



**JOYCE DOS SANTOS HONÓRIO**

**O HUMOR NO TEXTO MULTIMODAL PARA ENSINO-  
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: DO RISO AO  
PENSAMENTO CRÍTICO**

**LAVRAS-MG  
(2021)**

**JOYCE DOS SANTOS HONÓRIO**

**O HUMOR NO TEXTO MULTIMODAL PARA ENSINO-  
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA: DO RISO AO  
PENSAMENTO CRÍTICO**

**Artigo científico apresentado à  
Universidade Federal de Lavras, como  
parte das exigências do Curso de Letras,  
para a obtenção do título de Licenciado.**

**Profa.Dra. Tania Regina de Souza Romero**

**Orientadora**

**LAVRAS-MG  
(2021)**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter iluminado meus caminhos e minhas escolhas, por me ter feito chegar até aqui, me dando forças e coragem sempre quando foram precisos.

A meus pais, minha avó, minhas irmãs, minha tia-mãe e meus primos-irmãos por sempre apoiarem minhas decisões, me darem todo suporte, carinho e amor. Obrigada por sempre acreditarem muito em mim, por se preocuparem comigo e me dar um lugar para voltar sempre, amo vocês!

A todas as professoras e professores do departamento de Estudos da Linguagem que me acompanharam e me guiaram nessa jornada, por terem me ensinado tudo que foi preciso e tornado esse trabalho uma realidade, principalmente às professoras Maria Eugenia Batista, por ter iniciado esse projeto incrível comigo, ter confiado em mim e me apoiado sempre que precisei e a minha orientadora Tania Regina de Souza Romero por toda paciência, estímulos, confiança e empurrões me impulsionaram para que esse trabalho fosse finalizado, meus sinceros agradecimentos.

A todos meus amigos que sempre me apoiaram e acreditaram em mim, principalmente a Naty e Joy por todas palavras de carinho, por nunca terem duvidado do meu potencial e por me mostrar que a verdadeira amizade prevalece apesar do tempo e da distância. A Paulinha por ter sido meu primeiro apoio e suporte ao iniciar minha formação acadêmica, por todo incentivo, carinho e por me oferecer um lar sempre que precisei. As minhas companheiras e amigas de apartamento, Baby, Carol Ferreira, Carol Lima, Mel, Sam e agregada Lúgia, minha eterna família 103, obrigada por tornarem minha vida mais leve e divertida, por todo apoio, por todo carinho, compreensão e disposição que sempre tiveram para me ajudar, obrigada por me dar um lugar e me fazer sentir especial. Amo muito a todos vocês!

Obrigada a todos e todas por acrescentarem muito em minha vida, sem vocês nada disso seria possível, vocês deixaram marcas que vou levar para sempre.

Obrigada.

## Resumo

O presente trabalho consiste na apresentação de análises de textos multimodais por Almeida (2015), especificamente dos textos presentes do livro didático ALIVE HIGH – 2º ano EM PNLD 2º edição do ano de 2016, correspondentes às seguintes unidades: Unit 1 – Making Connections, Unit 2 – Digital Security e Unit 7- It's on TV. Destas unidades foram tiradas imagens de acordo com os gêneros: *comic strip*, *cartoon* e *infographic*. O trabalho tem como objetivo analisar esses textos com base nas teorias da Linguística Sistêmico funcional de Halliday e Matthiessen (2004), e na Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (2006), também levando em consideração os aspectos tecnológicos e humorísticos contidas nelas, exemplificando os impactos social e cultural que eles podem significar na vida das pessoas. A Linguística Sistêmico Funcional (LSF) e a Gramática do Design Visual (GDV) compõem a base teórica do estudo por propiciar análises da língua em uso, considerando o contexto de situação e cultura na construção de significados representacionais, interativos e composicionais. A abordagem sistêmico-funcional me possibilita analisar as escolhas léxico-gramaticais feitas a partir do campo (o que está sendo falado e/ou escrito), das relações de interação com os participantes envolvidos no processo, e do modo que diz respeito à forma como a mensagem é transmitida. A Gramática do Design Visual, baseada na LSF, é voltada para a análise de imagens que, assim como a língua, apresenta um repertório de escolhas com a função de representar não só o que é visto, mas a forma como a imagem é representada e a sua interação com os participantes envolvidos dentro de um contexto específico. Para a elaboração do trabalho, serviram como embasamento teórico alguns autores como Batista (2012), Halliday e Matthiessen (2004) e Kress e Van Leeuwen (2006). Optei por trabalhar com textos multimodais pensando em como eles estão presentes no contexto social dos alunos e podem estar mais presentes nas salas de aula, visando a formação crítica de nossos alunos, conhecedores e agentes transformadores da realidade em que estão inseridos. Os resultados finais apontam para a predominância de significados representacionais, responsáveis pela estrutura e pela forma como os participantes estão envolvidos em determinadas ações e circunstâncias, construídos por meio das imagens retiradas do livro didático. O trabalho com textos multimodais permite ir além da análise da gramática visual em sala de aula. Ele permite que os aprendizes possam perceber a representação contida em imagens presentes em seus contextos sociais, interpretá-las e melhor compreender como as interações são construídas a partir delas.

**Palavras-Chave:** Humor; Multimodalidade Textual; Língua Inglesa; LSF; GDV

### Abstract

The present work consists of the presentation of analyzes of multimodal texts by Almeida (2015), specifically of the texts present in the textbook *ALIVE HIGH - 2nd year IN PNLD* 2nd edition of the year 2016, corresponding to the following units: Unit 1 - Making Connections, Unit 2 - Digital Security and Unit 7- It's on TV. From these units, images were taken according to the genres: comic strip, cartoon and infographic. The work aims to analyze these multimodal texts based on the theories of functional Systemic Linguistics and the Grammar of Visual Design also taking into account the technological and humorous aspects contained in them, exemplifying the social and cultural impacts that they can have on people's lives. Functional Systemic Linguistics (LSF) and Visual Design Grammar (GDV) make up the theoretical basis of the study for providing analyzes of the language in use, considering the context of situation and culture in the construction of representational, interactive and compositional meanings. The systemic-functional approach allows us to analyze the lexical-grammatical choices made from the field (what is being spoken and / or written), the interaction relationships with the participants involved in the process, and the way it relates to how the message is transmitted. The grammar of visual design, based on the LSF, is focused on the analysis of images that, like the language, presents a repertoire of choices with the function of representing not only what is seen, but the way the image is represented and their interaction with the participants involved within a specific context. For the elaboration of this study, some authors such as Batista (2012), Halliday and Matthiessen (2004) and Kress and Van Leeuwen (2006) served as theoretical basis. I opted to work with multimodal texts thinking about how they are present in the students' social context and can be more present in the classrooms, aiming at the critical formation of our students, experts and agents that transform the reality in which they are inserted. The final results point to the predominance of representational meanings, responsible for the structure and the way the participants are involved in certain actions and circumstances, constructed through the images taken from the textbook. Working with multimodal texts allows you to go beyond the analysis of visual grammar in the classroom. It allows learners to perceive the representation contained in images present in their social contexts, to interpret them and to better understand how interactions are built from them.

**Key words:** Humor; Textual Multimodality; English language; SFL; GVD

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introdução</b>  | <b>9</b>  |
| <b>Fundamentação Teórica</b>                                 | <b>11</b> |
| 1.1. A Linguística Sistêmico Funcional                       | 11        |
| 1.2. Gramática do Design Visual (GDV)                        | 16        |
| 1.3. Multimodalidade nos Livros Didáticos                    | 21        |
| 1.4. O Humor no Discurso                                     | 23        |
| 1.5. O Humor em Materiais Didáticos para Ensino de Línguas   | 26        |
| <b>Metodologia da Pesquisa</b>                               | <b>29</b> |
| 2.1. Descrição do Corpus                                     | 29        |
| 2.2. Escolha dos Textos Multimodais                          | 29        |
| 2.3. Procedimentos de Análise                                | 30        |
| <b>Resultados das Análises e Discussão</b>                   | <b>30</b> |
| 3.1. Texto Multimodal do Casal com Notebooks                 | 30        |
| 3.2. Texto Multimodal dos Colegas Interagindo                | 32        |
| 3.3. Texto Multimodal do Lobo Mau e os 3 Porquinhos Virtuais | 34        |
| 3.4. Texto Multimodal Infográfico                            | 36        |
| 3.5. Texto Multimodal da Mãe e do Filho em Frente a TV       | 38        |
| 3.6. Texto Multimodal da Mãe e do Filho em Frente a Janela   | 39        |
| 3.7. Discussão   | 41        |
| <b>Considerações Finais</b>                                  | <b>43</b> |
| <b>Referências Bibliográficas:</b>                           | <b>45</b> |

**LISTA DE TEXTOS MULTIMODAIS**

|  |           |
|--|-----------|
| Texto Multimodal: Exemplo 1- <b>Mulher massageando a outra</b>           | <b>18</b> |
| Texto Multimodal: Exemplo 2- <b>Homem com placa na mão</b>               | <b>20</b> |
| Texto Multimodal Analisado 1- <b>Casal Conversando com Notebooks</b>     | <b>31</b> |
| Texto Multimodal Analisado 2- <b>Colegas Interagindo</b>                 | <b>32</b> |
| Texto Multimodal Analisado 3- <b>Lobo Mau e os 3 Porquinhos Virtuais</b> | <b>34</b> |
| Texto Multimodal Analisado 4- <b>Infográfico</b>                         | <b>36</b> |
| Texto Multimodal Analisado 5- <b>Mãe e Filho em Frente a TV</b>          | <b>38</b> |
| Texto Multimodal Analisado 6- <b>Mãe e Filho em Frente a Janela</b>      | <b>39</b> |

**LISTA DE QUADROS**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Quadro 1- Às dimensões da língua</b>                                     | <b>13</b> |
| <b>Quadro 2- Processos e Seus Participantes</b>                             | <b>14</b> |
| <b>Quadro 3- Quadro Comparativo sobre as Metafunções da LSF e da GDV</b>    | <b>17</b> |
| <b>Quadro 4- Processos e Seus Participantes da Representação Narrativa</b>  | <b>17</b> |
| <b>Quadro 5- Processos e Seus Participantes da Representação Conceitual</b> | <b>19</b> |
| <b>Quadro 6- Quantificação dos Processos contidos no Infográfico</b>        | <b>37</b> |
| <b>Quadro 7- Tabulação com as análises de todas os textos multimodais</b>   | <b>41</b> |
| <b>Quadro 8- Tabulação das semioses verbais de acordo com os processos</b>  | <b>41</b> |

## Introdução

O presente trabalho foi desenvolvido no âmbito do PIBIC-UFLA, orientado pelas propostas do Projeto de Pesquisa intitulado *Discursos, Representações e Avaliações* e tem como objeto de estudo textos multimodais, especificamente dos textos contidos nos gêneros *comic strip*, *cartoon* e *infographic* presentes em um livro didático para o ensino de língua inglesa. O trabalho tem por objetivo analisar as imagens referentes a esses gêneros com base nas abordagens da Linguística Sistêmico Funcional de Halliday e Matthiessen (2004) e da Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (2006), tendo como foco temático as tecnologias da informação e a influência que elas exercem na vida das pessoas. Optei por trabalhar com a relação imagem-texto, pensando em como elas estão presentes no contexto social e podem estar mais presentes nas salas de aula, visando a formação crítica de nossos alunos, conhecedores e agentes transformadores da realidade em que estão inseridos.

