



RELEVÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS EM METODOLOGIAS ATIVAS: MINECRAFT NO ENSINO TRANSDISCIPLINAR E MULTIMODAL NO CONTEXTO PÓS PANDÊMICO

Relevance of digital games in active methodologies: Minecraft in transdisciplinary and multimodal education in the post-pandemic context

Relevancia de los juegos digitales en metodologías activas: Minecraft en la educación transdisciplinaria y multimodal en el contexto post pandemia

Maria Alcione Cavalcante¹
Adriana Carvalho Capuchinho²
Rafael Lisboa da Silva³

Resumo: Descrevemos ação desenvolvida com o jogo digital *Minecraft*, como recurso de ensino transdisciplinar e multimodal no contexto pós pandêmico. Fundamentamos a pesquisa na proposta de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) para sequências didáticas (SD), na pedagogia dos multiletramentos (KALANTZIS, COPE, PINHEIRO, 2020) e na educação para a autonomia (FREIRE, 1984). Realizamos uma pesquisa-ação, descritiva e interpretativa em uma SD com estudantes do 9º ano do ensino fundamental no Colégio Estadual João da Silva Guimarães, em Silvanópolis (TO) no gênero memórias e no uso dos tempos verbais. Os estudantes criaram um mapa de *Minecraft* com um museu onde organizaram objetos e os descreveram em um livro a ser acessado na biblioteca do jogo. Cinco estudantes motivaram-se a criar um mapa com réplicas da escola no passado, no presente e no futuro, descrevendo-as para jogar. Apresentaram ao curso de Letras na Universidade Federal do Tocantins e ao conselho de classe da escola. A experiência trabalhou com diversas áreas do conhecimento gerando grande impacto na autonomia em uma aprendizagem colaborativa de todos.

Palavras-chave: Transdisciplinaridade. Multiletramentos. *Minecraft*. Aprendizagem colaborativa. Língua Portuguesa.

¹ Licenciada em Letras – Língua Portuguesa. Universidade Federal do Tocantins (UFT); Porto Nacional, Tocantins, Brasil. E-mail: alcioneletrasporamor@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8756099493976068>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0008-0847-504X>

² Doutora em Estudos Linguísticos e literários em Língua Inglesa. Professora adjunta do curso de Letras - Língua Inglesa; Universidade Federal do Tocantins (UFT); Porto Nacional, Tocantins; BRAZIL, Email: driowlet@uft.edu.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4424399125926215>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-4034-306X>.

³ Licenciado em Letras – Língua Portuguesa. Mestrando em Letras, Universidade Federal do Tocantins (UFT); Porto Nacional, Tocantins, Brasil. E-mail: rafaelletras19@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6864046888357920>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-2483-4611>

Abstract: We describe an action developed with the game *Minecraft* as a transdisciplinary and multimodal teaching resource in the post-pandemic context. We base the research on the proposal by Dolz, Noverraz and Schneuwly (2004) for didactic sequences (DS), on the pedagogy of multiliteracies (KALANTZIS, COPE, PINHEIRO, 2020) and on education for autonomy (FREIRE, 1984). We carried out an action-research, descriptive and interpretative in a DS with students of the 9th grade of elementary school at Colégio Estadual João da Silva Guimarães, located in Silvanópolis (TO) in the genre of memories and in the use of verb tenses. The students created a *Minecraft* map with a museum where they organized objects and described them in a book to be accessed in the game's library. Five students were motivated to create a map with replicas of the school in the past, present and future, describing them to play. They presented the work to the Languages course at the Federal University of Tocantins and to the school's class council. The experience worked with several areas of knowledge, generating a great impact on autonomy in collaborative learning by all.

Keywords: Transdisciplinarity. Multiliteracies. *Minecraft*. Collaborative learning. Portuguese language.

