



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FE/UNICAMP
Multimodalidade e Construção de Sentidos no Meio Digital
LP136 INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM - IEL
Prof. Dr. Rodrigo Esteves de Lima-Lopes



**Vídeos de jogos infantis: apontamentos multimodais
n'algumas produções do Canal Carimbócu.**

*Videos of children's games: multimodal notes
in some productions of Carimbócu channel.*

Artigo apresentado na disciplina LP136 da PPG-LA/UNICAMP, ministrado pelo Prof. Dr. Rodrigo Esteves de Lima-Lopes, para o curso de Mestrado Acadêmico em Educação da FE/UNICAMP.

Francisco Arquer Thomé
RA: f224955

Campinas, 2023

RESUMO

Este artigo objetiva analisar alguns vídeos para crianças pela perspectiva da multimodalidade e, em si, ele já se apresenta de forma interativa, lúdica e multimodal, com uso das normas culta e coloquial, com *qr codes* incorporados, *links* e *smiles*. Num primeiro momento, traz-se uma entendimento basilar sobre modos, suas classificações e relações. Em seguida, conversa-se sobre a imagem, o *layout*, o som e a intenção. Toma-se, como *corpus* de análise, alguns jogos em formato de vídeo do Canal Carimbócu no Youtube, abordando seus referenciais pedagógicos e determinados históricos de criação, mas principalmente as produções como material semiótico. As análises dos vídeos são feitas por relato livre e, ao mesmo tempo, são norteadas por classificações conhecidas e trabalhadas por autores da multimodalidade. A conclusão se endereça à ótica crítica ideológica, figurando a análise dos jogos infantis junto à construção de discursos que levam em consideração a diversidade cultural, o sentido antirracista, anti-misógino, além de tratar o aprendizado e os esforços intelectivos com diversão e alegria.

Palavras-chave: modo, multimodalidade, crítica ideológica, vídeo, semiótica

ABSTRACT

This article aims to analyze some videos for children from the perspective of multimodality and presents itself as interactive, playful, and multimodal, using formal and colloquial languages, with incorporated qr codes, links and smiles. At first glance, basic understanding of modes, their classifications and connections is brought forth. Then, there's a discussion about image, layout, sound, and intention. As a corpus of analysis, some games in video format from Canal Carimbócu on Youtube are taken, addressing their pedagogical references and some creation histories, but mainly the productions as semiotic material. The review of the videos are made by free report and, at the same time, are guided by known classifications and elaborated by multimodality authors. The conclusion is directed towards the viewpoint of the ideological criticism, figuring the analysis of children's games with the construction of discourses that take into account cultural diversity, the anti-racist, anti-misogynistic sense, in addition to treating learning and intellectual efforts with fun and joy.

Key words: mode, multimodality, ideological criticism, video, semiotics

INTRODUÇÃO

A estruturação deste artigo é resultado de uma atividade avaliativa da disciplina chamada Multimodalidade e Construção de Sentidos no Meio Digital (LP 136), conduzida pelo Prof. Dr. Rodrigo Esteves de Lima-Lopes, no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Após discussões sobre semiótica, processos ideológicos, modos de linguagem, discurso crítico, linguística sistêmica funcional e construção de significados, resolvi tomar como ponto de partida, um entendimento basilar sobre modo e multimodalidade.

No começo deste texto, haverá uma aproximação elementar a algumas perspectivas multimodais trazidas por Kress (2014), Lima-Lopes (2016), Lemke (2006), da NLG - New London Group (CAZDEN et al, 1996) e Machin (2013). Além destes, também estendo a conversa a outros autores, buscando sempre aclarar as escolhas feitas e a intenção das ponderações. Tento apoucar as divisões entre os modos e olhar a multimodalidade como uma amálgama entre eles. Todavia, para que possamos refletir a dimensão pedagógica em um *corpus* de vídeos infantis, considero enquadrar as análises em modos, determinando-os e pontuando-os.

Destarte, apresento um canal de Youtube o qual desenvolvo jogos para crianças, abordando seus referenciais pedagógicos e históricos de criação, a importância das narrações, dos sons e das trilhas sonoras, o porquê dos *layouts*, dos esquemas de cores, linhas, formas, cenários e enquadramentos, além de mostrar a intenção do discurso, da didática e dos valores projetados.

Faz-se importante destacar que este artigo possui uma formatação científica, mas de forma provocadora, pretendo articular o texto com interatividade, ludicidade e multimodalidade, deixando-o com uma fluida experiência de leitura em HTML¹. Anco-me na forma que Lemke (2006) vê a construção de significados junto à internet, de forma transversal. O autor descreve: “Uma trajetória através de links dentro de um *website* já pode nos levar a diferentes gêneros e diferentes mídias usando diferentes modalidades”(p. 6)(tradução minha)², e essa transversalidade se apresenta livre “das restrições dos gêneros convencionais e representam uma

¹No contexto deste artigo, dizer que algo está em HTML, não representa que o texto esteja restrito à Linguagem de Marcação de HiperTexto. e sim que seu constructo é focado na divulgação na internet como um todo. Por isso, nesta generalização da HTML, considera-se todas as linguagem existentes, como CSS (Cascading Style Sheet), JavaScript, etc.

² A trajectory across links within a Web site may already carry us across different genres and different media using different modalities

importante fonte, um potencial de tipos de significados radicalmente novos.”(p. 7)(tradução minha)³.

(Des)compartimentando modos na multimodalidade

Com relação a este primeiro tópico, trago uma aproximação basilar sobre o entendimento de modo e multimodalidade. Partindo do olhar de Kress (2014), temos que “modo” é uma forma socialmente reconhecida de construir e imprimir significados, tem um variado potencial de representação, possui um feixe de características altamente diversificadas⁴, e dentro de um modo, são encapsulados diversos outros modos. Inclusive, o próprio autor (2014, p. 64) destaca que é difícil ver quais os princípios de coerência os unificam, por isso, é resultante (e cabível) distingui-los.⁵ Lima-Lopes (2016, p.333) também corrobora com este esclarecimento, colocando que “o vídeo é um modo de linguagem completo que encapsula uma série de outros modos”.

Destarte, não pretendo ser laudatório quanto à compartimentação de modos, e sim classificá-los apenas para a identificá-los dentro da intenção deste artigo. Inclusive, não haverá uma descrição da relação entre os modos, e espelho o que Lima-Lopes (2016, p.334) declara em sua análise de vídeos publicitários: “parte-se de uma análise real e efetiva dessas combinações de forma a entender como o sistema de significados é construído dentro da instanciação específica que tais textos representam”.

Dito isso, Kress (2014) assenta alguns exemplos de modos usados na representação e na comunicação, como a imagem, a escrita, o *layout*, música, gestos, discurso, imagens em movimento e trilha sonora (p. 60-61)⁶; Lemke (2006) também aponta a construção de significados em modalidades semióticas com aplicação na linguagem, falada ou escrita, e também com “imagens pictóricas, representações visuais abstratas, música, matemática, efeitos sonoros, culinária, vestuário, gestos, postura, línguas de sinais ou ações como tais” (p. 5) (tradução minha)⁷. Esses exemplos são importantes para se considerar um norte e para deslindar as possibilidades audiovisuais e pedagógicas que pretendo aqui.

