



SEMIÓTICA APLICADA AO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: USO DA LINGUAGEM MULTIMODAL/ MULTISSEMIÓTICA DOS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

III Encontro Nacional de Letras no Litoral Norte da Paraíba - ELLIN-PB, 3ª edição, de 08/05/2024 a 10/05/2024
ISBN dos Anais: 978-65-5465-093-9

**SILVA; Fabiano Carlos da Silva ¹, SANTOS; Gilmara de Cassia dos Santos ², NICOLAU;
Roseane Batista Feitosa ³**

RESUMO

SEMIÓTICA APLICADA AO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: USO DA LINGUAGEM MULTIMODAL/ MULTISSEMIÓTICA DOS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

Fabiano Carlos da Silva (UFPB)

fabianocarlos1982@gmail.com

Gilmara de Cassia dos Santos (UFPB)

gil.mara.2013@hotmail.com

Roseane Batista Feitosa Nicolau (UFPB)

rosenicolau.ufpb@gmail.com

Introdução

A Semiótica está cada vez mais reconhecida e enfatizada nas abordagens educacionais, tanto nas propostas oficiais de ensino de língua, como na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), quanto em pesquisas acadêmicas de autores como Santaella (2001, 2012), Simões (2009), Araújo e Lourenço (2019), Gomes (2017), Malfacini (2021) e outros. Esse reconhecimento destaca a importância de incorporar os princípios e conceitos da Semiótica no contexto educacional.

Na Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), a Semiótica é destacada como um dos conhecimentos a serem desenvolvidos na área de Linguagens. A BNCC reconhece a importância de os alunos aprenderem a ler e interpretar textos multissemióticos/multimodais, nos quais a comunicação se dá por meio de diferentes linguagens, tais como a linguagem verbal, imagética, sonora e gestual. Esse enfoque ressalta a necessidade de compreender e analisar a complexidade dos textos contemporâneos, que frequentemente combinam múltiplas formas de expressão para transmitir significados e mensagens.

Rojo e Barbosa (2015) afirmam que no texto multimodal/multissemiótico recorre-se a mais de uma modalidade de linguagem ou a mais de um sistema de signos ou símbolos (semiose), respectivamente, em sua composição. Sendo assim, os jogos de tabuleiro modernos contemplam textos multissemióticos/multimodais que combinam elementos visuais, sonoros, textuais etc. para transmitir significados complexos e podem, na nossa visão, serem usados como ferramentas de ensino e aprendizagem no eixo da leitura, na disciplina de Língua Portuguesa.

Nessa linha de pensamento, os jogos de tabuleiro modernos se destacam como exemplos

¹ UFPB, fabianocarlos1982@gmail.com

² UFPB, gil.mara.2013@hotmail.com

³ UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com

paradigmáticos de textos multissemióticos, pois integram elementos visuais, sonoros e textuais, criando experiências de rico significado e multifacetadas. Essa característica torna os jogos de tabuleiro ferramentas úteis para o ensino e aprendizagem, especialmente no eixo da leitura na disciplina de Língua Portuguesa. Os componentes visuais, como tabuleiros ilustrados e cartas planejadas, podem auxiliar na interpretação de imagens e na compreensão de narrativas visuais, enquanto os textos apresentados nas regras do jogo e nas inteligências de personagens ou eventos incentivam a leitura e a interpretação textual. Além disso, a necessidade de seguir instruções e estratégias dentro do jogo promove uma habilidade de leitura crítica e analítica, essencial para a compreensão de textos complexos. Assim, ao incorporar jogos de tabuleiro no ambiente educacional, os professores podem criar uma abordagem lúdica e interativa que não só envolve os alunos, mas também enriquece suas competências de leitura e de interpretação em múltiplas modalidades.

Com base nisso, nosso objetivo geral é realizar um estudo da linguagem multissemiótica/multimodal presente em jogos de tabuleiro modernos (eurogames), voltados para o ensino e a aprendizagem da leitura. Para atingir o objetivo, delineamos os seguintes objetivos específicos: a) Aplicar a Semiótica na análise de textos multissemióticos/multimodais, como os jogos de tabuleiro modernos, no contexto do ensino da língua, explorando como esses elementos se relacionam para a compreensão e a interpretação textual. b) realizar a leitura de um jogo de tabuleiro a partir da proposta de Gomes (2017) sobre a leitura de textos multissemióticos/multimodais, identificando e interpretando os diversos elementos semióticos que compõem o jogo e como eles se inter-relacionam para produzir significado. c) demonstrar que é possível realizar uma leitura eficaz de gêneros multissemióticos, incluindo elementos que não são habituais na leitura de textos verbais, e perceber como esses elementos são destacados para a construção de sentido, enriquecendo a experiência de leitura e a compreensão textual.

