

**Explorando os elementos multissemióticos e multimodais no jogo "Tá Doido?!" e no livro "Dom Quixote de La Mancha"<sup>1</sup>**

*Exploring the multisemiotic and multimodal elements in the game "Tá Doido?!" and in the book "Don Quixote de La Mancha"*

Fabiano Carlos da SILVA<sup>2</sup>  
Maria Vitória Souza do NASCIMENTO<sup>3</sup>  
Roseane Batista Feitosa NICOLAU<sup>4</sup>

### Resumo

O trabalho apresenta uma análise do jogo de tabuleiro "Tá Doido?!" que acompanha o livro "Dom Quixote de La Mancha", adaptado por Rosana Rios, da Estrela Cultural. Exploramos a riqueza de elementos multissemióticos e multimodais presentes tanto no jogo quanto no livro, utilizando, como aporte teórico, Simões (2000), Santaella (2005) e Malfacini (2021), cujos trabalhos se voltam para a semiótica aplicada no contexto midiático e de ensino de língua. A análise compreendeu uma abordagem linguística e semiótica a um só tempo, tendo em vista, como aponta a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que as práticas de linguagem contemporâneas apresentam textos cada vez mais multissemióticos e multimodais, como novas formas de produzir, configurar, disponibilizar, replicar e interagir. Envolvermos, ainda, questões de multiletramentos, uma vez que as diversas linguagens e semioses, como apontam Moura e Rojo (2012), Malfacini (2021), precisam ser compreendidas para se tornarem significativas.

**Palavras-chave:** Jogo de tabuleiro. Semiótica. Dom Quixote. Texto multimodal.

### Abstract

This paper presents an analysis of the board game "Tá Doido?!" that accompanies the book "Don Quixote de La Mancha", adapted by Rosana Rios, from Estrela Cultural. We explore the richness of multisemiotic and multimodal elements present in both the game and the book, using, as theoretical support, Simões (2000), Santaella (2005) and Malfacini (2021), whose works focus on semiotics applied in the context of media and language

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no VII Conil – Congresso Internacional de Letras, realizado na Universidade Federal do Maranhão (UFMA) em julho de 2024.

<sup>2</sup> Graduado em Antropologia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Graduando em Letras-Português pela UFPB – Campus IV. E-mail: fabianocarlos1982@gmail.com

<sup>3</sup> Graduanda em Letras-Português pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB – Campus IV). E-mail: marysouza111217@gmail.com

<sup>4</sup> Doutora em Linguística e Professora do Curso de Letras da UFPB - Campus IV. E-mail: rosenicolau.ufpb@gmail.com

teaching. The analysis included a linguistic and semiotic approach at the same time, considering, as pointed out by the National Common Curricular Base (Brazil, 2018), that contemporary language practices present increasingly multisemiotic and multimodal texts, as new ways of producing, configuring, making available, replicating and interacting. We also involve issues of multiliteracies, since the different languages and semioses, as pointed out by Moura and Rojo (2012) and Malfacini (2021), need to be understood in order to become meaningful.

**Keywords:** Board game. Semiotics. Don Quixote. Multimodal text.

## Introdução

A semiótica é fundamental para a compreensão dos processos de comunicação e significação permitindo o entendimento de signos e suas incontáveis manifestações - símbolos, códigos e expressões culturais. É notório que a semiótica está sendo cada vez mais estudada e abordada no meio educacional com destaque para os textos multissemióticos e multimodais e nas propostas oficiais para o estudo das linguagens, tais como a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018). A semiótica também tem se destacado em pesquisas realizadas por autores com: Santaella (2001, 2012), Simões (2004), Malfacini (2021), Cosson (2016), Gomes (2017) dentre outros. O que ressalta ainda mais a dimensão da importância da semiótica nos estudos acadêmicos.

Este artigo propõe-se a realizar uma análise das linguagens multissemiótica e multimodal incorporadas no jogo de tabuleiro “Tá doido?!” e na adaptação literária de “Dom Quixote de La Mancha” por Rosana Rios. A principal meta é compreender como esses elementos podem ser utilizados para enriquecer o ensino e a aprendizagem de forma lúdica e interativa.

A literatura é uma das manifestações mais ricas da expressão humana, desempenhando um papel crucial na formação intelectual, emocional e cultural dos indivíduos. Em particular, seu papel na educação básica é de relevância incontestável, uma vez que a leitura literária é capaz de despertar o interesse dos alunos, expandir sua compreensão de mundo e promover habilidades linguísticas essenciais.