³ Such transversals are still relatively free of the constraints of conventional genres and represent an important potential source of radically new kinds of meanings.

⁴ Kress (2014) trabalha com a sentença “bundles of (highly diverse) features”.

⁵ From a multimodal perspective it becomes difficult to see what principles of coherence might unify them (modes). As a consequence, I take speech and writing to be distinct modes.(KRESS, p. 64)

⁶ “Mode is a socially shaped and culturally given resource for making meaning. Image, writing, layout, music, gesture, speech, moving image, soundtrack are examples of modes used in representation and communication”.

⁷ pictorial images, abstract visual representations, music, mathematics, sound effects, cooking, dress, gesture, posture, signed languages, or actions as such

Ao me deparar com uma amálgama de modos, foi possível amadurecer a concepção de multimodalidade, a qual relaciona todos eles de forma altamente dinâmica. Este olhar é colocado pela NLG - New London Group, o qual traz o exemplo de um *shopping mall* para ilustrá-lo. Ao visitarmos um shopping, somos envolvidos por muitos textos escritos, e ao lermos esses textos, tanto criticamente quanto de forma recreativa, somos envolvidos em “uma leitura multimodal que inclui não apenas o *design* da linguagem, mas uma leitura espacial da arquitetura do shopping e do local, e o significado dos letreiros, dos logotipos e da iluminação. (CAZDEN et al, 1996, p. 81) (tradução minha)⁸.

Machin (2013), ao problematizar a descrição de modos, destaca que “na comunicação multimodal, os diferentes modos se tornaram mais integrados, e os elementos visuais foram usados para comunicar ideias e atitudes complexas” (p. 348) (tradução minha)⁹. A multimodalidade é de grande amplitude, ela é incorporada em distintas aproximações e moldadas por elas (KRESS, 2014). É também Machin (2013) que reforça, ao tratar de comunicação, que “a multimodalidade se refere à combinação ou integração de vários sistemas de signos ou recursos semióticos, como linguagem, representação, gesto, matemática, música, etc”. (p. 5) (tradução minha)¹⁰.

Dessa maneira, a multimodalidade habita e se consubstancia a um “quadro amplo de interesse em poder, representação e comunicação” (KRESS, 2014, p. 60)(tradução minha)¹¹, o que me oportuniza a figurar a análise dos vídeos junto à perspectiva crítica ideológica, e também a impelir o campo da educação nesse olhar.

Para aclarar um pouco, o que acha de dar uma olhada na opinião de Kress (2012) sobre o que é a multimodalidade? Confira este vídeo. Ele é em inglês, mas é possível ativar as legendas automáticas. Confira *What is multimodality*.

Ou se você preferir, e caso esteja lendo esse PDF no computador, o link é ["What is multimodality?"](#)



⁸ (...) will involve a multimodal reading that not only includes the design of language, but a spatial reading of the architecture of the mall and the placement and meaning of the written signs, logos, and lighting.

⁹ In multimodal communication, the different modes had become more integrated and visual elements were being used to communicate complex ideas and attitudes.

¹⁰ Multimodality refers to the combination or integration of various sign systems or semiotic resources, such language, depiction, gesture, mathematics, music, etc.

¹¹ within a broad frame of an interest in power, representation and communication.

Pra onde olhar?¹²

Pra imagem

No esforço de definir quais modos eu usaria para observar os vídeos que produzi, coloco a atenção inicial na “imagem” em si. Pelo entendimento de modo, Kress (2014) “a imagem fixa é baseada na lógica do espaço: ela usa as *affordances*¹³ de um espaço (enquadrado), seja uma página ou uma tela, um pedaço de parede ou uma camiseta”. (p.62) (tradução minha)¹⁴. E para esquematizar as imagens empregadas, parto de alguns exemplos trazidos pelo próprio Kress (2014), com considerações sobre o tamanho, a cor, a linha e a forma, círculos, quadrados e triângulos. Lima-Lopes (2016, p.333-334) também traz classificações que serão pesadas, como a perspectiva, cores, olhares, composição de quadro, som, edição de imagem e texto.

Pro layout

O *layout* também é um modo de grande importância no objetivo deste artigo, já que a distribuição semiótica tem consequências sociais e ontológicas: as formas como são combinadas as imagens e os textos são representativas para a construção de significados, e me aproprio desse pensamento trazendo a voz de Kress (2014, p. 70):

Layout 'orienta' os espectadores/leitores para significados como 'centralidade' ou 'marginalidade', 'dado' ou 'novo', 'anterior' e 'posterior', 'real' e 'ideal'. Esses são estados de coisas no mundo, diferentes e ainda assim tão significativos quanto 'nomear', 'relacionar', 'representar'. (tradução minha)¹⁵.

Pro som

¹² Sirvo-me do privilégio de ser formado em Letras para abreviar o “para a” e o “para o” em “pra” e “pro” sem me apoquentar com restrições da norma culta. Destaco aqui meu atrevimento composicional em busca do fortalecimento dessa linda coloquialidade.

¹³ Não há uma palavra em português que se aproxima do sentido de “affordances”. Esta palavra possui um amplo conceito em inglês. Norman (2013, p. 11) coloca que ela significa a relação entre as propriedades de um objeto e as capacidades de um agente de determinar como o objeto pode ser usado. O prof. Rodrigo Esteves Lima-Lopes, da disciplina de Multimodalidades e Construção de Sentidos no Meio Digital (LP136) do IEL-Unicamp, em 14 mar. 2023, colocou que “affordances” representa uma ganha e perda (simultaneamente) quando se escolhe alguma coisa.

¹⁴ Still image is based on the logic of space: it uses the affordances of a (framed) space whether page or canvas, a piece of wall or a t-shirt.

¹⁵ Layout ‘orients’ viewers/readers to meanings such as ‘centrality’ or ‘marginality’, ‘given’ or ‘new’, ‘prior’ and ‘later’, ‘real’ and ‘ideal’. These are states of affairs in the world, different to and yet as significant in their way as ‘naming’, ‘relating’, ‘depicting’.

Com a atenção voltada aos sons dos vídeos, este modo também é analisado como um material semiótico. Machin e Leeuwen (2016) declaram que, “resumidamente, a modalidade se refere a vários graus de realismo com os quais o som gravado ou sintetizado pode representar sons no mundo real” (p. 419) (tradução minha)¹⁶. Destarte, trago para análise a influência dos sons, narrativas e músicas, além de demarcações e significados trazidos por estes autores, como eco, reverberação, tom, tensão e vibratos. Esses elementos se relacionam a diversas experiências subjetivas para o espectador, tais como sensação de intimidade, amor, mistério, espaço, medo e aventura. Também observo O’Halloran (2004, p.123-124) quanto ao seu olhar sobre *soundtrack*, considerando volume, tom, timbre, ritmo, e algumas características que mesclam o discurso, a música e os efeitos sonoros. Ainda, reforço que também é observado e evidenciado o potencial ideológico sobre a construção sonora, e me apoio em Machin e Leeuwen (2016), os quais alertam que “a análise crítica do discurso multimodal pode revelar discursos enterrados, por exemplo, de gênero e poder por meio da análise detalhada de som e música” (p. 415)(tradução minha)¹⁷.

