



## DESIGN E SEMIÓTICA: A CRIAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO COMO OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Diego Piovesan Medeiros  
Faculdade SATC, Departamento de Design  
diego.medeiros@satc.edu.br

### Resumo

Este artigo tem como objetivo, abordar, dentro da plataforma educacional de design, a experiência dos alunos na criação de objetos de aprendizagem dentro da disciplina de Semiótica no Design da Faculdade SATC, em Criciúma/SC. Este artigo apresenta características específicas do plano e ementário da disciplina de Semiótica, assim como as principais linhas de estudo dentro deste campo de conhecimento aplicado ao design gráfico. Por fim, no âmbito dos procedimentos de coleta de dados, além da pesquisa bibliográfica, faz-se uma pesquisa-ação gerada pelo professor/pesquisador em sala de aula. Neste caso, o autor se envolve com o objeto de pesquisa de modo participativo e cooperativo, interagindo em função de um resultado esperado. Por consequência disso, também tem como procedimento a pesquisa participante que ocorre por meio do contato direto do pesquisador com o fenômeno observando e avaliando para se obter informações sobre a realidade do contexto de sala de aula. Com isso, pode-se chegar a cinco jogos de tabuleiros desenvolvidos pelos acadêmicos da disciplina em junho de 2012, a serem apresentados como resultados finais dessa discussão.

**Palavras-chave:** semiótica, jogo de tabuleiro, objetos de aprendizagem.

### Abstract

*This article aims to emphasize, within the educational platform design, the experience of students in creating learning objects within the discipline of semiotics in the Design Faculty of SATC in Cricklewood / SC. This article presents specific features of the plan and the discipline of semiotics as well as the main lines of study within this field of knowledge applied to graphic design. Finally, under the procedures of data collection, in addition to the literature, it is an action research generated by the teacher / researcher in the classroom. In this case, the author engages with the object of research*

*in a participatory and cooperative, interacting according to an expected result. Consequently it also has a policy of participatory research that occurs through direct contact with the researcher observing and evaluating the phenomenon to obtain information about the reality of the context of the classroom. With this, you can reach five board games developed by academic discipline in June 2012, to be presented as the final results of this discussion.*

**Keywords:** semiotics, board game, learning objects.

## 1 Introdução

Como propósito educacional, o professor universitário deve buscar e criar mecanismos de ensino e aprendizagem condizentes com sua estrutura de aula. O presente artigo tem como meta apresentar propostas de objetos de aprendizagem desenvolvidos pelos acadêmicos da terceira fase de Design da Faculdade SATC, na disciplina de semiótica. Para isso, é apresentado ao longo desta investigação, um breve estudo de caso do curso de Design da instituição em questão, dando ênfase na disciplina de semiótica. Na seção 2.1 é apresentada uma descrição do conteúdo abordado em sala, com base nos autores discutidos na disciplina e listados como bibliografia básica e complementar.

Quanto aos procedimentos de pesquisa, se faz presente o método qualitativo e de pesquisa-ação, onde o pesquisador participa ativamente no desenvolvimento do projeto. Este, que além de pesquisador, também era professor, acaba gerando as diretrizes de desenvolvimento do projeto e condicionando alguns procedimentos. Esta não deixa de ser uma pesquisa exploratória, pois apresenta também, as principais referências na área da semiótica, que deram corpo teórico ao desenvolvimento dos jogos criados pelos acadêmicos. O projeto se encerra com a apresentação e análise de cada jogo, fazendo conexões com as temáticas apresentadas no escopo teórico, no qual também foi apresentado em sala de aula.

A pesquisa aconteceu no período de maio e junho de 2012, tendo a participação de todos os acadêmicos da terceira fase matriculados regularmente na disciplina de semiótica. Com isso, este artigo busca traçar uma abertura ao desenvolvimento de objetos de aprendizagem desenvolvidos pelos acadêmicos e que possam ser utilizados em novas aplicações em sala de aula.

