



## **NARRATIVAS IMERSIVAS:** transformando o cinema em experiência lúdica e pedagógica por meio de um jogo de tabuleiro com estudantes do IFAP

SILVA, Emilly Tauane Costa da<sup>1</sup>  
GONÇALVES, Tatiana da Conceição<sup>2</sup>  
MESCOUTO, Teresinha Rosa de<sup>3</sup>

**RESUMO:** Na atualidade, com o avanço tecnológico, as metodologias ativas ganham novos formatos por meio de jogos pedagógicos que potencializam o processo de ensino-aprendizagem. Este trabalho apresenta a elaboração de um jogo de tabuleiro baseado no filme *Pureza* (2022) e analisa em que medida essa ferramenta contribui para a formação crítica de estudantes no ambiente escolar. A prática seguiu uma abordagem qualitativa, caracterizando-se como um relato de experiência desenvolvido no PIBID/IFAP por meio de cine debate e transposição intersemiótica para o design lúdico na plataforma Canva. Os procedimentos envolveram a criação de mecânicas competitivas, como perguntas interpretativas e regras de vigilância, aplicadas durante uma gincana literária, o Desafio Literário Ifapiano (DLI). Além do mais, observou-se que o uso do tabuleiro transformou a recepção da obra em um processo dinâmico, no qual os discentes demonstraram alto engajamento ao revisitar o conteúdo fílmico para avançar nas etapas do jogo. Por meio da aplicação dessa estratégia, analisamos que a competitividade sadia incentivou o domínio da temática humana e social, integrando os grupos em torno da missão de alcançar a liberdade no percurso lúdico. Os resultados indicam que a gamificação, ao aliar design e cinema, funciona como um suporte essencial para o letramento literário e fílmico e norteia a conscientização sobre direitos humanos e sociais. Essa prática demonstra que ferramentas lúdicas apontam caminhos eficazes para uma educação mais cooperativa, participativa e conectada com a realidade social.

**PALAVRAS-CHAVE:** narrativas imersivas; metodologias ativas; transposição intersemiótica; jogo de tabuleiro.

## **1 INTRODUÇÃO**

A transposição de linguagens, entendida como o ato de converter um conteúdo – seja ele literário, midiático ou discursivo – para outro formato, mantendo seu sentido original, mas adaptando sua estrutura ou a forma como será explorado, revela-se como uma estratégia de ensino-aprendizagem de suma importância para o

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura em Letras Português e Inglês, Bolsista do PIBID, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá - *Campus* Macapá, es924581@gmail.com;

<sup>2</sup> Doutora pelo Curso de Língua Portuguesa na Pontifícia Universidade Católica do Estado de São Paulo, Co-autora/Coordenadora do PIBID, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – *Campus* Macapá, tatiana.goncalves@ifap.edu.br;

<sup>3</sup> Mestre pelo Curso de Mestrado em Letras da Universidade Federal do Pará, Orientadora/Supervisora do PIBID, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – *Campus* Macapá, teresinha.mescouto@ifap.edu.br.



engajamento dos discentes, pois permite outras formas de interação com o conhecimento, tornando a aprendizagem mais significativa, dinâmica e próxima da realidade.

Partindo desse viés, a utilização de metodologias ativas no âmbito escolar torna-se uma aliada fundamental no processo de ensino-aprendizagem, visto que apresenta diferentes ferramentas para a formação crítica e reflexiva dos estudantes, nas quais ocorre a “interação, a realização de hipóteses e a construção do conhecimento de forma ativa, ao invés de um aprendizado passivo” (Nascimento; Feitosa, 2020, p. 3).

