



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS VII
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

JOSÉ KLEMER CRISPIM DE SOUZA

**UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL MINECRAFT NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM**

**PATOS
2016**

JOSÉ KLEMER CRISPIM DE SOUZA

**UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL MINECRAFT NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso Licenciatura
em computação da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção do
título de graduado em computação.
Área de concentração: Informática Educativa.

Orientadora: Prof.^a Me. Carolina Soares
Ramos

**PATOS
2016**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S729u Souza, José Klemer Crispim de
Utilização do Jogo Digital Minecraft no processo de ensino
aprendizagem [manuscrito] / Jose Klemer Crispim De Souza. -
2016.
20 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação)
- Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Exatas e
Sociais Aplicadas, 2016.
"Orientação: Profa. Ma. Carolina Soares Ramos, CCEA".

1. Tecnologias na Educação. 2. Jogos Digitais. 3. Minecraft.
I. Título.

21. ed. CDD 371.334

José Klemer Crispim de Souza

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

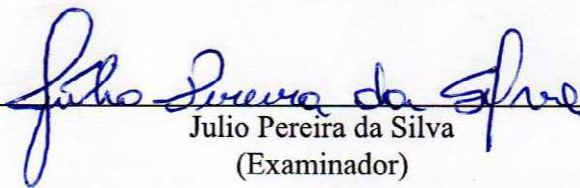
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Licenciatura em Computação da
Universidade Estadual da Paraíba, em
cumprimento à exigência para obtenção do grau
de Licenciado em Computação

Aprovado em 26 de outubro de 2016

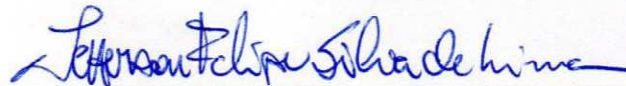
BANCA EXAMINADORA



Carolina Soares Ramos
(Orientadora)



Julio Pereira da Silva
(Examinador)



Jefferson Felipe Silva de Lima
(Examinadora)

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A minha mãe, pelo amor, incentivo e apoio incondicional, que esteve sempre ao meu lado, dando-me força.

A minha orientadora Prof. Carolina Soares Ramos pelo suporte, correções e incentivos.

Aos Professores Júlio Pereira da Silva e Jefferson Felipe Silva de Lima, pela disponibilidade em fazer parte da banca e pelas valiosas contribuições ao trabalho.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e apoio, momentos esses que compartilhamos durante todo o curso.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	07
2	A DISSEMINAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS.....	09
3	O JOGO MINECRAFT.....	10
4	O JOGO COMO RECURSO PEDAGOGICO.....	13
5	PROCEDIMENTO METODOLOGICO.....	14
5.1	Aplicação da pesquisa.....	15
6	RESULTADOS E DESCUSÕES.....	17
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
	REFERENCIAS	19
	APENDICE A	21

UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL MINECRAFT NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

José Klemer Crispim de Souza¹

RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa monográfica, 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 à 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 disso é possível notar 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.

A ampliação do acesso aos dispositivos digitais no mundo tem promovido mudanças no modo de produção, obtenção e compartilhamento de informações e conhecimentos. Desta forma, as tecnologias têm apresentado novas possibilidades para a 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.

Mediante ao crescente uso da tecnologia 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 do sujeito.

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.

Diversas pesquisas relatam sobre os desafios e as possibilidades do uso de jogos digitais em sala de aula, algumas delas: (ULBRICHT; SAVI (2008), SCHLEMMER; FROSI (2010), LEVAY, et. al. (2015), VICTAL, et. al (2015)), relatando sobre a importância e o desafio de tal prática, e o benefícios que podem gerar através desta dinâmica.

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.

Pensando na necessidade de implementação de ferramentas que permitam o acesso à informática desde os anos iniciais do Ensino Fundamental, e no desenvolvimento de novas tecnologias, propomos com a nossa pesquisa, a utilização do jogo *Minecraft*, numa proposta didática para as aulas de literatura e artes.

Utilizaremos o jogo *Minecraft*, como o jogo é bastante flexível e permite que inúmeras atividades diferentes ocorram em seus mundos virtuais, resolvemos trazer a tecnologia para dentro da sala de aula, um jogo que tem seu principal objetivo voltado para o entretenimento e que vem se destacando na educação. Em (CAGNINI, 2015) o jogo *minecraft* é utilizado apresentando uma experiência do uso do jogo na disciplina de circuitos digitais no curso de ciência da computação, em uma instituição de ensino superior, percebeu-se que no começo os alunos ficavam meios que perdidos no mundo virtual do jogo, mas depois foram se engajando na resolução dos desafios proposto na atividade aplicada, e a experiência permitiu obter resultados positivos após toda a aplicação do jogo.