## **2 O ensino da semiótica no design: estudo de caso da Faculdade SATC**

O Curso de Design da Faculdade SATC foi idealizado inicialmente no potencial econômico e industrial dos municípios da região carbonífera, considerando-se, sobretudo, as atividades relacionadas às artes gráficas em geral. Também se pensou no aprimoramento e re-qualificação dos profissionais ligados ao setor de criação e desenvolvimento de projetos gráficos, já que em sua grande maioria têm formação de nível técnico e ressentem-se de um curso de graduação que os coloque no mesmo patamar que outras profissões já ostentam há algum tempo. A elaboração do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) teve como matriz as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) aprovadas pelo Ministério da Educação, em consonância com as diretrizes oficiais da Faculdade SATC expressas no Projeto Pedagógico Institucional (PPI), no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI), no Regimento Geral e nas Normas Gerais da Graduação. A organização didático-pedagógica tem por finalidade reger os processos didáticos e pedagógicos desenvolvidos no curso de Design - de acordo com PPI e o PDI. Atividades estas, voltadas para o planejamento das atividades docentes, pensamentos estratégicos, seleção de conteúdos relevantes e atuais, atividades acadêmicas articuladas à formação e ENADE, bem como a operacionalização de metodologias participativas que priorizem a socialização de experiências, a pesquisa e a troca de saberes, utilizando-se de novas tecnologias, sem perder de vista a dimensão coletiva do aprender. A velocidade das transformações em todo o mundo e a expansão do conhecimento nas últimas décadas vem impondo às instituições de ensino o desafio de preparar as novas gerações para atuar numa sociedade globalizada e em constante processo de mudanças.

A disciplina de Semiótica faz parte do terceiro semestre do curso e possui a seguinte ementa<sup>1</sup>:

Semiótica e Interface com o Design; Semiótica e Web Design; Simbologia dos recursos gráficos; Design gráfico como um processo semiótico; Introdução às ciências cognitivas e sua aplicação no Design gráfico; desenvolvimento de peças gráficas com ênfase nos aspectos semióticos.

A disciplina se posiciona no eixo de projeto que investiga as relações gráficas e de comunicação presentes na área de atuação profissional. Como meta, busca posicionar uma visão global da semiótica proposta por Charles Sanders Peirce e ligá-la com várias plataformas do design gráfico e de produto. Tem como objetivos específicos

---

<sup>1</sup> Ementa da disciplina disponível em: <<http://www.portalsatc.com>>

apresentar os conceitos e aplicações da semiótica no Design; aguçar a análise e a visão crítica no Design; e desenvolver projetos de design com fundamentação semiótica. Para que esses objetivos possam ser cumpridos ao longo do semestre, é apresentado a seguir o plano de aulas da disciplina retirado do plano de 2012/1:

A força da linguagem não-verbal. O design fala. Mas qual sua língua?  
Princípios da semiótica. Linhas de estudo. Escola norte-americana de Charles Peirce. Fenomenologia. Visão além do alcance, primeiridade, secundidade, terceiridade.  
Analisando as qualidades. Os signos na arte. Entendendo o que as vanguardas têm a nos dizer. Analisando os objetos: Índice, ícone e símbolo. Analisando o interpretante. Processos semióticos no design gráfico. Texto complementar: Revisão dos signos. Intersemiótica. A transmutação dos sentidos.  
Sinalização e pictogramas – o uso do ícone como linguagem.  
Fotografia e semiótica - Trabalho fotográfico de ícones nas ruas  
Apresentação de fotografias e suas interpretações semióticas.  
Cibercultura, WEB e inovação. Por que tanta interatividade?  
As marcas te chamam. Cor, forma e tipografia. Semiótica na identidade visual.  
Embalagens, os vendedores invisíveis, ponto-de-venda.

