

MINECRAFT COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Tháísa Salustino de Sena
Anna Cláudia Chagas de Araújo
Rita de Cássia Angelo da Silva

*Centro Universitário Facex – UNIFACEX
Isa.salustino@gmail.com*

Resumo: Nos dias atuais, não é difícil observar que o alunado está completamente envolvido na realidade virtual, e fazem dos jogos eletrônicos uma das principais fontes de entretenimento. Exatamente por isso, a escola não deve ignorar essa perspectiva, antes, porém, deve aproveitar esse interesse dos alunos e buscar formas de utilizar - positivamente - os jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem. O objetivo deste estudo foi mostrar como utilizar o jogo virtual Minecraft como estratégia para alfabetização e letramento de alunos. A presente pesquisa se justifica uma vez o jogo pode ser considerado um importante aliado na alfabetização de alunos, especialmente, aqueles com desatenção ou desinteresse pela aprendizagem, o processo de ensino-aprendizagem deve estar acessível às potencialidades dos alunos - cada vez mais - criando estratégias que possibilitem o conhecimento. A metodologia dessa pesquisa é de cunho qualitativo, e a coleta dos dados se deu através de um levantamento bibliográfico e uma observação participante, essa experiência foi vivenciada no período de Abril a Junho de 2017. O estudo abordado ressignificou a vida escolar de tal sujeito, e isso é importante porque o fez um ser alfabetizado e letrado, membro de uma sociedade, pois lhe trouxe a leitura e a escrita, a descoberta para o mundo. Além disso, é válido dizer que o trabalho de um educador abandona a tese de que apenas o professor possui conhecimento, mas é com e para o aluno que se caminha em prol de objetivos comuns já que, de acordo com o relato descrito durante o trabalho, entendemos que professor e aluno são cúmplices. Segundo (Freire, 1994), “o professor aprende ao ensinar e o aluno ensina ao aprender” e isso torna o processo da escola algo democrático e satisfatório para todos os que dela fazem parte, conforme o relato de experiência vivenciado nessa pesquisa.

Palavras-chave: Alfabetização e letramento, jogos digitais, estratégias de ensino, Minecraft.

1. INTRODUÇÃO

A Revolução Industrial bem como o avanço do desenvolvimento tecnológico, propiciou a criação de jogos eletrônicos os quais ganharam popularidade rapidamente com a propagação da internet.

Nos dias atuais, não é difícil observar que o alunado está completamente envolvido na realidade virtual, e fazem dos jogos eletrônicos uma das principais fontes de entretenimento. Exatamente por isso, a escola não deve ignorar essa perspectiva, antes, porém, deve aproveitar esse interesse dos alunos e buscar formas de utilizar - positivamente - os jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem.

Alguns teóricos como Piaget (1978), Vigotsk (2007), Kishimoto (1998) e Macedo (1998) defendem que o lúdico pode ser um importante aliado da aprendizagem, dizem ainda que

pode ser um instrumento de intervenção para o professor e de aprendizagem para o aluno. Nessa lógica, afirmam a necessária significação da aprendizagem a partir de recursos, estratégias que reconheçam as habilidades dos alunos para a efetivação dos objetivos pedagógicos, dentre eles, a alfabetização-cerne para a formação cidadão e preparação e participação nas práticas sociais, conhecimento político e construção de sua autonomia. Os teóricos pronunciam também da eficácia que os jogos estabelecem no processo de ensino aprendizagem e que servem para desenvolver o sujeito nos aspectos motor, intelectual e social também.

O objetivo deste estudo foi mostrar como utilizar o jogo virtual *Minecraft* como estratégia para alfabetização e letramento de alunos.

A presente pesquisa se justifica uma vez o jogo pode ser considerado um importante aliado na alfabetização de alunos, especialmente, aqueles com desatenção ou desinteresse pela aprendizagem, o processo de ensino-aprendizagem deve estar acessível às potencialidades dos alunos - cada vez mais – criando estratégias que possibilitem o conhecimento. Como afirma Perrenoud e Thurler, 2002. p. 73 “[...] são poucos os professores que ainda tem o hábito e a competência de examinar a fundo os objetivos de formação para conceber os melhores dispositivos pedagógicos e estruturais e, assim, possibilitar que seus alunos avancem nesse sentido”.