Pra intenção

É importante ressaltar que a minha produção dos vídeos considera um receptor idealizado. Assim, ao me orientar pela dimensão pedagógica, dependo de um repertório cultural que concilie símbolos convencionalizados, e a partir disso faço uma busca interpretativa sobre os efeitos que os vídeos podem causar nas crianças (e também em seus responsáveis). Reforço que a intenção da comunicação conta bastante, e para me apoiar nesta ótica, coloco as indagações de Cameron e Panović (2014, p. 5) : “a pergunta não é só ‘o que isso diz?’, mas também ‘por que essa pessoa está me dizendo isso?’.” (tradução minha)¹⁸.

Junto aos três tópicos citados, imagem, layout e som, infinitos modos se compõem, como a escrita, a música, gestos, discurso, imagens em movimento, trilha sonora, tamanhos e suas variações, as cores, as linhas, as formas, intenção do discurso, valores projetados, etc. Todavia, constantemente busco dispensar catalogações autônomas, pois prefiro analisar a intenção dos vídeos junto a um relato livre, e para tanto, apoio-me no jeito que Machin (2013) o faz. O autor, ao se pronunciar sobre recursos visuais que um simples texto pode ter, retrata que ele “pode envolver o potencial comunicativo de fontes arredondadas e amigáveis, cores diluídas

¹⁶ Briefly, modality relates to the various degrees of realism with which recorded or synthesised sound can represent sounds in the real world

¹⁷ critical multimodal discourse analysis can reveal buried discourses of, for example, gender and power through the detailed analysis of sound and music

¹⁸ the question is not just ‘what does it say?’ but also ‘why is this person telling me this’.

para indicar humor descontraído, muito espaço em branco vazio para criar uma sensação de simplicidade e espaço para respirar (p. 348) (tradução minha)¹⁹. De forma similar, mantenho este percurso.

O Carimbocu, sua criação.

Há alguns anos, eu estava visitando uma amiga em Santos-SP, e notei que sua filha estava vidrada em frente à televisão. Ela acompanhava um Jogo dos Sete Erros no Youtube, pulava no sofá e torcia bastante. O vídeo era bem simples, sem animações, aprimoramentos de imagem ou narração, todavia, ele possuía centenas de milhares de visualizações. Neste instante, enxerguei a oportunidade de desenvolver jogos infantis com qualidade, e ainda elaborá-los dentro de uma proposta didática, visando o desenvolvimento das crianças.

Usando conteúdos pedagógicos e ferramentas como o Adobe Premiere Pro (para edição de vídeos) e o Corel Draw (de imagens), repaguei um antigo canal do Youtube que eu tinha, o Canal Carimbocu.

O canal já existia?

O Carimbocu foi criado em 26 de maio de 2013, e ele começou a publicar alguns vídeos com temáticas curiosas como: 12 horas de cachorros latindo, 6 horas de gatos miando, horas e mais horas de sons de escritório, de chuveiro, de crianças brincando, etc. Eram sons que eu apenas guardava para a usar na edição de vídeos, mas que acabaram fazendo um relativo sucesso. Por exemplo, os sons de gatos miando chegaram a ter mais de 6 milhões de *views*.

¹⁹ This may involve the communicative potential of rounded, friendly fonts, dilute colours to indicate relaxed moods, lots of unfilled white space to create a sense of simplicity and room to breathe



Essa ideia de colocar muitos sons no Youtube (sem movimentos, por muitas horas seguidas, arquivos com bastante gigabytes, etc), nunca foi bem vista pelo Google (dona do Youtube). Todos os anos, as políticas e diretrizes da comunidade do YouTube se alteravam em algo, e o canal Carimbocu acaba sofrendo alguma restrição. Eu recorria para manter o canal no ar. Às vezes eu ganhava, às vezes o canal inteiro era punido ou desmonetizado. Em 2022, diante de novos embates com o Google, resolvi fazer uma reformulação completa: os vídeos só de sons foram retirados e mantive o canal apenas com os jogos educativos.

Péra aê. Por que ele se chama Carimbocu?

Então, não faça perguntas difíceis. O que posso dizer é que o nome vem de uma época anterior, quando tentei fazer um som harmônico com o fonema [k]. Também havia uma zombaria, já que falávamos o nome “Carimbocu” e dizíamos: “- Você pode carimbar o que quiser.” 😄 Junto a alguns amigos, ainda usamos a Carimbocu para nomear uma empresa de estamperia. Tínhamos até um panfleto, como pode ser visto abaixo.



Hoje, o Carimbocu é um canal de Youtube com fins pedagógicos. Ah, e seu nome é uma paroxítona (a tonicidade está no “bo”, e o “o” tem abertura no timbre, ele é um [ɔ]). Enfim, restringimos a cacofonia do nosso carimbo. 😊

Outra coisa, ao conversar com o colega Felipe Jose Bueno dos Santos, do curso de Multimodalidade e Construção de Sentidos no Meio Digital (LP 136), notamos que a escrita com acento, “carimbócu”, não direcionava ao meu canal no Youtube. 🤔 Para resolver isso, alterei o nome oficial para um Carimbócu com acento, mostrando para os sites de busca um vínculo do canal à palavra acentuada.

Adentrando ao Canal - a pedagogia e as crianças.

Existem três personagens representativos do Canal. Um deles é o gato Sorte²⁰, o outro é o Zen, e o terceiro é o palhaço Cadê.

²⁰ Note que nada no canal é “sem querer”. Um gato preto com o nome de “Sorte” tem um posicionamento ideológico.



Todos estes três participam de uma proposta pedagógica chamada Localização Espacial. Ainda neste trabalho veremos uma delas em especificidade. Aliás, as *playlists* no canal são separadas por Referenciais Pedagógicos, sendo a Localização Espacial, Relação Parte-Todo, Discernir Sons, Memorização, Conhecimentos Gerais e Torneios, Iguais e Diferentes e Posição. Vale apontar que, para análise multimodal aqui proposta, cada jogo selecionado corresponde a um desses referenciais.

E a idade das crianças?

Como destaque no começo dos vídeos, ele é “indicado para crianças dos 2 aos 7 anos (pré-operatório), intercalando com atividades dos 8 aos 11 anos (operatório concreto)”. Para os bem pequenos, há a exposição a cores, desenhos e garatujas, animações de tela, espacialidades (apresentando identificação em paisagens), estímulo a comparações (tamanhos e velocidades).

Os jogos se complexificam e acompanham o desenvolvimento das crianças, proporcionando lógica e raciocínio, além de buscar “estimular a mente da criança, aumentando sua capacidade de atenção, foco, concentração, lógica e interpretação de contextos”. Vemos também que os jogos buscam capturar a atenção dos pais, avós ou outros responsáveis, com algumas referências antigas, como a identificação de personagens de desenhos animados dos anos 1980 ou 1990. Essa participação colaborativa de crianças com seus responsáveis faz parte da proposta dos jogos.