Justificativa e fundamentação

Neste trabalho será visto a relevância da Semiótica ao longo do século XIX e até os dias atuais, com especial atenção às perspectivas apresentadas por Lucia Santaella (2006). Santaella não apenas examina a evolução do campo semiótico, mas também traça conexões entre Semiótica, cibercultura e estudos da imagem, revelando sua natureza interdisciplinar e sua capacidade de abordar as complexidades da comunicação contemporânea em suas múltiplas formas.

Num contexto linguístico no qual a diversidade de formas de expressão e meios de comunicação atinge patamares nunca antes vistos, a Semiótica emerge como uma ferramenta analítica versátil e essencial. Sua abrangência vai além das fronteiras das palavras, englobando gestos, imagens, sons e símbolos. Em um mundo onde a comunicação se torna cada vez mais multimodal/multissemiótica, a Semiótica se revela não apenas relevante, mas indispensável para compreendermos as dinâmicas comunicacionais contemporâneas e suas nuances.

A BNCC (Brasil, 2018), acrescenta ao eixo da análise linguística, a Semiótica, área pouco abordada nos Cursos de Licenciatura e Bacharelado em Letras. Segundo Araújo e Lourenço (2019), ficaria mais bem acomodada a semiótica no eixo da leitura, resultando em práticas de leituras multimodais/ multissemióticas. A leitura é vista, neste trabalho, como uma atividade social e não apenas como um produto acabado de um autor. Nesta perspectiva pensamos como objetivo principal, realizar a leitura de jogos de tabuleiro modernos considerando os pressupostos da semiótica e a presença neste artefato da linguagem multimodal/multissemiótica.

Os jogos de tabuleiro modernos são caracterizados por uma série de critérios que os distinguem dos jogos de tabuleiro tradicionais. Primeiramente, eles se baseiam em mecânicas que visam manter o equilíbrio e a diversão ao longo de toda a partida, seja através de estratégias complexas ou de regras simples, mas bem elaboradas. Diferente de jogos tradicionais, eles evitam a eliminação precoce de jogadores, garantindo que todos tenham chances de vitória até o final do jogo e exigindo muito inter(ação) dos participantes.

Esses jogos tendem a ser fluidos, com um tempo de espera mínimo entre as ações dos jogadores,

¹ UFPB, fabianocarlos1982@gmail.com

² UFPB, gil.mara.2013@hotmail.com

³ UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com

e alguns até permitem que todos joguem simultaneamente. A construção desses jogos é notável pelo capricho nos materiais, como cubinhos de madeira e *meeples*, e na arte, que muitas vezes é detalhada e apreciável.

A temática dos jogos de tabuleiro modernos pode variar amplamente, dividindo-se principalmente entre “Eurogames” e “Ameritrash”. Nos Eurogames, o tema serve como um pano de fundo para mecânicas complexas com pouca sorte e muita estratégia. Já os Ameritrash valorizam o tema, com miniaturas e narrativas imersivas.

O leitor/aluno precisa reconhecer outras unidades além do verbal, que seriam: imagens, som, movimento, design etc. e integrá-las na sua leitura, atribuindo-lhes sentido (Coscarelli, Novais, 2010), que configuram a hibridização da linguagem e semiose, implicando em novas formas de significar.

Para realizar a análise que nos propomos, utilizaremos duas habilidades essenciais para a leitura de textos multissemióticos/multimodais, conforme apresentadas por Gomes (2017), primeiro ponto: reconhecer e utilizar recursos semióticos constitutivos tanto da linguagem verbal quanto da visual para indicar caminhos de leitura nos textos multissemióticos: Isso envolve a identificação e a utilização de elementos verbais (como palavras, frases e textos) e visuais (como imagens, cores e layout) presentes no texto. Segundo ponto: identificar e se posicionar em relação às ideologias presentes no texto multissemióticos, fazendo indagações: é crucial reconhecer as ideologias subjacentes nas escolhas de linguagem e representação visual feitas pelo autor. Isso implica questionar as mensagens e os valores implícitos nos textos, desenvolvendo uma leitura crítica que vai além da superfície.

