

CARTA DE ENCAMINHAMENTO DE PROPOSTA

À Direção de Ensino
Profª. Márcia Brito

Assunto: Encaminhamento da Proposta de Projeto Integrador – Desenvolvimento do Jogo Educacional “A Jornada do Estudante”

Eu, Prof. Franciel da Silva Amorim, Siape nº 2751245, lotado no Campus Castanhal do IFPA, com a presente carta, encaminho para apreciação e devida avaliação da Coordenação do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio da proposta do Projeto Integrador intitulado "Desenvolvimento do Jogo Educacional - A Jornada do Estudante”".

Colocamo-nos à disposição para quaisquer esclarecimentos que se façam necessárias para a aprovação e implementação bem-sucedida deste projeto.

Agradecemos antecipadamente a sua atenção e colaboração.

Atenciosamente,

Castanhal (PA), 06 de outubro de 2025.

Prof. Franciel da Silva Amorim
Siape nº 2751245

FORMULÁRIO PROJETO INTEGRADOR

IDENTIFICAÇÃO DO SERVIDOR

Nome: Franciel da Silva Amorim **Siape:** 2751245
CPF: 587.009.942-00 **Regime de Trabalho:** Dedicação Exclusiva
Titulação: Especialista **Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/5978304767394677>
Telefone: (91) 98893-8730 **E-mail:** franciel.amorima@ifpa.edu.br

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Projeto/Título: Desenvolvimento do Jogo Educacional “A Jornada do Estudante”
Curso: Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio **Turma/Série:** C2293IG / 3ºG
Tipo de Projeto: Projeto Integrador

Áreas de Conhecimento do Projeto

(x) Ciências Exatas e da Terra (x) Ciências Biológicas – Saúde
(x) Ciências Humanas (x) Ciências Sociais Aplicadas
(x) Linguística, Letras e Artes (x) Tecnologia

Disciplinas Relacionadas com o Projeto Integrador:

- Língua Portuguesa
- Física
- Empreendedorismo e Legislação
- Biologia
- Filosofia
- Análise e Projeto de Sistemas

Coorientadores:

Siape	Professor(a)	Curriculum Lattes
2458620	Miranilde Oliveira Neves	http://lattes.cnpq.br/1925579730007629
1285667	Samuel da Luz Borges	http://lattes.cnpq.br/0985837156507570
2057874	Wilson Luna Machado Alencar	http://lattes.cnpq.br/1153656537194798
1043590	James Jesuíno de Souza	http://lattes.cnpq.br/8222095547657714
1110964	Diego da Silva Smith	http://lattes.cnpq.br/1846676092343786

Carga Horária Docente: 60h

Nome dos componentes da Equipe:

Matrícula	Discente	Matrícula	Discente
20232293695	Adila N. Moraes Maia da Silva	20232293563	Italo Leonardo Pereira
20232293339	Ágatha Assunção Bomfim	20232293573	Iuri de Matos Pereira
20232293561	Alan Kildere Brito Sodre	20232293645	Jheniffer do N. Souza
20232295306	Alanna Maria Da Silva Alves	20232293565	Joao Pablo Batista Alves
20232293333	André Paulo Maia Santos	20232293567	Joao R. Araujo de Oliveira
20232293649	Antônio Vinicius Silva Conceição	20232293570	Jose Victor de Souza Silva
20232293619	Armando D. Ribeiro Rocha	20232293703	Kevyn S. Espindola Santos
20232293635	Auriane Monteiro Da Paixão	20232293571	Lucas Freire Modesto
20232293704	Aylla Lunara Gomes Nunes	20232293589	Lucas Kensuke Takashima
20232293642	Beatriz Ribeiro Barbosa	20232293691	Maria Clara Alves das Neves
20232293594	Bianca Oliveira das Neves	20222292444	Maria Leticia Lopes Marques
20202291248	Carlos Daniel Brito Borges	20232293705	Paulo R. Brito Assunção
20232295304	Carlos Eduardo Meninea Silva	20232293348	Pedro Abel Bezerra
20232293692	Dawgan da Silva Nogueira	20232296052	Pedro Henrique G. Gonçalves
202322909676	Esthéfany Ferreira Lima	20232293698	Sanderson Costa Matos
20232293661	Hanna Lima Carvalho	20232293701	Thiago Espindola Alves
20232293614	Irã Seabra Ferreira	20232293648	Yasmim Pantoja Lopes
20182291069	Samuel Lucas Gomes Pinto		