As datas, avaliações e seminários foram retiradas do planejamento acima a modo de apresentar apenas os conteúdos programáticos.

Tendo esta proposta apresentada, se faz necessário nesta abordagem, expor uma síntese da teoria aplicada em sala de aula, revisando autores que complementam o escopo teórico da disciplina em suas referências básicas e complementares que deram corpo a criação dos jogos de tabuleiro.

## **2.1 O estudo do signo no design**

Os produtos gráficos são compostos por signos e constituídos como linguagem. Portanto, ter um olhar apurado, crítico e sensível sobre as diversas expressões do design gráfico é premissa básica para um estudo semiótico. Conhecer a significação dos produtos gráficos, como uma embalagem, um anúncio ou um cartaz é de grande valia para o entendimento de seu valor simbólico-cultural.

Niemeyer (2007, p.28) afirma que “a semiótica aponta parâmetros específicos de design para avaliação”. Isso se confirma porque “semiótica é a ciência dos Signos e dos processos significativos (semiose) na natureza e na cultura” (NÖTH, 1995, p. 19), cujo Objeto de investigação é composto por todas as linguagens e processos comunicativos possíveis. A etimologia da palavra Semiótica deriva da raiz grega semeion, que significa “Signo”. Charles Sanders Peirce (1839-1914) é considerado o fundador da semiótica e, entre suas conceituações de Signo, a mais simples propõe

que um “Signo” é aquilo que está no lugar de uma outra coisa e a representa. Em outras palavras, “Signo” é uma coisa que representa uma outra coisa (seu Objeto) e que produz um efeito interpretativo (PEIRCE, 2008).

Santaella (2002) cita que entre as infinitas propriedades materiais ou substanciais das coisas, existem três propriedades formais que lhes fornece capacidade para ser um Signo. São essas: (1) sua qualidade, (2) sua existência e (3) seu caráter de lei:

1 - As qualidades do Signo decorrem das sensações que sua presença provoca no observador, as quais são semelhantes a sensações produzidas por outras coisas que, por analogia, podem ser representadas pelo Signo. Por exemplo, por semelhança nas sensações visuais, as imagens de um cartaz automobilístico podem representar pessoas e automóveis ou, ainda, a visão da cor vermelha pode promover o sentimento de apreensão e passar a representar esse sentimento.

2 - A existência do Signo está diretamente relacionada à existência de diversos materiais ou substâncias e situações os quais, obrigatoriamente, o Signo passa a representar. Por isso, é dito que “onde há fumaça há fogo”. Assim, além de representar pessoas e automóveis, um cartaz automobilístico representa também materiais e processos gráficos, sendo Signo de papel, de tinta, de impressão, de artes gráficas, de comunicação e de outros materiais e situações (PERASSI, 2005).

3 - O caráter de lei ou propriedade convencional do Signo é atribuído por associações convencionais. Essas são estabelecidas entre o Signo e outras coisas, as quais não lhe são semelhantes e que também não são diretamente relacionadas à sua existência. Por exemplo, as palavras do texto de um cartaz representam seus Objetos por convenção, porque há uma lei culturalmente estabelecida que relaciona, por exemplo, a palavra “automóvel” com o Objeto “automóvel” sem que haja entre esses semelhança de sensações ou relação direta de existência.

A qualidade, a existência e o caráter de lei do Signo implicam diretamente no processo de representação, o qual se constitui prioritariamente a partir de uma dessas propriedades, de acordo com o Objeto que o Signo representa. Assim, a representação do Signo abrange três aspectos relacionados a essas propriedades, são esses: a significação, a objetivação e a interpretação. (1) O primeiro aspecto considera o Signo em si mesmo, de acordo com suas propriedades internas, definindo seu “poder para significar”; (2) o segundo aspecto considera a relação entre o Signo e sua referência, aquilo que representa; (3) o terceiro aspecto trata dos efeitos de significação que o Signo está apto a produzir em seus receptores, estabelecendo tipos diversos de interpretação.