Nesse contexto, a obra “Dom Quixote de La Mancha” ganha destaque como uma das principais obras clássicas da literatura através do livro e do jogo “Tá doido?” de Dom Quixote de La Mancha, adaptação da obra do famoso escritor Miguel de Cervantes por Rosana Rios, podemos analisar os elementos multissemióticos e multimodais presentes

no jogo e no livro, e como esses elementos desenvolvem um papel crucial no letramento em sala de aula.

A análise proposta neste artigo não apenas examina os elementos multissemióticos e multimodais presentes no jogo e no livro, mas também discute suas implicações pedagógicas. Busca-se demonstrar como esses recursos podem ser utilizados para criar um ambiente de aprendizagem mais engajador e eficaz, promovendo um letramento literário que vai além do texto escrito e abrange uma variedade de formas de expressão e comunicação.

O primeiro tópico A Semiótica Aplicada ao Ensino de Língua e Literatura explora a importância da semiótica no contexto educacional, especialmente na formação de habilidades de leitura e interpretação de textos literários. O texto discute como a semiótica pode enriquecer o aprendizado, a partir da utilização de jogos e adaptações literárias, como “Dom Quixote” e o jogo “Tá doido?!”. Essa abordagem enfatiza a integração de diferentes modos de comunicação, permitindo uma experiência educativa mais rica e dinâmica.

O segundo tópico, A Leitura e a Literatura e os Elementos Semióticos discute a importância da leitura literária como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento do conhecimento dos alunos, enfatizando a integração de elementos semióticos e multimodais, como textos, imagens e sons, para enriquecer a experiência da leitura literária, permitindo com que os alunos explorem os elementos semióticos a partir de obras clássicas como “Dom Quixote de La Mancha” e de adaptações modernas, como o jogo de tabuleiro “Tá doido?!”.

Além disso, o tópico aborda a relevância de preparar os alunos para uma comunicação contemporânea que se expressa de diversas formas, alinhando-se à BNCC (2018) que valoriza a semiótica no ensino da literatura.

### **A semiótica aplicada ao ensino de língua e literatura**

A BNCC (Brasil, 2018) ao tratar do letramento literário, enfatiza prioritariamente a importância de se desenvolver habilidades de compreensão, análise e interpretação de textos literários. Além disso, ressalta a relevância da semiótica como uma das competências a serem desenvolvidas na área de linguagens, ressaltando a importância do aluno saber interpretar, ler e explorar textos multissemióticos e multimodais, a

diversidade cultural por meio da literatura, incentivando o contato dos alunos com diferentes perspectivas e realidades, como destaca Malfacini:

Cumpra ainda dizer que, na BNCC, a organização das práticas de linguagem é feita em quatro eixos: leitura de textos, produção de textos, oralidade e análise linguística/semiótica, os quais demonstram a importância da contextualização do conhecimento escolar e, simultaneamente, devem mostrar-se em situações significativas para os estudantes. (Malfacini,2021, p.38).

Entende-se que a BNCC (Brasil, 2018) organiza as práticas de linguagem em quatro eixos: leitura de textos, produção de textos, oralidade e análise linguística/semiótica. Essa estrutura ressalta como é essencial conectar e contextualizar o conhecimento escolar à realidade dos alunos.

Assim, a leitura e a produção de textos desenvolvem a crítica e a expressão, enquanto a oralidade aprimora a comunicação. A análise linguística, por sua vez, enriquece a compreensão dos signos e da linguagem. Integrados, esses eixos promovem um ensino que se conecta com a realidade dos estudantes, formando cidadãos críticos e preparados para os desafios do mundo atual. Essa abordagem é essencial para que o conhecimento adquirido na escola tenha relevância na vida cotidiana dos alunos.

Tratando agora da linguagem multissemiótica, pode-se dizer que são resultantes dos usos de diferentes sistemas de signos, como textos, imagens, sons e símbolos, para construir e transmitir significados. A multimodalidade, por sua vez, aborda a integração e a interação desses diferentes modos de comunicação dentro de um mesmo contexto. Ao explorar esses conceitos no jogo e no livro, busca-se evidenciar como a combinação de várias formas de linguagem pode proporcionar uma experiência educacional mais rica e envolvente para os alunos.