Carga Horária Discente: 80h. (Podendo ser menor, dependendo da participação e cumprimento das tarefas)

1. INTRODUÇÃO

A prova do Exame Nacional do Ensino Médio(ENEM) é a principal porta de entrada para o ensino superior no Brasil, exigindo dos estudantes um amplo domínio dos conteúdos de diversas áreas do conhecimento. No entanto, a forma tradicional de estudo, muitas vezes, não é suficiente para engajar e motivar os alunos. A criação de jogos educacionais, baseados nos conteúdos do ENEM, visa não apenas revisar e fixar o conhecimento, mas também desenvolver habilidades como o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o trabalho em equipe, essenciais para o sucesso no exame.

Os Projetos Integradores são componentes curriculares pertencentes, também, aos Cursos Técnicos de Nível Médio dos Institutos Federais. Para Moura (2007), esses projetos buscam essencialmente associar os conhecimentos adquiridos através dos ensinamentos recebidos ao longo dos estudos.

Dessa forma, o desenvolvimento de um jogo educacional para revisar os conteúdos vistos no processo de formação, pode ser visto como uma tentativa de melhorar o desenvolvimento dos estudantes e tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, envolvente e divertido.

2. JUSTIFICATIVA

Os estudos preparatórios para o ENEM necessitam de uma disciplina constante, porém é uma atividade cansativa, e tende a se tornar um trabalho árduo manter-se motivado durante os longos períodos de estudos. Muitas vezes, não é o ideal ficar apenas lendo ou assistindo, de forma passiva. Nesse contexto, a utilização de um jogo educacional, aparece como uma possibilidade de tornar esses estudos mais atraente e eficiente.

Sendo assim, esse projeto busca desenvolver um jogo educacional chamado “A JORNADA DO ESTUDANTE”, com o objetivo de revisar conteúdos vistos ao longo dos 3 (três) anos do Ensino Médio, ligados às disciplinas Filosofia, Língua Portuguesa, Biologia e Física. Inter-relacionando com os conhecimentos das disciplinas técnicas de Informática: Linguagens de Programação e Análise e Projeto de Sistemas. A criação desse jogo educacional, baseado no conteúdo do ENEM, visa não apenas revisar e fixar o conhecimento, mas também desenvolver habilidades como o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o trabalho em equipe, essenciais para o sucesso no exame.

O projeto “**Desenvolvimento do Jogo Educacional: A Jornada do Estudante**” surgiu da vontade dos discentes envolvidos de contribuir com a comunidade estudantil (interna e externa) do IFPA *campus* Castanhal que esteja inserida nesse processo de estudos para o ENEM. Dessa forma, busca-se com esse projeto, que seja cumprido o papel do IFPA – *campus* Castanhal, enquanto política pública que se propõe a oferecer “uma formação contextualizada, banhada de conhecimentos, princípios e valores que potencializam a ação humana na busca de caminhos mais dignos” (PACHECO, 2015, p.14).

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo Geral

- Desenvolver um jogo educacional composto por questões relacionadas ao Ensino Médio para auxiliar o entendimento dos conteúdos vistos nas disciplinas Biologia, Física e Língua Portuguesa, focado no ENEM.

3.2. Objetivo Específicos

- Planejar e documentar a aplicação;
- Revisar os conteúdos e elaborar questões/exercícios relacionados às disciplinas envolvidas no projeto;

- Revisar os conceitos de programação e desenvolver a aplicação;
- Apresentar um jogo desenvolvido em linguagem C# (Unit)