Resumen: Abordamos la experiencia desarrollada con el juego *Minecraft* como recurso didáctico transdisciplinario y multimodal en el contexto pospandemia. Nos basamos en el procedimiento de secuencias didácticas, la pedagogía de las multialfabetizaciones y la educación para la autonomía. Realizamos una investigación acción descriptiva e interpretativa en un SD con estudiantes del noveno año de la enseñanza básica del Colegio Estadual João da Silva Guimarães, en Silvanópolis (TO), en el género de los recuerdos y el uso de tiempos verbales. Los estudiantes crearon un mapa de *Minecraft* con un museo donde organizaron objetos y los describieron en un libro en la biblioteca del juego. Se motivó a cinco estudiantes a crear un mapa con réplicas del colegio en el pasado, presente y futuro, describiéndolos para jugar. Lo presentaron en el curso de Letras de la Universidad Federal de Tocantins y en el consejo de clase de la escuela. La acción trabajó varias áreas del conocimiento, generando autonomía y aprendizaje colaborativo para todos.

Palabras clave: Transdisciplinarietà. Multialfabetizaciones. *Minecraft*. Aprendizaje colaborativo. Idioma portugues.

Introdução

Ao retomarmos às aulas presenciais em um período pós pandemia de Covid 19 não pudemos deixar de nos preocupar com o cenário em que muitas escolas da rede pública nacional ainda se encontram, pois desprovidas de recursos e dispositivos digitais que auxiliem o processo ensino-aprendizagem. Estamos diante de uma geração conectada, e que no período de isolamento teve mais acesso a dispositivos de tecnologia digital, como também ampliaram o contato com diversos ambientes digitais, utilizando-os para desenvolver as atividades de aprendizagem ou para outra finalidade que os manteve distraído durante o período de mudanças de suas rotinas diárias.

Nos últimos anos as metodologias de ensino vêm tentando se adequar aos processos de desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). No entanto,

seu uso nas práticas escolares ainda é distante da realidade de muitas instituições de ensino, em específico as da rede pública, ainda que conste dos documentos nacionais e estaduais reguladores do ensino.

A partir de uma roda de conversa com uma turma do 9º ano, solicitamos a eles um texto livre a respeito do que pensavam das aulas regulares e quais seriam suas propostas para melhorar a aprendizagem e a concentração em sala de aula. Como descrição das aulas com livros, cadernos e lousa obtivemos que são desmotivadoras, os conteúdos são repetitivos e não trazem aprendizagem significativa na vida dos estudantes. Quanto a sugestões de como desenvolver o interesse pelo conteúdo previsto e debatido em aula, eles foram enfáticos em dizer que seria muito motivador usar recursos digitais com os quais pudessem interagir com os colegas como os jogos eletrônicos.

De fato, ao trabalharem com o *Minecraft*, Albernaz, Martins da Silva e Albernaz (2023) destacam que os jogos eletrônicos trazem a ludicidade valiosa para a aprendizagem e constituem elementos socioculturais. Segundo eles, os jogos eletrônicos:

possuem a capacidade de atraírem e capturarem seus usuários com gráficos bidimensionais e tridimensionais, sons, personagens, roteiros, autenticidade, ludicidade, liberdade poética e estética, desafios de jogabilidade, entre outras formas de entretenimento (ALBERNAZ; MARTINS DA SILVA; ALBERNAZ, 2023, p. 92).

Pelos textos dos estudantes, percebemos que a educação, ainda nos moldes do século XX, não capta a atenção e nem desperta o interesse de um público que vivencia a era das tecnologias digitais e grandes mudanças nas relações sociais. A realidade vivenciada fora do ambiente escolar é diversa, sendo que, a grande maioria dos jovens, tem contato cotidiano com tecnologias digitais, mesmo que apenas através de um celular dos pais ou em casa de amigos.

De forma a colaborar com a ampliação do uso de TDICs na educação, realizou-se uma pesquisa-ação, descritiva e interpretativa⁴ (BORTONI-RICARDO, 2014) para avaliar a possibilidade de se trabalhar os diversos componentes curriculares e a interdisciplinaridade fazendo uso de jogos digitais, no caso deste artigo, o jogo *Minecraft*, junto a estudantes do 9º

⁴ A pesquisa foi desenvolvida a partir do grupo de estudos Tecnologias Digitais E Multimodalidade no Ensino de Línguas e Literaturas, liderado por Adriana C. Capuchinho e com registro CNPq.

ano do Colégio Estadual João da Silva Guimarães, localizada em Silvanópolis (TO), dentro do componente curricular de língua portuguesa, para se trabalhar o conteúdo referente aos tempos verbais do modo indicativo (pretérito perfeito, presente e futuro do presente).