A Linguística Sistêmico Funcional analisa a língua em uso dentro de um contexto social, ou seja, leva em conta como os falantes se comunicam em diversos contextos sociais, interligando o *uso*, o *significado* e o *social*. A LSF enfoca a linguagem em sua função, na forma como ela é usada para produzir significados. Já a Gramática do Design Visual, utilizando os pressupostos da LSF, enfoca a análise dos meios visuais, como as imagens, como uma forma de representar a realidade. Assim como na linguagem os significados se dão por meio de classes de palavras e estruturas semânticas, por exemplo, na GDV os significados se dão pelas imagens, na sua composição, como as cores utilizadas, as diferentes estruturas encontradas nas imagens, a posição dos objetos, etc.

Sendo assim, esta pesquisa analisa a linguagem em seus diferentes contextos de uso. A semiose imagética, vista aqui como uma importante ferramenta, é também entendida como uma linguagem, principalmente em um contexto como a sala de aula, em que é usada frequentemente junto com a semiose verbal em materiais didáticos diversos. Ao se referir a imagem como uma linguagem, torna-se relevante abordar a sua importância na sala de aula. É notável como elas estão presentes na vida dos alunos, no entanto nem sempre ela é analisada de forma a abordar todo seu potencial de significados sociais, culturais e políticos.

Dessa forma, ao trabalhar com a semiose imagética no contexto da educação, o professor estará, além de trabalhando com os alunos um gênero textual presente no seu dia-a-dia, e desenvolvendo neles um raciocínio crítico-analítico que pode afastá-los muitas vezes de um ensino pragmático e tecnicista, estará também os incitando a fazer reflexões acerca do

que está sendo mostrado, os ensinando novas formas de leitura, para que enxerguem além do que simplesmente é visto ou camuflado.

Considerando tudo que foi dito acima, escolhi analisar algumas imagens presentes nos livros didáticos, mais especificamente no livro didático *ALIVE HIGH* do 2º ano 2ª edição do ano de 2016, das unidades 1, 2 e 7 contendo os gêneros: *comic strip*, *cartoon* e *infographic*, mas com foco voltado para os meios de comunicações, visto que esse é um tema, além de atual, muito presente também na vida dos alunos, de forma a analisar os impactos que eles podem fazer no seu dia-a-dia. Junto com o tema tecnológico, também opto por trabalhar o humor, que assim como a imagem, muitas vezes não é trabalhado de forma a abordar todo seu potencial, visto muitas vezes como algo simplesmente para produzir o riso sem levar em conta o seu impacto social e cultural.

Assim este trabalho se mostra relevante por promover reflexões e advertências acerca dos usos dos textos multimodais, dos artefatos tecnológicos e do humor que juntos ajudam a incitar a criatividade dos discentes, a instigá-los a quererem aprender mais, facilitando também o trabalho do professor ao estabelecer maneiras para estimular a construção do conhecimento tanto individual quanto colaborativo.

Esta pesquisa, portanto, apoiada na Linguística Sistêmico Funcional e na Gramática do Design Visual, busca compreender como se configuram os textos multimodais no material didático, criando diferentes efeitos de sentidos e significados.

Para atingir esse objetivo elaborei as seguintes perguntas de questão:

1. Qual metafunção (representacional e interacional), predomina no conjunto de imagens analisadas?
2. Qual processo predomina nos textos que acompanham as imagens analisadas?
3. Quais as contribuições/implicações do humor contido nas imagens para o ensino-aprendizagem de língua inglesa?

Início o trabalho apresentando a fundamentação teórica que foi dividida em cinco subseções. Na primeira apresento os aspectos teóricos da Linguística Sistêmico- Funcional fundamentada por Halliday (198, 1994, 2004), logo após apresento os aspectos teóricos da Gramática do Design Visual, fundamentada por Kress e Van Leeuwen (1996, 2000), seguido pela sub-seção intitulada Multimodalidade no Livro Didático, na qual discorro de que forma a multimodalidade está presente no livro didático. Depois sigo falando sobre o humor no discurso, de que forma ele é apresentado e a sua relevância no discurso, considerando os

aspectos sociais e culturais. Seguindo esse tema, finalizo essa seção falando sobre o humor em materiais didáticos para o ensino de línguas.

Na segunda seção apresento a metodologia de pesquisa, que é dividida em três subseções, sendo elas: descrição do corpus, escolhas das imagens e procedimentos de análise. Na terceira seção falo sobre os resultados de análises e discussão, divididos em duas subseções: análise dos textos multimodais e discussão. Por último, apresento as minhas considerações finais nas quais retomo as perguntas de pesquisa no intuito de dizer se os objetivos foram atingidos, menciono a contribuição do estudo para o ensino de língua inglesa e para o trabalho mediador do professor e menciono a contribuição do estudo para a aprendizagem da língua inglesa e o papel do humor mediando a construção do conhecimento em língua inglesa.

## **1. Fundamentação Teórica**

Nesta seção, apresento o aporte teórico que fundamenta as análises e as discussões deste estudo. Início por discorrer sobre a LSF e a GDV que permitiram a análise dos textos multimodais presentes no livro didático *Alive High 2º ano EM PNLD 2º edição* do ano de 2016. Em seguida, apresento a contribuição de pesquisas sobre multimodalidade e humor no discurso e nos livros didáticos.

### **1.1. A Linguística Sistêmico Funcional**

A Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) visa a compreensão da linguagem em contextos sociais de uso. Para a LSF, a linguagem está inserida dentro de um contexto, e portanto, estabelece uma relação de interdependência com ele. Albuquerque (2009, p. 26) complementa ao dizer,

A LSF busca explicar o modo como os significados são construídos nas interações do cotidiano. Parte da análise de produtos autênticos – textos orais e escritos -, valorizando o contexto social, a fim de compreender “o porquê do texto”, “o que o texto significa”, “por que o texto é avaliado, e como é avaliado” (ALBUQUERQUE, 2009, P. 26)

Dessa forma, mais que trabalhar a língua como um sistema regrado, o foco está nos significados, nas funções linguísticas realizadas pelos falantes em determinados contextos de fala.

A LSF, fundamentada por Halliday (1985), tem como foco as possibilidades de escolhas linguísticas que podem ser feitas dependendo do contexto inserido, sendo considerada sistêmica e funcional. A língua é um sistema por constituir um repertório em que a partir dele os falantes podem fazer determinadas escolhas linguísticas. De acordo com a teoria, ela é formada por um sistema semiótico e sociosemiótico, ou seja, a partir desse repertório o falante pode fazer escolhas léxico-gramaticais ou fonológicas de acordo com o que se pretende dizer, em que contexto e para quem, sendo por esse motivo, funcional, a função apresentada pela língua. Ademais língua é considerada um sistema sociosemiótico por apresentar, segundo Eggins (1994, p.3), quatro características,

o uso da língua é 1. funcional; que sua função é 2. de fazer sentidos; que esses sentidos são 3. influenciados pelo contexto social e cultural no qual são trocados; que o processo de usar a linguagem é um processo 4. semiótico, um processo de fazer sentidos por fazer escolhas (Eggins, 1994, p.3)

Ou seja, a principal função da língua é possibilitar que os falantes possam construir sentidos dependentes dos contextos socioculturais em que estão inseridos a partir de determinadas escolhas linguísticas que são possíveis dentro desse contexto. A língua apresenta cinco dimensões: estrutura, sistema, estratificação, instanciação e metafunção.

A *estrutura* se refere a ordenação pela oração, frase, palavra e morfema, ou seja, as possíveis escolhas que os falantes podem fazer no eixo sintático. O *sistema* se refere a ordenação pela gramática e pelo léxico, ou seja, as possíveis escolhas que os falantes podem fazer no eixo paradigmático para construir sentidos. A *estratificação*, ou realização, segundo Albuquerque (2009, p. 29) fundamentada por Halliday (2001), “é a organização da linguagem em estratos ordenados: o fonético, fonológico, léxico-gramatical e o semântico em um ou mais estratos contextuais fora da língua propriamente dita.” A *instanciação* funciona como um próprio tipo de instância, ela é ordenada pelo potencial, subpotencial ou tipo de instância e instância. E por último a *metafunção* ordenada em ideacional, interpessoal e textual, que será explanado mais abaixo.

Segue abaixo um quadro exemplificando às dimensões da língua de acordo com o que foi dito acima.

Quadro 1- Às dimensões da língua

|   | DIMENSÃO       | PRINCÍPIO    | ORDEM   |
|---|----------------|--------------|---|
| 1 | estrutura      | nível        | oração, grupo ou frase, palavra, morfema                |
| 2 | sistema        | sutileza     | gramática, léxico                                       |
| 3 | estratificação | realização   | semântica, léxico-gramática, grafofonologia             |
| 4 | instanciação   | instanciação | potencial, subpotencial ou tipo de instância, instância |
| 5 | metafunção     | metafunção   | ideacional, interpessoal, textual                       |

Fonte: traduzido e adaptado de HALLIDAY; MATTHIESSEN (2004, p. 20) por Cooper (2012)

Dessa forma, sendo a língua um sistema com potencial de construir amplos significados, é possível que o falante/escritor possam fazer escolhas, por exemplo, nos campos sintagmático e léxico-gramaticais que se adequam ao contexto empregado, ou seja, o que se quer dizer no momento, como, o porquê, e o para quem a linguagem naquele momento está sendo empregada.

Visto que texto e contexto andam juntos e que dependendo do contexto inserido em um determinado momento o texto pode apresentar diferentes significados que Barbosa (2009), apresenta dois contextos nos quais a LSF se baseia para fazer análises de produtos construídos pelas interações sociais que são: o de cultura e o de situação. No contexto de cultura a linguagem é usada em situações específicas, conhecidas como “contexto de situação” no qual se referem ao campo de discurso (relacionado aquilo que se fala ou escreve), as relações do discurso (se refere aos participantes envolvidos, o papel interpretados pelos participantes), e o modo de discurso ( referente ao que o texto está querendo dizer, qual a função e o papel da linguagem).

Considerando que uma das principais característica da língua é gerar significados, voltemos para a quinta dimensão da língua, a metafunção, na qual Halliday (1994) apresenta as suas três metafunções e aos significados por ela empregados: Ideacional (responsável pelas manifestações das idéias e das experiências sofridas pelos sujeitos) ela é empregada pelo sistema da transitividade, no qual está ligado ao uso da língua em forma de representação, ou seja, descreve a oração de acordo com os seus constituintes (processos, participantes e circunstância);

Interpessoal, diz respeito à forma como os sujeitos interagem e se relacionam, as suas intenções, é realizado pelo sistema de modo, responsável pela interação, em como os participantes se relacionam pela linguagem; e Textual, responsável pela organização do texto,

dos componentes escolhidos pelo sujeito, é realizado pelo sistema de tema no qual divide a oração em tema e rema, sendo o primeiro a informação principal, o ponto de início, e o segundo são as informações novas que aparecem através do tema.

A metafunção ideacional (experiencial + lógico), diz respeito às nossas experiências, e essas experiências são constituídas por processos, que é o núcleo verbal, os participantes, que são aqueles envolvidos na ação. Dessa forma, temos: processo *material* → participantes: *ator, meta, escopo, beneficiário e atributo*; processo *mental* → participantes: *experienciador, fenômeno*; processo *relacional* → participantes: *portador, atributo, identificado e identificador*; processo *comportamental* → participantes: *comportante, comportamento*; processo *verbal* → participantes: *dizente, verbiagem, receptor, alvo, citação, relato*; e processo *existencial* → participantes: *existente*.

O quadro abaixo exemplifica os processos e os participantes da metafunção ideacional.