Santaella (2002) acredita que, deste modo, essa teoria semiótica nos permite penetrar no próprio movimento interno das mensagens, no modo como elas são

criadas, em seus procedimentos e recursos utilizados. Permite ainda ver mais longe, além da mensagem objetiva, conhecer suas características e contextos escondidos. Todos esses estudos levaram Peirce (2008) a perceber que haviam três elementos formais e universais em todo o fenômeno que se apresentam à percepção e à mente. Eles podem ser denominados como: (1) Primeiridade, (2) Secundidade e (3) Terceiridade (SANTAELLA, 2002, p.5-7).

1 - Primeiridade é o nome da primeira das três categorias da experiência; é relativa às propriedades de um fenômeno, que podem ser descritas por predicados monádicos como, por exemplo, “o céu é azul”. Observados numa entidade considerada em si mesma, a autora reforça que a Primeiridade aparece em tudo que está relacionado com o acaso, possibilidade, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade (SANTAELLA, 2002, p.7).

2 - Secundidade é a segunda das categorias da experiência; é a categoria da ocorrência, da existência, em contraposição à Primeiridade, que corresponde à categoria do Ser. Está ligada a ideias como: dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa, dúvida. Qualquer coisa é um segundo na medida em que existe, do que decorre a relação com um outro: algo é um segundo como participante de uma relação diádica. Só acontece a consciência da qualidade de algo em contraste com outra qualidade. A Primeiridade é atemporal, porque só começa a haver noção de tempo a partir da Secundidade, cujo caráter é acidental e singular. Todavia, o registro do sentimento já é um fato de Secundidade.

3 - Terceiridade, por sua vez, completa a tríade; corresponde à capacidade que algo tem de interpretar, na medida em que esse algo existe (Secundidade) e é (Primeiridade). Essa capacidade aponta para o futuro e para um caráter geral. Diz respeito à sua generalidade, continuidade, crescimento, inteligência. Um terceiro tem a ver com o mundo potencial da qualidade e com o mundo factual dos existentes: funciona como a conexão entre a qualidade (primeiro) e o fato (segundo), com o poder de conectar aquilo que é com aquilo que está aí, permitindo o acesso do sujeito ao conhecimento. Santaella (2002, p.7) indica que, segundo Peirce (2008), a forma mais simples da Terceiridade é manifestada no Signo, visto que o Signo é um primeiro (algo que se apresenta na mente), ligando um segundo (aquilo que o Signo indica, se refere ou representa) a um terceiro (o efeito que o Signo irá provocar em um possível intérprete).

Para compreender os tipos de Signo de acordo com suas características referenciais e fenomenológicas, Peirce (2008) considerou o Signo como uma entidade composta por três elementos: (1) Representâmen, que é a parte perceptível do Signo; (2) Objeto ou Referente, que é aquilo a que o Representâmen se refere e representa,

e (3) Interpretante que é a ideia a qual relaciona o Representâmen ao Objeto. Os tipos de relação propostos entre esses elementos promoveram a classificação dos Signos em três classes ou tricotomias.

A primeira tricotomia proposta por Peirce trata do “Signo em si” ou das propriedades do Representâmen. Niemeyer (2007) cita que o Signo em si, ou Representâmen é algo que integra o processo de representação, passível de ser percebido ou sentido. Ele corresponde às funções sintáticas e materiais do produto.

Conforme a primeira divisão composta por Peirce, com relação ao Representâmen, um Signo pode ser denominado de (1) Quali-signo, (2) Sin-signo, ou (3) Legi-signo.

1- Entende-se que o Quali-signo é uma qualidade que é Signo até que se corporifique, mas essa corporificação não tem nada a ver com seu caráter como Signo. Niemeyer (2007) exemplifica que as características que particularizam os Quali-signos são as cores, os materiais, as texturas, o acabamento. Santaella (2002) afirma que, quando funciona como Signo, uma qualidade é chamada de Quali-signo, ou seja, a qualidade que é Signo.