Para tal, utilizamos como referencial teórico, Paulo Freire (2002), no que tange a reflexão-ação-reflexão do professor e a autonomia na aprendizagem. A pedagogia dos multiletramentos (KALANTZIS, COPE, PINHEIRO, 2020) nos leva a considerar os contatos culturais e práticas sociais diversos, dentro de novos modos de se comunicar que demandam novas formas de ensino. A BNCC (BRASIL, 2018) propõe o trabalho com gêneros textuais para o desenvolvimento tanto de leitura e escrita, como também dos elementos da língua, além do domínio dos meios digitais. Por fim, baseamo-nos na proposta de sequências didáticas para os gêneros textuais orais e escritos desenvolvida por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004).

A partir das reflexões levantadas a pergunta que motivou o trabalho foi: Como os jogos podem ser utilizados como parte da metodologia de ensino dentro dos componentes curriculares da educação básica para atingir seu público-alvo com aprendizagem significativa e ativa?

A docente regente da turma pesquisou o que poderia trabalhar com eles e adquiriu um curso sobre programação no *Minecraft*, focando também na inteligência emocional, algo que os estudantes também precisam no período pós pandêmico. Após estudar o curso, criamos uma sequência didática visando trabalhar o gênero textual entrevista, focando os tempos verbais do modo indicativo como parte do conteúdo linguístico. Por fim, os estudantes realizariam a produção textual usando os tempos verbais estudados dentro de um livro criado dentro do *Minecraft* para esse fim.

Cinco estudantes pediram para criar réplicas da escola no passado, presente e futuro e descrever cada uma dentro do jogo usando os tempos verbais adequados. Assim fizeram, escreveram um resumo expandido, apresentaram o trabalho ao conselho da escola e foram convidados a apresentarem em uma aula do curso de Letras da UFT em Porto Nacional. O convite se deu para que os acadêmicos de Letras tivessem contato com o resultado obtido por uma professora egressa do curso em uma perspectiva inovadora.

Percebemos que o jogo *Minecraft* consegue ser atrativo e captar a atenção do estudante, fazendo com que os conteúdos linguísticos e outros possam ser trabalhados de

forma mais significativa e colaborativa promovendo o protagonismo e autonomia dos estudantes.

Observamos que, uma vez que não se trata de um jogo de tabuleiro com regras fixas, mas desenvolvido dentro de um software que permite a criação pelos estudantes, promoveu-se maior interação, engajamento, autonomia e colaboração maior dos envolvidos, contribuindo para a aprendizagem com grupos, ao invés de apenas o docente criando comunidades em ambientes virtuais de aprendizagem convencionais como Moodle ou Google Classroom com participações individuais e pequena interação em discussões nos comentários.

Referencial Teórico

Em nossas aulas, priorizamos sempre o diálogo, o trabalho com apresentação de seminários, debates, mapas mentais e outras metodologias ativas a fim de, partindo do conhecimento prévio de mundo dos estudantes, motivar a aprendizagem significativa, como também o desenvolvimento da colaboração e da aprendizagem autônoma em um ciclo de aprender a aprender. Nesse sentido, nossa proposta fundamenta-se desde o início, em encontrar formas de engajar os estudantes a serem protagonistas de sua aprendizagem após seu retorno às atividades presenciais na escola, ainda dispersos e com dificuldades de atenção. Para tal apoiamo-nos em Freire que nos diz:

Não é difícil compreender, assim, como uma de minhas tarefas centrais como educador progressista seja apoiar o educando para que ele mesmo vença suas dificuldades na compreensão ou na inteligência do objeto e para que sua curiosidade, compensada e gratificada pelo êxito da compreensão alcançada, seja mantida e, assim, estimulada a continuar a busca permanente que o processo de conhecer implica. Que me seja perdoada a reiteração, mas é preciso enfatizar, mais uma vez: ensinar não é transferir inteligência do objeto ao educando, mas instigá-lo no sentido de que, como sujeito cognoscente, se torne capaz de entender e comunicar o entendido. É neste sentido que se impõe a mim escutar o educando em suas dúvidas, em seus receios, em sua incompetência provisória. E ao escutá-lo, aprendo a falar com ele (FREIRE, 2002, p. 55).