No jogo “Tá doido?!”, por exemplo, a análise multissemiótica irá considerar elementos como as ilustrações das peças e do tabuleiro, as cores utilizadas, os símbolos e ícones presentes, bem como as regras e narrativas que orientam o jogo. Esses componentes não apenas servem para criar um ambiente visualmente atraente, mas também desempenham um papel crucial na construção do sentido e na interação dos jogadores com o conteúdo do jogo.

A adaptação de "Dom Quixote de La Mancha" por Rosana Rios também oferece um terreno fértil para a análise multissemiótica e multimodal. A análise irá explorar como as ilustrações, os diálogos, os símbolos e a estrutura narrativa do livro contribuem para a

compreensão e apreciação da obra original de Miguel de Cervantes. Ao adaptar uma obra clássica para um formato mais acessível e visualmente estimulante, a autora consegue atrair e manter o interesse dos leitores, especialmente dos alunos do ensino básico.

O foco na aplicação lúdica desses elementos torna o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Ao integrar jogos de tabuleiro e adaptações literárias em sala de aula, os educadores podem promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e sociais nos alunos. A natureza interativa dessas atividades também facilita a compreensão de conceitos complexos de uma maneira que é tanto divertida quanto educativa.

Trabalhar a semiótica no ensino da língua portuguesa, a partir dos textos multissemióticos e multimodais presentes no livro "Dom Quixote de La Mancha" e no jogo de tabuleiro moderno "Tá doido?!". Explorar e produzir uma análise do jogo de tabuleiro "Tá doido?!", a partir da perspectiva de Lúcia Santaella (2005) e Simões (2000).

A semiótica, enquanto estudo dos signos e seus significados, oferece ferramentas valiosas para a interpretação e análise de diferentes formas de comunicação. No contexto educacional, isso implica ensinar aos alunos como decodificar e compreender não apenas textos escritos, mas também imagens, símbolos, ícones e outros elementos visuais e auditivos.

Ao trabalhar com o livro "Dom Quixote de La Mancha" e o jogo de tabuleiro "Tá doido?!", os alunos são expostos a uma diversidade de signos que enriquecem sua experiência de leitura e aprendizagem. A adaptação literária de Rosana Rios incorpora elementos visuais e narrativos que facilitam a compreensão da obra original, enquanto o jogo de tabuleiro utiliza ilustrações, símbolos e regras que estimulam o pensamento crítico e a interação social. Essas atividades não apenas tornam o aprendizado mais dinâmico, mas também ajudam a desenvolver habilidades de interpretação e análise que são essenciais para a compreensão da linguagem em contextos variados.

### **Uma análise do jogo de tabuleiro "Tá doido?!"**

Na análise do jogo de tabuleiro "Tá doido?!", utilizando-se das ideias de Santaella (2005) e Simões (2000), buscamos investigar como os elementos multissemióticos e multimodais do jogo contribuem para a construção de significados e a experiência de jogo.

Santaella (2005) enfatiza a importância da semiótica – o processo de produção e interpretação de signos, na nossa análise procuramos observar como os diferentes componentes do jogo, tais como: peças, tabuleiro, cores, ícones e regras, interagem para criar um sistema de significação coerente e engajador. Simões (2000), por sua vez, oferece uma abordagem complementar ao destacar a multimodalidade - integração de múltiplos modos de comunicação (visual, textual, simbólico) - em um único contexto.

Ao aplicar a visão da semiótica ao jogo “Tá doido?!”, busca-se revelar como o *design* e a mecânica do jogo podem facilitar na aprendizagem e na interação dos jogadores. Por exemplo, na utilização de cores e símbolos, pode-se analisar a eficácia na transmissão de informações e orientação nas ações dos jogadores. Já as regras do jogo, que são um componente textual, podem ser exploradas para entender como elas estruturam a experiência de jogo e promovem determinadas habilidades cognitivas e sociais.

No seu desenvolvimento, o artigo pretende demonstrar o valor educacional dos recursos multissemióticos e multimodais no ensino da língua portuguesa, por meio da análise detalhada do livro e do jogo de tabuleiro, esperando fornecer insights sobre como esses materiais podem ser utilizados de forma eficaz em sala de aula para promover um aprendizado mais rico e interativo.

Além disso, a aplicação da Teoria semiótica pode vir a contribuir para a compreensão acadêmica desses conceitos e suas aplicações práticas na educação.

