



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

## **A UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL *MINECRAFT* NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

José Klemer Crispim de Souza (1); Carolina Soares Ramos (1);  
*Universidade Estadual da Paraíba; [jose\\_klemer@hotmail.com](mailto:jose_klemer@hotmail.com), [carolinasramos@gmail.com](mailto:carolinasramos@gmail.com)*

### **RESUMO**

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa monográfica em andamento, que tem como objetivo investigar a utilização do jogo *Minecraft*, em uma situação didática nas disciplinas de português e artes. Assim como os jogos digitais, este recurso traz a possibilidade do professor criar situações que explorem a construção criativa, estímulo a curiosidade e o desenvolvimento do raciocínio. Para o desenvolvimento desta pesquisa, escolhemos utilizar a metodologia de observação e realizamos um questionário com o professor da disciplina a fim de coletarmos suas impressões sobre o uso do jogo. Com base nas referências escolhidas e pesquisadas, percebemos que este instrumento pode ter uma grande contribuição na aprendizagem dos alunos, por apresentar elementos motivacionais e que estimulem a criatividade.

Palavras-chave: Tecnologias na Educação, Jogos Digitais, Minecraft

### **1. INTRODUÇÃO**

A sociedade hoje convive com surgimento de novas tecnologias a cada dia, e diante desses surgimentos, sofre algumas mudanças em alguns pontos específicos, um desses pontos é a educação. Mediante a tantos meios tecnológicos a educação vem sofrendo alguns reajustes, ou seja, a inserção da tecnologia em sala de aula, sendo utilizada como recurso de apoio ao ensino aprendizagem.

E como sabemos, as crianças e adolescentes estão submersos no mundo tecnológico digital, e a tecnologia está cada vez mais presente no nosso dia a dia. Diante a esse crescimento continuo esses diversos contextos da tecnologia, estão sendo inseridos cada vez mais na educação.

A ampliação do acesso aos dispositivos digitais no mundo tem promovido mudanças no modo de produção e compartilhamento de informações e conhecimentos. Desta forma, as tecnologias têm apresentado novas possibilidades á educação, como a aplicação de jogos (*games* digitais), uma modalidade de aprendizagem mediada por dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones* ou por computadores (PC), que por meio de jogos digitais comerciais/educacionais podem propiciar o desenvolvimento de atividades em diferentes áreas de conhecimento. Estes podem auxiliar no acesso a informação, resolução de problemas e em uma construção dinâmica e interativa do conhecimento.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

E mediante a esse crescente uso das tecnologias na educação, iremos falar sobre o uso dos jogos digitais na educação. E quando se refere ao processo educacional, o uso do jogo como um recurso pedagógico é sugerido como facilitador do processo de ensino/aprendizagem e do desenvolvimento físico, cognitivo e intelectual da criança e jovem.

Com a chegada dos dispositivos móveis e computadores nas escolas, tanto através de programas governamentais através do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo/MEC) como o *tablet* educacional e laboratórios de informática, quanto por meio dos alunos, que levam seus dispositivos pessoais para o ambiente escolar, estudos e discussões sobre as potencialidades e possibilidades destas ferramentas na educação se renovam, pois a aprendizagem baseada no uso desses recursos digitais tem viabilizado uma ampla rede de comunicação e oportunidades de aprendizagem.

Dentre as possibilidades de uso desses dispositivos tecnológicos dentro da escola como mediadores de aprendizagem e recurso didático, destacamos os jogos digitais para o ensino e a aprendizagem já que o desenvolvimento tecnológico e o acesso às mídias estão se tornando aliados nas escolas para a construção de processos pedagógicos.

O uso de jogos na educação proporciona aprendizagem espontânea, adesão de novos conhecimentos e habilidades, induz o aluno o raciocínio, a reflexão, ou seja, a construção do conhecimento estimula o desenvolvimento da capacidade de abstração dos sujeitos envolvidos nele.

Assim, esse trabalho vem tratar dessa temática, buscando acrescentar as reflexões que versam sobre a aplicação de jogos digitais no Ensino Fundamental I, que atende uma geração definida como digital Tapscott (2010), pois vivencia o uso dos recursos digitais em seu cotidiano. A problemática que nos norteou foi será que é possível integrar os jogos digitais na educação como fonte de ensino-aprendizagem?

O objetivo geral, então, desta pesquisa é investigar como os jogos digitais, especificamente utilizando o *Minecraft*, podem ser utilizados como ferramenta pedagógica nas disciplinas de Artes e Literatura, no intuito de fazer com que o aluno se sinta motivado a aprender, instigando a sua criatividade, curiosidade e raciocínio. Com isso, iremos analisar o uso desse game no aspecto de ensino e aprendizagem. Investigando a exploração do jogo em sala de aula, transformando o aluno em seu próprio agente de aprendizagem.