Falas, conversas e sons

Antes de apontar um vídeo em específico para avistar seu potencial de representação, que tal dar uma olhada no vídeo-chamada do Canal Carimbócu? Será o nosso começo.

<p>Ou se você preferir, e caso esteja lendo esse PDF no computador, o link é</p> <p>https://youtu.be/TbUGmAthLQA</p>	
---	--

Você nota que existe uma narração neste vídeo? Isso também ocorre em todos os outros. Você verá nos demais jogos, que busco conversar com o espectador (mesmo este sendo um receptor idealizado), manter uma entonação animada e reforçar declarações afirmativas. Por exemplo, entre muitos “muito bom”, “isso mesmo” e “você consegue”, prefiro narrar a frase “esta não é muito fácil” ao invés de “esta é difícil”.

Um mundo no som de fundo

Certa vez, visitei o Instituto AMA - Associação Mantenedora de Apoio à Criança de Risco e com Câncer, em Curitiba-PR. Era a festa do Dia das Crianças, e passei uma tarde toda brincando e gravando o áudio do evento. Assim, ao fundo dos vídeos, coloquei o som de crianças brincando que mimetiza um espaço de recreação. Quem pode me tutelar neste quesito são os autores Machin e Leeuwen (2016, p. 419). Ao tratarem da “Naturalistic modality”, eles colocam que:

Quanto mais experimentamos o som representado como semelhante ao que pensamos ter ouvido, se tivéssemos ouvido esse som na realidade, mais elevada é a modalidade. Em outras palavras, o critério é a verossimilhança.(tradução minha)²¹

²¹ the more we experience the represented sound as similar to what we think we would have heard if we had heard that sound in reality, the higher is modality. In other words, the criterion is verisimilitude

No vídeo, quando pergunto “vamos brincar?”, temos a participação do filho de um grande amigo gritando “sim!”. Também inseri algumas risadas de minha namorada após piadas que conto nas narrações. Há sons com reverberações e ecos, que podem sugerir “algo importante, sagrado, mágico ou isolamento e estados mentais internos” (MACCHIN, LEEUWEN, 2016, p. 425)(tradução minha)²². Outros sons, como crianças comemorando, aplaudindo e torcendo, são coletados do próprio Youtube. O mesmo acontece com as músicas, a qual seleciono na Biblioteca de Músicas do próprio Youtube. Lá é possível selecionar estilos musicais sem infringir os direitos autorais.

Quer conferir a Biblioteca de Áudio do YouTube? (é necessário fazer login)

Se você preferir, e caso esteja lendo esse PDF no computador, o acesso é:

[Biblioteca de áudio - YouTube Studio](#)



OS VÍDEOS EM ANÁLISE

O jogo Sequência

Certa vez, eu estava acompanhando algumas crianças de uma escola com a Pedagogia Waldorf, e presenciei a professora cantando a canção “A Velha a Fiar”, uma canção popular brasileira. Abaixo, coloquei os dois primeiros momentos da letra. Note como ela traz uma progressão de fatos:

Estava a velha em seu lugar

²² This can suggest something momentous, sacred, magical, or isolation and internal mental states.

Veio a mosca lhe fazer mal
A mosca na velha e a velha a fiar

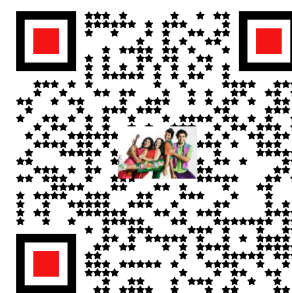
Estava a mosca em seu lugar
 Veio a aranha lhe fazer mal
A aranha na mosca, a mosca na velha
 E a velha fiar

Estava a aranha em seu lugar
 Veio o rato lhe fazer mal
O rato na aranha, a aranha na mosca
A mosca na velha e a velha a fiar. (VELHA, 2010) (grifo meu)

Se quiser, assista ao vídeo com a apresentação do grupo
 Tiquequê cantando “A Velha a Fiar”.

Se estiver lendo em PDF no computador, o link é

[▶ Tiquequê - A Velha a Fiar \(Ao Vivo\)](#)



No decorrer da canção, também há o gato, o cachorro, pau, fogo, água, boi e o homem. Os elementos são intercalados, vão aumentando e exigem sua memorização em sequência. Fiquei surpreso como todas as crianças gostavam dessa canção e, ao mesmo tempo, como ela se apresentava como um exercício à memória de objetos. Destarte, criei a atividade Sequência, a qual observamos a seguir.



Jogo de Memorização - Sequência - Jogos para Crianças



CARIMBOCU - Jogos Inteligentes para Crianças
32,8 mil inscritos

Inscriver-se



Compartilhar

Download

Salvar



Tema agrupado: Dragões & Dinossauros nº1

Referencial Pedagógico: Memorização

Nome da Atividade: Sequência

Se estiver lendo em PDF no computador, o link é

[Jogo de Memorização - Sequência - Jogos para Crianças](#)



O layout traz um fundo dinâmico que associa ao filme Matrix (MATRIX, 1999), dando um entendimento de códigos em sequência, de ordem a ser seguida para um determinado fim. Na abertura do programa, há a conexão entre a temática principal e o próprio filme, quando um dinossauro aparece usando um dos símbolos convencionalizados do filme, os óculos escuros.

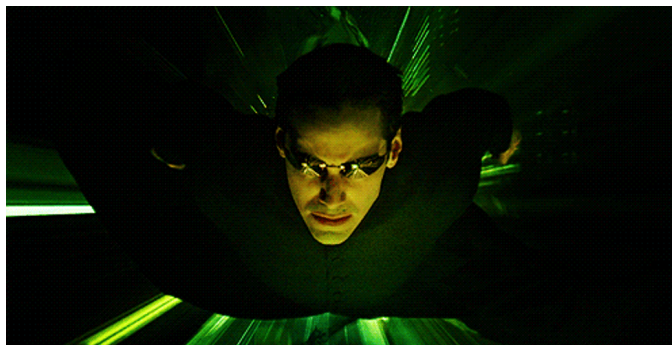


Imagem: <https://gifdb.com/neo-matrix>

- Abertura da atividade traz formatos (triângulos, bolas e quadrados) que buscam reforçar a ideia de imagens diferentes, alinhadas e em sequência. O reforço ocorre também com o refrão, que se mescla ao som “sequência” repetida três vezes em *fadeout*.
- Durante as atividades, quando uma das imagens se transforma em “interrogação”, o efeito de transição é uma mão “cartoonizada”, buscando manter o vínculo infantil e animado.
- Expressa-se que há uma progressão proposital, já que a primeira atividade são quatro imagens com uma base tutorial na narrativa, em seguida são seis imagens e, por último, oito imagens em sequência que trazem dois desafios (duas imagens desaparecem em subsequência).
- O desafio com 6 imagens não é focado nas imagens em si, mas na definição de cores pelas crianças. Espera-se aqui que elas se atentem aos detalhes, à busca em profundidade dentro da própria imagem.
- A intenção no desafio com 8 imagens traz a projeção de valores, principalmente na imagem de uma “guerreira”. Vale destacar que eu digitei a palavra “guerreira” no Google, e deparei-me com milhares de mulheres seminuas e sensualizadas. O mesmo não acontecia quando eu digitava “guerreiro”, no masculino, o qual apareciam homens usando roupas aluviadas e em posição de combate. Mesmo assim, consegui descobrir uma imagem que referencie uma mulher à luta sem sexualizá-la.
- A intenção aqui também é mostrar livros, desenhos e objetos acessíveis (como a pantufa de dragão na atividade de 4 imagens), buscando essa aproximação do vídeo ao mundo tátil da criança.
- A composição, da esquerda para direita, segue a convenção de leitura textual no Brasil.