Quadro 2- Processos e Seus Participantes

| Tipos de processo                          | Categoria de significado | Participantes                                      | Exemplos de verbos prototípicos  |
|--|--------------------------|--|--|
| Material<br>- Transformativo<br>- Criativo | fazer<br>acontecer       | Ator<br>Meta<br>Escopo<br>Beneficiário<br>Atributo | comprar, vender, mexer, pintar,<br>cortar, quebrar, riscar, limpar,<br>sujar, bater, matar |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| Mental<br>- perceptivo<br>- cognitivo<br>- emotivo<br>- desiderativo | perceber<br>pensar<br>sentir<br>desejar | Experienciador<br>Fenômeno                                    | perceber, ver, ouvir, lembrar,<br>esquecer, pensar, saber, gostar,<br>odiar, amar, querer |
| Relacional<br>- intensivo<br><br>- circunstancial<br>- possessivo    | Caracterizar<br><br>Identificar         | Portador<br>Atributo<br>Identificador<br>Identificado         | ser (otimista)<br>ser (o presidente)<br>estar (em paz)<br>ter, possuir (livros)           |
| Comportamental   | comportar-se                            | Comportante<br>Comportamento                                  | rir, chorar, dormir, cantar,<br>dançar, bocejar   |
| Verbal   | dizer                                   | Dizente<br>Verbiagem<br>Receptor<br>Alvo<br>Citação<br>Relato | dizer, perguntar, responder,<br>contar, relatar, explicar                                 |
| Existencial  | existir                                 | Existente   | haver, existir, ter   |

Fonte: Fuzer e Cabral (2010, p.103), por Batista (2012)

É de natureza do ser humano nomear coisas, descrever, desvendar, estudar ações e emoções humanas, não é de hoje que lemos relatos, poemas e poesias de acontecimentos vivenciados por pessoas em diversas situações, a busca por encontrar um significado nas ações que fazemos e nas experiências que vivemos que as experiências passaram a serem consideradas objetos de estudo, segundo Halliday e Matthiessen (2004, p. 29), “não há faceta da experiência humana que não possa ser transformada em significado”, significado esse que pode ser construído por meio da linguagem, a linguagem é um relato da experiência.

A metafunção ideacional diz respeito às nossas experiências, nossas experiências enquanto linguagem, Ramos (2010, p.33),

Na perspectiva da metafunção ideacional, as expressões linguísticas são classificadas indicando a função que elas desempenham em relação ao conteúdo da oração. Em outras palavras, as categorias utilizadas no estudo da linguagem buscam evidenciar como o significado se relaciona à experiência através da linguagem. (RAMOS, 2010, p.33)

É de nossas experiências que constituímos o que somos, dessa forma, minhas análises da semiose verbal dos textos ultimodais tirados do livro didático ALIVE HIGH – 2º ano, 2º

edição do ano de 2016, será feita por meio da metafunção ideacional. Como a pesquisa é voltada para o ensino, e a prática escolar torna-se relevante trabalhar com os alunos a respeito das experiências que moldam e modificam suas vidas, como forma de reflexão e autoconhecimento.

## **1.2. Gramática do Design Visual (GDV)**

Para Halliday (1985, p.101) “Gramática vai além das regras formais de correção. É um meio de representar padrões de experiência [...] Ela permite que os seres humanos construam uma imagem mental da realidade, para compreender sua experiência do que acontece ao seu redor e dentro deles”, assim também vale para a Gramática do Design Visual, as interpretações das imagens são particulares, pois considera o modo de experiência e interação social de cada um. Dessa forma, os significados variam dependente da cultura e do contexto histórico e de situação do indivíduo, e não de específicos modos semiótico, sendo modo semiótico as formas de representação e comunicação realizadas pelos falantes que vão além da linguagem falada e escrita, para Kress (2010), outras formas de comunicação empregadas pelo modo semiótico e capazes de gerar significados são, por exemplo, imagens, layouts, sons, gestos, imagens em movimentos, entre outras.

Sendo assim, a Gramática do Design Visual (GDV) proposta por Kress e Van Leeuwen (2006), compõe a base teórica do estudo por propiciar análises da língua em uso, que assim como a LSF, considera o contexto de situação e cultura, ou seja, o para quê, por quê, para quem e como na construção de significados, que na Gramática do Design Visual serão chamados de: representacionais, interativos e composicionais. A GDV, fundamentada na LSF, é voltada para a análise de imagens que, assim como a língua, apresenta um repertório de escolhas com a função de representar não só o que é visto, mas a forma como a imagem é representada e a sua interação com os participantes envolvidos dentro de um contexto específico.

Então, se na linguagem expressamos o que sentimos por meio das escolhas que temos no nosso repertório linguístico como, por exemplo, as classes gramaticais, com as imagens também podemos nos comunicar por meio das escolhas das cores que usamos, dos objetos que queremos representar, da posição que os colocamos e até do olhar que pode ser dirigido ou não ao observador para criar a interação do que está sendo representado para o observador. Os significados da GDV se darão pelas metafunções, assim como proposto pela LSF. Dessa forma, o que Halliday chama de metafunção Ideacional, para Kress e Van Leeuwen será

chamada de Representacional, a Interpessoal será chamada de Interativa e a Textual de Composicional.

Abaixo apresento um quadro comparativo entre as metafunções da LSF e da GDV.

Quadro 3- Quadro Comparativo sobre as Metafunções da LSF e da GDV

|                     |                  |              |               |
|---------------------|------------------|--------------|---------------|
| Halliday            | Ideacional       | Interpessoal | Textual       |
| Kress e Van Leeuwen | Representacional | Interativa   | Composicional |

Fonte: autoria Minha

A metafunção **Representacional** é responsável pela a estrutura e pela “natureza dos eventos, objetos e participantes envolvidos, e as circunstâncias em que ocorrem” (UNSWORTH, 2004, p. 72 apud NOVELLINO, 2007, p. 53)”, a **Interativa** estabelece a relação entre o objeto representado na imagem, quem produz e quem vê, e a **Composicional** estabelece a contextualização entre os elementos da imagem (verbal e não-verbal).

Dentro da metafunção Representacional, temos: a representação narrativa, em que os participantes estão envolvidos em eventos geralmente executando alguma ação ligados por vetores que apontam direção, dessa forma dependendo dos vetores, dos participantes e suas ações que é possível determinar qual tipo de processo está envolvido na narrativa sendo eles processos de ação, relacional e verbal:

Quadro 4- Processos e Seus Participantes da Representação Narrativa

| Processos          | Participantes                      |
|--------------------|------------------------------------|
| Processo de Ação   | Ator e Meta                        |
| Processo Reacional | Reator , Fenômeno e Experienciador |
| Processo Verbal    | Dizente e Enunciado                |
| Processo Mental    | Experienciador e Fenômeno          |

Fonte: Autoria Minha

De acordo com Novellino (2006), o processo de ação é representado por vetores, linhas que seguem a direção do olhar que indicam a direção dos movimentos dos participantes. O vetor também contribui para a interação entre eles. Esse vetor ou linhas de apontamento não são demonstrados nas imagens de modo explícito mas, são percebidos por meio das ações realizadas por aqueles presentes nas imagens em que suas ações determinam quem executa a ação e quem recebe a ação. O participante que executa a ação é chamado de

*ator* e aquele que recebe a ação é chamado de *meta*. Por haver a indicação de vetores há uma determinada estrutura, sendo ela transacional (quando o participante ator direciona a ação para um participante meta), bidirecional (onde há a troca de papéis entre os participantes, ora um é ator, ora um é meta, dessa forma promovendo a interação entre eles), e não transacional (em que a ação do ator não é direcionada a nada, nem a ninguém).

Quando a ação do participante tem como referência o olhar a algo ou alguém a ação se transforma em processo de reação. O participante que olha é chamado de *reator* invés de ator, e aquele a quem é dirigido o olhar é chamado de *fenômeno*. Assim como no processo de ação, no processo de reação também há a presença de vetores e estruturas, ou seja, quando o alvo do olhar é visível na imagem se configura como reação transacional, e quando o alvo do olhar do reator não é identificado a estrutura se torna uma reação não-transacional.

Já o processo verbal é marcado pela presença de balões de diálogos representando falas. O participante, aquele de quem parte a fala é chamado de dizente, e o conteúdo, ou seja, a fala, é chamado de enunciado. Ligado ao processo verbal temos os processos mentais que também é representado por balões de diálogos com a diferença de que nos processos mentais as falas são os pensamentos participantes. Dessa forma, temos o participante de quem parte o pensamento chamado de experienciador, e o conteúdo do balão chamado de fenômeno.

A imagem abaixo representa um exemplo da metafunção representacional narrativa em um processo de ação e uma estrutura transacional.

Imagem 1- Mulher massageando a outra



Fonte:freepik.com

Na imagem o participante em pé, a massagista, é o Ator que está executando uma ação, a de massagear, a participante deitada representa o segundo participante, o Meta, aquele que está recebendo a ação, sendo transacional por nos possibilitar enxergar o alvo da ação.

A representação conceitual, diferente da representação narrativa, não há a presença de vetores por não haver participantes executando ações, os representantes são classificados em

termos de classe, estrutura e significação, proposta por Kress e Van Leeuwen serem representados por processos classificacional, analítico ou simbólico.

Quadro 5- Processos e Seus Participantes da Representação Conceitual

| Processos                                 | Participantes                    |
|---|----------------------------------|
| Processo Classificacional                 | Subordinadas e Superordinado     |
| Processo Analítico                        | Portador e Atributos Possuídos   |
| Processo Simbólico (Atributo e Sugestivo) | Portador e Atributos Possessivos |

Fonte: Aatoria Minha

Em um processo classificacional os participantes são apresentados em um grupo em que apresentem característica comuns, pertencentes a um mesmo grupo ou classe, nesses casos há uma relação de subordinados e superordinados de forma taxonômica, ou seja, apresenta uma simetria em que alguns participantes vão ser subordinados a uma categoria maior. No processo conceitual analítico os participantes se relacionam por meio de uma estrutura que relaciona a parte e o todo, em que os participantes são chamados de portador (o todo), e atributos possessivos ou possuídos (a parte). Dessa forma, as estruturas analíticas relacionam o *todo* com o *portador* e as *partes* com os *atributos possessivos ou possuídos*.

Já nos processos simbólicos, como o nome já diz representa símbolos, a sua significação. Os participantes, portador e atributos possessivos são caracterizados por atributos que chamam a atenção por meio da escolha das cores, da posição do participante e dos objetos, entre outras características. Os processos simbólicos são divididos de acordo com kress e Van Leeuwen em *atributos* e *sugestivo*. No atributivo o participante é realçado pela sua posição, foco, tamanho, entre outros, dentro da imagem, contanto com a presença de um portador e um atributo simbólico. Nos processos sugestivos, em que há apenas um participante, o significado simbólico é caracterizado pela mistura de cores, suavidade do foco, dentre outras características, mostrando apenas a silhueta dos participantes.

E dentro da metafunção Interativa, como o nome já diz, ela interage com o interlocutor, estabelece uma relação com os participantes e apresenta duas funções: Demanda e Oferta. A primeira função o contato com o telespectador é direto, com a intenção de envolvê-lo, de chamá-lo para se envolver em uma ação, provocar uma reação, a segunda função não estabelece contato direto entre o participante interativo e o que está representado,

o participante interativo tem a função de ser um observador, geralmente as representações desse tipo são imagens que apresentam objetos e animais.

A imagem abaixo representa uma metafunção interativa em que apresenta a função de demanda

Imagem 3- Homem com placa na mão



Fonte: Novellino (2007)

Nesta imagem é possível ver que o participante *representado* o que está segurando a placa, aponta o dedo diretamente para frente, ele olha diretamente para o *observador*, convidando-o para uma interação. Ele parece exigir algo do observador, o dedo apontado diretamente para o observador, nos sugere que ele fazendo um comando de forma imperativa buscando agir sobre quem está vendo a imagem.

