminuiria ambiguidades e possibilitaria maior fixação do que foi lido. Além disso, o uso de textos digitais pode fornecer aos alunos a oportunidade de selecionar e acessar, dentre as tecnologias disponíveis e suas respectivas linguagens, aquelas que melhor atendam ao seu estilo de aprendizagem, aos seus interesses e objetivos.

Outro fator importante a favor do uso de textos multimodais no ensino de leitura é a motivação dos alunos diante de novas formas de aprendizagem. Aulas com vídeos, filmes, músicas, jogos instigam os alunos a aprimorarem o seu processo de aprendizagem à medida que fornecem textos mais significativos e relacionados com necessidades reais de uso da linguagem.

Referências bibliográficas

- AGUIAR, V.T. 2004. *O verbal e o não verbal*. São Paulo: Uneso.
- CARMAGNANI, A.M.G. 2008. *Multimodalidade e mídia*. USP.
- GAMA, G. 2008. *Multimodalidade na sala de aula: Um desafio*. PUC-Rio.
- GAMBIER, Y. 2006. *Multimodality and audiovisual translation*: E.U. High Level Scientific Conference Series – Audiovisual Translation Scenarios. Disponível em: <http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf>. Acesso em 10.05.10.
- GEE, J. P. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Pelgrave Macmillan.
- GOMES, L. F. *Hipertextos multimodais: leitura e escrita na era digital*. Jundiaí: Paco Editorial, 2010.
- GRANSTRÖM, B.; HOUSE, D. KARLSON, I. 2002. *Multimodality in language and speech systems*. Dordrecht: Elsnet. 2002.
- IVARSSON, J. & CARROL, M. 1998. *Subtitling*. Simrisham: TransEdit.
- KALTENBACHER, M. Multimodality in language teaching CD-ROMs. In: VENTOLA, E.; CHARES, C.; KALTENBACHER, M. (orgs.). 2004. *Perspectives on multimodality*. John Benjamins Co. p. 119-136.
- KLEIMAN, A. 2007. *Oficina de leitura: teoria e prática*. 11ª. ed. Campinas: Pontes
- MARCUSCHI, L. A. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Linguagem & Ensino*, v. 4, n. 1, p. 79-111, 2001.

- MASSARO, D. W. 2002. Multimodal Speech Perception: a paradigm for speech science. In: GRANSTRÖM, B.; HOUSE, D.; KARLSON, I. *Multimodality in language and speech systems*. Elsneth. p. 45-72.
- MOURA, Cláudio Augusto Carvalho. *Na trilha do hipertexto: Ítalo Calvino e as Cidades Invisíveis*. Teresina: EDUFPI, 2011.
- OLIVEIRA, F. I. S & RODRIGUES, S. T. 2006. Affordances: as relações entre agente e ambiente. *Ciências e Cognição*. v. 09. p. 120-130.
- PIETRI, E. 2007. *Práticas de leitura e elementos para a atuação docente*. Rio de Janeiro: Lucerna.
- STÖCKL, H. In between modes: language and image in printed media. In: VENTOLA, E.; CHARES, C.; KALTENBACHER, M. (orgs.). 2004. *Perspectives on multimodality*. John Benjamins Co. p.9-30.
- XAVIER, Antonio Carlos. Leitura, Texto e Hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A; XAVIER, Antonio Carlos. *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. São Paulo: Cortez, 2010.
- VENTOLA, E.; CHARES, C.; KALTENBACHER, M. (orgs.) 2004. *Perspectives on multimodality*. John Benjamins Co.
- VER HULST, P. J. 2006. *Visual and auditory factor facilitating multimodal speech perception*. Trabalho de conclusão de curso (Speech and Hearing Sciences) – The Ohio State University. 2006. Disponível em: <https://kb.osu.edu/dspace/bitstream/1811/6629/1/Visual_and_Auditory_Factors_Facilitating.pdf>. Acesso em: 13.05.10.