- Outros jogos do canal também seguem a linha pedagógica da Memorização, inclusive com as temáticas de Robôs, Pessoas & Mundos, e Bichos, mas cada qual tem sua especificidade e exigiria uma análise própria.

O jogo Buzina de Kombi

Tema agrupado: Pessoas & Mundos

Referencial Pedagógico: Discernir Sons

Atividades de mesma temática: Som de Dragão; Cochicho de Bicho; Gnomo Marrom; Sai Parafusito.



Jogo de Discernir Sons - Buzina de Kombi - Jogos para Crianças



CARIMBOCU - Jogos Inteligentes para Crianças
32,8 mil inscritos

Inscrito

0

Compartilhar

Download

Salvar



Se estiver lendo em PDF no computador, o link é

[▶ Jogo de Discernir Sons - Buzina de Kombi - Jogos para Crianças](#)



- A atividade cria um espaço animado, uma cidade onde uma Kombi passeia e interage. Nesta cidade são inseridas localidades, como uma escola, um salão de beleza, floricultura, etc. Os locais são circunscritos ao dia a dia de um espectador idealizado, com acesso urbano, uma criança que possa identificar uma igreja, uma delegacia, e até um shopping center;
- Os locais animados emitem diferentes sons, e a Kombi imita um deles. A proposta está em descobrir quais são os dois sons iguais. É um estímulo à inteligência auditiva e um aprimoramento do ouvido relativo;
- A música busca deixar o contexto divertido, assim como os gritos de “uhúú” após eu dizer “lá vem a Kombi!!!”. O motor do carro acelerando também serve como um ruído, para aumentar a dificuldade da atividade. A Kombi, mesmo sendo uma encerrada produção alemã, remete ao patrimônio identitário do Brasil. Assim, a atividade resgata o valor memorial e agrega ao novo;
- Confessa-se que tal atividade peca em não ser inclusiva, já que todas as demais podem ser feitas por crianças surdas;
- Tomo de empréstimo a posição de Machin (2013) ao tratar que diferentes recursos semióticos podem ser usados de acordo com as tarefas comunicativas propostas. Destarte, a tarefa deste jogo é proporcionar um exercício de comunicação junto à identificação de sons. Aliás, o autor exemplifica que “um som pode ser uma melhor jeito de avisar alguém para sair da sua frente na rua do que um texto escrito” (p. 349-350) (tradução minha)²³;
- A proposta pedagógica de Discernir Sons também está em outros temas do canal, em jogos como o Som de Dragão, Parafusito, Som do Gnomo Marrom, Cochicho de Bicho e etc. Novamente reforço que cada vídeo possui uma especificidade que exigiria uma análise própria.

²³ So a sound may be a better way to tell to someone to get out of your way in the street than a written text

O jogo Zoom

Tema agrupado: Pessoas & Mundos

Referencial Pedagógico: Relação Parte-Todo

Atividades de mesma temática: O que é? O que é que falta?



Jogo de Relação Parte-Todo - Zoom - Jogos para Crianças



CARIMBOCU - Jogos Inteligentes para Crianças
32,8 mil inscritos

Inscrito

0

Compartilhar

Download

Salvar

Se estiver lendo em PDF no computador, o link é

[Jogo de Relação Parte-Todo - Zoom - Jogos para Crianças](#)



- O jogo Zoom trabalha com a percepção da relação parte-todo. A criança vê um pedaço da imagem e tenta descobrir o que é. Seu layout é direcionado (adere aos temas propostos, como Robôs, Pessoas & Mundos, etc);

- Há uma associação matemática ao tratar sobre fração: parte do todo; além da percepção dentro de uma organização espacial;
- Optei por afastar as imagens (exibindo as escondidas) ao invés de ocultá-las (bloqueá-las do olhar), pois o revelar através do afastamento é vinculado ao entendimento dos movimentos, da disposição vertical e horizontal;
- O desvelar constrói o sentido de que a imagem sempre existiu ali, e não de que ela estava bloqueada por outrem. O desvelar coloca na criança a possibilidade de explorar, de ampliar sua busca sem a necessidade de subtrair o censor;
- A escolha de imagens são em alta resolução, geralmente em mais de 5 mil pixels, para que possam ser admiradas até em telas grandes. Essa admiração se torna relacionada à apresentação de valores, pois há a imagem de uma criança tocando violão, outra jogando futebol; em outras temáticas há a imagem de um gatinho fofo e feliz, crianças brincando num parque, e assim por diante.

O Jogo Língua

Tema agrupado: Pessoas & Mundos

Referencial Pedagógico: Conhecimentos Gerais

Atividades de mesma temática: Quem é o mais rápido?; Personagens Famosos; Altura; Qual planeta é maior?; Qual o nome dela? Qual bichinho está lá? O que tem a ver? Torneio do Robô vovô; O que é?

- Nas opções de escolha, os nomes das línguas são escritos no próprio idioma e em português, as fontes textuais escolhidas são distintas uma das outras (no próprio idioma), mas procuram manter a legibilidade (no sentido do alfabeto latino);
- Ainda nas opções de escolha, as “não corretas” se associam silabicamente ou culturalmente ao nome do país: México e maltês, Inglaterra e hindu, Brasil e havaiano, exigindo um olhar crítico, uma desassociação que pode levar a perguntas do tipo: “por que falamos o português e usamos os chinelos havaianas? Aliás, onde será que se fala o idioma havaiano?”, e assim por diante.

O jogo A Revolta da Caneta Vermelha

Tema agrupado: Pessoas & Mundos

Referencial Pedagógico: Localização Espacial

Atividades de mesma temática: Onde está o Zen?; Cadê o Cadê?; Cadê o gato Sorte?; Tac Tec Tic Toc Tuc.

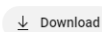
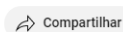
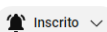


Jogo de Localização Espacial - A Revolta da Caneta Vermelha - Jogos para Crianças



CARIMBOCU - Jogos Inteligentes para Crianças

32,7 mil inscritos



Se estiver lendo em PDF no computador, o link é

<https://youtu.be/XjoRRuJXLbE>



Eu estava conversando com minha sobrinha Leticia a respeito de jogos infantis, e ela comentou sobre uma personagem chamada Dora Aventureira. Fui pesquisar, e achei muito interessante a mistura entre narrativa e interação com o espectador que seus produtores oferecem. Por exemplo, Dora está andando na floresta e diz para um tucano:

Mr. Toucan, pode nos ajudar a pegar as bananas. Precisamos dizer ao Mr. Toucan para me passar as bananas. Em português dizemos “passe para mim”, mas em inglês nós dizemos “pass them to me”. Você pode dizer “pass them to me?” (Tempo em silêncio). Legal! Vamos procurar as bananas! (DORA, 2023).