#### A metafunção composicional

A metafunção composicional tem a função de contextualizar a parte verbal e a não verbal com a função de estabelecer significados. Para que os significados aconteçam Kress e Van Leeuwen (2000), utilizam três sistemas responsáveis pela integração dos elementos presentes nas imagens, o *valor de informação*, faz com que os os elementos interagem entre si por meio de informações específicas das posições dos objetos como, esquerda, direita, margem e centro. A *saliência* se refere à forma como os objetos são representados com a intenção de dar ou não ênfase em certas informações presentes nas imagens como o tamanho da fonte, as cores, entre outras características. E por último, a *estruturação* ou enquadramento, que é a presença ou não de um enquadre, ou linhas divisórias que conectam ou não os elementos.

Dentro do valor de informações uma das características trabalhadas nas imagens, importantes e muito utilizadas principalmente pelos criadores de layouts e propagandas são os que chamamos de *novo* e *dado*. Elementos posicionados do lado esquerdo são aqueles já conhecidos pelos participantes, chamado de *dado*, já as novas informações que são acrescentadas que não são do conhecimento dos participantes são chamados de *novo*. Im

Diante dessas informações e ciente que de que a Gramática do Design Visual abrange um amplo repertório de informações acerca do trabalho com estruturas visuais, informo que para este trabalho as análises da semiótica imagética foram voltadas apenas para as metafunções representacional e interativa, considerando as funções e os processos que as abrangem, no sentido de podermos entender melhor a maneira de como os elementos são retratos, representados e associados com a realidade de forma a também interagir com o público e criar significados. Se tratando de um contexto da sala de aula, fica o interesse em avaliar como os textos multimodais são percebidos, criticados e trabalhados pelos alunos de maneira a entender melhor e serem críticos da própria realidade onde vivem.

### **1.3. Multimodalidade nos Livros Didáticos**

O conceito de multimodalidade surgiu a partir da Semiótica Social. Segundo Almeida (2015), a “Semiótica prima não só pelo estudo daquilo que é dito pelo texto, como também pelas estratégias textuais-discursivas traçadas pelo autor do texto, a fim de exteriorizar o seu dizer.” (p.45) Ou seja, texto aqui se enquadra em qualquer tipo de comunicação e as diversas formas de linguagem (palavras, gestos, imagens, cores, etc.). Destaca-se que o texto, mesmo aqueles que têm apenas linguagem verbal, também é considerado multimodal por utilizar de recursos como: tipos de fontes, tamanho, cor, disposição das palavras etc. A semiótica, então, vai estudar sobre as construções textuais, os ditos e não ditos do texto.

Pontuado por Kress e Van Leeuwen (2006), a tecnologia é uma das ferramentas que tem contribuído muito para o desenvolvimento dos meios semióticos na comunicação. Com os avanços da mídia e das tecnologias, as imagens estão cada vez mais relacionadas ao texto verbal. Redes sociais como o *WhatsApp* e o *Facebook* tornam ainda possível a comunicação sem a utilização de palavras por meio de recursos como: emoticons, figurinhas e gifs.

Diante desse cenário, percebe-se a grande propagação das imagens nas formas de comunicação, o que nos leva a atentar para o trabalho com elas nas escolas por meio dos livros didáticos. Sabe-se que o livro didático dispõe de muitas imagens, no entanto, de que forma elas são exploradas? O professor considera todo o seu potencial? Ou ainda, o livro

didático dispõe de atividades que permitam o trabalho amplo com a imagem? Infelizmente, em muitos casos, a resposta, pelo que tenho testemunhado em minhas experiências de estágio docente e minha própria experiência como estudante, é não.

Em muitas escolas ainda é possível perceber a dependência das imagens em relação ao texto, ou em alguns casos em que a imagem nem mesmo é considerada, casos assim são vistos em atividades de interpretação de texto em que o principal foco é a gramática linguística. Em muitos livros didáticos é possível perceber esse tipo de relação, muitas atividades abordam apenas o texto verbal, sem dar atenção às imagens, ou em casos em que as imagens são mencionadas, o tipo de atividade não é o suficiente para abranger todos os possíveis significados que ela pode representar.

Dessa forma, é de suma importância que esse material didático seja revisto pelos autores e colaboradores do livro didático de forma a complementar as atividades, dando atenção aquelas que envolvem imagens relacionadas, ou não, com a parte verbal, e isso se torna relevante principalmente pelo livro didático estar muito presente nas salas de aulas e ser constantemente utilizado pela maioria dos professores, Marcuschi e Cavalcante (2005, p. 238), complementa ao dizer, “se o LD está na sala de aula e, nela, ocupa um lugar significativo, é fundamental que continue a ser descrito, debatido, avaliado, no esforço coletivo de ampliar sua qualidade”.

Assim como a gramática textual é importante, também faz-se necessário um letramento visual. Conforme visto anteriormente, os meios visuais, cada vez mais amplos, também se realizam como formas de comunicação, tão eficazes quanto a escrita. É necessário saber se comunicar, perceber e interpretar diferentes tipos de mensagens. Segundo Dionísio (2005, p. 131 e 132),

a noção de letramento como habilidade de ler e escrever não abrange todos os diferentes tipos de representação do conhecimento existentes em nossa sociedade. Na atualidade, uma pessoa letrada deve ser uma pessoa capaz de atribuir sentidos a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagem, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas fontes de linguagem. O letramento visual está diretamente relacionado com a organização social das comunidades e, conseqüentemente, com a organização dos gêneros textuais. [...] Na sociedade contemporânea, à prática de letramento da escrita, do signo verbal, deve ser incorporada a prática de letramento da imagem, do signo visual. Necessitamos, então, falar em letramentos, no plural mesmo, pois, a multimodalidade é um traço constitutivo do discurso oral e escrito. [...] Os nossos habituais modos de ler um

texto estão sendo re-elaborados constantemente. Não se salienta aqui a supremacia da imagem ou da palavra na organização do texto, mas sim a harmonia (ou não) visual estabelecida entre ambos. (DIONÍSIO, 2005, p. 131 e 132)

A citação acima, frisa a importância e a necessidade de um trabalho aprofundado das imagens e dos meios semióticos disponíveis nos livros didáticos. É preciso que o professor ofereça oportunidades para que os alunos possam ser leitores de diversos textos. Reitero que me refiro a texto como sendo toda forma de comunicação (imagens, gestos, sons, etc), e assim capacitar a formação de alunos aptos a serem críticos e contribuidores de suas próprias realidades. Dessa forma, é necessário que a escola se configure como um palco de grandes oportunidades, com a capacidade de apresentar aos alunos os diálogos e códigos de linguagem existentes em nossa sociedade, e o livro didático é uma artefato importante para abrir as portas para esse mundo.

#### **1.4. O Humor no Discurso**

Por que rimos? Do que rimos? O que é o humor e como se manifesta? Rir é simples, fácil, muitas vezes involuntário, mas por que o humor ainda pode ser um desafio para alguns teóricos? Para começar, é importante relatar: rir é diferente de humor. Rir nada mais é que uma ação natural do ser humano, cientificamente falando, faz parte da fisiologia humana, que segundo Pinto (2017), é “capaz de liberar hormônios como a endorfina que causa sensação de bem-estar”. Rir é um reflexo involuntário e aliviador, não precisamos pensar para rir, mas o mesmo não acontece com o humor.

Para compreender o humor, é necessário antes entender que ele faz parte de um processo que está interligado a questões culturais, sociais e ideológicas. Dessa forma, para que o humor seja produzido e interpretado é necessário que os sujeitos estejam cientes das normas e costume de determinada sociedade. Se para entendermos o humor é preciso estar em sociedade podemos então lhe atribuir outra característica contundente, a de que o humor não é individual. O humor e a comicidade que é produzida a partir dele, é um fenômeno cultural, e por ser cultural transita entre tempo e espaço que deve ser levado em consideração ao analisarmos textos cômicos.

Considerando estudos passado de autores que buscaram uma compreensão para o humor, Pinto (2017), embasado em trabalhos de autores como Propp (1992), e Raskin (1985),

reflete sobre a graça no humor, para o autor rimos daquilo que não nos envolve emocionalmente, que não nos sensibiliza, e assim o efeito cômico é gerado, mas, como para toda regra há uma exceção, é possível encontrar textos humorísticos satirizando situações relacionadas ao próprio criador, o que nos leva ao efeito da piada. A piada, ainda de acordo com o autor, é uma forma de abordar assuntos que não poderiam ser tocados de outra forma com a intenção de transformar, ou senão, aplacar uma situação desconfortável em algo risível.

O humor circula por diversos contextos e tipos de textos (verbais, sonoros, gestuais, entre outros), visando gerar o riso, mas também, “criticar, contestar ou reafirmar os valores dominantes de uma sociedade.” (p.75). Desse modo, o humor apresenta um rico campo de estudo e análise, em que é possível explorar questões que envolvem estereótipos, política, religião, etc.

O humor também se configura como um processo de identificação, Knight (2010) explica a identidade comunitária como um processo negociado no texto por meio do compartilhamento de valores sociais, e tenta explicar esse processo por meio da teoria da afiliação, teoria de identidade comunitária “negociada discursivamente no texto”. Segundo o autor, quando começamos a perceber os falantes por meio de uma comunidade, temos que perceber não só como o indivíduo se difere dessa comunidade, mas, também como as pessoas se afiliam nela. Levando em consideração o repertório de um falante, não é possível uma identidade apenas por meio de estilos semânticos, Knight (2010, p. 39), completa ao dizer,

Isso ocorre porque os participantes compartilham relações de status iguais e, com frequência, exibem semelhante a gêneros e suas realizações linguísticas, e a obtenção de similaridade parece estar em primeiro plano sobre a afirmação de potenciais de significado individuais. Ou seja, as diferenças entre os repertórios individuais dos participantes da conversação não são focadas, e é por meio de seus significados compartilhados que eles parecem estar co-identificando-se, pois riem de significados que lhe são familiares (KNIGHT, 2010, p.39)

Ou seja, para Knight, rimos daquilo que entendemos e nos identificamos, em casos que os sujeitos estejam participando de conversações em que são tocados assuntos que não são pertencentes à sua cultura, ou ao seu meio social, o riso não é proliferado, pois não haverá identificação. Em uma conversação há um compartilhamento de valores sociais, que para o autor é codificado por meio linguísticos e “encenado por meio do humor”. O riso pode ser descrito como um dispositivo comunicativo já que ele se prolifera em conversas casuais, ele é

uma forma de compartilhamento e interação. Ao se identificarem, os sujeitos começam a se comunicar e relacionar e o humor é uma forma de estreitar e apresentar esse laço.