Dessa forma, o seguinte problema conduziu a pesquisa: como alfabetizar um aluno desinteressado pela aprendizagem? Muitas vezes, o insucesso da aprendizagem está na estratégia utilizada, por isso levantou-se a hipótese que a estratégia utilizada com esse aluno estava errada e a investigação mostrou que o jogo *Minecraft* seria a alternativa para alfabetizar um aluno desinteressado.

A metodologia dessa pesquisa, quanto aos objetivos classifica-se como descritiva, e a coleta dos dados se deu através de um levantamento bibliográfico e uma observação participante, essa experiência foi vivenciada no período de Abril a Junho de 2017.

2. ALFABETIZAÇÃO E O LÚDICO

Estabelecer comunicação sempre foi uma característica inerente às sociedades humanas, temos como premissa, a linguagem através de desenhos bastante usada, conhecida como arte rupestre e, desde então, as exigências tomaram proporções maiores e outros meios de ampliar as maneiras de socialização também.

Assim sendo, a escrita é, sem dúvidas, um dos registros linguísticos mais usados na sociedade, por isso, a responsabilidade que as escolas têm, dentre suas atribuições, que é a de alfabetizar seus alunos (GERALDI, 1984).

Nessa lógica, o processo de alfabetização ocupa grande importância para a vida dos sujeitos porque permite, além do aprendizado da leitura e escrita, a contribuição que esses atos linguísticos dão favorece a sua vida social como um todo. Alfabetizar é preparar para o exercício da cidadania, é formar o homem para sua participação nas práticas sociais, com certeza (Amarilha, 2013). De acordo com Freire (1989), a leitura promove no leitor, além da compreensão da palavra, um avanço acerca da inteligência do mundo, uma tomada de consciência da posição do indivíduo dentro da sociedade, para entender as relações políticas e seu papel nessas relações.

Para Freire (1994), a alfabetização ocorre quando se adquire a linguagem escrita através de um processo de construção do conhecimento com uma visão crítica da realidade, valorizando sempre o lúdico, assim, educadores devem buscar meios de promover essa construção. Exatamente, por isso, os jogos podem ser instrumentos exitosos para auxiliar na transformação de conteúdos, que trazem interesses para as crianças, uma vez que os jogos propiciam o desenvolvimento do raciocínio, empenho, cumprimento de regras e interesse em aprender.

Nessa realidade, ao interagir com jogos e manipulação de materiais diversos existe uma possibilidade maior de aprender de forma mais rápida e prazerosa, produzindo assim aprendizagens com significação.

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções “[...] estimula o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros uma vez que as situações se

sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas”. (BRASIL, 1998, p.46).

Para Piaget (1978), as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade das crianças. Assim, valores morais como honestidade, fidelidade, perseverança, hombridade, respeito ao social e aos outros.

Na mesma linha, Kishimoto (1998) diz que o jogo educativo apresenta duas funções: a lúdica - que implica a escolha voluntária do jogo; e a educativa, sendo que o jogo é colocado como algo que auxilia na aprendizagem na compreensão do mundo.

As pronúncias dos autores acima certificam a contribuição dos jogos no processo de aprendizagem, e que se torna incumbência dos professores investigar estratégias para alcançar os objetivos de sua prática em dado contexto de sala de aula.

Outro ponto que é válido considerar, na educação, é o trabalho interdisciplinar. A interdisciplinaridade tem como objetivo enriquecer o ensino e a aprendizagem, significando os conteúdos a partir de um tema específico, trata-se de uma ferramenta de interligação entre as diversas áreas do conhecimento, fazendo dos envolvidos do processo interdisciplinar, construtores de saberes de maneira ampliada, contextualizada, significativa.

Com relação à interdisciplinaridade, (BRASIL, 1998) pronuncia:

A interdisciplinaridade não dilui as disciplinas, ao contrário, mantém sua individualidade. Mas integra as disciplinas a partir da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados. BRASIL (1998, p. 89).

O trabalho na educação deve ser embasado numa fundamentação interdisciplinar porque é uma fase de ensino que remete a construção de conceitos básicos, a fase da inteligência, da curiosidade.