Com o avanço tecnológico, as práticas pedagógicas demandam um alinhamento entre o contexto sociocultural e o mundo globalizado, ampliando as formas de ensinar e aprender. Nesse contexto, as metodologias ativas ganham destaque, especialmente o uso de jogos, que se apresentam como uma alternativa eficaz nesse processo (Lima; Silva; Brun, 2025). O jogo, por seu caráter interativo e lúdico, engaja os participantes em desafios e pode ser associado à gamificação, a qual, quando utilizada adequadamente, tem potencial para envolver, informar e educar (Lima; Silva; Brun, 2025).

No que se refere à ludicidade, Luckesi (2023) a compreende como uma experiência subjetiva, que se manifesta internamente e pode emergir em diferentes atividades, desde que promovam bem-estar de forma coletiva. Com base nessa perspectiva, optou-se pelo uso do jogo de tabuleiro que, mesmo em uma era digital, permanece como uma importante tecnologia educacional, por favorecer a interação e o desenvolvimento do raciocínio estratégico coletivo. Além disso, a ludicidade contribui para a ampliação das capacidades cognitivas, afetivas e psicomotoras dos indivíduos, sendo recomendada no contexto educacional por seus impactos na formação dos estudantes.

De acordo com Buesa *et al.* (2023, p. 7), “o uso de jogos no ambiente educacional proporciona um aprendizado lúdico e prazeroso”, funcionando como um recurso de apoio que fortalece os conteúdos de maneira dinâmica e interativa. Diante disso, o presente trabalho foi desenvolvido no âmbito do Subprojeto Interdisciplinar Letras-Pedagogia do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal do Amapá (*Campus* Macapá). O estudo tem por objetivo apresentar a elaboração de um jogo de tabuleiro baseado no filme *Pureza* (2022),



desenvolvido no contexto das gincanas do Desafio Literário Ifapiano (DLI), bem como analisar em que medida essa ferramenta pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem no ambiente escolar.

O DLI tem como propósito incentivar o hábito da leitura de objetos artístico-literários, como livros e filmes, partindo da compreensão de que o letramento literário vai além da decodificação, constituindo-se, também, como um processo de humanização, que abre espaço para a percepção de distintos efeitos de sentido apropriados pelo ato de ler. Nesse sentido, Cosson (2006, p. 17) afirma que “o letramento literário é o processo de apropriação da literatura enquanto construção de sentidos”. Ao transpor, ludicamente, a temática da narrativa do filme *Pureza* para a dinâmica de um jogo, a proposta buscou tornar o ensino mais colaborativo e centrado no protagonismo discente, alinhando-se às metodologias ativas que, segundo Bacich e Moran (2017), favorecem o envolvimento, a participação e a autonomia dos estudantes na (re)construção do conhecimento.

Nesse contexto, o jogo de tabuleiro foi utilizado como mediador da recepção e retextualização da obra cinematográfica *Pureza* (2022), que retrata a história real de Pureza Loyola, uma mãe que, ao buscar seu filho desaparecido, denuncia um sistema de trabalho análogo à escravidão na região amazônica. Por se tratar de uma temática densa e socialmente relevante, o jogo surge como uma possibilidade de tornar o aprendizado mais acessível e significativo (Buesa *et al.*, 2023), permitindo que os estudantes interajam com a narrativa por meio de desafios e reflexões. Dessa forma, a transposição da obra para o jogo contribui para a vivência de situações problematizadoras, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico e da consciência social.

Além do exposto, esta ação é consoante ao que pressupõem a BNCC, 2018, quando orienta que devemos “exercitar o diálogo cultural e aguçar a perspectiva crítica”, p. 515, do estudante ao participar de eventos culturais para a socialização de saberes provenientes do acesso a obras literárias.

## 2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como pesquisa-ação, tendo em vista que se desenvolve em diferentes contextos, como ambientes escolares e instituições, sendo



frequentemente associada à promoção de mudanças significativas, pois envolve intervenções. Trata-se da combinação de duas modalidades: pesquisa e ação (Burns, 2009, *apud* Paiva, 2019), nas quais a ação se insere em processos sociais em curso, em contextos específicos, enquanto a pesquisa se baseia na observação e análise sistemáticas desses processos e das mudanças ocorridas, a fim de compreender suas razões e subsidiar novas intervenções (Burns, 2009, p. 289–290 *apud* Paiva, 2019, p. 73).

