



XVII SICTI
Seminário de Iniciação Científica,
Tecnológica e Inovação
X SIMIT
Simpósio de Inovação Tecnológica

**CIÊNCIA e
COOPERAÇÃO
na AMAZÔNIA**
**16 a 19 de
Setembro**
IFPA Campus Bragança

DO QUADRO NEGRO AO PIXEL: UM ESTUDO SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA E RECURSOS DIGITAIS NO IFPA - CAMPUS ANANINDEUA

ALANIS MOREIRA DOS SANTOS¹, DANIELLE AKEMI YOSHIOKA ITO², LUIS FELIPE DE SOUSA LEÃO³, SOPHIE MARTINS CAYRES⁴, ANA RENATA DO ROSÁRIO DE LIMA PANTOJA⁵

¹ Acadêmico(a) do Curso de Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFPA, campus Ananindeua.

² Acadêmico(a) do Curso de Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFPA, campus Ananindeua.

³ Acadêmico(a) do Curso de Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFPA, campus Ananindeua.

⁴ Acadêmico(a) do Curso de Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFPA, campus Ananindeua.

⁵ Docente de História, campus Ananindeua, E-mail autor correspondente: ana.renata@ifpa.edu.br

Área de conhecimento/Subárea: Ciências humanas. História.
ODS vinculado(s): ODS04: Educação de qualidade.

RESUMO: O projeto visa desenvolver e aplicar um jogo digital educativo, em estilo pixel art, para o ensino da História do Brasil, voltado a alunos do IFPA – Campus Ananindeua e de escolas de ensino médio do entorno. A iniciativa surgiu da análise de dificuldades no aprendizado da disciplina, como o desinteresse dos estudantes e as limitações dos métodos tradicionais de ensino. Diante disso, propõe-se a criação de um recurso interativo que explore períodos e personagens históricos através de uma narrativa lúdica. A metodologia inclui o levantamento de dificuldades no processo ensinoaprendizagem por meio de sondagens com alunos e professores, além do desenvolvimento e aplicação do jogo em sala de aula. O projeto busca avaliar o impacto da gamificação no engajamento e desempenho dos estudantes, incentivando o uso de tecnologias acessíveis na educação pública. Espera-se, assim, contribuir para uma aprendizagem mais significativa e contextualizada da História no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: ensino de história; jogos digitais; educação interativa; gamificação.

INTRODUÇÃO

O ensino de História do Brasil enfrenta desafios como o desinteresse dos alunos, a fragmentação dos conteúdos e o uso predominante de métodos expositivos. Tais fatores comprometem o engajamento e a aprendizagem significativa. Como destaca Schmidt (2009), é essencial que o ensino de História estimule a compreensão crítica da sociedade, exigindo abordagens participativas. Nesse contexto, os jogos digitais se apresentam como alternativa promissora, ao aliarem interatividade, narrativa e ludicidade ao processo educativo. No entanto, seu uso pedagógico exige critérios bem definidos, já que



XVII SICTI
Seminário de Iniciação Científica,
Tecnológica e Inovação
X SIMIT
Simpósio de Inovação Tecnológica

**CIÊNCIA e
COOPERAÇÃO
na AMAZÔNIA**
**16 a 19 de
Setembro**
IFPA Campus Bragança

a simples atratividade visual ou lúdica não garante efetividade no ensino. Como alertam Vilarinho e Leite (2015), a adoção de jogos em sala de aula deve ultrapassar o bom senso e se fundamentar em princípios pedagógicos sólidos.

O projeto de pesquisa nasce a partir de nosso interesse como alunos do curso técnico em informática em desenvolver um estudo para investigar o uso de jogos digitais educativos no ensino de História, com foco em alunos do ensino médio de escolas públicas do entorno do IFPA – Campus Ananindeua. Parte-se da hipótese de que tais recursos podem ampliar o interesse dos estudantes e facilitar a assimilação dos conteúdos. O objetivo é desenvolver e aplicar um jogo em estilo pixel art, abordando períodos e personagens históricos do Brasil, e avaliar sua eficácia como ferramenta pedagógica acessível.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como pesquisa aplicada, de abordagem qualitativa e análise quantitativa complementar, realizada em duas escolas públicas do entorno do IFPA – Campus Ananindeua: EEEFM Oneide Sousa Tavares e EEEFM Francisco Paulo Mendes. Para o levantamento diagnóstico, foram entrevistados três professores de História dessas instituições e do próprio IFPA. A metodologia compreende quatro etapas: levantamento das dificuldades no ensino da História, desenvolvimento de um jogo educativo digital em pixel art com narrativa interativa, aplicação experimental do jogo nas turmas participantes e avaliação dos impactos no engajamento e aprendizagem dos alunos. Os dados coletados, qualitativos e quantitativos, serão analisados à luz da literatura sobre metodologias ativas e gamificação para verificar a eficácia do recurso como ferramenta didática.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o momento, a pesquisa está na fase de levantamento diagnóstico, com dados parciais de entrevistas com professores de História do ensino médio. O objetivo foi identificar os principais desafios no ensino da História do Brasil e a percepção sobre recursos digitais.