Assim, esse trabalho justifica-se porque vem tratar dessa temática, buscando acrescentar as reflexões que versam sobre a aplicação de jogos digitais, especificamente no

Ensino Fundamental I, que atende uma geração definida como digital, pois segundo Tapscott (2010), vivencia o uso dos recursos digitais em seu cotidiano. Desta forma, A problemática que norteou esta pesquisa foi: é possível integrar os jogos digitais na educação como fonte de ensino-aprendizagem? Podemos utilizar jogos não educacionais, para fins educacionais? Jogos de realidade virtual, a exemplo do *Minecraft*, podem ser inseridos numa proposta didática na sala de aula?

O objetivo geral, então, desta pesquisa é apresentar como os jogos (*games digitais*) 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 e curiosidade. Analisando assim as potencialidades que os jogos podem proporcionar na educação, e verificando o envolvimento dos alunos na utilização do jogo em sala, observando de certa forma o que o jogo pode proporcionar aos alunos na questão de aprendizagem.

2 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 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 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 à educação gerar mudanças de paradigmas educacionais, a escola não pode ignorar as transformações ocorridas na sociedade.

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*).

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

Processos de ensino e de aprendizagem que ocorrem, necessariamente, apoiados pelo uso de TMSF (Tecnologia Móvel Sem Fio), envolve a mobilidade de atores

humanos que podem estar fisicamente/geograficamente distante 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 móveis 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.

E o uso das tecnologias em sala de aula, tornam-se ferramentas poderosas, que permitir aos professores criar e desenvolver conteúdo digital e acompanhar os progressos dos alunos com grande facilidade, e fazendo também com que haja mais motivação e interesse por parte dos alunos nos conteúdos trabalhados em sala.

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.

3 O JOGO *MINECRAFT*

Minecraft criado em 2009 por Markus Persson, é classificado como *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. O jogo é dividido entre três modos de jogo: modo criativo, modo de sobrevivência, e modo aventura.

Sobrevivência: Neste modo, os jogadores terão de recolher cada material para craftar, ou seja, os jogadores vão recolher os materiais para criarem os blocos ou ferramentas que precisarem no decorrer do jogo, e neste modo contém uma barra em que indica a saúde, fome e armadura do jogador, que indica as suas necessidades. O personagem sentirá fome, sofrerá dano por quedas e monstros surgirão para atacá-lo com frequência - na maioria das vezes, sem motivo.

Criativo: Neste modo, o jogador terá acesso a uma quantidade infinita de quase todos os blocos e itens disponíveis, e pode destruí-los instantaneamente. Os jogadores são invulneráveis e não tem fome, saúde e pode voar. Ele é dedicado apenas à construção, não

oferecendo qualquer tipo de desafio e dando acesso direto aos jogadores a todos os blocos que existem em *Minecraft*, sem precisar captar recursos. Ainda assim, se algum bloco ficar no seu caminho, você pode destruí-lo com um único clique. O jogador também possui acesso a alguns itens que não estão disponíveis no modo sobrevivência, neste modo os jogadores terão apenas que se preocuparem em usar a sua criatividade para suas construções no mundo virtual do jogo.

Aventura: No modo aventura os jogadores podem interagir com objetos, como alavancas e botões e diferente do modo criativo, no modo aventura eles só podem quebrar blocos com ferramentas, neste modo os blocos não podem ser destruídos livremente. Somente é possível destruir blocos utilizando as ferramentas corretas, picareta para pedra, machado para madeira, pá para terra e assim por diante. Dessa forma, é possível criar mapas e fases mais parecidas com as de jogos comuns.

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*.



Figura 1: tela inicial do *Minecraft* no modo criativo.

A escolha de trabalhar o jogo no modo “criativo” foi dada pela facilidade que ele proporciona, tornando a aplicação do jogo mais prática para os alunos, nesse modo o jogo oferece alguns recursos já prontos, ou seja, nos outros dois modos os usuários teriam que produzir os blocos que iriam precisar, por exemplo, “blocos de madeira” para possuir blocos em formato de madeira o usuário tem que derrubar árvores e guardar a madeira obtida para possuir blocos nesse formato e no modo criativo não os blocos já vem prontos o usuário tem apenas que usar sua imaginação e criatividade para usufruir das ferramentas disponíveis.