A construção de conhecimentos descrita por Freire se dá na colaboração entre estudantes e motiva sua autonomia, mas precisa ocorrer entre professores e estudantes como demonstraremos. Desse modo, também o processo de ação-reflexão-ação do professor é posto em movimento.

As perspectivas freirianas para construção de conhecimento influenciaram as abordagens de ensino de linguagens dentro da sala de aula com propostas de pedagogias voltadas a análise crítica. A pedagogia dos multiletramentos proposta pelo Grupo de Nova Londres (GNL) primeiramente em 1996 enfoca as transformações socioculturais e enfatizam as novas formas de comunicação que renovam as práticas sociais, sem, contudo impor qualquer cultura dominante:

na realidade emergente, ainda existem déficits reais, como a falta de acesso ao poder social, à riqueza e a símbolos de reconhecimento. O papel da pedagogia é desenvolver uma epistemologia do pluralismo que proporcione acesso sem que as pessoas tenham de apagar ou deixar para trás diferentes subjetividades. Essa deve ser a base de uma nova norma (GNL, 2021, p. 33).

Assim, a partir das transformações das produções de sentido a partir de novas tecnologias e das cada vez mais intensas relações interculturais complexas, Roxane Rojo (2013), sintetiza o conceito de multiletramentos do GNL:

A adição do prefixo ‘multi’ ao termo letramento não é uma questão restrita à multiplicidade de práticas de leitura e escrita que marcam a contemporaneidade: as práticas de letramento contemporâneas envolvem, por um lado, a multiplicidade de linguagens, semioses e mídias envolvidas na criação de significação para os textos multimodais contemporâneos e, por outro, a pluralidade e diversidade cultural trazida pelos autores/leitores contemporâneos a essa criação e significação (ROJO, 2013, p.14).

A abordagem da pedagogia dos multiletramentos está presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018) que traz competências e habilidades gerais e específicas de cada área do conhecimento a serem atingidas pelos estudantes, ao invés de conteúdos engessados. Quanto a multimodalidade e uso dos dispositivos e recursos digitais, destacamos a competência geral número 5:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p.9).

A partir da BNCC, as Diretrizes Curriculares do Tocantins (DCT) (TOCANTINS, 2019) adequam os multiletramentos e outros de seus pontos à educação do estado. Assim,

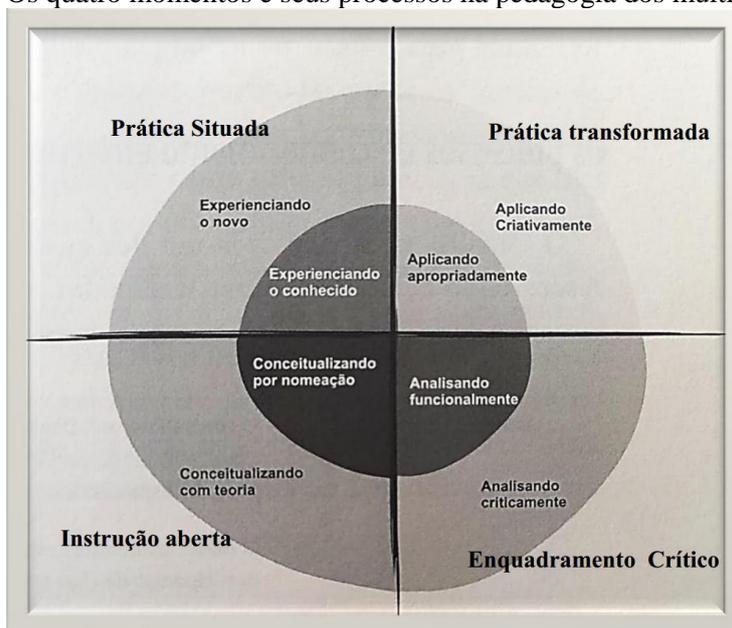
nossa proposta encontrou respaldo nos documentos da educação nacional e estadual, ainda que o desenvolvimento das competências digitais ainda seja muito militado por deficiências de recursos e de capacitação dos docentes na rede pública.