Os docentes apontaram que a maior dificuldade é o desinteresse dos alunos, influenciado pelo uso excessivo de dispositivos eletrônicos, distanciamento familiar e efeitos da pandemia. Os livros didáticos são pouco eficazes isoladamente, enquanto recursos digitais como slides e podcasts, quando bem utilizados, captam melhor a atenção dos estudantes.

Metodologias lúdicas, como filmes e jogos, são valorizadas pelos alunos, principalmente desde o ensino fundamental. Contudo, temas sensíveis ainda exigem abordagem crítica para evitar preconceitos.

A análise ressalta a importância de práticas que promovam o protagonismo estudantil e a construção coletiva do conhecimento. Conforme Freire (1996), a educação deve ser dialógica, tornando os alunos agentes ativos do aprendizado. Jogos digitais podem incentivar essa participação e reflexão crítica, superando métodos tradicionais.

Apesar do potencial, o uso desses jogos é limitado nas escolas públicas devido à falta de infraestrutura e jogos pedagógicos adequados. Jogos intuitivos e historicamente fundamentados podem melhorar o engajamento e a aprendizagem.

Esses resultados parciais reforçam a relevância do desenvolvimento do jogo digital como recurso didático inovador e alinhado às necessidades do ensino de História.



XVII SICTI
Seminário de Iniciação Científica,
Tecnológica e Inovação
X SIMIT
Simpósio de Inovação Tecnológica

**CIÊNCIA e
COOPERAÇÃO
na AMAZÔNIA**
**16 a 19 de
Setembro**
IFPA Campus Bragança

CONCLUSÕES

Embora os resultados da pesquisa ainda sejam parciais, as entrevistas com professores de História já permitem identificar aspectos importantes sobre os desafios enfrentados no ensino da História do Brasil. A ausência de engajamento dos estudantes, o uso excessivo de tecnologias sem fins pedagógicos e a limitação dos recursos didáticos tradicionais foram apontados como fatores que dificultam o processo de ensino-aprendizagem.

Apesar do potencial reconhecido dos jogos digitais, seu uso nas escolas públicas ainda é limitado por questões estruturais e pela escassez de jogos com qualidade pedagógica. Conforme Silva (2023), essa ausência também está ligada ao desconhecimento de seu potencial e a preconceitos que os associam à violência ou os reduzem a brinquedos sem valor educativo. O autor destaca a necessidade de analisá-los criticamente, como qualquer outra fonte didática no ensino de História.

Essas percepções iniciais confirmam a hipótese de que há espaço para a inserção de jogos digitais como alternativa metodológica inovadora e mais atrativa para os alunos. A próxima etapa da pesquisa consistirá no desenvolvimento e na aplicação do jogo educativo proposto, o que permitirá avaliar seu impacto pedagógico de forma mais concreta. Assim, o trabalho reafirma sua relevância ao propor uma ferramenta que alia tecnologia e educação com vistas à promoção de uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal do Pará – Campus Ananindeua pelo apoio institucional, à professora orientadora pelo acompanhamento e contribuições ao desenvolvimento da pesquisa, e aos docentes entrevistados, que gentilmente compartilharam suas experiências, seus sonhos de uma educação mais promissora e suas visões sobre possíveis caminhos para o ensino de História.

Referências

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. **O ensino de história e a construção do conhecimento histórico**. São Paulo: Contexto, 2009.

SILVA, Danilo. Jogos digitais no ensino de história: limites e possibilidades. **Revista Tópicos**, v. 2, n. 8, 2024. ISSN 2965-6672. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/jogos-digitais-no-ensino-de-historialimites-e-possibilidades>. Acesso em: 16 mar. 2025.

VILARINHO, L. R. G.; LEITE, M. P. Avaliação de jogos eletrônicos para uso na prática pedagógica: ultrapassando a escolha baseada no bom senso. **Renote – Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 13, n. 1, p. 1-10, 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/57587>. Acesso em: 16 maio 2025.