Conforme Gomes (2017) destaca, a leitura de textos multissemióticos/multimodais exige mais do que o reconhecimento das linguagens constitutivas de um determinado gênero, é necessário compreender que as escolhas do autor sobre quais linguagens utilizar e como integrá-las estão diretamente relacionadas a contextos específicos de enunciação. Esses contextos incluem as situações concretas em que o gênero circula, os interlocutores do discurso, e as avaliações de valor que os sujeitos fazem desses textos e de outros enunciados derivados deles.

Assim, a análise de textos multimodais/multissemióticos deve ir além da simples identificação dos elementos constitutivos, deve englobar uma compreensão crítica de como esses elementos se combinam e funcionam dentro de contextos específicos de enunciação, considerando as intenções do autor, o público-alvo e as dinâmicas sociais e culturais envolvidas. A habilidade de reconhecer e interpretar essas relações é fundamental para a construção de uma leitura crítica e formadora, que valoriza tanto a forma quanto o conteúdo dos textos multissemióticos.

Metodologia: descrição e aplicação

Por meio de objetivos traçados e das habilidades apontadas por Gomes (2017), propomos uma leitura elementos multimodais/multissemióticos no jogo de tabuleiro moderno - eurogames -, unindo a teoria semiótica com a prática pedagógica. Para isso, há alguns passos a serem percorridos, em conformidade com o planejado:

1. Escolha de um jogo que seja adequado para o ensino fundamental – anos finais e que possua elementos multimodais/multissemióticos, como textos, imagens, ícones, símbolos, cores, entre outros;
2. Certificação de que o jogo retrata atividade social e deve ser entendida no contexto social e histórico das relações sociais;
3. Utilização da Semiótica, como referencial teórico, para fazer a análise do jogo selecionado, tendo como critérios os elementos multimodais/ multissemióticos;
4. Identificação e compreensão dos elementos multimodais/ multissemióticos, presentes no jogo, como os textos, as ilustrações, os símbolos, as cores, os componentes físicos, as regras, entre outros;
5. Observação de como os elementos multimodais/ multissemióticos se relacionam e

¹ UFPB, fabianocarlos1982@gmail.com

² UFPB, gil.mara.2013@hotmail.com

³ UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com

contribuem para a construção do sentido do jogo.

O jogo selecionado foi o *Tokaido*, da Editora Galápagos, que já foi objeto de estudo em Projeto de Iniciação Científica (2022-2023), e que tem como contexto uma viagem de *Tóquio* (Edo) para *Kyoto*.

Tokaido é um jogo de tabuleiro moderno que oferece uma experiência rica para o estudo da semiótica, apesar de ser baseado na cultura japonesa e não na brasileira. A semiótica, especialmente sob a ótica de Charles Sanders Peirce, explora como os signos funcionam em comunicação. Peirce classifica os signos em ícones, índices e símbolos, e *Tokaido* fornece exemplos claros desses conceitos, permitindo uma análise profunda.

No jogo de tabuleiro *Tokaido*, identificamos os seguintes elementos semióticos que resultam na semiose, considerando as linguagens presentes: visuais, textuais e simbólicos. A representação visual dos elementos da viagem ao longo da estrada *Tokaido* é altamente icônica. As ilustrações detalhadas das paisagens, personagens e itens refletem diretamente suas referências do mundo real. Os jogadores encontram ícones como montanhas, templos, e comidas típicas, que são reconhecíveis e evocam a cultura e a história do Japão.

O jogo também utiliza índices para criar uma sensação de progresso e jornada. Por exemplo, a posição dos jogadores no tabuleiro indica seu avanço na viagem. Os marcadores de pontos de parada e as cartas coletadas ao longo do caminho funcionam como índices, pois apontam diretamente para as ações dos jogadores e suas escolhas estratégicas. O movimento no tabuleiro não é apenas físico, mas também narrativo, indicando o desenvolvimento da jornada de cada jogador.