Em linhas gerais, a pedagogia voltada para os multiletramentos, segundo Kalantzis, Cope e Pinheiro (2020) divide-se em quatro momentos que não seguem necessariamente sempre a mesma ordem:

Na chamada a *Prática Situada* dá-se ênfase às práticas que fazem parte das culturas dos aprendizes, já na *Instrução Aberta* introduzem-se critérios de análise crítica para as práticas conhecidas, enquanto no *Enquadramento Crítico* destaca-se a reflexão dos contextos e propósitos sociais para que, na *Prática Transformada*, os aprendizes “refaçam”, ressignifiquem sentidos e possam transitar entre os contextos, tornando-se, desse modo, designers de sua própria aprendizagem e agentes transformadores de seu meio (CAPUCHINHO; SILVA, 2020, p. 3356).

No quadro abaixo pode-se observar os quatro momentos e os processos em cada um:

Figura 1 - Os quatro momentos e seus processos na pedagogia dos multiletramentos



Fonte: COPE; KALANTZIS; PINHEIRO, 2020

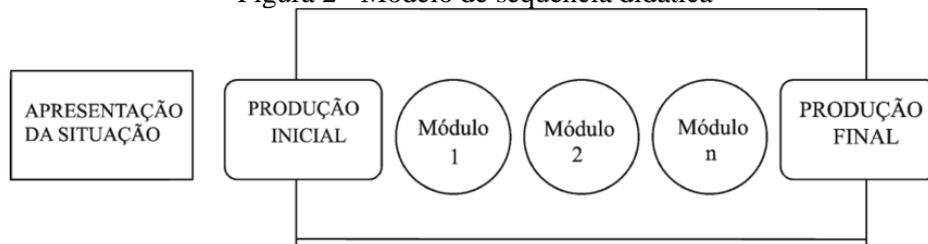
Outro aporte para nosso trabalho foi a proposta de sequências didáticas (SD) desenvolvidas para o ensino dos gêneros da oralidade e da escrita com atividades sequenciadas organizadas em módulos, tantos quantos forem necessários para a abordagem do

gênero trabalhado, em vários encontros. (DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, 2004). Os propositores afirmam que:

Uma seqüência didática tem, precisamente, a finalidade de ajudar o aluno a dominar melhor um gênero de texto, permitindo-lhe, assim, escrever ou falar de uma maneira mais adequada numa dada situação de comunicação. O trabalho escolar será realizado, evidentemente, sobre gêneros que o aluno não domina ou o faz de maneira insuficiente; sobre aqueles dificilmente acessíveis, espontaneamente, pela maioria dos alunos e sobre gêneros públicos e não privados (DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, 2004, p. 97).

Partindo da proposta dos autores, a SD inicia-se com a *apresentação da situação* na qual discute-se a expressão oral ou escrita que os estudantes realizarão observando seus conhecimentos do tema. Em seguida elaboram uma produção textual inicial, oral ou escrita, que corresponde ao gênero trabalhado de acordo com seus conhecimentos iniciais a partir da qual o professor pode avaliar as capacidades já adquiridas e adequar as atividades da SD às necessidades da turma. A seguir, iniciam-se os módulos, constituídos por várias atividades ou exercícios que darão os instrumentos necessários para o domínio do(s) gênero(s) trabalhados, pois os problemas são trabalhados de maneira sistemática e aprofundada. As questões linguísticas do gênero são trabalhadas dentro dos módulos, assim como sua organização, meios de divulgação etc. No momento da produção final (que pode ser realizada ao longo da SD), o estudante pode usar os conhecimentos adquiridos e, com o professor, avaliar seu desenvolvimento.