Figura 2: painel de recursos disponíveis no *Minecraft*

O *Minecraft* é um dos temas mais procurados nos mecanismos de busca e domina a lista dos vídeos mais assistidos do *Youtube*. E por ser um jogo bastante flexível permite que inúmeras atividades diferentes ocorram em seus mundos virtuais.

A escolha pelo *Minecraft* deu-se porque ele é um jogo de mundo aberto, cheio de possibilidades para trabalhar qualquer matéria em sala de aula, por ser um jogo de simulador de construção ele é um dos mais indicados a se trabalhar em aula, pelo fato de não ter missões específicas e nem enredo definido o que estimula a criatividade do aluno.

Outro motivo da escolha pelo jogo se deu 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.

Há pouco tempo foi lançado o *minecraftEDU* um pequeno programa dos Estados Unidos, Finlândia, Austrália e China que aborda a plataforma *minecraft* nas escolas colocando-a na grade de matérias para os alunos de 8 a 12 anos. Este *minecraft* não é o mesmo que os usuários jogam em casa mas sim parecido um software mais simples, uma biblioteca livre de mundos, atividades (como reconstrução de castelos antigos e monumentos). Apesar de ter o *minecraftEDU* optamos utilizar a versão comercial, ela por sua vez, proporciona mais motivação aos alunos e por ser uma versão em que eles já estão mais familiarizados.

4 O JOGO DIGITAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO

O acesso e a aquisição de dispositivos digitais são cada dia mais frequente. Percebe-se que maioria das crianças, por exemplo, já cresce manuseando algum tipo de 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, comunicam-se, divertem-se 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.

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. 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.

Segundo Prensky (2010, p.23), a três motivos para acreditar na aprendizagem através dos jogos digitais:

- A aprendizagem baseada em jogos digitais está de acordo com a necessidade e estilo de aprendizagem da geração atual e das futuras gerações.
- A aprendizagem baseada em jogos motiva porque é divertida.
- A aprendizagem baseada em jogos digitais é incrivelmente versátil, possível de ser adaptada a quase todas as disciplinas, informações ou habilidades a serem aprendidas e, quando usada de forma correta é extremamente eficaz.

A utilização dos jogos digitais é uma alternativa em que ela não consiste somente em uma revisão ou um reforço. A utilização desses jogos na educação proporciona um grande aumento de interesse por parte dos alunos, o jogo quando utilizado de maneira correta, mostra a riqueza que ele trás, fazendo com que os alunos sintam-se mais entusiasmados com os conteúdos para trabalhar.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa foi realizada em uma escola de Ensino Fundamental da rede privada, e a escolha pela a instituição de ensino foi influenciada pelo levantamento que foi realizado de maior percentual de alunos que possuíam dispositivos digitais móveis (*smartphone* e *tablet*), os quais seriam usados na aplicação da pesquisa. Os sujeitos participantes da pesquisa foram alunos das turmas de 4º e 5º ano de Ensino Fundamental I, e os alunos que participaram da pesquisa realizada possuíam faixa etária de 07 á 10 anos de idade.

O primeiro passo para a realização deste trabalho foi a visita na escola na qual debatemos a aplicação e viabilização da pesquisa junto com a direção e a professora de Artes e Literatura. Posteriormente foi realizada a visita às turmas, onde foi feito um levantamento de quantos alunos possuíam os recursos necessários para que os alunos pudessem fazer uso do jogo *Minecraft*, disponível na versão 13.0.

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 feito a leitura se seria em grupos ou individualmente, e após a leitura, os alunos deveriam recriar cenas dos textos lidos no ambiente virtual do jogo.

A utilização do jogo foi feita nas aulas de ambas as disciplinas, no decorrer da atividade os alunos deveriam criar seu “mundo” no jogo, e após a criação, eles terão a liberdade de navegar em seu “mundo virtual”, para recriarem as cenas da historia lida por eles.

5.1 Aplicação da pesquisa

Ao dar início a pesquisa, trabalhamos com livros paradidáticos, escolhido pela professora, pois todo semestre ela trabalha com os alunos a leitura de um livro paradidático, eles fazem a interpretação e desenham no “caderno” as cenas que continham no texto, então como já era de costume ela sugeriu quais textos foram lidos, de forma individualmente, pois cada aluno possuía seu livro.