2 - Um Sin-signo, derivado da expressão singular, simples, é algo existente e real que é um Signo. Podendo ser através de suas qualidades de tal modo que envolva um ou mais Quali-signos. Um Sin-signo é particularizado como ocorrência, na sua forma e dimensões particulares. Essa propriedade de existir, que dá ao que existe o poder de funcionar como Signo, é chamado de Sin-signo (SANTAELLA, 2002, p.13).

3 - Já um Legi-signo é uma lei que é um Signo. Leis estas estabelecidas pelos homens. Pode-se dizer que todo Signo convencionado é um Legi-signo (PEIRCE, 2008, p.52).

A maneira como o Signo faz referência ao seu Objeto estabelece a segunda tricotomia peirceana. Um Signo só pode representar algo que o gerou para um intérprete e, assim, produz na mente desse intérprete algo diferente, relacionado àquilo representado não diretamente, mas pela mediação do Signo. Para que isso aconteça, é necessário perceber o fator Objeto dentro de uma análise (PERASSI, 2005).

De acordo com a segunda tricotomia desenvolvida por Peirce (2008), um Signo pode ser denominado em (1) Ícone, (2) Índice ou (3) Símbolo.

1 - Um Ícone é um Signo que se refere ao Objeto que denota suas características próprias. Niemeyer (2007, p.40) enfatiza que quando essa representação se dá por semelhança chama-se Ícone. Para a autora, “os Ícones podem ter uma constituição mais associada a um caráter de vínculo material em que se manifeste a semelhança –

a imagem”. Sendo que a imagem é o nível primeiro de um Ícone. O segundo nível de um Ícone é o diagrama, e a metáfora é o terceiro nível de um Ícone.

2 - Já um Índice é um Signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por este Objeto. Quando a representação se faz por meio de marcas que o Objeto Dinâmico causa, denomina-se Índice. Santaella (2002) afirma que todo Índice envolve Ícones. Mas, não são os Ícones que fazem o Índice funcionar como Signo. Por exemplo, a fumaça não apresenta nenhuma semelhança com o fogo, mas o representa por sua origem (SANTAELLA, 2002, p.20).

3 - Por fim, um Símbolo é um Signo que se refere a um Objeto através de uma convenção. Niemeyer (2007, p.41) reforça que “mesmo onde a essência de um Símbolo é a de livre associação, essa não é arbitrária, mas determinada por princípios pré-existentes, inerentes ao tipo de código a que pertence o Signo”.

Quando, por uma convenção sociocultural, um Ícone é tomado como Símbolo, como é o caso de uma bandeira ou de um crucifixo com Símbolo do cristianismo, as formas e cores que constituem esses Ícones passam a funcionar também como Legi-signos, porque a convenção lhes imputa esse caráter. Assim sendo, todas as bandeiras ou crucifixos particulares, em cada estádio, em cada igreja, se constituem em um Sin-signo, Réplicas do Legi-signo (SANTAELLA, 2002, p.22).

A terceira tricotomia considera os diferentes Interpretantes. Um Interpretante resulta das possibilidades interpretativas proposta pelo Signo. Assim, Peirce considerou três níveis de Interpretante: (1) Rema, (2) Dicente e (3) Argumento.

1 - Rema é, para seu Interpretante, um Signo de possibilidades qualitativas, propiciando uma informação sensível, mas que ainda não é interpretada nesse sentido.

2- Dicente é um Signo de existência real, decorrente da validação de um Rema, como parte integrante do fato que é interpretado.

3 - Argumento é um Signo de lei (PEIRCE, 2008, p.53), podendo ser convencional ou extraído por exercício lógico.