Como já dito acima, humor é discurso, acontecimento, mas também é uma forma de representação, produtora da realidade e das relações sociais. O humor sempre esteve presente na vida das pessoas, segundo Gruta (2011), ele é formulado e tem sua origem em Platão e Aristóteles em meados de 348 a.c, que apresentam uma dicotomia do humor, sendo apresentados como comédia e tragédia, a comédia vista como algo mais grotesco e manifestação “popularesca”, enquanto a tragédia mais sublime e prestigiada. Aqui podemos perceber que o cômico era visto então como marginal e “não sério” e que desde a antiguidade ele já apresentava um viés, citado por gruta (2011, p.752), como algo “combativo, de escárnio e de acidez”

Com o passar do tempo, aos poucos o humor vai sendo incorporado na cultura e nas artes sendo valorizado no campo da estética e da expressividade. No entanto, como afirma Gruta (2011), ele veio perdendo seu valor “combativo e contestador” tornando-se cínico, para o autor ele se torna um produto de consumo individual, enquadrado para ser aceito, assumindo um “tom politicamente correto e um caráter light”, Lipovetsky (2005, p.115), também contribui ao dizer,

Atualmente estamos além da era satírica e da sua comicidade mordaz. Por meio da publicidade, da moda, dos aparelhos eletrônicos, dos desenhos animados e dos quadrinhos, quem não percebe que o tom dominante e inédito do cômico já não é o sarcástico, mas, sim, *lúdico*? (LIPOVETSKY, 2005, p.115, grifos do autor)

Há uma inversão do papel do humor, antes visto como negativo e até ácido, a ser considerado algo leve e divertido, sendo visto assim até por aqueles que o produzem. Hoje é comum nos depararmos com o humor, em charges, quadrinhos, desenhos animados, entre outros, e não levar em conta toda sua carga discursiva e a sua contribuição de representação e entendimento da sociedade, ele nos possibilita enxergar as relações humanas por outros olhares. Para Justo (2006, p.124),

Nas suas raízes históricas e na sua constituição psicológica e social, o humorismo não é um gênero frívolo, por si, como a alegria não é um sentimento banal. São extremamente importantes e poderosos como recursos de transformação da subjetividade e do mundo (JUSTO, 2006, p. 124)

Ou seja, ele é crítico, construtivo, real e discursivo, cria relações, traz questionamentos, provoca reflexões. Diferente de um ato, muitas vezes involuntário como o riso, o humor é consciente, proposital, provocante, desafiador e crítico.

### **1.5. O Humor em Materiais Didáticos para Ensino de Línguas**

É sabido, segundo Mota (2017), que o livro didático é uma das ferramentas de ensino mais utilizadas nas escolas, por trazer conteúdos prontos e elaborados, o que facilita as aulas de professores que não têm tempo ou recursos para produzir o seu próprio material. Ao que se refere ao ensino de uma língua estrangeira como o inglês, os LDs utilizam de táticas que permitem os professores a aprofundarem os conhecimentos linguísticos, principalmente no que se refere, a textos visuais, a partir da década de 80 e 90, com a influência da mídia, os livros foram se adaptando às expectativas e abordagens produzidas por esse meio e teve seu modo de conhecimento modificado passando a apresentar textos que circulavam pela sociedade.

Nesse sentido, textos quadrinizados, como as tirinhas deixaram de ser uma simples leitura de passatempo e passaram a serem inseridos no ambiente escolar. Dessa forma, o texto quadrinado passou a ser lido e interpretado sob uma nova perspectiva, incluindo os elementos verbo-visuais, quebrando a ideia de que texto é somente escrito. Mota (2017, p. 136) afirma ao dizer “o quadrinho vem provocar um verdadeiro deslocamento no modo de ler, subvertendo a ideia hegemônica de texto como um conjunto de palavras organizadas.”. Assim sendo, é possível perceber nos quadrinhos diferentes formas de linguagem (texto escrito, imagens, sons- como as palavras onomatopaicas) e outros efeitos que transformam os quadrinhos em uma leitura um tanto complexa, mas criativa e estimulante. Outro ponto importante a se destacar referente a práticas de linguagem presentes na arte quadrinizada é o campo da comicidade.

A comicidade, como já abordado, é um fator marcante nas HQs (histórias em quadrinhos), em tirinhas, cartoons, etc. Ela está diretamente ligada ao prazer devido à sua grande capacidade de provocar o riso e apresenta um funcionamento estético quando se trata, de acordo com Mota (2018), de “questões existenciais constitutivas da subjetividade, e do funcionamento do inconsciente, capazes de afetar os sentidos.” A comicidade relacionada aqui com a arte quadrinizada, desempenha um papel importante, como mencionado acima, na construção da subjetividade, o que nos leva a perceber a sua relevância no processo de

ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira. Dessa forma, nos perguntamos, o que é necessário para aprender uma língua estrangeira?

Não é fácil aprender uma nova língua, principalmente num país como o Brasil, em que o contato direto com estrangeiros é raro, o processo, portanto, pode causar estresse e ansiedade nos alunos, por se sentirem frustrados e incapazes de tal feito. A utilização do humor por parte do professor é uma ferramenta que pode ser bastante eficaz para ajudar na desinibição dos alunos e os ajudarem a relaxarem. De acordo com Andrade e Rauen (2017, p. 351) “Quando o aluno é exposto a textos humorísticos, sua meta em foreground tende a ser o riso, de modo que a aprendizagem da língua estrangeira fica implícita/ inconsciente em background. Posto isso, o aluno se sente supostamente menos pressionado e mais relaxado.”

Nesse sentido, o humor é capaz de promover um espaço descontraído na sala de aula, e esse tipo de texto, muitos presentes no livro didático, pode ser propício para ser trabalhado em sala de aula. Inclusive, vale ressaltar, muitos dos textos humorísticos refletem temas relacionados à vida cotidiana, aproximando assim o aluno de sua realidade, suscitando o interesse e a capacidade de cada um em aprender.

Ainda citando Andrade e Rauen (2017, p. 352),

Além de o humor criar um clima motivador e propício para a aprendizagem, ele também favorece a memorização dos conteúdos. [...] os elementos humorísticos usados nas aulas, ao suscitar o riso, são mais memorizados do que aqueles apresentados de modo mais linear. [...] Cada vez que um aluno ri, recebe ao mesmo tempo um input linguístico, e as possibilidades de que os estudantes se lembrem desse input aumentam consideravelmente. (ANDRADE e RAUEN, 2017, p. 352)

Dessa forma, o humor, pode possibilitar um ambiente relaxado, e ajudar para a cognição e memorização dos conteúdos por parte dos alunos. A partir dos textos humorísticos, disponibilizados nos Lds, o professor pode trabalhar vários aspectos da língua, gramatical, fonológico, cultural, entre outros, promover a criticidade dos alunos e análises mais profundas permitidas nesses tipos de textos.

Diante dessa discussão percebe-se que o humor não é apenas algo divertido que gera como consequência unicamente o riso, segundo Mota (2018, p. 110), o humor “não é uma ‘mera brincadeira’”; ele implica relações subjetivas, sociais e culturais. Ele é ‘arma’ e defesa da subjetividade.” E por ter um papel importante na subjetividade é que se dá a sua relevância para o ensino de uma língua estrangeira. Mota (2018, ps. 110,115), segue dizendo,

Acreditamos que os QHs, tipo de texto pertencente ao campo da comicidade, são um material rico tanto para a análise e compreensão de seu processo de significação quanto como objeto de conhecimento no processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira.[...] No senso comum, sabe-se que o humor é concebido como lugar de brincadeira, diversão e entretenimento. O presente trabalho opõe-se a essa visão por entender que ela é redutora, já que desconsidera as questões psíquicas, sociais, ideológicas e culturais que atravessam o humor. (MOTA, 2018, p. 110, 115)

Assim, é possível concluir que o humor configura-se em um rico recurso, linguístico, multimodal, histórico e cultural, e parte do professor saber explorar as várias possibilidades que esse material pode oferecer. Costa (2019, p. 241), defende essa idéia ao declarar que “ ao entrarmos em contato com os quadrinhos, lidamos com uma linguagem específica, até autônoma” considerando os aspectos visuais somados aos verbais, como forma de novas possibilidades linguísticas, ele segue declarando “se interagimos com essas duas especificidades imbricadas, é razoável dizer que lemos quadrinhos e encontramos neles características importantes que nos permitem partir deles para realizarmos análises linguísticas”

Ainda enfatizando os efeitos que o humor pode provocar em sala de aula, os quadrinhos se constituem como uma prática social e podem facilitar a comunicação social, além de serem um amplo objeto de leitura, podendo atrair os jovens para essa prática, e quebrar o paradigma que a leitura não é uma de suas áreas de interesse, Costa (2019, p. 242), defende essa idéia ao declarar que,

Afirmações do tipo “o jovem não lê” não encontram respaldo empírico, quando se trata de determinados objetos de leitura. É fato incontestável que jovens leitores (nem tão jovens assim) deleitam-se com as tramas narrativas de personagens diversos, heróis ou anti-heróis, montadas através do recurso de quadrinização. (COSTA, 2019, p. 242)

Portanto ensinar língua e linguagem por meio dos quadrinhos e do humor de forma geral, pode ser uma alternativa interessante e produtiva, principalmente no que se refere ao estudo de uma língua estrangeira. O livro didático, como dito anteriormente, é um material didático, com inúmeras possibilidades de ensino e muito usado pelos professores, principalmente os Lds de línguas estrangeiras. Destaca-se que os textos humorísticos, são disponibilizados em grande quantidade nesses materiais, cabendo ao professor saber fazer bom uso desse material.

Por meio do humor, é possível fazer inúmeras análises, portanto, como se é visto algumas vezes, utilizar o texto humorístico para trabalhar somente a gramática é uma forma de ignorar todo potencial que esse recurso oferece. Assim, o professor deve saber aproveitá-lo em suas aulas e fornecer uma melhor experiência social de ensino, incluindo o da língua estrangeira.

Na próxima seção, apresento a metodologia da pesquisa.

## **2. Metodologia da Pesquisa**

A abordagem metodológica, qualitativa, analítica e exploratória desta pesquisa fundamenta-se na LSF e na GDV, tendo em vista por seu caráter teórico-metodológico.

### **2.1. Descrição do Corpus**

Neste estudo realizei uma análise de natureza qualitativa. Para isso foram analisadas 7 textos multimodais do livro didático ALIVE HIGH – 2º ano EM PNLD 2º edição do ano de 2016, correspondentes às seguintes unidades: Unit 1 – Making Connections, Unit 2 – Digital Security e Unit 7- It's on TV. Destas unidades foram tiradas imagens de acordo com os gêneros: *comic strip*, *cartoon* e *infographic*.

### **2.2. Escolha dos Textos Multimodais**

Vivemos em um mundo tão tecnológico que até mesmo famílias que convivem na mesma casa se falam por WhatsApp, por exemplo. A tecnologia permite que as pessoas fiquem ao mesmo tempo “perto” e longe. Nesse sentido, às escolhas dos textos multimodais com foco nas tecnologias, tem como intuito alertar, promover reflexões acerca do uso das tecnologias e buscar promover uma conscientização a respeito dos males e benefícios do uso das mesmas. Como já tive a oportunidade de pesquisar e estudar sobre a tecnologia em minha primeira iniciação científica, falando mais especificamente sobre os benefícios trazidos pela mesma em relação ao ensino-aprendizagem do inglês, quis dessa forma abordar a mesma temática neste trabalho como uma forma de refletir o impacto que elas podem trazer para a

vida das pessoas assim como alertar sobre os perigos a que estamos expostos a todo momento por meio de gêneros multimodais contidos no LD.

Dessa forma, optei por selecionar textos multimodais presente em um livro didático que de 174 textos multimodais apresentadas nele 100 falam de tecnologia, dessas 100 escolhi apenas 6 que, além de falar sobre as tecnologias, apresentam todas, semioses visuais e verbais em sua composição e trazem uma relação entre tecnologia e humor que como já relatado acima, busca principalmente expor, relatar e criticar sobre os feitos da sociedade, no caso das imagens selecionadas, ele busca fazer uma reflexão sobre os usos da tecnologia de maneira mais leve e cômico. A opção de tirar os textos multimodais de um livro didático tem por intuito analisar os textos multimodais contidas em um material que faz parte do dia a dia do universo escolar dos alunos e perceber a forma como tecnologia e humor estão associadas nestas imagens.

### **2.3. Procedimentos de Análise**

As análises foram feitas por textos multimodais encontrados no livro didático. Primeiramente comentarei a semiose de imagética em seguida comento a semiose verbal que compõe o texto multimodal. A fim de identificar a metafunção que predomina nas imagens foi utilizada a teoria da GDV e para a parte verbal foi utilizada a teoria LSF.