Figura 2 - Modelo de seqüência didática



Fonte: Dolz, Noverraz e Schnewly, 2004

A pedagogia dos multiletramentos encontra apoio na proposta de seqüências didáticas, especialmente ao ampliarmos o conceito de texto para além do verbal oral ou escrito considerando a imagem (estática ou em movimento), os sons não verbais, o tátil, o gestual, o espacial, organizados em textos multimodais ou não. Ambas as abordagens podem ser unidas

em prol do protagonismo dos estudantes em sua aprendizagem e encontram raízes na perspectiva freiriana. A seguir relatamos como desenvolvemos os procedimentos a partir do referencial.

Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida entre março e dezembro de 2022, em uma turma de 22 estudantes do 9º ano da Escola João da Silva Guimarães, localizada no município de Silvanópolis, estado do Tocantins.

Realizamos pesquisa qualitativa e descritiva com coleta de dados por pesquisa-ação em observação participante e análise interpretativa. Para Günther (2006, p. 202) uma das formas da pesquisa qualitativa se dá pela “ênfase no caráter processual e na reflexão”.

A pesquisa qualitativa deu suporte para coleta e análise, já que esta proposta procura demonstrar ações realizadas em conjunto com os estudantes dentro e fora do ambiente escolar. Procedemos análise interpretativa da ação no ambiente digital. Bortoni-Ricardo, (2008) destaca que, no interpretativismo,:

Não há como observar o mundo independentemente das práticas sociais e significados vigentes. Ademais, e principalmente, a capacidade de compreensão do observador está enraizada em seus próprios significados, pois ele (ou ela) não é um relator passivo, mas um agente ativo (BORTONI-RICARDO, 2008, p. 32).

Por se tratar de um trabalho no qual há estreita associação entre aprendizado por meio da resolução de um problema/dificuldade, para se promover mudanças que contribuam para ensino-aprendizagem, escolheu-se trabalhar com a pesquisa-ação. Segundo Thiollent (2009), pode-se definir a pesquisa-ação como:

um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativos (THIOLLENT, 2009, p.16).

Como mencionamos anteriormente, os estudantes voltaram às aulas normais em 2022 com problemas emocionais e de foco, além de dificuldade de desconectar-se dos celulares.

Assim, pensamos em uma pesquisa cuja abordagem nos levasse a possibilidades de solução do problema e permitisse a participação ativa e colaborativa dos estudantes.

Carr e Kemmis (1988) definem a pesquisa-ação, especificamente no ensino, como:

uma forma de indagação auto-reflexiva empreendida pelos participantes em situações sociais, a fim de melhorar a racionalidade e a justiça de suas próprias práticas, seu entendimento dessas práticas e as situações dentro das quais elas têm lugar. (CARR; KEMMIS, 1988, p.174).

Tal indagação precisa, estar ligada ao próprio fazer docente, pois aquele o maior conhecer de sua sala de aula e de como uma aula acontece, é o próprio docente que, dentro da sua própria situação, poderá vir a diagnosticar as dificuldades e habilidades dos seus estudantes, refletir sobre como e porque acontecem a partir disso isso, agir especificamente para aquele problema (ENGEL, 2000, p. 184)

Os estudantes precisavam ser incluídos ativamente na pesquisa e não apenas realizar uma atividade. Segundo Barkley, Cross e Major (2006), a aprendizagem colaborativa prevê estudantes trabalhando em pequenos grupos para atingir metas compartilhadas de aprendizagem. Observamos já em Vygotsky (1984) a proposta de colaboração a fim de alcançar-se aprendizagem que não se atingiria individualmente. Para ele, partindo da concepção de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) um auxilia o outro naquilo que domina melhor agindo como um andaime que permite que se alcance objetivos maiores de aprendizagem conjuntamente. Assim, o professor é um mediador do conhecimento, mas também os outros estudantes atuam juntos e todos ensinam e aprendem.

Como procedimentos, foi realizada, inicialmente, uma roda de conversa a fim de debaterem dificuldades e propostas metodológicas que lhes fossem atrativas e didáticas. Em seguida, houve uma produção textual em que deveriam expor suas opiniões sobre o ensino corrente, suas dificuldades e propostas. De modo geral, afirmaram que deveria haver mais atividades digitais.