Como forma de melhorar na compreensão, a professora decidiu fazer posteriormente a leitura individual, uma nova leitura coletiva, na qual o pesquisador fez a leitura em voz alta para ajudá-los na interpretação. Demorou cerca de 20 minutos a leitura.

Os alunos do 4º ano fizeram a leitura do livro paradidático “A amizade que vale a pena.”, (Rosa, A; Batista, J.), onde eles usariam sua criatividade para criar o mundo dos personagens da história lida, só que de maneira um pouco diferente, desta vez eles irão utilizar o mundo virtual do jogo *minecraft* para exporem sua criatividade.

Após a leitura e interpretação do texto, demos início a produção no jogo *minecraft*, no qual os alunos começaram a explorar sua criatividade para darem “vida” ao que estavam em suas mentes referentes aos textos lidos, os alunos se sentiram muito motivados e envolvidos com o jogo, mostrando assim mais interesse no conteúdo trabalhado em sala.



Figura 3: aluno do 4º ano utilizando o *Minecraft*.



Figura 4: casa produzida pelos alunos do 4º ano no mundo virtual do *Minecraft*.



Figura 5: interior da casa construída pelos alunos.

E com os alunos do 5º ano trabalhamos com o livro paradidático “A princesa Coralina e os sete magnos do infinito”, (Regina, K.) na qual os alunos optaram em construir o castelo da princesa, usando sua criatividade para desenvolver a atividade no mundo virtual do jogo.



Figura 6: Alunos do 5º ano utilizando o jogo.



Figura 7: Construção dos alunos do 5º ano no jogo.

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

6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com os dados recolhidos a partir de observações, foi percebido que os alunos ficaram muito entusiasmados quando eles foram informados de que eles usariam o jogo *minecraft* para fins educacionais. Muitos deles já tinham conhecimento sobre o jogo e alguns já o jogavam.

Durante a aplicação do jogo observamos a interação deles com o jogo, eles pareciam muito absorvidos e interessados na atividade, e exibiram altos níveis de envolvimento em seu esforço para que suas construções ficassem bonitas e conforme se passavam as aulas percebíamos que eles ficavam mais envolvidos e com maior interesse na interpretação da história através do jogo.

Durante a intervenção os alunos permaneceram calmos apesar do grande impacto que o jogo trouxe para eles, e notávamos a satisfação que eles tinham em falar do jogo e que estavam muito ansiosos para o uso do jogo em sala.

Os alunos foram observados durante a atividade e todo o envolvimento e discussões sobre a atividade durante todas as aulas durante a utilização do *Minecraft*. Percebemos que os alunos desenvolveram um comportamento de colaboração, quando passaram a jogar junto com outros colegas, sem a ordem do professor. Muitas vezes, os alunos que já estavam

familiarizados com *Minecraft* foram observados ajudando os alunos menos experientes. E muitas vezes os alunos expressavam decepção quando era hora de terminar a atividade.

Houve uma grande porcentagem dos alunos que ficou mais animados em relação a vinda para as aulas. Muitos deles perguntavam quando era a próxima aula que iriam utilizar o jogo. A professora compartilhou que tinha percebido o aumento do interesse pelas disciplinas e que destacavam as aulas como mais divertidas.

Dessa forma, nas aulas onde *Minecraft* foi utilizado, a professora relatou o aumento no envolvimento dos alunos e a motivação. E afirmou que a maioria dos alunos relatou que gostaram da utilização de *Minecraft* e queriam usá-lo novamente em outras aulas e disciplinas.

A partir do questionário aplicado observamos que a professora gostou muito de trabalhar com o jogo em sala, pois nunca havia trabalhado com jogos digitais em aulas “Muito interessante, pois possibilita ao aluno uma união entre a leitura e tecnologia” relatou a professora. Sobre a experiência que teve durante a aplicação do jogo nas aulas notamos que ela ficou muito satisfeita, pois observou que os alunos estavam mais motivados em assistir as aulas da disciplina e destaca também “Foram aulas de intensa descontração, que provocaram nos alunos um estímulo para a leitura, visto que sabiam que no próximo momento desenvolveriam a criatividade a partir da interpretação do texto analisado”.

A partir da pesquisa realizada, pode-se perceber que os alunos poderão perceber nossas intenções pedagógicas ao usar o jogo como ferramenta didática na sala de aula. Quando seguimos a sequência da leitura e interpretação de texto, para depois a criação livre de um ambiente virtual, os alunos puderam compreender que a utilização do jogo envolvia o aprendizado, mas de uma maneira mais interativa e divertida.

7 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.