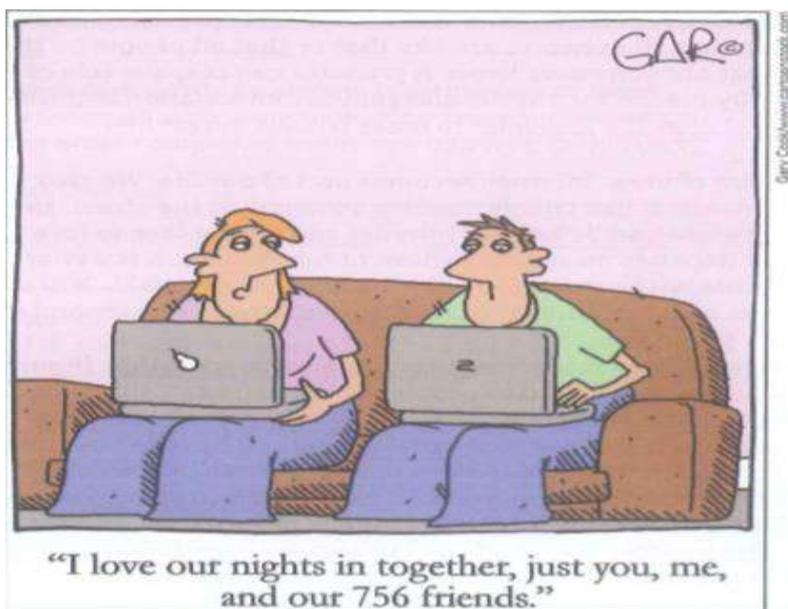
A seguir, a análise e discussão dos dados são apresentados à luz da fundamentação teórica.

## **3. Resultados das Análises e Discussão**

A análise encontra-se organizada por texto multimodal do livro didático. Conforme descrito na metodologia deste estudo, inicialmente apresento a análise das imagens e, em seguida, a análise dos textos verbais que compõem o texto multimodal.

### **3.1. Texto multimodal do Casal com Notebooks**

No texto multimodal analisado 1, os significados são construídos por meio da metafunção Representacional-narrativa (UNSWORTH, 2004, citado por NOVELINO, 2007) por meio da qual identificamos participantes (reator e fenômeno) e processo (reacional)



Texto Multimodal Analisado 1- Casal conversando com Notebooks

Fonte: livro didático Alive High 2º edição

O texto multimodal acima apresenta uma representação narrativa, por conter a presença de participantes em uma determinada situação, e de vetores que configuram a estrutura (transacional, não-transacional e bidirecional), indicam alguma ação, movimento por parte dos participantes e promove o processo de interação entre eles. O processo deste tipo de interação é chamado de *processo de reação transacional*, pois, em uma representação quando a ação do participante se configura pela direção do olhar, o processo de ação se transforma em reação em que o ator é chamado de *reator* e o meta de *fenômeno*. Tanto no processo de ação, quanto no processo de reação a presença de vetores é formada pela direção do olhar em um ou mais participantes. No caso da figura acima temos uma reação transacional, pois podemos visualizar o alvo do participante *reator* (a de blusa rosa) para o participante *fenômeno* (o de blusa verde)

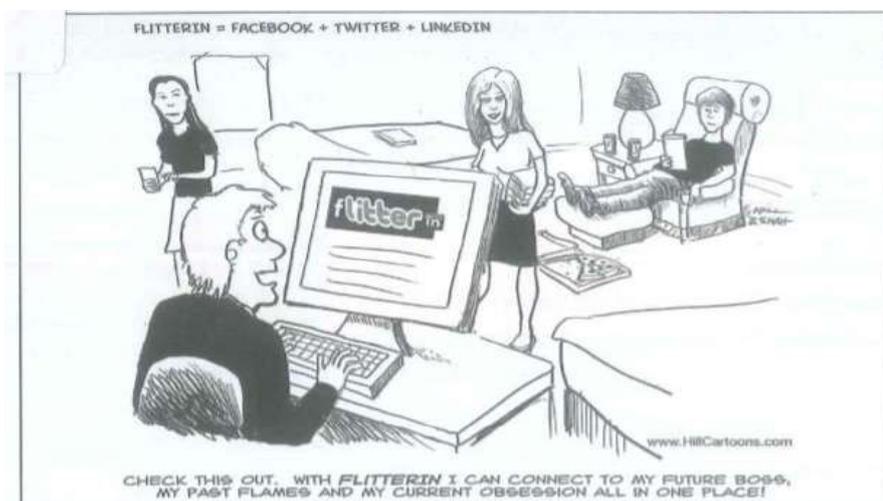
|                |                    |   |
|----------------|--------------------|---|
| I              | love               | our nights in together, just you, me, and our 756 friends |
| Experienciador | Pr: mental emotivo | Fenômeno  |

Se analisarmos a semiose verbal do texto multimodal acima e às expressões no rosto do casal, podemos perceber que o fato de terem 756 amigos e estarem “juntos” interagindo com eles não é algo que os deixam felizes, na verdade eles parecem bastante entediados, como se essa rotina não fosse mais satisfatória, até pelo tom empregado ao utilizar a palavra “love”, e “just” “I love our nights in together, just you, me, and our 756 friends”, “eu amo nossas noites juntos, só eu você e nossos 756 amigos”, ao dizer isso nos leva a crer que ela, a participante de blusa rosa estaria falando de uma maneira robotizada, até mesmo irônica, no sentido de demonstrar que eles só fazem isso como “diversão” mas, que há tempos essa rotina deixou de ser divertida e virou algo monótono, só aquela situação já não era o suficiente.

Isso também me leva a perceber uma crítica feita por meio do humor, recapitulando o que Pinto (2017, p.75) disse, o humor visa além do riso, “criticar, contestar ou reafirmar os valores dominantes de uma sociedade”, dessa forma fica nítido a crítica feita em relação a como se configura os relacionamentos hoje em dia. Temos um casal que apesar de dizerem estarem “juntos” eles estão distantes, pois estão se comunicando por meio do notebook, isso demonstra a maneira como a sociedade não mais valoriza o encontro pessoal entre as pessoas, mas sim preferem manter uma conexão por meio das redes sociais.

### 3.2. Texto Multimodal dos Colegas Interagindo

No texto multimodal analisado 2, os significados são construídos por meio da metafunção Representacional-narrativa (UNSWORTH, 2004, citado por NOVELINO, 2007) por meio da qual identificamos participantes (reator e fenômeno) e processo (reacional)



Texto Multimodal Analisado 2- Colegas interagindo

Fonte: livro didático Alive High 2º edição

O texto multimodal acima, assim como o exemplo analisado 1, apresenta uma representação narrativa, podemos perceber que os participantes estão engajados em uma determinada situação, resgatando o conceito sobre representação narrativa, sabemos que esse tipo de representação acontece quando os participantes estão envolvidos em eventos geralmente executando alguma ação ligados por vetores que apontam direção. Como também já discutido, apesar de não visualizarmos os vetores explicitamente eles representam a direção das ações e olhares determinando o tipo de processo. Pela figura acima é notável perceber que toda cena gira em torno do participante atrás do computador e que os outros três participantes estão com os olhares direcionados a ele. Dessa forma, a imagem se configura em um processo reacional, o participante *reator* (o que está atrás do computador) chama a atenção dos outros três participantes *fenômeno* (aqueles em direção oposta ao reator) que reagem automaticamente ao *reator* olhando, assim o processo se configura como de *reação-transacional*, pois podemos perceber o alvo do olhar dos quatro participantes, o do *reator* o computador, e dos participantes *fenômeno* o próprio reator.

|              |          |
|--------------|----------|
| Check        | this out |
| Pr: material | escopo   |

|                              |      |              |   |                        |
|------------------------------|------|--------------|---|------------------------|
| With flitterin               | I    | can connect  | to my future boss, my past flames, and my current obsession | all in one place!      |
| Circunstância de modo - meio | Ator | Pr: material | meta  | Circunstância de lugar |

Diferente da crítica exposta no texto multimodal analisado 1, este exemplo apresenta o lado bom e eficaz do uso da tecnologia, é possível perceber que o participante reator está navegando em uma rede social (flitterin), e isso fica claro quando ele chama a atenção de

seus colegas de trabalho e verbaliza quais as opções disponíveis encontradas ao se conectar com esta determinada rede, “With flitterin I can connect to my future boss, my past flames, and my current obsession all in one place!” A fala do participante reator demonstra como a tecnologia tem o poder de alcançar e conectar pessoas em qualquer lugar do mundo com as devidas ferramentas necessárias, como o computador demonstrado no exemplo acima.

O humor é apresentado neste exemplo de maneira mais leve e sutil, como já discutido neste trabalho, o humor é uma forma de representação da sociedade e dos valores sociais praticados nela, como já citado por Knight (2010), quando compartilhamos de valores sociais e costumes de uma sociedade em uma conversação haverá uma identificação, denominada por ele como uma "identificação comunitária", ou seja, o humor é praticado e disseminado como um meio social e não individual, e no caso do texto multimodal acima o reator só pôde chamar a atenção de seus colegas por compartilharem dos mesmos gostos e costume da sociedade em que estão inseridos.

### 3.3. Texto Multimodal do Lobo Mau e os 3 Porquinhos Virtuais

No texto multimodal analisado 3, os significados são construídos por meio da metafunção Representacional-narrativa (UNSWORTH, 2004, citado por NOVELINO, 2007) por meio da qual identificamos participantes (dizente e enunciado) e processo verbal



Texto Multimodal 3- Lobo Mau e os 3 Porquinhos Virtuais

Fonte: livro didático Alive High 2º edição

O texto multimodal acima é uma representação narrativa por também conter a presença de participantes e de vetores em uma determinada situação, e se configura em um processo verbal, pois contém a presença de balões que indicam alguma fala do participante. Como já dito anteriormente em representações narrativas a presença de vetores determinam o tipo de estrutura (transacional, não-transacional, bidirecional) e conecta os participantes, no caso da imagem acima o vetor conecta o participante (o lobo) chamado de *dizente* (por se tratar de um processo verbal), com o balão (chamado de *enunciado*) e promove uma forma de interação com os porquinhos identificado na imagem, sendo eles o alvo de interesse do lobo.

|                     |                                 |               |                           |
|---------------------|---------------------------------|---------------|---------------------------|
| Hello,              | it´s                            | grandpa       | here...                   |
| Marcador discursivo | Pr: Relacional<br>Identificador | Identificador | Circunstância de<br>lugar |
| Interpessoal        |                                 |               |                           |

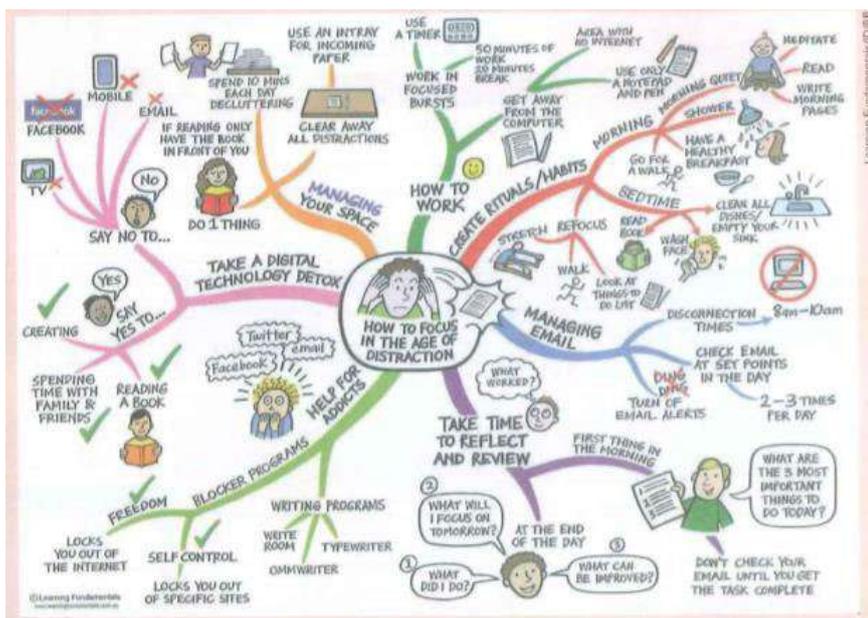
Hoje em dia, crianças e adolescentes ficam expostos a todos tipos de estímulos multimodais de maneira muito rápida e fácil, e uma dessas exposições é em relação aos sites de relacionamentos. Sabemos que nem tudo que vemos ou lemos é verdade, e justamente aí se encontram os perigos envolvendo as redes sociais. Em muitos casos os jovens ficam tão conectados e fechados em seus próprios mundos que o contato com os pais se torna cada vez mais escasso, e assim vice-versa. Esse cenário então facilita que as crianças caiam em muitas das armadilhas que permeiam o meio virtual, como marcar encontros com pessoas em redes sociais sem necessariamente conhecê-las, como demonstrado no texto multimodal acima.