A interpretação lógico-simbólica é considerada como o estágio mais elevado da cognição. Todavia, a teoria também esclarece que todo e qualquer processo de interpretação tem início nas diferentes sensações vivenciadas pela mente. Sendo que, ainda, há a vocação mental ou cognitiva para distinguir e categorizar essas sensações (Quali-signos) em informações referentes à realidade (Sin-signos) e conhecimentos relacionados à cultura (Legi-signos) (PERASSI, 2005).

Tendo como base esses autores e a concepção de signo apresentada nesta seção, partiu-se para o desenvolvimento do projeto final do semestre da disciplina, envolvendo a criação dos jogos de tabuleiro, a serem apresentados a seguir.



### 3 Materiais e métodos

Esta pesquisa foi realizada no período de maio e junho de 2012, com os acadêmicos da terceira fase do curso de graduação em design gráfico, disciplina de semiótica. Os acadêmicos receberam a tarefa de criar um jogo de tabuleiro que relacionasse de forma lúdica determinados conteúdos vistos em sala de aula. Os mesmos receberam três semanas para confecção dos modelos e precisavam nas regras do jogo, descrever a ligação entre a proposta do mesmo com a disciplina.

A turma foi dividida em cinco grupos, obtendo assim, cinco propostas distintas de jogos. A cada semana, uma etapa da proposta do projeto era cumprida até a data final de apresentação. As etapas foram divididas em síntese do conteúdo e *brainstorm*, definição das regras e objetivos, confecção dos jogos, e por último, apresentação.

Como esta era uma pesquisa-ação e participativa, o presente pesquisador também professor da disciplina, opinava com críticas e ideias ao longo do projeto, mas sempre deixando os acadêmicos livres para seu desenvolvimento. Na etapa de apresentação, foram gerados cinco jogos distintos, que serão revisados na próxima seção.

#### 3.1 Análise e discussão dos resultados

Estando divididos em cinco equipes de cinco acadêmicos cada, chegou-se a correspondentes cinco propostas distintas com objetivos e soluções lúdicas adequadas a temática semiótica. Nesta seção, será apresentado os resultados e uma breve análise do objetivo de cada jogo, sendo eles, o “PicToons”, “O que sou eu?”, “Tesouro de Charlie Tamolai”, “Peirce Pergunta” e “PlusTime”. Todos serão descritos e analisados a seguir:

**PicToons** – Com a proposta de chegar em primeiro ao outro lado do tabuleiro, este jogo (fig. 1) apresenta a relação direta com os pictogramas, apresentados na disciplina por meio da relação direta dos ícones. A proposta apresentada pode ser jogada por duas pessoas e em cada etapa, o participante precisa identificar e relacionar seu ícone com sua ação. Possui carta de perguntas específicas sobre signos e uma jogabilidade simples, seguindo apenas a lógica e o fluxo do tabuleiro.



Figura 1. PicToons. Fonte: do autor.

**O que sou eu** – Este pode ser jogado por até quatro pessoas (fig. 2), onde por meio de mímica, cada participante precisa identificar que ícone, índice ou símbolo carrega consigo. Na roleta são dadas pistas e ações e os participantes possuem uma coroa que a carta sorteada é encaixada e posta em sua cabeça. Ganha o jogador que acertar mais vezes sua carta num total de dez partidas. A jogabilidade é acessível a várias idades e a identificação do conteúdo se aplica as categorias das cartas.



Figura 2. Jogo O que sou eu? Fonte: do autor.

**Peirce Pergunta** – Jogo de perguntas e respostas (fig. 3) onde o jogador acumula dinheiro em cada acerto. Vence o jogador que obtiver maior valor no término de todas as rodadas. As cartas de perguntas possuem alternativas na qual os jogadores podem escolher e contar com seu conhecimento para o acerto. Este jogo exige um conhecimento prévio do conteúdo, pois as perguntas são específicas a fenomenologia, interpretante, signo, objetos do signo, tricotomias e aplicações da semiótica no design gráfico.