Assim sendo, esta pesquisa foi organizada a partir de uma abordagem qualitativa, que busca não apenas dados estatísticos ou numéricos, mas também considera a realidade e o contexto em que é realizada, os quais não podem ser quantificados. Ademais, conforme afirma Minayo (2014), a abordagem qualitativa trabalha com o “universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes”, o que dialoga com o aprofundamento das temáticas sociais abordadas no jogo de tabuleiro, baseado no filme *Pureza* (2022).

O método de coleta de dados foi o diário de bordo da autora, uma ferramenta de registro de dados qualitativos (Brasileiro, 2021), na qual foram registradas as informações consideradas relevantes no decorrer do estudo. O *lócus* da pesquisa foi o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – *Campus* Macapá, instituição onde são realizadas as atividades com a supervisora do subprojeto. Os sujeitos da pesquisa foram estudantes do ensino médio do IFAP.

Diante disso, este trabalho seguiu um cronograma dividido em quatro momentos principais, os quais serão descritos nos quadros abaixo:

Quadro 01. Atividades desenvolvidas

1º	AÇÃO REALIZADA	MOTIVAÇÃO
<b>MOMENTO</b>	Exibição do filme <i>Pureza</i> (2022), no auditório do <i>campus</i> , para as turmas do ensino médio, principalmente as que se inscreveram no DLI. Além disso, nesta etapa foi realizado o cinedebate.	Essencial para criar um estado de prontidão para o conhecimento do enredo da obra, pois, como afirma Moran (2007, p.145), o jogo as atividades lúdicas promovem um estado de “relaxamento e atenção, de diversão e aprendizado”. Com isso, o debate permitiu que os alunos investigassem a temática social, despertando os sentimentos de confiança e de motivação necessários para a fase seguinte (McGONIGAL, 2017).

Fonte: Da autora, 2026.



Figura 01. Dia da exibição do filme Pureza (2022)



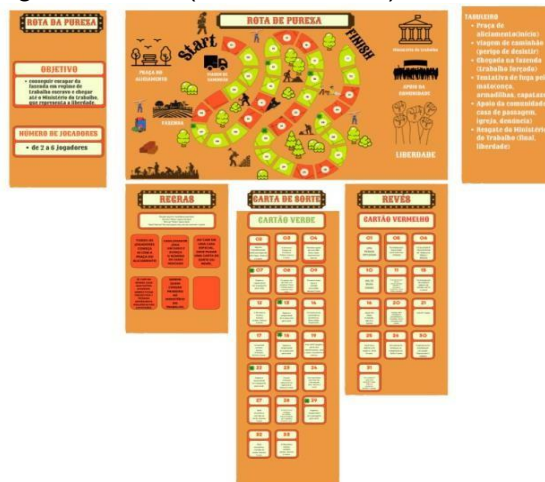
Fonte: Da autora, 2026.

Quadro 02. Atividades desenvolvidas

2º MOMENTO	AÇÃO REALIZADA	MOTIVAÇÃO
	Após a exibição da obra, ocorreu a elaboração do jogo, utilizando a transposição intersemiótica, na qual se utilizou como ferramenta para fazer o <i>design</i> do tabuleiro o aplicativo <i>canva</i> .	O objetivo era levar as cenas e os conflitos do filme para a estética de um jogo de tabuleiro. Além disso, o <i>design</i> foi estruturado em estações que representavam fielmente os perigos da narrativa: a praça de aliciamento como ponto de partida, a vulnerabilidade da viagem de caminhão, o trabalho forçado na chegada à fazenda e a perigosa tentativa de fuga pelo mato, nos quais foram inseridos obstáculos como onças, armadilhas e capatazes. A vitória, simbolizando a liberdade, era alcançada por quem chegasse à casa final, que representava o apoio do Ministério do Trabalho, após passar por pontos de auxílio como igrejas e casas de passagem.