O exemplo apresenta uma interação entre o lobo e os três porquinhos acontecendo por meio de uma rede social, possivelmente uma rede de encontros virtuais, isso é explícito pela representação dos participantes em frente a ferramentas tecnológicas como o notebook e o computador, além da semiose verbal que claramente demonstra a tentativa do lobo de chamar a atenção dos três porquinhos, descrito no balão de diálogo com os dizeres “Hello, it´s grandpha here...”. A utilização da palavra grandapha significa tanto a inferenciação feita em relação a história do Lobo Mau e os Três Porquinhos, quanto a uma forma de abordagem, visto que o participante lobo utilizaria de inúmeras artimanhas para capturar a atenção de seu alvo, os três porquinhos.

O humor como já discutido no tópico 1.4 tem como característica criticar, representar, expor e denunciar os feitos de uma sociedade, além de, segundo Pinto (2017) transformar uma situação desconfortável em algo risível, o texto multimodal acima demonstra exatamente isso, além de vir como forma de denúncia e alerta, ele faz com que um crime, como a utilização de redes sociais para marcar encontros com crianças e adolescentes, seja transformado em humor e material de discussão a ser debatido em sala de aula de forma lúdica e leve a fim de ensinar e alertar os jovens a respeito dos usos e cuidados que são necessários ao utilizar redes sociais.

### 3.4. Texto Multimodal Infográfico

No texto multimodal analisado 4, os significados são construídos por meio da metafunção Interacional (UNSWORTH, 2004, citado por NOVELINO, 2007) por meio da qual identificamos participantes (representado e interativo) e a função de demanda



Texto Multimodal Analisado 4- Infográfico

Fonte: livro didático Alive High 2º edição

No texto multimodal acima apresenta uma metafunção interativa, ou seja, um processo interativo no sentido de que o texto estabelece uma conexão com o observador, como se estivesse conversando diretamente com ele. As figuras representadas são os participantes chamados de *representado* e o alvo da imagem, ou seja, o público leitor é

chamado de *interativo*. Assim sendo a metafunção interativa estabelece a relação entre o objeto representado na imagem, quem produz e quem vê, em muitos casos o produtor do texto interage com o leitor fazendo comandos, esperando que o interlocutor execute uma ação, esse tipo de função é chamada de *Demanda* e se dá na forma imperativa, como é visto no infográfico representado por verbos como: check, do, read, reflect, go for a walk, say, have a healthy breakfast. Dessa forma o participante representado (sendo as figuras e os comandos verbais) interage com o participante interativo (o leitor) esperando dele ações que correspondem aos comandos obtidos no infográfico. Abaixo segue a quantificação dos processos contidos no infográfico.

Quadro 6: Quantificação dos Processos contidos no Infográfico

| Processos             | materiais  | mentais  | comportamentais              | verbais | relacionais              |
|-----------------------|--|--|------------------------------|---------|--------------------------|
| Número de Ocorrências | 14   | 6  | 3                            | 2       | 1                        |
| Verbos                | check (2),<br>do (2),<br>use,<br>clear away,<br>work<br>get away from<br>write<br>spend time<br>clean<br>turn off<br>wash face<br>lock you out | read (2)<br>focus<br>meditate<br>reflect<br>look at ( <i>check</i> ) | stretch, walk, go for a walk | say (2) | have a healthy breakfast |

Fonte: Autoria Minha

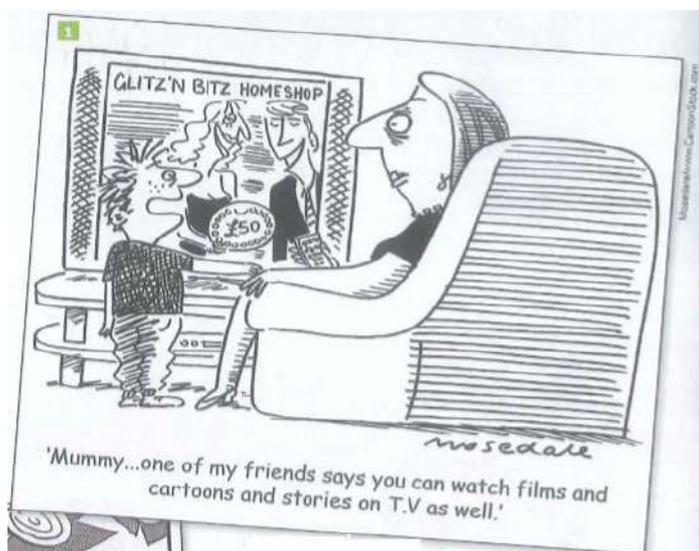
Como dito anteriormente, a metafunção interativa estabelece a relação entre o objeto representado no texto, quem produz e quem vê, esperando que o interlocutor execute determinadas ações, como no caso do exemplo acima que os comandos são dados por meio semioses verbais com a utilização de processos materiais, mentais, comportamentais, verbais e relacionais.

O humor no exemplo acima é apresentado de maneira mais sutil, no entanto, é possível identificar alguns de seus aspectos. Como já discutido anteriormente o humor é um processo de identificação e afiliação, ou seja, a forma como o sujeito não só se difere de uma comunidade mas, como ele se integra nela e o infográfico representa isso. Ele é interativo, conversa diretamente com o público, mas com um público que além de se identificar com a

situação abordada no infográfico também tem a possibilidade de fazer escolhas individuais que só pertencem a ele.

### 3.5. Texto Multimodal da Mãe e do Filho em Frente a TV

No texto multimodal analisado 5, os significados são construídos por meio da metafunção Representacional-narrativa (UNSWORTH, 2004, citado por NOVELINO, 2007) por meio da qual identificamos participantes (reator e fenômeno) e processo (reacional)



Texto Multimodal analisado 5- Mãe e Filho em Frente a TV

Fonte: livro didático Alive High 2º edição

O texto multimodal acima apresenta uma representação narrativa, como já explicado nas análises anteriores, e também se configura como um *processo reacional*, visto que o foco está voltado para a direção do olhar. Dessa forma, temos uma reação transacional em uma *estrutura bidirecional*, um participante olhando para o outro. Em casos assim, é possível assumir que ambos os participantes assumem ora o papel de *reator*, ora o papel de *fenômeno*.

|          |                   |                  |  |
|----------|-------------------|------------------|--|
| Mummy... | one of my friends | says             | you can watch, films and cartoons and stories on T.V as well |
| Vocativo | Dizente           | Processo: Verbal | Relato   |

|                |  |  |  |
|----------------|--|--|--|
| (Interpessoal) |  |  |  |
|----------------|--|--|--|

Ao analisarmos a fala do menino, “Mummy...one of my friends says you can watch, films and cartoons and stories on T.V as well”, pude perceber uma crítica feita do filho para a mãe em relação aos temas que ela assiste na tv, olhando a figura é possível ver que a mãe assiste algo relacionado a compras, possivelmente em um dos inúmeros canais que fazem propagandas e ofertas de compras e vendas, dessa forma a fala do filho demonstra e quer mostrar para mãe que há outros conteúdos encontrados na TV que não sejam tão fúteis como passar o dia inteiro interessada em gastar.

Em sua fala é possível encontrar não só uma crítica da mãe ao filho, mas também uma crítica a sociedade de modo geral, dessa forma o humor é colocado como algo crítico que contesta e reafirma os valores de uma sociedade e também traz uma reflexão, no caso aqui representado, uma reflexão sobre os nossos hábitos e costumes.

### 3.6. Texto Multimodal da Mãe e do Filho em Frente a Janela

No texto multimodal analisado 6, os significados são construídos por meio da metafunção Representacional-narrativa (UNSWORTH, 2004, citado por NOVELINO, 2007) por meio da qual identificamos participantes (reator e fenômeno) e processo (reacional)



Texto Multimodal Analisado 6- Mãe e Filho em Frente a Janela

Fonte: livro didático Alive High 2º edição

O texto multimodal acima mais uma vez apresenta uma representação narrativa, visto que, temos dois participantes envolvidos em uma determinada situação com a indicação de linhas de vetores que apontam a direção do olhar. O texto também se classifica como um processo reacional, já que o foco dos participantes se dão pela direção do olhar em algo, ao contrário das imagens 1 e 2 não é possível visualizarmos o alvo dessa olhar, dessa forma a imagem apresenta uma estrutura não-transacional, os *reatores*, os dois participantes presentes na imagem, olham para algo que está fora da janela, esse algo, o *fenômeno* é o alvo do olhar dos reatores, não identificado pelos leitores da imagem.

|             |              |               |                              |                    |         |                        |
|-------------|--------------|---------------|------------------------------|--------------------|---------|------------------------|
| Your father | kicked       | in the screen | (and)                        | threw              | the set | out the window         |
| Ator        | Pr: material | meta          | Conjunção Paratática: Adição | Processo: material | meta    | Circunstância de lugar |

|                |                       |                                   |
|----------------|-----------------------|-----------------------------------|
| He             | feels                 | violence on TV is a bad influence |
| Experienciador | Pr: mental perceptivo | Fenômeno                          |

Ao analisar o texto multimodal acima é possível perceber que a conexão entre a ação dos participantes e a fala da mãe na semiose verbal faz com que seja possível o leitor perceber qual o possível alvo do olhar dos participantes, além da crítica que está sendo feita ali. A fala da mãe se refere a uma terceira pessoa que não está diretamente envolvida na ação, mas que foi o pontapé inicial para que ela acontecesse. Aqui a mãe explica ao filho que o pai foi o responsável pelo o houve com a TV, algo que fica explícito com a fala: “Your father kicked in the screen and threw the set out the window” e logo após ela explica ao filho o porquê da ação do pai: He feels violence on TV is a bad influence”

Com isso é possível perceber o humor, primeiramente no ato inesperado do pai ao jogar a TV pela janela o que gera o riso, e em seguida crítica trazida por essa ação, uma crítica aquilo que é exposto pela mídia e outros meios transmitidos na TV, onde são expostos atos de violência que pode de ser forma influenciar às pessoas o que explica a ação do pai

interligado com a fala da mãe. Além de uma crítica, o humor aqui apresentado traz uma reflexão acerca principalmente dos que os pais permitem que os filhos vejam, filmes violentos, notícias relacionadas a crimes, além de outras formas de propagação de violência vistas na TV que pode gerar repercussões além das telas assistidas.