Gomes (2017), no artigo: “Gêneros multissemióticos e ensino: uma proposta de matriz de leitura”, explora a importância dos gêneros que combinam diferentes signos, como texto, imagens, vídeos e sons, dentro do contexto educacional. Este autor enfatiza que os gêneros multissemióticos oferecem uma interpretação mais rica, pois as diversas modalidades se entrelaçam para transmitir significados de maneira mais abrangente. Essa realidade exige que os alunos realizem uma leitura que vai além do verbal, integrando a análise de diferentes elementos, como o visual e o sonoro.

Outro aspecto central destacado pelo autor é a contextualização. Gomes (2017) argumenta que a leitura de gêneros multissemióticos deve ser inserida em contextos sociais, culturais e históricos, o que alinha o aprendizado à realidade dos estudantes. Para facilitar essa abordagem, ele sugere que educadores integrem essa perspectiva ao currículo, promovendo atividades que incentivem a produção e a análise de diversos gêneros, como vídeos, infográficos e apresentações multimídia.

Além disso, a formação continuada dos professores é destacada como um fator crucial para a implementação efetiva dessa abordagem. Educadores bem preparados são fundamentais para guiar os alunos na leitura de gêneros multissemióticos, compreendendo as particularidades de cada um e suas aplicações pedagógicas. Ao explorar e analisar os elementos multissemióticos, os alunos desenvolvem habilidades essenciais para interpretar e criar significados em um mundo cada vez mais multimodal. Essa formação integral é essencial para o desenvolvimento de habilidades que são cada vez mais relevantes no mundo atual.

### **A leitura e a literatura, e os elementos semióticos**

A leitura literária vai muito além de um simples contato com palavras e enredos; ela constitui uma ponte entre os alunos e a vasta gama de experiências humanas. Conforme Cosson (2016) discute, a literatura tem o poder de instigar a imaginação, provocar reflexões e proporcionar um espaço seguro para a exploração de questões complexas. Nesse sentido, ela se configura como uma ferramenta essencial para a construção do conhecimento e da sensibilidade dos alunos desde a educação básica.

“Dom Quixote de La Mancha” é uma obra clássica da literatura espanhola que ganhou destaque pelo mundo inteiro. A história gira em torno do engenhoso Alonso Quijano, um homem de meia-idade que perde a razão depois de ler romances de cavalaria e sai pelo mundo em busca de aventuras, tornando-se um cavaleiro andante e renomeando-se Dom Quixote.

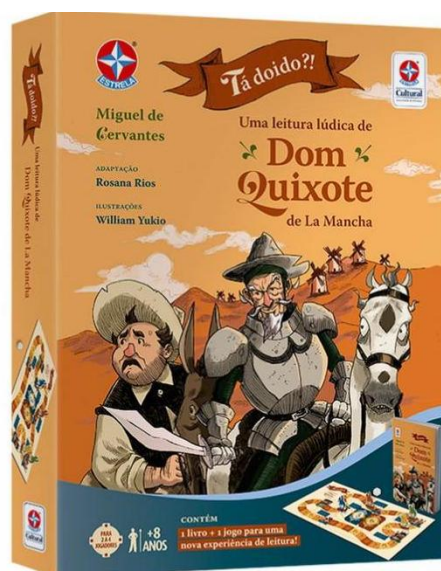
Dom Quixote parte em busca de aventuras acompanhado de seu cavalo de nome Rocinante e de seu fiel escudeiro, Sancho Pança, um camponês que aceita seguir o cavaleiro andante na esperança de recompensas e aventuras. Juntos, os três partem para salvar e proteger os indefesos e restituir a justiça. A história narra as desventuras de Dom Quixote em uma série de situações cômicas e absurdas, na qual o cavaleiro andante protagoniza cenas que fogem da realidade e adentram a ficção. Ao longo da trama surgem diversos personagens que representam figuras da sociedade espanhola, como cortesãos e nobres arrogantes, fazendo uma sátira das novelas de cavalaria e questionando os ideais da época.

A história de Dom Quixote está muito além das confusões, loucuras e das imperfeições, não sendo só uma comédia de erros, mas sim uma reflexão da natureza

humana, bem como, tudo em volta dela. A obra de Miguel de Cervantes transcende seu tempo e continua seu legado na contemporaneidade. Nesse contexto, o jogo “Tá doido?!” e o livro Dom Quixote, da autora Rosana Rios trazem de volta os elementos da obra de Miguel de Cervantes, de 1605, com uma adaptação no ano de 2020, no qual a autora faz uma releitura de uma forma lúdica das aventuras do cavaleiro andante.