Fonte: Da autora, 2026.

Figura 02. Interface do jogo tabuleiro (feito no Canva)



Fonte: Da autora, 2026.



Quadro 03. Atividades desenvolvidas

<b>3º</b>	<b>AÇÃO REALIZADA</b>	<b>MOTIVAÇÃO</b>
<b>MOMENTO</b>	Elaboração das perguntas e regras do jogo.	Foram elaboradas perguntas interpretativas sobre o filme para mediar o avanço dos jogadores. Além disso, estabeleceram-se regras que simulavam a opressão da escravidão contemporânea, reforçando a imersão pedagógica. Uma das principais determinava que, caso dois jogadores caíssem na mesma casa, ambos ficariam sem jogar por uma rodada, representando a vigilância dos capatazes e o medo da delação. Também foram criados cartões verdes, com benefícios ou avanços imediatos, e cartões vermelhos, que impunham penalidades e pausas.
<b>4º</b>	<b>AÇÃO REALIZADA</b>	<b>MOTIVAÇÃO</b>
<b>MOMENTO</b>	Aplicação do jogo com os alunos do ensino médio.	A aplicação ocorreu no segundo dia da Gincana Literária do DLI, momento em que um integrante de cada equipe deveria participar do jogo de tabuleiro. Para progredir no percurso e alcançar a linha de chegada, os estudantes necessitavam de responder questões objetivas e interpretativas, permitindo, assim, avançar as casas e acumular pontuação.

Fonte: Da autora, 2026.

Figura 03. Aplicação do jogo de tabuleiro no DLI



Fonte: Da autora, 2026.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos durante a execução da gincana no DLI demonstraram que a utilização do jogo de tabuleiro como estratégia de transposição de linguagem superou as expectativas iniciais de engajamento e, ao assumirem o



controle das peças, os estudantes demonstraram um alto nível de concentração voltado para o cumprimento das metas do jogo.

Analisou-se, também, que essa mecânica de progresso por meio de perguntas e respostas validou a perspectiva de Luckesi (2023), ao evidenciar que a ludicidade se manifestou como uma experiência subjetiva interna, na qual o envolvimento com a atividade emergiu naturalmente durante a disputa. O engajamento observado confirmou que, embora o objetivo fosse o avanço nas casas, a experiência subjetiva dos alunos estava profundamente conectada ao universo do filme, permitindo que o conhecimento fosse acessado de maneira espontânea.

Dessa forma, a regra de vigilância, que impedia o avanço, quando dois jogadores ocupavam a mesma casa, atuou como um elemento de tensão estratégica na partida, forçando os alunos a gerenciarem o ritmo de suas jogadas para evitar punições, e enquanto os discentes jogavam, não se observou um debate teórico extenso durante as rodadas, mas sim uma aplicação prática e rápida dos conhecimentos adquiridos no cine-debate para garantir a permanência no jogo. O objetivo final de atingir a casa do "Ministério do Trabalho" serviu como um forte incentivo para que os estudantes revisitassem mentalmente as cenas do filme em busca das respostas corretas.

Portanto, a aplicação prática reafirmou as teses de Buesa et al. (2023) sobre o uso de jogos no ambiente educacional, demonstrando que essa ferramenta torna o ensino-aprendizagem mais atraente e estimulante, ao mesmo tempo em que consolida conteúdos complexos de forma contextualizada. Os resultados indicam que a gamificação, ao aliar design e cinema, funciona como um suporte essencial para o fortalecimento não apenas do letramento literário e fílmico, mas também da consciência humana e social. Essa prática demonstra que ferramentas lúdicas, quando bem estruturadas, apontam caminhos eficazes para uma educação mais participativa, transformando o ambiente escolar em um espaço de vivências significativas e conectadas com a realidade.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constata-se, portanto, que o objetivo de apresentar a elaboração de um jogo de tabuleiro baseado na obra fílmica *Pureza* foi plenamente alcançado, demonstrando-se que a transposição de linguagens, do cinema para o tabuleiro, é