Após feita todas as análises, a seguir são apresentados os quadros com a tabulação das análises dos textos multimodais analisados e da tabulação das semioses verbais de acordo com os processos.

Quadro 7: Tabulação com as análises de todas os textos multimodais

| Metafunção segundo a GDV | Imagem 1 | Imagem 2 | Imagem 3 | Imagem 4 | Imagem 5 | Imagem 6 |
|--------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Representacional         | X        | X        | X        |          | X        | X        |
| Interativa               |          |          |          | X        |          |          |

Fonte: Autoria Minha

Quadro 8- Tabulação das semioses verbais de acordo com os processos

| Tipos de processo | Imagem 1 | Imagem 2 | Imagem 3 | Imagem 4 | Imagem 5 | Imagem 6 |
|-------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Material          |          | X        |          | X        |          | X        |
| Mental            | X        |          |          | X        |          | X        |
| Relacional        |          |          | X        | X        |          |          |
| Comportamental    |          |          |          | X        |          |          |
| Verbal            |          |          |          | X        | X        |          |
| Existencial       |          |          |          |          |          |          |

Fonte: Autoria Minha

Encerro aqui as minhas análises dos textos multimodais contando com as contribuições da Linguística Sistêmico-Funcional de Halliday e Matthiessen (2004), da Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (2006) e do Humor no Discurso de Pinto (2017) e Knight (2010). Sigo agora na próxima seção para as discussões.

### 3.7. Discussão

Como já mencionado neste trabalho, vivemos em uma era cada vez mais digital, as tecnologias fazem parte da vida de todos, principalmente dos mais jovens. A aproximação dos jovens com as tecnologias pode ser vista como algo positivo, facilita em alguns casos a comunicação, auxilia nos estudos, e os mantém conectados ao mundo, ou como algo negativo, visto que as informações que são transmitidas a todo momento pela mídia pode causar influências de maneira negativa e isso é mostrado e discutido no exemplo 6 do texto multimodal analisado 6.

Assim sendo, ao mesmo tempo que as tecnologias têm o poder de aproximar as pessoas e facilitar suas vidas, elas também têm o poder de afastá-las e prejudicá-las. O afastamento que muitas vezes é ocorrido por intermédio das redes sociais é além de ruim também muito perigoso. Olhando por esse lado podemos pensar em nós mesmos, que muitas vezes ficamos fascinados por esse mundo tecnológico e deixamos de nos divertir e criar vínculos reais apenas para ficarmos emergidos no mundo virtual aparentando a farsa de ter vários amigos acreditando que só isso basta, e esquecemos de criar verdadeiros vínculos como apresentado na imagem analisada 1.

Às vezes tudo que precisamos é relaxar e sair um pouco da vida turbulenta que o mundo tecnológico pode ser. O exemplo do infográfico da imagem 4 nos mostra justamente algumas opções do que fazer para além desse mundo virtual. Ele nos mostra que não precisamos nos desligar totalmente dele, meu interesse não é falar mal da tecnologia, apenas alertar e mostrar que ela não é tudo, muito importante, útil, e prazeroso sim, mas não tudo, então dessa forma o infográfico apresenta formas controladas de utilizar a tecnologia, mas também aproveitar outros prazeres e atividades da vida cotidiana que não seja interligado às redes de comunicação. Outro ponto a ser tocado em relação às redes sociais são os perigos a que muitas vezes estamos expostos, o exemplo da imagem analisada 3 mostra justamente isso, é necessário, em casos de crianças e adolescentes um acompanhamento e aconselhamento por parte dos pais ou responsáveis para que perigos, como mostrado no exemplo, sejam discutidos e evitados.

Apesar de vários perigos a que estamos expostos pelos meios tecnológicos, não podemos negar também os benefícios e as facilidades advindas deles, exemplos disso são os casos das imagens 2 e 5. Os meios tecnológicos transformaram muito a vida em sociedade, coisas como comunicar com pessoas a meio mundo de distância, assistir cartoons, se conectar com várias pessoas ao mesmo tempo, antes não era uma possibilidade, agora a maioria das pessoas podem aproveitar esses benefícios a qualquer hora e em qualquer lugar. As discussões aqui feitas foram para exemplificar as inúmeras formas de trabalhar as imagens

em sala de aula, imagens essas encontradas nos próprios livros didáticos, elas contribuem como forma de reflexão, conhecimento e o desenvolvimento do pensamento crítico sobre processos sociais vivenciados em sociedade.

### **Considerações Finais**

Às vezes só nos permitimos ver o que queremos, sem extrapolar outros horizontes, e às vezes só aceitamos aquilo que nos é mostrado. Após as análises das imagens e dos textos verbais que as acompanha pude me permitir alcançar outros níveis de interpretações e significações que antes me eram incompreensíveis. Por meio da Linguística Sistêmico-Funcional e da Gramática do Design Visual temos a oportunidade de compreender e explorar linguagem e arte visual como forma de melhor entendermos aquilo que nos rodeia.

Com isso, pudemos perceber após às análises das imagens presentes no livro didático, a predominância de significados representativos, que como já abordado acima é uma forma de representação da realidade. Dessa forma, mais que perceber os significados representacionais nas imagens, é preciso compreender e refletir sobre a importância e influência que elas exercem em nossas vidas e os impactos por elas gerados, além de sermos capazes de ler e entender os valores culturais, políticos e sociais que estão sendo passados e ensinados visualmente.

Da mesma forma que busquei mostrar a importância de estudar e compreender a fundo a imagem, fiz uso e busquei mostrar também a escolha pela metafunção ideacional como ponto de referência para analisar a parte verbal das imagens. Como já citado anteriormente, a metafunção ideacional diz respeito às nossas experiências e aos relatos delas como forma de autoconhecimento, e por se tratar de um trabalho voltado para o ensino de línguas, se torna muito relevante essa discussão e reflexão, afinal para aprendermos algo é preciso conhecer nossos limites, nossos gatilhos e o que nos cativa e nos motiva a aprender. Por meio então da metafunção ideacional pudemos perceber a predominância de processos materiais nas análises dos textos, eles dizem respeito às ações, ações essas usadas para representar às ações sociais que estão sendo construídas e passadas em nossa sociedade, mais uma vez nos fazendo refletir a importância de trabalhar esses tipos de interpretações com nossos alunos.

Um dos outros objetivos deste trabalho foi apresentar o humor como um mediador do ensino aprendizagem de línguas, mais especificamente, no ensino aprendizagem de língua inglesa. Dessa forma foi apresentado neste trabalho argumentos que comprovam que o humor

é importante para ensino, pois carrega uma carga semântico-discursiva que nos permite refletir, criticar, apontar e ensinar valores, costumes, hábitos que são e podem ser passados e expostos representando aspectos culturais, sociais e políticos de nossa sociedade. A risada produzida por meio do humor quebra uma possível tensão estabelecida ao aprender algo novo, por isso a defesa de que o humor contribui para o ensino, a risada está atrelada ao prazer e a sensação de bem estar, com isso a sensação de aprender se torna prazerosa e instigante, além de contribuir para estabelecer conexões entre alunos e professores e entre os próprios alunos de forma a facilitar a cooperação, a trocas de conhecimentos e o desenvolvimento do pensamento crítico.

Após tudo que foi dito e analisado neste trabalho não nos cabe mais questionar o papel da imagem como um gênero a ser trabalhado em sala de aula explorando a suas inúmeras possibilidades de interpretação, assim como uma forma de ler, criticar e participar da vida em sociedade. O trabalho com imagens vai além de trabalhar a gramática, e ultrapassa os limites da sala de aula, elas interpretam e são interpretadas. É importante perceber como os alunos interpretam essas imagens e como eles constroem a interação a partir delas. Da mesma forma, fica claro a importância do humor como um modo de reflexão sobre os valores que estão sendo passados e disseminados, além da sua contribuição para com o ensino.

Dadas todas as explicações e análises, este trabalho como todo tem como objetivo contribuir para o estudo da língua inglesa, mostrando algumas possibilidades de ensino, assim como estratégias para facilitar o aprendizado por parte dos alunos, a relação aluno professor e meios favoráveis de ensinar uma língua estrangeira. Isto pode ser útil para professores que assim como eu estão iniciando agora suas vidas como precursores do ensino e se sentem meio perdidos sobre como começar iniciar essa nova jornada.

### Referências bibliográficas:

ALBUQUERQUE JR. Durval M. **A Invenção do Nordeste e outras artes**. São Paulo: Cortez, 2009.

ALMEIDA, M. H. de P. **Ensino-Aprendizagem de LI em uma Abordagem Multimodal no Ensino Médio da Escola Pública**. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2015.

BATISTA, M.E. **Implicações Socioeducacionais do Ensino de Inglês em Escolas Públicas: Linguística Sistêmico-Funcional e Representação da Prática Pedagógica**. São Paulo: 272 p. 2012.

CAVALCANTE, M. C. B.; MARCUSCHI, B. **“Atividades de escrita em livros didáticos de Língua portuguesa”**. In.: Livros didáticos de Língua Portuguesa: letramento e cidadania. / organizadoras: Maria da Graça Costa Val, Beth Marcuschi (organizadoras). – Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005. 272 p. – (Coleção Linguagem e Educação) (p.237-260).

COOPER, J. **O Macrogênero Drama Norte-Rio-Grandense: Uma Análise de Gênero e de Discurso sob a Perspectiva da Linguística Sistêmico-Funcional**. Natal, 2012.

DIONÍSIO, Â. P. **“Gêneros multimodais e multiletramento”**. In: KARWOSKI, A.M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K.S. (Orgs.). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. Palmas e União da Vitória, PR: Kaygangue, 2005.

EGGINS, S.. **An Introduction to Systemic Functional Linguistics**. London: Continuum, 1994.

GRUDA, M. P. P. **Uma análise do discurso do humor**. Travessias, v. 5, n. 1, 2011.

HALLIDAY, M. A. K. (1985) **An Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold Publishers.

----- M. A. K. (1994) **An Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold Publishers.

HALLIDAY, M. A. K. & MATTHIESSEN, C.M. I. M. **An Introduction to Functional Grammar** . Third Edition. London: Hodder Arnold, 2004.

JUSTO, J. S. **Humor, educação e pós-modernidade**. In: ARANTES, Valéria Amarin. (Org.). *Humor e Alegria na Educação*. São Paulo: Summus, 2006. p. 103-112.

KNIGHT, N. K. **Wrinkling complexity: concepts of identity and affiliation in humour**. London: Bloomsbury Publishing, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEWEN, T. (1996) **Reading images: the grammar of visual design**. 2 ed. London: Routledge, 2006.

LIPOVETSKY, G. **A sociedade humorística**. In: \_\_\_\_\_. *A era do vazio*. Barueri: Manole, 2005.

MARTÍN–BARBERO, J. **Desafios culturais da Comunicação à Educação**. *Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 18, p. -51-56, maio/ago.2000.

MOTA, Ilka, de O. **Um estudo discursivo sobre o modo de abordagem do humor por livros didáticos de inglês**. *Polifonia*. Cuiabá, v. 24, n. 35/1, p. 132-145, jan-jun. 2017.

MOTA, Ilka, de O. **O humor em tiras em quadrinhos**. *Literartes*. USP, São Paulo, v. 1, n. 8, 2018.

NOVELLINO, M. O. **Fotografias em livro didático de inglês como língua estrangeira: análise de suas funções e significados**. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Letras, 2007.

PINTO, G. **Referenciação e humor em tiras da personagem Marly**. 2017. Dissertação (mestrado em estudos linguísticos)- Universidade federal do Espírito Santo, Vitória, 2017.