Se quiser assistir ao trecho citado, o link neste *box* está no ponto certo:

 Dora e seus amigos: Na Cidade | Dora, a Aventureira - Av...

Tentei aplicar a mesma ideia no jogo A Revolta da Caneta Vermelha, só que ao invés de agregar a interação na história (o principal da Dora é a narrativa em si), fiz ao contrário, e incorporei uma história na interação (a base é o jogo).

- O sussurro na abertura, dizendo "vermelha", completando a chamada "A Revolta da Caneta Vermelha" é um efeito sonoro que a ideia de intimidade, de perto, que é valorado pela proximidade. Machin e Leeuwen (2016, p. 425) trabalham este senso de intimidade, e destacam que o som é significado, especialmente, através do correspondente macio e do suave;

- Os rabiscos vermelhos dão ação à protagonista. Não sou eu, o produtor, que rabisco a tela, é sim a própria caneta;
- A narrativa traz alguns elementos (não todos) de um roteiro baseado na Jornada do Herói. No início há "o mundo comum" da caneta (ela gosta de ambientes organizados), depois há o "chamado à aventura"(ela está numa grande bagunça), a “travessia” (ao se aventurar nos novos espaços), a “provação” (descobrimo que a natureza não é linear), e o “retorno” (ela volta feliz pra casa);
- A história da caneta também traz uma dica de vivência, na qual narro que “é importante ser organizada, mas também é importante saber aproveitar a bagunça”;
- As canções trazem o tom da aventura. No começo, um rock’n roll transmite a revolta da caneta ainda em casa. Quando ela está na rua, a música muda e o ritmo acelerado busca acentuar a velocidade urbana (mas se mantém ao ritmo de *rock'n'roll*, pois a “revolta” da caneta ainda é latente). Na natureza, a canção é suave, calma, devagar, transmitindo a sensação de reflexão e deliberação sobre as experiências vividas. Por fim, a canção animada pontua seu retorno à casa, à compreensão quanto à bagunça e à alegria;
- Quando a Caneta está na sala, vê-se grandes rabiscos vermelhos que facilitam a sua localização. Estas facilidades (ou dicas visuais) vão diminuindo com as imagens seguintes, pois a tendência é dificultar o jogo;
- Na cozinha, o moletom vermelho é um distrator. Não há outro objeto vermelho na cena;
- Note que, por mais que a cozinha esteja bagunçada, a mulher da cena está separando o lixo. Há um direcionamento ideológico de que quando existe bagunça, a organização já está a caminho. Ali não há uma pessoa suja, relaxada, transmitindo desistência, e sim ativa, colocando uma latinha no lixo reciclável;
- No momento que a Caneta está na natureza, os sons de chuva e vento são sincronizados a imagens de gotas caindo e folhas voando. Isso aproxima ao mimetismo do *Naturalistic modality*, de Machin e Leeuwen (2016, p. 419), conversado anteriormente. Esses elementos servem, principalmente, como distração, aumentando a dificuldade do jogo;
- Numa das cenas tem um *easter egg*, que é a presença do Palhaço Cadê. É um detalhe quase imperceptível, mas há a tentativa de interconectar as atividades e os personagens, fortalecendo a descoberta e o pertencimento do espectador ao canal Carimbocu.

O Jogo Escondido no Livro

Tema agrupado: Robôs

Referencial Pedagógico: Jogo de Posição

Atividades de mesma temática: Esconderijo; Fruta Biruta



Jogo de Posição - Escondido no Livro - Jogos para Crianças



CARIMBOCU - Jogos Inteligentes para Crianças
32,7 mil inscritos

Inscrito

2



Compartilhar



Download



Salvar



Se estiver lendo em PDF no computador, o link é

[Jogo de Posição - Escondido no Livro - Jogos para Crianças](#)



- Logo na abertura, a imagem em destaque é uma criança abrindo um livro com a letra "E" gigante, a qual se transforma na palavra "Escondido" e é completada por "no livro", que está camuflada no próprio livro. Junto à criança, um carrinho de brinquedo. A intenção do discurso aqui é associar a criança à leitura e à brincadeira;
- Desde a abertura até o último jogo, dois elementos são estabelecidos: o livro de cor laranja e o robô que dança. O esquema de cores é construído em cima do laranja, com paisagens avermelhadas em todas as atividades inclusas;

- Um dos logotipos do Carimbocu (o dragão Zen) está na capa dos livros, buscando a afinidade do espectador ao canal, exceto na última atividade do jogo, quando o logotipo é o Palhaço Cadê. Esta alteração fortalece a ideia de que a última tarefa é menos fácil, é para crianças “maiores”;
- Como todos os outros jogos, o grau de dificuldade vai aumentando no decorrer das atividades. Os elementos de complicação apresentados são: a velocidade dos livros (um em relação ao outro), as alterações de velocidade dos livros (em relação a si mesmos), a distância do espectador, os pontos de distração (outros robôs dançando ou passando pela tela);
- Os cenários se enquadram em planos laterais, em mesas para que dêem a impressão de que os livros estão em cima. Exceto na última atividade, na qual os livros estão na rua e sua distância contribui com a dificuldade do jogo;
- As músicas seguem o aumento da dificuldade do jogo. Na primeira atividade, a música é vinculada à abertura explicativa, então ainda estamos num momento fácil, instrutivo (inteligível a crianças pequenas). A partir da segunda, a canção altera para um ritmo mais acelerado, impulsionando o espectador ao “agora é pra valer”. Na última passagem, com o aumento da dificuldade, a música com guitarra e bateria aumenta o ritmo, a dificuldade do jogo se apresenta com um rock’n roll animado;
- As contagens de transição estão em todos os jogos do Canal, e elas são iguais (fazem parte do *layout* da marca). Sua função é que o espectador se prepare para a próxima rodada de jogo. Nesta atividade, quando o grau de dificuldade aumenta, há um robô distrativo que surge já na transição. Ele serve para animar a criança e para que ela já tenha referência da distração que irá surgir.