um recurso viável e potente para o ensino de literatura. Ademais, ao analisar em que medida essa ferramenta contribuiu para o processo de ensino-aprendizagem, as atividades vivenciadas no Campus Macapá evidenciaram que o jogo atuou como um mediador de saberes, transformando a recepção do filme em uma experiência ativa e reflexiva, superando a simples transmissão de informações, permitindo que os discentes articulassem conhecimentos sobre direitos humanos e realidade social através das mecânicas lúdicas e dos desafios propostos.

Enfim, a proposta cumpriu sua finalidade pedagógica ao integrar o aprendizado teórico à prática cooperativa, confirmando que a gamificação é uma ferramenta eficaz para o ambiente escolar. Outrossim, a análise dos resultados demonstra que o jogo de tabuleiro, como tecnologia educacional, favorece o protagonismo discente e a fixação de temas complexos de maneira orgânica e prazerosa.

Em última instância, o projeto não apenas apresentou um produto didático inovador, mas validou a eficácia das metodologias ativas na formação de estudantes mais críticos e conscientes, atingindo integralmente as metas estabelecidas para o certame literário e para a prática docente inicial.

## 5 AGRADECIMENTOS

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo fomento e apoio indispensáveis à pesquisa científica nacional. Ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), pela oportunidade de vivenciar a prática docente e transformar o ensino de literatura em experiências significativas. Ao Instituto Federal do Amapá (IFAP), Campus Macapá, por ceder o espaço e os recursos necessários para a realização deste projeto. De modo especial, agradeço à Professora Teresinha Mescouto, minha orientadora, e à Professora Tatiana Gonçalves pela paciência, pelas contribuições teóricas e pelo incentivo constante que foram fundamentais para a conclusão deste trabalho.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>.



BOHRER, M. T. P. *et al.* Metodologias ativas na educação: jogos pedagógicos. Revista Ilustração, Cruz Alta, v. 4, n. 6, p. 3-10, 2023.

COSSON, Rildo. Letramento literário: teoria e prática. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

INSTITUTO FEDERAL DO AMAPÁ. Chamada para inscrições no 3º DLI: Amazônia: Diversidade e sustentabilidade. Macapá: IFAP, 2025.

LIMA, A. O.; SILVA, N. S.; BRUN, A. A.. Produção de atividades lúdicas para o ensino de língua materna no ensino médio: um relato de experiência no PIBID/IFAP. *In*: Anais do VI CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/59235>.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa [livro eletrônico]: compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2023

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2017.

MINAYO, M. C. S. (org.). O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. Rio de Janeiro: Hucitec, 2014. 408 p.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. *In*: SOUZA, C.; MORALES, O. E. T.; (orgs.). Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. v. II, p. 15-35.

PAIVA, V. L. M. Manual de Pesquisa em Estudos Linguísticos. São Paulo: Parábola, 2019.

PUREZA. Direção: Renato Barbieri. Produção: Marcus Ligocki Jr. Elenco: Dira Paes, Matheus Abreu, Mariana Nunes. Brasil: Imagem Filmes, 2022. 1 longa-metragem (101 min).

NASCIMENTO, J. L.; FEITOSA, R. A. Metodologias ativas, com foco nos processos de ensino e aprendizagem. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 20, n. 14, p. 1-7, abr. 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/14/metodologias-ativas-com-foco-nos-processos-de-ensino-e-aprendizagem>.

RAMOS, Patrícia Ingrid. Jogos de tabuleiro modernos no ensino-aprendizagem de língua portuguesa: práticas e resultados. Revista CB TecLE, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 125-139, 2022.