O livro e o jogo exploram elementos multissemióticos e multimodais, desde a capa às peças do tabuleiro e o próprio tabuleiro, que retratam um mapa das regiões de La Mancha, o que permite que os alunos adentrem a história de uma forma muito mais divertida e dinâmica. A leitura é integrada ao ambiente escolar de uma forma atraente, emergindo como uma ferramenta multifacetada de enriquecimento pessoal e educacional, com potencial para transcender os limites do ensino formal.

Figura 1 – Capa e caixa do jogo



Fonte: Estrela cultural, 2020.

Figura 2 – O jogo de tabuleiro



Fonte: Estrela cultural, 2020.

Na contemporaneidade, a literatura transcende as fronteiras do texto escrito. O advento do mundo digital introduziu novas dimensões na expressão literária, criando formas diversas de comunicação, como quadrinhos, vídeos, áudios e jogos de tabuleiro, fundamentados em narrativas literárias. A emergência da multimodalidade e da multissemiótica abre um leque de oportunidades para envolver os alunos de maneira profunda e variada na leitura literária, respondendo à pluralidade de formas de percepção e compreensão da contemporaneidade.

Nos últimos anos, tem-se observado uma crescente preocupação em relação à diminuição do interesse pela leitura literária, especialmente entre os jovens. Esta tendência não apenas impacta o desenvolvimento pessoal dos estudantes, mas também levanta questões sobre o futuro da literatura como disciplina escolar e universitária.

Neste contexto, a abordagem multissemiótica proporciona uma extensão dos significados presentes no texto escrito, enriquecendo e entrelaçando a experiência de leitura, permitindo que os alunos transitem além das palavras, adentrando um universo mais complexo e interconectado de significados. Ao adotar estratégias pedagógicas que incorporam tais abordagens na educação literária, os educadores podem efetivamente capturar a atenção dos alunos e aprofundar a compreensão da literatura.

A exploração do mundo multissemiótico e multimodal da literatura não apenas fortalece a conexão dos alunos com as narrativas, mas também os prepara para uma

sociedade onde a comunicação ocorre através de diversas linguagens. Ao incentivar os alunos a explorarem, analisarem e interpretarem a literatura de maneira multifacetada, a educação básica proporciona uma base sólida para um letramento literário que vai além das palavras escritas.

A BNCC (Brasil, 2018) enfatiza a importância da semiótica no ensino da literatura como uma maneira essencial de aprofundar a compreensão dos alunos sobre a construção e interpretação dos significados nos textos.

O jogo de tabuleiro moderno “Tá doido?!”, lançado em 2020 pela Estrela Cultural, é uma adaptação da obra de Miguel de Cervantes, elaborada pela autora Rosana Rios oferece uma experiência lúdica e hilária inspirada em “Dom Quixote de La Mancha”, o renomado romance de Cervantes. A proposta do jogo combina elementos da narrativa com perguntas e desafios, promovendo uma leitura lúdica e envolvente das aventuras de um homem que, de tanto ler romances de cavalaria começa a se sentir um personagem dos livros e embarca em busca de aventuras para enfrentar magos, bruxas, dragões e gigantes. No entanto, ao contrário do que ocorre nas páginas do romance, Dom Quixote encontra o lado mais sombrio da humanidade, como ganância, zombaria e incompreensão. Ao longo de sua jornada, ele também encontra aspectos positivos, como amizade, generosidade e bondade, enriquecendo sua experiência com curiosidades, imaginação e humor.

No eurogame “Tá doido?!”, os participantes precisam ler a história para se saírem melhor nas perguntas sobre as aventuras de Dom Quixote. Os jogos de tabuleiro modernos se destacam pelo foco em planejamento e estratégia, ao contrário dos jogos tradicionais, que geralmente priorizam a competição direta. Nos eurogames, a ênfase está na acumulação de pontos por meio de decisões lógicas e equilibradas. O jogo em questão também inclui desafios em que os jogadores imitam situações engraçadas para ganhar pontos, promovendo mais interação entre eles. Alguns desafios são feitos em colaboração, tornando a experiência ainda mais divertida.