O Jogo 2 Iguais, Tamanhos ≠

Tema Agrupado: Pessoas e Mundos

Referencial: Iguais e Diferentes

Atividades de mesma temática: Iguais e Diferentes - Rascunho; Qual é o ≠.

manter a comicidade. A localização de objetos não é uma tarefa fácil, então por que não fazê-la de modo divertido?;

- O que mais chama a atenção nesta atividade é orientar a atenção do espectador à construção de significados. No primeiro movimento, temos músicos e musicistas, brancos e negros tocando diversos instrumentos e cantando (dentro da temática do jazz e do blues); em seguida, elementos e símbolos característicos da antiga cultura egípcia puxam ao olhar cultural remoto; depois, desenhos de "mamães" grávidas; na penúltima, formas geométricas e rostos desenhados (expressões); por último, paisagens iconizadas dentro de um enquadramento em cenário aberto. Aqui, vale a pena destacar o olhar de Kress (2014) quanto à função da imagem como modo, como um recurso cultural. Para o autor:

Significado é feito pela organização das entidades no espaço enquadrado; pelos tipos de relações entre as entidades representadas; assim como por tamanho, cor, linha e forma. Onde a escrita ou a fala têm palavras, a imagem tem “representações”. Ela usa entidades visuais básicas - círculos, quadrados, linhas, triângulos. Palavras são faladas ou escritas, imagens são ‘exibidas’; o ‘espaço de exibição’ é uma entidade semiótica característica da imagem por (como) comunicação”. (KRESS, 2014, p.62) (tradução minha)²⁴

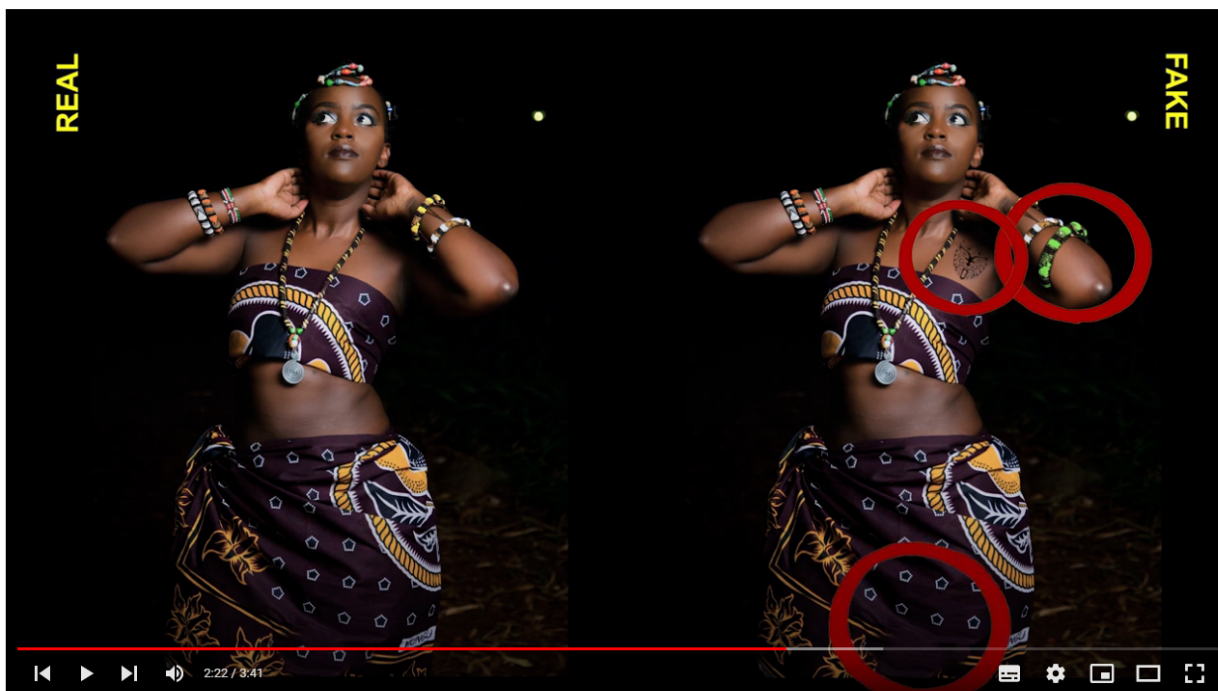
- Um dos posicionamentos ideológicos encontrados nessa atividade, é no momento que aparecem várias “mamães” grávidas. Os desenhos são relacionados a carinho, amor e coração. Todas elas estão com as mãos ao redor do corpo, transmitindo segurança e proteção;
- No movimento dos desenhos geométricos com rostos, também há uma intencionalidade didática, levando as crianças à leitura e à interpretação de expressões faciais. Vemos a alegria, a raiva, o engraçado, o medo, a surpresa, a desconfiança e etc. Ao mesmo tempo, os desenhos de traços simples estanciam que as crianças também podem acessá-los e imitá-los.

O Jogo 3 Fakes

Tema Agrupado: Pessoas e Mundos

Referencial: Análise de Figuras

²⁴ meaning is made by the arrangement of entities in the framed space; by the kinds of relations between the depicted entities; as well as by size, colour, line and shape. Where writing or speech have words, image has ‘depictions’. It uses basic visual entities - *circles, squares, lines triangles*, . Words are spoken or written, images are ‘displayed’; the ‘site of display’ is a semiotic entity characteristic of image(-like) communication



Jogo de Análise de Figuras - 3 Fakes - Jogos para Crianças



CARIMBOCU - Jogos Inteligentes para Crianças
32,7 mil inscritos

Inscrito

1



Compartilhar

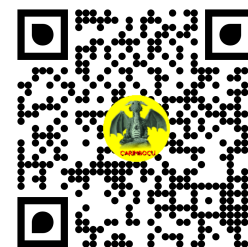
Download

Salvar



Se estiver lendo em PDF no computador, o link é

<https://youtu.be/FGWIkJFiItE>



- Baseado nos famosos Jogos do 7 erros, o Jogo 3 *Fakes* busca acentuar a atenção e a comparação entre as imagens. Pedagogicamente, Lorenzato e Werner (apud FERREIRA, SANTOS, ZOGAIB, 2020) reforçam a ideia que a comparação é um processo mental que “contribui para a criança estabelecer diferenças e semelhanças de acordo com a natureza, quantidade, tamanho e a distribuição espacial dos objetos, dentre outros aspectos”;
- Na explicação desta atividade, a narrativa é construída detidamente, e é somada à música, a qual busca uma sensação intimista para criar um clima de investigação;

- A música muda na última fase, já que o desafio também aumenta. Surge um som mais rápido, elaborado com “guitarras distorcidas”, e ele se complementa à “distração” do jogo. Esta distração é um vídeo do ator Tobey Maguire encenando o Peter Parker, do filme Homem-Aranha 3;
- Em todas as fases, há setas dinâmicas “piscando na tela” apoiando a narrativa para mostrar qual imagem é a real e qual é a falsa. Nos cantos das imagens também há demonstrativos com os textos “real” e “fake” na vertical. Tais manifestações servem para alinhar crianças (não alfabetizadas) e adultos à proposta da atividade;
- O jogo possui representações semióticas de mundo que buscam romper conceitos misóginos e racistas. No primeiro momento, tem-se uma mulher cientista, usando um jaleco e observando um microscópio; em seguida, uma criança negra, com cabelo afro (que é um símbolo de identidade e resistência), sorrindo e com uma customização vistosa de cores; a imagem seguinte é de uma mulher negra, vestida com uma indumentária africana; por último, um homem passeando com sua filha, e em detalhe ele se apresenta com um tênis rosa, rompendo a efemeridade da distinção de gênero por cores;
- No último desafio, um gatinho preto está na mão da criança. O narrador diz “eu acho que é o gato Sorte” (que aparece nos jogos do tema agrupado Bichos), e ao fundo há crianças gritando de alegria. Esta correlação busca conectar os jogos ao redor da identidade do canal Carimbócu.

