

# LINGUAGEM MULTISSEMÓTICA/MULTIMODAL EM JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS: UMA PROPOSTA DE ENSINO DE LEITURA

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

**SANTOS; Gilmara de Cassia dos<sup>1</sup>, NICOLAU; Roseane Batista Feitosa<sup>2</sup>, SILVA; Fabiano Carlos da<sup>3</sup>**

## RESUMO

A questão central da Semiótica reside na compreensão dos signos em suas diversas manifestações, que abrangem desde os símbolos linguísticos até as expressões culturais e naturais. Propostas oficiais de ensino de língua, presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1998) e a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), juntamente com pesquisas acadêmicas de Santaella (2001, 2012), Simões (2009), Gomes (2017), Araújo e Lourenço (2019), Malfacini (2021), dentre outros, têm reconhecido e enfatizado a importância de incorporar a Semiótica nas abordagens educacionais, destacando o seu papel na análise das dinâmicas linguísticas e culturais e fornecendo uma base sólida para compreendermos como os signos são construídos e interpretados em diferentes contextos. Um exemplo prático disso pode ser observado nos jogos de tabuleiro, no qual elementos visuais, sonoros e textuais se combinam para transmitir significados complexos. Neste sentido, os jogos podem ser considerados como textos semióticos e serem usados como ferramentas de ensino e aprendizagem. Dessa forma, pretendemos realizar um estudo com a linguagem multimodal/multissemiótica presente em jogos de tabuleiro, voltado ao ensino e aprendizagem da leitura. Para atingir nosso objetivo nos servimos da proposta metodológica, apresentada por Gomes (2017), de ampliar a capacidade de leitura com textos multimodais/multissemiótico. Ao explorar as diferentes linguagens presentes nos jogos, os alunos podem desenvolver não só habilidades de leitura e interpretação, mas também produção de textos de forma ampla e significativa.

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

<sup>1</sup> Universidade Federal da Paraíba , gil.mara.2013@hotmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal da Paraíba, rosenicolau.ufpb@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Federal da Paraíba, fabianocarlos1982@gmail.com