3. METODOLOGIA

A metodologia dessa pesquisa, quanto à natureza, é qualitativa – para Leininger (1985), esta busca documentar e interpretar a totalidade do que está sendo estudado em um contexto particular, sob o ponto de vista das pessoas envolvidas. A coleta dos dados se deu através de um levantamento bibliográfico – necessário para o embasamento teórico e uma observação participante, que é uma forma obter dados sobre o fenômeno em estudo, através de contatos diretos, vividos em situações específicas (Pearsall, 1965), essa experiência foi vivenciada no período de Abril a Junho de 2017, durante as aulas regulares com o aluno pesquisado, entretanto, duas aulas na semana eram destinadas a prática de atividades relacionadas ao jogo Minecraft.

O jogo Minecraft, a princípio, foi criado com um modelo bem simples, apenas para os usuários que desejassem entrar no mundo dos blocos. Porém, o jogo foi avançando e, hoje, o desenvolvimento se dá quando os jogadores iniciam o percurso bem fracos e vão se equipando, ao extrair recursos da natureza, presentes no jogo. Podendo, assim, conquistar seus espaços, construir seus impérios e lutar contra monstros.

Há outra versão do jogo com o intuito de apenas construir. É disponibilizado para os jogadores blocos para construção e não há qualquer tipo de desafio, sendo o personagem imortal. Porém, o utilizado pelo aluno observado nessa pesquisa foi o primeiro, daí a relação feita por ele durante a aula de ciências sobre recursos naturais.

Hoje o jogo Minecraft, possui no site oficial do jogo <https://minecraft.net/pt-br/> uma edição educacional, direcionada a educadores que queiram utilizá-lo em suas práticas pedagógicas, nas mais variadas áreas.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Uma grande preocupação surgiu ao perceber a fragilidade de um aluno do 3º ano, da Escola Madre Fitzbach, localizada em Natal, município do Rio Grande do Norte, quanto aos conteúdos propostos em sala de aula. Ele fazia uma leitura silabada e sem interpretação. Nos momentos dos conteúdos das matérias específicas, ele não conseguia absorver, pois nada

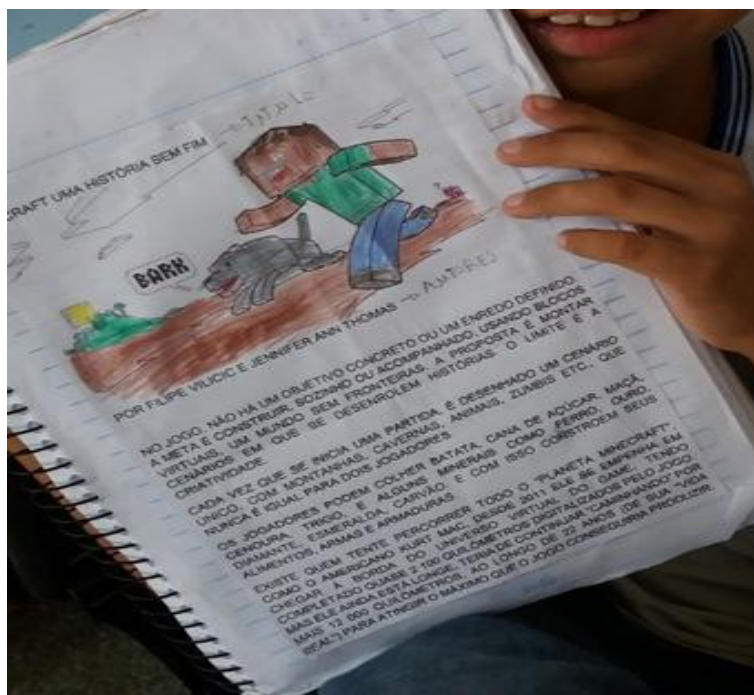
prendia a atenção dele.

Numa aula de Ciências da Natureza, sobre recursos naturais, ele demonstrou conhecimento ao trazer a ideia de que os recursos naturais são elementos extraídos da natureza. E, ao ser questionado, ele relatou que tinha esse conhecimento por causa do jogo *Minecraft*, no qual podia retirar, segundo o aluno, “minerais, diamantes e ferro”.

Uma das autoras, participando como professora-estagiária, percebendo o interesse dele a respeito do jogo citado, moveu-se de curiosidade pelo jogo citado e foi pesquisar as características e possibilidades de explorar o jogo no contexto educativo. Após essa pesquisa, a referida professora trouxe atividades sobre o *Minecraft*, a fim de alfabetizá-lo, adaptando-as à realidade da criança. Ele demonstrou interesse pelas atividades e começou a se esforçar para realizá-las com êxito.