Minecraft é um jogo excepcional, com muitas características que o tornam um ambiente atraente para aprendizagem baseada em jogo. Ele estimula a resolução de problemas e criatividade, e é imersiva e envolvente. E o seu uso na educação trás impressões positivas e

os resultados já verificados em outros trabalhos relacionados, reforçaram os resultados sobre a atividade.

E esse estudo trás a ideia da inserção, de uma linguagem educacional (formal e informal) dialógica, lúdica, que possibilita que o aluno seja um agente ativo do seu aprendizado, produtor e multiplicador de novos conhecimentos. (CANIELLO, 2014).

Os resultados obtidos mostram que a realização das atividades previstas demonstraram um bom desempenho dos alunos com o jogo, e então concluímos que o uso do jogo *Minecraft*, quando bem articulado, favorece o processo de ensino aprendizagem, criando um ambiente do agrado dos estudantes, que propicia um maior desenvolvimento social, lógico e criativo, fazendo com que os alunos sintam-se mais motivados com conteúdos trabalhados em aulas, pois a utilização desses recursos a cada dia se tornam mais presentes em seu cotidiano.

DIGITAL MINECRAFT GAME USE IN TEACHING PROCESS LEARNING

ABSTRACT

This current works presents a research that aims to investigate the utilization of *Minecraft* game in a didactic point of view applied to Portuguese and Arts subjects. As well as the digital games, this resource brings to teachers the possibility of create situations to explore creativity, curiosity and reasoning development. To develop this research, we choose to use a methodology based on observation, and we collect results by applying a questionnaire to the teachers about the game usage impressions. Based on the researched literature and in the results, we realized that tools like this game could play a big role in the students learning process, due to the motivational role and also the creativity stimulation.

Keywords: Technology in education, Digital games, *Minecraft*.

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.

CANIELLO. A. **O potencial significativo de games utilizados na educação**, Sorocaba-SP, v. 2, n. 4, 2014. Disponível em: < <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php?journal=triade&page=article&op=view&path%5B%5D=2115&path%5B%5D=1855> >. Acesso em: 28 set. 2016.

CAGNINI, H, et al. Mundo virtual minecraft: uma experiência no ensino de circuitos digitais, Porto Alegre, RS, 2015. Brasil. Disponível em: < <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wei/2015/022.pdf> >. Acesso em: 27 set. 2016.

LEVAY, P. *et al.* Uma Experiência de Uso de Jogos Digitais como Ferramentas de Apoio para Aprendizagem de Inglês por Crianças. In: 4º CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO E 10ª CONFERÊNCIA LATINO-AMERICANA DE OBJETOS E TECNOLOGIAS DE APRENDIZAGEM, 2015, Recife, Brasil. Disponível em: < <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/5022/3432> >. Acesso em: 28 set. 2016.

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

SAVI, R, et al. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 1, 2008. Disponível em: < <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310> >. Acesso em: 29 ago. 2016.

SCHIMIDT, D. SUTIL, N. 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%20intera%C3%A7%C3%A3o%20do%20ser%20humano%20com%20o%20ambiente.pdf> >. Acesso em: 29 jul. 2016.

SCHLEMMER, E., *et al.* 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.

VICTAL, Enza, *et all.* **Aprendendo sobre o uso dos jogos digitais na educação**. In: 4º CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO E 10ª CONFERÊNCIA LATINO-AMERICANA DE OBJETOS E TECNOLOGIAS DE APRENDIZAGEM, 2015, Vitória, Brasil. Disponível em: < <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/5072/3477> >. Acesso em: 28 set. 2016.

FROSI, F, SCHELMMER, E. **JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR: desafios e possibilidades para pratica docente**. SBGames, 2010. Disponível em: < <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf> > Acesso em: 29 set. 2016.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS VII – PATOS
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

Questionário

1. Disciplina que leciona

2. Há quanto tempo?

3. Você já conhecia o *minecraft*?

Se sim, Tinha pensando na possibilidade de trazer para sala de aula?

Se não? O que achou da aplicação desse jogo na sala de aula?

4. Você acha que os alunos demonstraram interesse na ferramenta?

5. Você acredita que esse jogo pode ser utilizado em outras disciplinas? Quais?

6. Você teria outra sugestão para o uso do jogo com os alunos?

7. Costuma trabalhar com algum recurso de tecnologia digital em sala de aula?

Se sim, quais?

Se não, por quê?

8. Comente sobre a experiência que tivemos durante a aplicação do jogo em suas aulas.

Obrigado!