Considerações Finais

No início deste texto, mostrei que eu pretendia trazê-lo de forma multimodal, construído-o para ser publicado em HTML, em PDF, com *qr codes* incorporados, links, *smiles*, linguagens formais e informais, culta e coloquial, tentando manter uma leitura fluída e de forma transversal. Aliás, foi em Lemke (2006) que me respaldei para poder dançar entre diferentes modalidades. Além dele, outros autores como Kress (2014) e Lima-Lopes (2016) foram apresentados para sustentar o entendimento sobre “modo”. Com cautela, deixei claro que eu não pretendia catalogar os modos, então trouxe o exemplo da NLG (visita ao shopping) e os esclarecimentos de Machin (2013, 2016), apontando a combinação e integração dos modos. Retomei e reforcei Kress (2012, 2014), visando espectral a multimodalidade e justificar a análise de vídeos junto à perspectiva crítica ideológica.

Foram escolhidos quatro percursos para analisar os vídeos: a imagem, o layout, o som e a intenção, e os trouxe no esforço de justificar minhas catalogações e interpretações sobre os jogos. Por fim, apresentei o histórico do Canal de Youtube Carimbócu, seu propósito pedagógico, e a forma que foi pensada sua ambientação sonora. O trabalho trouxe a decomposição de oito jogos, e assumo que eles são demasiado extensos, já que observar em minuciosidade é uma recomendação à análise multimodal. Todavia, acredito que isso reforça a crença de que qualquer seleção fragmentária, com vistas à multimodalidade, tente a ser uma exploração inesgotável. Não se trata de adotar uma postura ingênua, e sim apontar um pequeno número de observações de cada, e ao mesmo tempo incluir os referenciais pedagógicos existentes: memorização, discernir sons, relação parte-todo, conhecimentos gerais, localização espacial, jogo de posição, iguais e diferentes, e análise de figuras.

Com as observações multimodais sobre os vídeos, sinalizei como alguns modos se amalgamam e se representam semioticamente. Deveras, tento criar uma relação ideológica com os espectadores, construindo discursos que levam em consideração a diversidade cultural, o sentido antirracista, anti-misógino, além de tratar o aprendizado e os esforços intelectivos com diversão e alegria. Sinto-me contribuindo no olhar de Lima-Lopes e Câmara (2019) pois os vídeos do meu canal partem de uma seara pessoal, “mas se enquadram em um ambiente público que pode ter como objetivo uma transformação social mais abrangente na sociedade na qual estão inseridos e circulam (p. 101).

Por fim, este artigo convida as crianças, pais, avós ou outros responsáveis, a conhecerem o Canal Carimbócu. “Curta, inscreva-se e ative o sininho”.



Cabe mencionar que ainda há muito o que ser estudado junto à multimodalidade para que haja um entendimento mais profícuo sobre a construção de significados e identidades, e como os discursos podem ser direcionados ao bem estar social, à cidadania, ao respeito às diferenças, e ao campo educativo. A expansão do repertório multimodal “é importante para a criação de um diálogo intercultural voltado à justiça social, ocasionando melhores formas de convivência em sociedade” (LIBERATI, LIBERATI, PADRE, SANTOS, 2017, p. 263).

REFERÊNCIAS

- DORA e seus amigos: Na Cidade. Dora, a Aventureira - Aventuras 30 minutos!. Nick Jr. Português. Paramount. 1 de abr. de 2023. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=rm7MTwl-MFY&t=371s>> Acesso em: 18 mai. 2023
- CAMERON, D.; PANOVIĆ I. **Multimodal Discourse Analysis**. In: CAMERON, D.; PANOVIĆ I. **Working with written discourse**. London: Sage, 2014.
- CAZDEN, C. et al. **A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures**. Harvard Educational Review; n. 66.1, p. 60-92, Spring 1996.
- CUNHA, M.V. **Psicologia da Educação**. Rio de Janeiro: Editora Lamparina, 2008
- FERREIRA, Y. S.; SANTOS, B. K. L. N.; ZOGAIB, S. D. **Comparação: entre tarefas e conversas com crianças**. Conedu - VII Congresso nacional de Educação. Educação como (re) Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos. 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD4_SA9_ID2028_30092020134909.pdf> Acesso em: 03 mai. 2023
- KRESS, G. **What is multimodality**. Jeff Bezemer. Mode, Instituto of Education, University of London. Youtube. 15 de mar. de 2012. Disponível em <<https://youtu.be/nt5wPIhhDDU>> Acesso em: 17 mai. 2023
- KRESS, G. **What is mode?** In: JEWITT, C. The Routledge Handbook of Multimodal Analysis. 2. ed. Routledge Handbooks. 2014. p. 61-75.
- LEMKE, J. **Toward Critical Multimedia Literacy: Technology, Research and Politics**. In: MCKENNA, M. C.; LABBO, L. D.; KIEFFER, R. D.; REINKING, D. International Handbook of Literacy and Technology. Volume Two. London: LEA. 2006.
- LIBERATI, F. C.; LIBERATI, C. C.; PADRE, B. T.; SANTOS, J. A. A. **Mobilidade e práticas translingues na construção de um mundo com justiça social: um estudo no projeto DIGIT-M-ED**. In: ROCHA, C. H.; KADRI, M. S. K.; WINDLE, J. A (orgs). Diálogos sobre Tecnologia Educacional: Educação linguística e práticas translingues. Pontes Editores: Campinas. 2017. p. 237-267.
- LIMA-LOPES, R. E. Vídeos Publicitários e o discurso da Tecnologia: Metáforas Verbo-Visuais. DELTA 32 (2) • May-Aug 2016. Disponível em <<https://www.scielo.br/j/delta/a/MvjCQFmkQTqtmhCBXX7YnCP>> Acesso em: 17 mai. 2023
- LIMA-LOPES, R. E.; CÂMARA, M. T. P. **Arco-íris na Cruz: a multimodalidade no midiativismo em vídeos no Youtube**. Policromias – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som. Dezembro/2019. Ano IV. p. 97-119
- MACHIN, D. **What is multimodal critical discourse studies?** Critical Discourse Studies. Reino Unido: Routledge Taylor & Francis Group, v. 10, n. 4, p. 347-355, 2013.
- MACHIN, D.; LEEUWEN, T. V. **Sound, music and gender in mobile games**. Gender and Language. Vol. 10.3. Equinox Publishing. 2016. p. 412-432

MATRIX, The. Direção e roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski, produção Joel Silver, Distribuição: Warner Bros. EUA, 1999.

NORMAN, D. **The Design Of Everyday Things**. Basic Books. Paperback 2013. New York: Artists Rights Society. Paris: ADAGP. 2013. Disponível em: <https://web.media.mit.edu/~ascii/papers/norman_chapter1_2013.pdf>. Acesso em: 17 mai. 2023

O'HALLORAN, K.L. **Visual Semiosis in Film**. In: O'HALLORAN, K.L. Multimodal Discourse Analysis: Systemic Functional Perspectives, Continuum: London and New York. 2004

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. 10.ed. Trad. Maria Alice Magalhães D'Amorim, Paulo Sérgio Lima Silva. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1980.

VELHA, a fiar A. Letras. Músicas Infantis. 2010. Disponível em <<https://www.lettras.mus.br/temas-infantis/1746903/>> Acesso em: 18 mai. 2023