### **1.1 A disseminação das tecnologias digitais**

Com a popularização de dispositivos eletrônicos, tais como celulares e computadores, o uso de software é frequente nos mais variados públicos. O público jovem, em particular, adere



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

facilmente a novas tecnologias, tornando-se usuário dos mais variados tipos de software. Para este público, é atrativa a utilização de novas abordagens pedagógicas mediadas por software, tanto aqueles construídos com propósitos educacionais como os de uso geral que se revelam úteis a esse propósito.

Por conseguinte, a disseminação e a popularização das tecnologias digitais, trazem consigo insegurança e medo do desconhecido por parte de alguns professores, que se sentem desafiados pela inserção desses recursos no ambiente escolar, e com isto são tomadas medidas como a de proibir a utilização desses dispositivos durante a aula.

Nessa perspectiva, Altoé (2005) aponta que diante de transformações na sociedade cabe a educação gerar mudanças de paradigmas educacionais, a escola não pode ignorar as transformações ocorridas na sociedade.

Diante disso, com a crescente necessidade da utilização dessas ferramentas, troca e compartilhamento de informações, oportunizaram o surgimento de novos paradigmas educacionais, entre eles a aprendizagem móvel (*Mobile-learning* ou *m-learning*).

Schlemmer *et al.* (2007, p. 2) define aprendizagem móvel como:

Processos de ensino e de aprendizagem que ocorrem, necessariamente, apoiados pelo uso de TMSF, envolve a mobilidade de atores humanos que podem estar fisicamente/geograficamente distantes de outros atores e também de espaços físicos formais de educação, tais como salas de aula, salas de treinamento/formação /qualificação ou local de trabalho.

Assim, o *m-learning*, tornou-se uma tendência de ensino mediada pelas tecnologias digitais móveis, sendo marcado como uma aprendizagem informal, ocorrida de forma espontânea, sem a necessidade de um ambiente pré-determinado.

Nesse sentido, a inserção das tecnologias digitais móvel na educação, possibilitará mudanças significativas no processo educativo, criando novos ambientes de ensino e aprendizagem a fim de que o aluno participe ativamente da construção do seu conhecimento, identificando suas potencialidades e dificuldades.

Algumas escolas deparam-se cotidianamente em sala de aula com o desafio de dialogar com o mundo digital, e nota-se uma grande dificuldade que elas têm em incorporar essas ferramentas digitais ao processo de aprendizagem e ensino.

E tendo em vista a necessidade da inclusão digital e da disseminação do uso das tecnologias digitais em todas as escolas brasileiras, faz-se necessária a implementação de ferramentas que permitam o acesso à informática desde os anos iniciais do ensino fundamental. É inegável que a informática está inserida no dia a dia de professores, alunos e



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

sociedade em geral. Ainda assim, estas tecnologias são pouco exploradas em sala de aula, e como profissionais em educação, somos sabedores de que grande parte se deve a falta de domínio desta linguagem por parte dos docentes.

### **1.2 O jogo *Minecraft***

*Minecraft* é classificado como *sandbox* ou *open world*, que em português significa um “mundo aberto”, sendo ele capaz de movimentar-se livremente e transformar aquele ambiente segundo sua vontade, onde os jogadores fazem construções de cubos texturizados em um mundo com as suas próprias leis da física. O jogo é dividido entre três modos de jogo play: modo criativo, modo de sobrevivência, e modo aventura.

O jogo disponibiliza ferramentas para criar e modificar o mundo em que o usuário percorre virtualmente, fazendo com que o usuário transforme a forma com que ele mesmo joga. A liberdade dada ao usuário na construção de seu próprio espaço faz com que o jogo rompa com a linearidade encontrada em outros *games*.

### **1.3 O jogo como recurso pedagógico**

Hoje, a maioria das crianças já crescem manuseando dispositivos digitais, sendo oferecidas habilidades que lhe são conferidas a um universo ilimitado de saberes e informações, uma vez que apresentam facilidades no manuseio e domínio desses recursos tecnológicos, são esses os chamados nativos digitais. (PRENSKY, 2001).

Diante desse cenário, o uso dessas tecnologias está modificando a forma como as pessoas interagem, se comunicam, se divertem e trabalham, visto que sua utilização possa contribuir também nos trabalhos pedagógicos, uma vez que estes possam ser utilizados no processo de ensino-aprendizagem. De modo que, seu uso no ambiente escolar pode gerar aspectos positivos, principalmente por se entender que estimula o desenvolvimento da autonomia, curiosidade, criatividade e socialização promovendo a construção de conhecimento.

Nesse contexto, o uso dos dispositivos digitais no ambiente escolar, é portanto um tema complexo, com pontos positivos e dificuldades a serem consideradas. Diante disso, entende-se que é preciso que o professor tenha primeiramente conhecimento do uso dessas ferramentas em sala, para posteriormente usufruir de todos seus recursos.