Além disso, *Tokaido* está repleto de símbolos que necessitam de interpretação dentro do contexto cultural. Os templos e os dons oferecidos lá simbolizam a espiritualidade e a tradição de oferendas. O próprio objetivo do jogo – ter a viagem mais enriquecedora e espiritual, e não simplesmente acumular riqueza – é um símbolo da filosofia japonesa do caminho e da experiência.

Embora *Tokaido* esteja ambientado na cultura japonesa, seu uso para trabalhar a Semiótica transcende barreiras culturais. Estudar signos em um contexto cultural diverso como o japonês pode enriquecer a compreensão dos alunos sobre como diferentes culturas comunicam significados. Isso também promove uma apreciação maior da diversidade cultural e das variadas formas de expressão semiótica.

Os elementos visuais, narrativos e simbólicos de *Tokaido* integrados em uma experiência de jogo imersiva fazem dele uma ferramenta ideal para explorar a multimodalidade e a multisemiótica. A interação dos jogadores com os ícones, índices e símbolos cria uma experiência de aprendizado dinâmico, onde os conceitos teóricos da Semiótica podem ser observados em ação.

Tokaido foi uma escolha ideal para trabalhar a Semiótica voltada para a leitura da linguagem de textos multimodais/multisemióticos, por sua rica utilização de ícones, índices e símbolos, que são interpretados através de um contexto cultural específico. Este estudo pode levar a uma compreensão mais profunda da Semiótica e de como diferentes culturas utilizam signos para comunicar significados complexos. Além disso, a natureza envolvente do jogo de tabuleiro moderno mantém os jogadores engajados, facilitando um aprendizado ativo e interativo.

Na análise do visual, destacamos: a) o tabuleiro que representa no formato de um infográfico a viagem de *Tóquio* (Edo) para *Kyoto*; b) as cartas, que mostram paisagens japonesas presentes no trajeto da viagem; c) *tokens*, ou seja, peças no formato de pessoas que representam os viajantes em sua viagem, entre outros elementos.

Figura 1 (Tabuleiro)

¹ UFPB, fabianocarlos1982@gmail.com

² UFPB, gil.mara.2013@hotmail.com

³ UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com



Fonte: Galápagos, 2013.

Figura 02 (as cartas de paisagens)



Fonte: Galápagos, 2013

Figura 03 (*tokens*)



Fonte: Galápagos, 2013.

No textual, têm-se: a) as regras do jogo que são as instruções escritas, que explicam como jogar e interagir com os elementos do jogo, b) as cartas de objetivo nas quais são descritos os objetivos

¹ UFPB, fabianocarlos1982@gmail.com

² UFPB, gil.mara.2013@hotmail.com

³ UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com

específicos que os jogadores podem tentar alcançar durante o jogo; e c) símbolos e letras.

Podemos considerar também como elementos semióticos, por nós denominados de simbólicos: a) os pontos de vitória que representam o progresso dos jogadores ao longo da jornada, uma vez que as cartas que têm valor simbólico no jogo, podem proporcionar benefícios e diferentes tipos de experiências (souvenir, encontros, comida, banho termal, templo etc.) e que representam as interações dos viajantes com o ambiente e a cultura ao longo da viagem.

Esses elementos semióticos combinados criam uma experiência rica e envolvente para os jogadores, imergindo-os na atmosfera e na temática do Japão, como participam de uma viagem ao longo do jogo *Tokaido*. A combinação de elementos visuais, como o tabuleiro e as peças, com símbolos - números e letras -, e, ainda, instruções escritas para guiar os jogadores, ou seja, combinação de diferentes linguagens, torna o jogo de tabuleiro um objeto pelo qual se pode observar a semiose, resultantes das estruturas verbais, visuais etc., que exprimem significados representacionais e interativos, resultado em um todo significativo.

Resultados e discussões

Há uma combinação de elementos visuais, como o tabuleiro, as cartas e as peças, com os símbolos, como números, letras, e, ainda, instruções escritas para guiar os jogadores, indissociavelmente, interligados no todo enunciativo-discursivo.

A combinação de elementos visuais, como o tabuleiro e as peças, com símbolos - números e letras -, e, ainda, instruções escritas para guiar os jogadores, ou seja, combinação de diferentes formas de comunicação - elementos multimodais /multissemióticos - torna o jogo de tabuleiro um objeto que pode ser lido, como um todo significativo. Entretanto, na leitura de um jogo, como o *Tokaido*, a partir dos elementos multimodais/multissemióticos, não basta apenas reconhecer as linguagens que constituem o enunciado, é necessária a compreensão das escolhas feitas pelo idealizador/produzidor do jogo, o modo com as integra e as conduz, bem como o que se podem alcançar a partir deste trabalho multissemiótico, na construção do sentido.

