Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

# RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
# SEMIÓTICA, GAMIFICAÇÃO E LEITURA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS DO PIBID NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Fabiano Carlos da Silva;
Gabriel Nascimento Gomes;
Maria Eduarda Ferreira de Lima;
Laiza Monteiro da Silva;
Cristina Silva de Lima;
Luana Francisleyde Pessoa de Farias (Orientadora).

***Programa Pibid***
*Centro de Ciências Aplicadas e Educação Campus IV - Rio Tinto e Mamanguape - PB*

**RESUMO:** Este trabalho apresenta um relato de experiência das ações desenvolvidas por quatro bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) na escola campo Escola Municipal de Ensino Fundamental Ana Cavalcante de Albuquerque, situada no Litoral Norte Paraibano. As intervenções pedagógicas tiveram como foco o desenvolvimento da leitura crítica considerando as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino de Língua Portuguesa. O conjunto das oficinas buscou articular o texto verbal e os múltiplos sistemas de significação, imagens, sons, cores e formas como caminhos de acesso à interpretação, ampliando a noção de leitura para além do código linguístico. O trabalho foi estruturado em quatro eixos de atuação, correspondentes às vivências individuais dos bolsistas, que, embora distintas, se complementam em torno de um mesmo objetivo: promover práticas de leitura que articulem ludicidade, criticidade e protagonismo estudantil. As oficinas concentraram-se na elaboração e aplicação de materiais gamificados inspirados na semiótica peirceana, especialmente na tríade signo–objeto–interpretante (Peirce, 2000). A proposta partiu da ideia de que o jogo, enquanto sistema de signos em ação, pode funcionar como mediador da leitura crítica e do pensamento inferencial. Os jogos desenvolvidos, baseados em narrativas investigativas e desafios linguísticos, foram estruturados a partir dos descritores do SAEB voltados à compreensão textual (D4, D12 e D14), integrando elementos icônicos, indícios e símbolos como componentes da jogabilidade. Partindo desse mesmo princípio, também exploramos o uso da ferramenta Kahoot para trabalhar os descritores do SAEB (D4, D5 e D14), essa estratégia tornou as oficinas mais dinâmicas e interativas. A fundamentação teórica do trabalho apoia-se em autores como Freire (1996, 1970, 2021),Santaella (2002), Solé (1998), Antunes (2003), Kleiman (2008), Rojo (2012) e Huizinga (2000), além da Base Nacional Comum Curricular (2018), os quais reafirmam a importância da leitura como prática social, crítica e transformadora. Dessa forma, os resultados evidenciaram que o uso de recursos digitais e materiais gamificados, com base na semiótica, pode contribuir de forma significativa para o engajamento dos estudantes, tornando o processo de leitura mais atrativo e participativo. Após essa experiência, foi possível constatar, em um contexto escolar real, que a aprendizagem é um processo gradual, que exige continuidade, planejamento e sensibilidade pedagógica. A experiência proporcionou ainda reflexões valiosas sobre a importância de integrar estratégias inovadoras ao cotidiano escolar, favorecendo um ambiente mais inclusivo, colaborativo e voltado ao desenvolvimento integral dos alunos. Palavras-chave: PIBID, Oficinas, Leitura, Semiótica, materiais gamificados.