## **2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A pesquisa será realizada com alunos do 4º e 5ºano do ensino fundamental, o primeiro passo foi a visita na escola na qual debatemos a aplicação do projeto na escola, posteriormente



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

começamos as turmas, para fazer um levantamento de quantos deles possuíam dispositivos digitais móvel, para que os alunos do 4º e 5º ano pudessem fazer uso do jogo *minecraft*. Disponível na versão 13.0, o *minecraft* é um jogo com recursos simples que possibilita a criação de objetos com blocos com formato de píxeis totalmente visíveis, e optamos para o uso dos dispositivos móveis para obter um melhor desempenho e praticidade no jogo.

A escolha pelas disciplinas Artes e Literatura, deu se por, optarmos trabalhar textos literários infantis com os alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental, os conteúdos trabalhados foram fornecidos pela professora das disciplinas, após o fornecimento dos textos, também ficou a critério da professora, o modo em que seria feita a leitura se seria em grupos ou individual, e após a leitura, os alunos deverão recriar cenas dos textos lidos no ambiente virtual do *minecraft*.

A utilização do jogo será feita nas aulas de Artes, já que utilizaremos as aulas de literatura para as leituras textuais, no decorrer da atividade os alunos deverão criar seu “mundo” no jogo, após a criação, eles terão a liberdade de navegar em seu “mundo virtual”, para recriarem as cenas da história lida por eles.

A escolha pelo jogo eletrônico *Minecraft*, deu se pelo destaque que ele vem ganhando nas mídias digitais e no cotidiano dos jovens e adolescentes. Utilizado na versão comercial, o jogo proporciona um ambiente virtual e de aprendizagem. Considerado em sua versão comercial um jogo educativo, o *Minecraft* leva o aluno a percorrer um mundo virtual, no qual, irá usar seu raciocínio e criatividade, fazendo com que haja mais motivação por parte dos alunos, pois se torna algo interativo e divertido

Os dados da pesquisa serão coletados por meio de observações do pesquisador, no qual os alunos foram observados em todo decorrer da aplicação do projeto e a professora respondeu um questionário no final do estudo.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O trabalho ainda está em fase de conclusão, por isso ainda não fizemos a aplicação da pesquisa com os alunos. O processo de visita na escola e o levantamento dos dispositivos que os alunos possuem já foi realizado, e estamos muito otimistas pois a escola se mostrou aberta a nossa proposta pedagógica e uma grande maioria dos alunos possuem celular para a realização da pesquisa.

Com base no que foi pesquisado bibliograficamente, podemos considerar que o uso de jogos, educativos ou não, vem crescendo e explorando todas suas potencialidades tornando o ensino



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

e os processos de aprendizagem situações mais inovadoras e desafiantes, tanto para alunos e professores.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que este estudo pode contribuir para a disseminação da ideia de trabalhar com jogos na sala de aula, promovendo situações que sejam mais prazerosas e motivadoras para os alunos e professores, trazendo a realidade cotidiana para dentro da sala de aula e dando um significado ao uso de recursos digitais para a educação.

#### 5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTOÉ, A.; PENATI, M. M. O Construtivismo e o construcionismo: Fundamentando a ação docente. In: \_\_\_\_\_; COSTA, M. F.; TERUYA, T. K.. **Educação e Novas Tecnologias**. Maringá: Eduem, 2005, p. 55-67.

SCHLEMMER, Eliane., *et all*. M-LEARNING OU APRENDIZAGEM COM MOBILIDADE: casos no contexto brasileiro. In: 13º congresso Internacional de Educação a Distância, 2007, Curitiba, Brasil. Disponível em: <  
<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/552007112411PM.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2016.

PRENSKY, M. **Nativos digitais, Imigrantes Digitais**. vol. 9, outubro 2001. Disponível em : <  
<http://poetadasmoreninhas.pbworks.com/w/file/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2016.

SCHIMIDT, Deborah. SUTIL, Noemi. EXPLORANDO O AMBIENTE VIRTUAL DO MINECRAFT EM SALA DE AULA: potencialidades do jogo para trabalhar a interação do ser humano com o ambiente. In: XIII congresso internacional de tecnologia na educação, 2015, Pernambuco, Brasil. Disponível em: <  
<http://www.pe.senac.br/ascom/congresso/anais/2015/arquivos/pdf/comunicacao-oral/EXPLORANDO%20O%20AMBIENTE%20VIRTUAL%20DO%20MINECRAFT%20EM%20SALA%20DE%20AULA%20potencialidades%20do%20jogo%20para%20trabalhar%20a%20inter%C3%A7%C3%A3o%20do%20ser%20humano%20com%20o%20ambiente.pdf>>. Acesso em: 29 jul. 2016.