Tokaido é um jogo que se refere à busca pela melhor jornada de quem aproveitou tudo que está disponível ao longo do caminho. Não é exatamente uma questão de ideologia, mas sim de aspectos filosóficos e culturais próprio do Japão, enfatizando a apreciação da jornada em si, em vez de apenas o destino final. E todos os elementos semióticos presentes no jogo convergem para a construção deste sentido.

Considerações finais

Ao reconhecer e explorar as diferentes linguagens e elementos multimodais/multissemióticos presentes nos jogos, como foi apresentada na breve análise do jogo de tabuleiro moderno *Tokaido*, podem-se desenvolver habilidades de leitura, interpretação e produção de textos de forma mais ampla e significativa. É essencial que ocorra a apreciação dos elementos multimodais/multissemióticos como parte do ato de construção dos sentidos do texto e do todo unificado que se compõe através da integração dos materiais verbais e visuais.

No jogo *Tokaido*, é possível identificar o sentido que se forma na combinação dos elementos semióticos, ou seja, todos os elementos semióticos presentes no jogo convergem para a construção deste sentido. O uso da Semiótica, como um recurso para explorar a pluralidade de significados presentes nas linguagens, aumenta a compreensão sobre as diversas formas de comunicação.

Por fim, é preciso ampliar a discussão sobre as novas habilidades que envolvem a leitura dos textos multimodais/multissemióticos, como as duas apontadas por Gomes (2017), neste trabalho, considerando as novas semioses dos textos contemporâneos, como postula a BNCC, e que tão presentes na atualidade.

¹ UFPB, fabianocarlos1982@gmail.com

² UFPB, gil.mara.2013@hotmail.com

³ UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

DRMEEPLE. **Jogos de tabuleiro moderno? O que são?** Disponível em: <https://drmeeple.wordpress.com/2016/09/02/jogos-de-tabuleiro-moderno-o-que-sao/> Acessado em 29 de maio de 2024.

LOURENÇO, D.C.G; ARAÚJO, D.L. a natureza dos objetos de conhecimento. Revista Eutomia, Recife, 23 (1): 88-**A proposta de Análise linguística/Semiótica na BNCC**:107, jul. 2019.

MALFACINI, A; SIMÕES, D. M. **Pela teoria da iconicidade verbal no ensino da leitura**. Cadernos do CNLF/Anais do XIV CNFL. Vol. XIV, n.04, Tomo 4. p. 3155-3166. 2010. Disponível em: http://www.filologia.org.br/xiv_cnlf/tomo_4/completo_tomo_4.pdf

MALFACINI, A. Semiótica e ensino da produção textual: diálogos possíveis. ́ *In*: SIMÕES, Darcília (Org.). **Mídia e comunicação**: o verbal e o não verbal em ação. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2016.

GOMES, R. Gêneros multissemióticos e ensino: uma proposta de matriz de leitura. Revista: Trem das letras V3, n1, 20217

COSCARELI, C; NOVAES, A. E. Leitura: um processo cada vez mais complexo. **Letras de hoje**. Porto Alegre.v.45, n.3, p.35-42, Disponível em <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/8118/5807>. Acessado em 20 de abril de 2024.

ROJO, R.; BARBOSA, J. M. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SANTAELLA, M. L. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

SANTAELLA, M.L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983

SANTAELLA, M.L. **Redação e leitura**. Guia para o ensino. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SIMÕES, D. M. P. **Semiótica, leitura e produção de textos**: alternativas metodológicas. Caderno Seminal Digital, Ano 11, vol. 1, n. 2, p. 125-141, jul./dez.

TOKAIDO, Galápagos. 2013. Disponível em: <https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-tokaido/produto/TOK001> Acesso em: 05 de maio de 2024

PALAVRAS-CHAVE: Semiótica, Ensino de leitura, Textos multimodais/multissemióticos, Jogos de tabuleiro

¹ UFPB, fabianocarlos1982@gmail.com

² UFPB, gil.mara.2013@hotmail.com

³ UFPB, rosenicolau.ufpb@gmail.com