4. METODOLOGIA

O projeto integrador “Desenvolvimento do Jogo Educacional: A Jornada do Estudante” será desenvolvido durante o segundo semestre letivo de 2025, no Campus Castanhal do IFPA e terá como participantes alunos da Turma 3ºIG bem como alunos de outras turmas que ainda não concluíram o referido componente curricular do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, além de professores das disciplinas do curso, que fazem parte do projeto, como: Língua Portuguesa, Filosofia, Biologia, Física, Inglês, Empreendedorismo e Legislação, História, e Análise e Projeto de Sistemas, que atuarão na investigação bibliográfica e na execução das ações previstas neste projeto, conforme instrui Kumaravadivelu (2006 apud Feitoza, 2021), que afirma ser importante que professores efetuem atividades de estudos em sala de aula, tomando para si as funções de professor e pesquisador vivenciando prática e teoria com o intuito de produzir entendimento pedagógico sensível ao contexto.

Para o desenvolvimento do projeto será utilizado o laboratório 03 de Informática e as atividades seguirão algumas etapas para melhor sistematização das atividades a serem executadas por cada sujeito envolvido. Na primeira etapa, o professor coordenador do projeto, reunirá-se com os discentes participantes para definir algumas especificidades do projeto, como por exemplo, em qual plataforma a aplicação funcionará, qual o tipo de jogo a ser desenvolvido, quais os tipos de questões serão usadas no projeto, qual a linguagem de programação será utilizada para o desenvolvimento da aplicação, bem como a definição dos grupos de trabalhos e seus respectivos componentes.

A segunda etapa será preparada pelos discentes, com o auxílio dos professores, das disciplinas da base comum, participantes que definirão as perguntas que farão parte das fases do jogo e que em conjunto efetuarão uma revisão desses conteúdos. Em paralelo será feito, em conjunto com os professores das disciplinas técnicas, o início da documentação do produto a ser entregue e o levantamento dos requisitos da aplicação.

A terceira etapa contempla o desenvolvimento da aplicação, baseado nas orientações definidas na etapa anterior, utilizando a linguagem de programação que foi definida na primeira etapa, além de testes de execução da aplicação.

Ao final das etapas descritas, será elaborado um relatório descrevendo as atividades realizadas e os resultados alcançados, tais resultados e o produto gerado serão apresentados a uma banca avaliadora.

5. CRONOGRAMA

Atividades	Ago	Set	Out	Nov	Dez	Jan
01 - Planejamento e Documentação da aplicação	x	x	x	x	x	
02 - Revisão dos conceitos das disciplinas	x	x	x			
03 - Desenvolver a aplicação		x	x	x	x	
04 - Apresentar o jogo educacional					x	x

6. RECURSOS / MATERIAIS

ITEM	DESCRIÇÃO
01	Laboratório de Informática
02	Computadores
03	Projector
04	Sala de Aula
05	Internet

7. RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que, ao final do projeto, seja entregue o software do jogo educacional, com questões relacionadas ao ensino médio, permitindo aos estudantes uma forma mais interativa e estimulante de se prepararem para o ENEM, resultando em um maior engajamento com o estudo e, consequentemente, um melhor desempenho na prova.

8. REFERÊNCIAS

Feitoza, V. D. de S.; Silva, S. B. da. **Teoria dos letramentos críticos aplicada no ensino de língua inglesa para formação integral dos discentes**. Educação, [S. l.], v. 46, n. 1, p. e51/ 1–29, 2021. DOI: 10.5902/1984644441233. Disponível em:

<https://periodicos.ufsm.br/reveducacao/article/view/41233>. Acesso em: 29 set. 2025.

Moura, Dante Henrique. **Educação básica e educação profissional e tecnológica: dualidade histórica e perspectiva de integração**. Holos, natal, v.2, p.1-27, 2007. Disponível em:

https://proen.ifes.edu.br/images/stories/Ensino_M%C3%A9dio_Integrado_no_Brasil_-_Fundamentos_Pr%C3%A1ticas_e_Desafios.pdf. Acesso em: 2 out. 2025.

Pacheco, Eliezer. **Fundamentos político-pedagógicos dos institutos federais : diretrizes para uma educação profissional e tecnológica transformadora**. / Eliezer Pacheco. – Natal : IFRN, 2015. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1018/Fundamentos%20Político-Pedagógicos%20dos%20Institutos%20Federais%20-%20Ebook.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 30 set. 2025.