Figura 3. Jogo Peirce Pergunta. Fonte: do autor.

**Tesouro de Charlie Tamolai** – Esta proposta de jogo integra uma história de ação na busca de um tesouro perdido (fig. 4). O tabuleiro em formato circular favorece uma amplitude de jogo onde cada jogador deve chegar até seu destino final, cumprindo regras, desafios e objetivos. Este é o único jogo que não aborda diretamente o conteúdo, mas trabalha sua essência significativa com as cartas que cada jogador vai retirando ao longo do jogo. Faz relação com as tricotomias apontando as interpretações e as relações diretas, como apresentadas na seção 2.1.



Figura 4. Jogo Tesouro de Charlie Tamolai. Fonte: do autor.

**PlusTime** – Este jogo é uma corrida contra o tempo. Os acadêmicos criaram um cenário de agência de publicidade com metas e objetivos aplicando os conteúdos de semiótica na prática projetual. O objetivo é chegar primeiro ao final do tabuleiro, mas a cada casa, se deparam com perguntas específicas, metas a serem cumpridas e desafios. O jogo integra a relação de exemplos vistos em sala ao longo do semestre onde marca, pictogramas, promocional, embalagem e web foram apresentados. Faz uma relação direta entre significado e linguagem dentro de uma forma lúdica e comparativa com um ambiente de trabalho (fig. 5).



Figura 5. Jogo Plus Time. Fonte: do autor

Todas as equipes apresentaram suas propostas cumprindo praticamente todos os critérios avaliativos solicitados. O único agravante apresentado foi a falta de um método para criação de um jogo de tabuleiro, ou referências para construção de um. Isso fez com que alguns grupos se atrasassem nas duas primeiras etapas de idealização e de construção das regras. Mesmo assim, as propostas apresentadas cumpriram os objetivos de ensinar o conteúdo de semiótica na prática de forma lúdica e criativa.

## **4 Conclusão**

Esta proposta de pesquisa cumpre seu objetivo de desenvolver jogos de tabuleiro na disciplina de semiótica do curso de Design da Faculdade SATC (Criciúma, SC). Também cumpre um papel de geração de conteúdo prático para uma disciplina com eixo teórico tão profundo, tendo como proposta aproximar e revisar junto aos acadêmicos, os conhecimentos vistos em todo o semestre.

A meta para novas pesquisas é abordar esses jogos com novas turmas, a fim de propor sua experiência como objetos de ensino e aprendizagem na disciplina de semiótica. Alguns dos jogos apresentados podem ser aplicados mais no início do semestre, onde o conteúdo ainda está sendo lecionado. Outras propostas devem, por sua complexidade, ser trabalhadas após todo término do conteúdo teórico, tendo assim, um maior conhecimento prévio por base dos acadêmicos.

A proposta também pode servir de referência no desenvolvimento de novos jogos em diferentes disciplinas de cursos de design, respeitando suas ementas e planos de aula, aproximando assim a teoria com relações lúdicas, reforçando o conteúdo e suas aplicações no dia a dia dos futuros profissionais.

## **Agradecimentos**

Agradecimentos especiais aos acadêmicos de Semiótica do curso de Design da Faculdade SATC (turma de 2012/1) que desenvolveram os jogos e cumpriram todas as etapas solicitadas com êxito e dedicação.

## **Referências**

NIEMEYER, L. Elementos de semiótica aplicados ao design. 2ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

NÖTH, W. Panorama da Semiótica. De Platão a Peirce. São Paulo: Annablume, 1995.

PEIRCE, C. S. Semiótica. Trad. José Teixeira Coelho Neto. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PERASSI, R. Roteiro didático da Arte na produção do Conhecimento. Campo Grande, MS: EDUFMS, 2005.

SANTAELLA, L. Semiótica aplicada. São Paulo: Cengage Learning, 2002.