A primeira atividade, voltada para alfabetização e letramento, era composta por um texto sobre o universo do jogo, e algumas perguntas de interpretação. O aluno, com seus esforços e auxílio da professora, conseguiu fazer a leitura do texto e responder as perguntas, destacando, ainda, o título do texto e os autores.

Figura 1 – Atividade proposta



Fonte: as autoras, 2017

Após a atividade de alfabetização e interpretação, foi retomada a ideia dos recursos naturais, usando como base os recursos extraídos no jogo do *Minecraft*, para fechamento do conteúdo.

O interesse do aluno pelo jogo foi explorado também na área de Matemática, foram trabalhadas medidas de comprimento, pois o jogo tem uma grande extensão e foi retratado no primeiro texto e as formas geométricas, já que no mundo do jogo tudo é composto por cubos.

A partir disso, vendo o interesse da professora em ajudar, o aluno começou a se envolver e participar no que era proposto pelas professoras de sala, aprimorando sua leitura e compreensão das atividades.

Esse processo perdurou entre os meses de Abril e Junho de 2017, geralmente, duas vezes na semana – intercaladas a outras atividades de natureza conteudística fora do jogo *Minecraft*, a professora trazia trabalhos relativos ao jogo. Foi observado que após a inserção de atividades relacionadas ao jogo, o aluno que antes era desinteressado e não realizava os exercícios, passou a realizar as tarefas com mais agilidade para juntamente com a mediadora, fazer as tarefas relativas ao jogo e uma vez que a professora mostrou interesse em ajudá-lo e em “entrar” no mundo dele, ele foi receptivo e acessível aos conteúdos de forma geral.

5. CONCLUSÃO

A construção desta pesquisa trouxe muitas contribuições para o trabalho educacional, tendo como base o processo de alfabetização alcançado na criança, através do jogo *Minecraft*. Haja vista, fica compreendido o quão necessário é a responsabilidade do educador em fazer de sua sala de aula um ambiente ávido à construção de conhecimentos, bem como o aprimoramento de habilidades e competências dos sujeitos. É justo, portanto, basear uma prática pedagógica que comporte diferentes formas de ensino, procurando sempre adequação ao processo de ensino aprendizagem.

O jogo *Minecraft* possui claros objetivos voltados à educação, tendo inclusive, no site oficial <https://minecraft.net/pt-br/> uma plataforma com uma edição educacional, com planos de aula, atividades e lições, para que os educadores possam utilizar-se como forma de motivar e inspirar os alunos no processo de ensino aprendizagem, reconhecendo este jogo como uma

importante estratégia pedagógica.

O estudo abordado ressignificou a vida escolar de tal sujeito, e isso é importante porque o fez um ser alfabetizado e letrado, membro de uma sociedade, pois lhe trouxe a leitura e a escrita, a descoberta para o mundo. Além disso, é válido dizer que o trabalho de um educador abandona a tese de que apenas o professor possui conhecimento, mas é com e para o aluno que se caminha em prol de objetivos comuns já que, de acordo com o relato descrito durante o trabalho, entendemos que professor e aluno são cúmplices. Segundo (Freire, 1994), “o professor aprende ao ensinar e o aluno ensina ao aprender” e isso torna o processo da escola algo democrático e satisfatório para todos os que dela fazem parte, conforme o relato de experiência vivenciado nessa pesquisa.

REFERÊNCIAS

AMARILHA, Marli. **Alice que não foi ao país das maravilhas** – educar para ler ficção na escola. São Paulo: Livraria da Física, 2013.

BRASIL. **Constituição Federal**, de 05.10.88, Diário Oficial da União, Brasília, 1988.

_____. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 34. ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

_____. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam**. 23ª Ed.

São Paulo: Cortez, 1989.

GERALDI, João. **O texto na sala de aula: leitura e produção**- 3ª edição. Cascavel: Assoeste, 1984.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LEININGER, M.M. **Qualitative research methods in nursing**. Orlando: Grune & Stratton, Inc, 1985.

PEARSALL, M. **Participant observation as role as method in behavioral research**. Nurs. Res., 14(1):37-42, 1965.

PERRENOUD, Philippe. THURLER, Mônica. **As competências para ensinar no século XXI**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

_____. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 2007