Tanto o jogo quanto o livro apresentam uma riqueza de elementos multissemióticos e multimodais. A análise desses elementos em “Tá doido?!” revela a diversidade dos signos utilizados. Segundo Santaella (2005), estamos cada vez mais imersos em ambientes multimodais, onde as informações são transmitidas por combinações complexas de textos, imagens, sons, vídeos e gestos, o que enriquece ainda mais a comunicação.

O tabuleiro do jogo é um mapa que representa La Mancha e áreas vizinhas, como Portugal, Madri, Leão, Andaluzia e Valência. O percurso dos participantes simula uma viagem por esses locais, com pontos de parada que correspondem a elementos significativos da narrativa de Dom Quixote, como a igreja, o moinho de vento, a ponte e o castelo. As cartas são divididas em dois tipos: perguntas e desafios, cada uma identificada por uma cor e um símbolo. As cartas de desafio têm o símbolo: ?!, enquanto as de perguntas usam o símbolo: P!. Os jogadores são representados por peças pequenas com a imagem de Dom Quixote em seu cavalo, com cores distintas para facilitar identificação.

Durante o jogo, os participantes realizam gestos e ações hilárias, como fazer mímicas, dançar, inventar disfarces ou recitar poemas para Dulcinéia, a amada de Dom Quixote. Essas atividades geram pontos extras que são contabilizados ao final da partida. Os elementos sonoros desempenham um papel fundamental na narrativa. Alguns desafios exigem a produção de sons, como cantar para Dulcinéia, rugir como um leão ou gritar seu nome de cavaleiro. Esses elementos sonoros aumentam a diversão e a imersão na experiência do jogo. O livro é repleto de imagens que ilustram as cenas ao decorrer dos capítulos. Cada capítulo possui uma cor específica e o livro também conta com um glossário que auxilia os alunos a terem um maior compreensão do texto e de palavras específicas da época.

O livro, as instruções, as cartas e os nomes das regiões no tabuleiro são exemplos de textos essenciais que guiam os jogadores, comunicando as regras e os objetivos. A análise desses elementos mostra como “Tá doido?!” utiliza uma variedade de recursos multissemióticos para transmitir informações e aumentar a interação, evidenciando a construção e a comunicação de seus significados.

### **Considerações finais**

A semiótica desempenha um papel crucial na compreensão dos processos de comunicação e significação, evidenciando-se como um campo indispensável tanto no meio educacional quanto nas pesquisas acadêmicas. O estudo dos signos, símbolos, códigos e expressões culturais é fundamental para se entender as complexas interações que ocorrem em diversos contextos, desde textos multissemióticos e multimodais até as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018).

A análise da obra “Dom Quixote de La Mancha” e do jogo “Tá doido?!” revela como a literatura pode ser uma poderosa ferramenta pedagógica. Esses recursos multissemióticos e multimodais, adaptados por Rosana Rios, exemplificam a capacidade de obras clássicas de transcenderem seu tempo e de se adaptarem a novos formatos e contextos educacionais. A utilização desses elementos enriquece a experiência de leitura e aprendizagem, proporcionando aos alunos uma imersão lúdica e dinâmica na narrativa.

O estudo da literatura, especialmente através de abordagens multissemióticas e multimodais, não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também enriquece sua compreensão de mundo e suas habilidades linguísticas. A leitura literária, ao transcender o texto escrito, torna-se uma ponte para experiências humanas diversas, promovendo reflexões e ampliando horizontes.

Portanto, a semiótica e a literatura, aliadas a estratégias pedagógicas inovadoras, têm o potencial de transformar a educação básica, proporcionando aos alunos uma formação intelectual, emocional e cultural mais completa e significativa. Ao incorporar elementos multissemióticos e multimodais no ensino, educadores podem captar a atenção dos alunos e promover um letramento literário que vai além das palavras, preparando-os para uma sociedade complexa e interconectada.

## Referências

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

COSSON, Rildo. **Letramento Literário: teoria e prática**. São Paulo: Editora Contexto, 2016.

MALFACINI, A. C. dos S. **BNCC e Semiótica: um diálogo mais que necessário**. Disponível em file:///C:/Users/marco/Downloads/cadernoseminal,+02\_BNCC.pdf. Acessado em 15 de setembro de 2024.

GOMES, R. **Gêneros multissemióticos e ensino: uma proposta de matriz de leitura**. Revista: Trem das letras V3, n1, 2017.

ROJO, H. R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

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

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

SIMÕES, Darcília. **Estudos semióticos**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2004.