A docente pesquisou e chegou ao jogo *Minecraft Education* que permitia a criação pelo jogador, pois:

O *Minecraft* é um jogo digital no qual é possível fazer construções usando blocos do qual o mundo virtual é feito. O jogo foi desenvolvido pela empresa *Mojang Specifications*, que atualmente pertence à *Microsoft* e pode ser jogado em diferentes plataformas e suportes. Com a classificação indicativa “livre” o jogo rapidamente conquistou fãs no mundo inteiro. Ao iniciar no jogo, o jogador é inserido em um, dentre vários ambientes (biomas) em um mundo virtual. Este mundo possui recursos ilimitados e na mesma proporção dos recursos terrestres. [...] Também são construídos no formato de blocos os animais, rios e personagens. Há vários ambientes que poderão ser explorados e consecutivamente modificados pelos jogadores (FRANCISCO, 2018, p. 84).

A partir disso, comprou o curso *Programação Minecraft* e o levou aos estudantes, bem como o *Minecraft Education*. A eles foi pedido que criassem um museu com objetos antigos que conheciam e uma biblioteca dentro do *Minecraft* após a professora fazer as demonstrações e estudarem os tempos verbais. Depois da produção dos ambientes no jogo, escreveram em um livro na biblioteca, baseando-se na atividade proposta no curso comprado pela professora para trabalhar os tempos verbais.

A partir dessa produção inicial, criamos uma SD (DOLZ, NOVERRAZ, SCHNEUWLY, 2004) no gênero memória a ter produção final dentro do mundo a ser criado no jogo. Incluímos em nossa SD um último momento de socialização da produção final e autoavaliação dos estudantes.

Em seguida, um grupo de estudantes pediu para realizar algo que estivesse mais próximo de sua comunidade: a construção da memória da escola em um mundo jogável de *Minecraft*. Ao terminarem, foram orientados a escreverem um resumo expandido como relato de experiência sobre a importância dos jogos no ensino e o apresentarem a uma banca de professores na UE.

Desenvolvendo uma proposta colaborativa com os estudantes

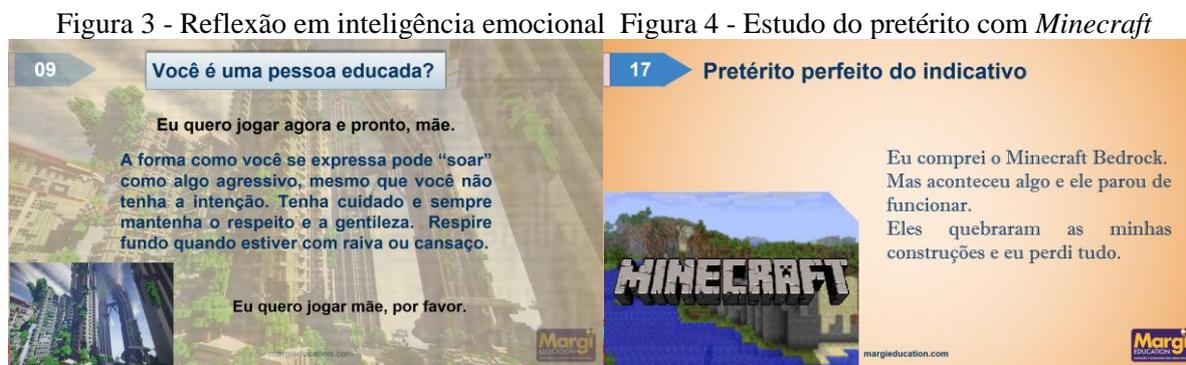
Ao retomar as aulas presenciais e sem mais obrigações de uso de máscaras e distanciamento, não foi fácil para uma docente recém formada deparar-se com uma turma de 9º ano em que alguns se encontravam com o emocional muito fragilizado. Além disso, todos encontravam-se com atenção hiper conectada em jogos digitais, assim, como consequência, tornou-se um desafio despertar neles a atenção pelos temas que tentávamos trabalhar com eles. Observando este cenário sem rendimento, e sem interação ou colaboração, houve a

necessidade de desenvolver meios, dentro de nossas possibilidades e da escola para despertar interesse da turma pela aprendizagem. Ao iniciar as atividades de produção textual colocamos as cadeiras em círculo e começamos a dialogar com eles observando qual o conhecimento prévio da turma a respeito do tema, para, em seguida, propormos que cada um desenvolvesse um texto sugerindo mudanças dos métodos de ensino, especialmente da língua portuguesa que é nossa área. O diálogo foi produtivo e eles se sentiram importantes ao terem a oportunidade de sugerirem mudanças. Cada texto foi lido e, na aula seguinte, cada estudante teve a oportunidade para ir à frente e defender as sugestões que abordou em seu texto. A maioria dos textos sugeria que os dispositivos e recursos digitais estivessem mais presentes como elementos de metodologias no ensino público, e que as aulas fossem mais dialogadas e menos copiadas do quadro ou do livro didático, pois que sentido fazia copiar no caderno um algo do livro a que eles têm acesso durante o ano todo?

Não seria mais simples e significativo o professor apontar a atividade explicar, fazer leitura dialogada, e a partir dela pedir deles a própria produção relacionada às competências e habilidades gerais e de Língua Portuguesa do conteúdo proposto pela BNCC (BRASIL, 2018)? Foi então que nos pusemos a pesquisar alternativas que contemplassem os multiletramentos (COPE, KALANTZIS, PINHEIRO, 2020) enfatizando o domínio de tecnologias digitais na produção de conhecimento. Enfim, compramos um curso que traz ideias de como trabalhar linguagens a partir de jogos digitais, e procurei um conteúdo de jogo digital que conhecíamos um pouco por observação. Criamos uma sequência didática a fim de trabalhar os modos verbais dentro do jogo *Minecraft Education*. Primeiro abordamos o uso dos tempos verbais com exposição dialogada e, em seguida, a proposta para que eles desenvolvessem os modos verbais criando um mundo no jogo. A turma gostou, com exceção de seis estudantes que alegaram não ter acesso a meios tecnológicos. Contudo, o curso sobre o *Minecraft* que fizemos trazia atividades que se poderia utilizar fora de dispositivos, mas o objetivo é o uso do digital. Procurou-se também usar equipamentos da UE, da professora e dos colegas.

No segundo semestre de 2022, após o levantamento com os estudantes e estudo sobre o *Minecraft Education*, iniciamos o trabalho com os módulos da SD relacionando o gênero memória e os tempos verbais do modo indicativo. O material da Margie Education para uso educacional do *Minecraft* regular já trazia material de atividades para o trabalho e adaptamos a nossa realidade. Iniciamos levantando o conhecimento prévio dos estudantes sobre o uso

dos tempos verbais com textos sobre o *Minecraft*. A proposta incluía também momentos de reflexão sobre as emoções:



Fonte: Adaptados pela professora pesquisadora de Margi Education (2022)

Para desenvolver o trabalho dos tempos verbais dentro do jogo propusemos a atividade *Desafio no Mundo de Blocos Minecraft*, no qual foi desenvolvido um projeto no modo criativo do jogo⁵ a fim de criarem um museu com objetos relacionados à história ou acontecimentos de sua cidade, Silvanópolis no estado do Tocantins. Para cada objeto a ser retratado colocariam um livro a ser aberto ao clicar e escreveriam um texto no passado sobre ele e o que representa. Cada livro deveria conter no mínimo cinco frases no passado perfeito do indicativo.

Figura 5 - Mundo com museu e biblioteca



Figura 6 - Livros sobre tempos verbais



Fonte: Adaptados pela professora pesquisadora de Margi Education (2022)

Os resultados impressionaram, e, como docente iniciante, nos alegamos com a qualidade do envolvimento e aprendizado dos estudantes. Além do jogo, também foi pedido que eles desenvolvessem uma produção textual sobre a relevância das tecnologias para o

⁵ No modo criativo, o jogador não é “atacado” por personagens do jogo quando anoitece e pode construir à vontade.

aprendizado, abordando a experiência de usarem essa metodologia ativa e como desenvolveram o conteúdo relativo aos tempos verbais dentro do jogo. Observamos que 90% da turma relatou que nunca mais esqueceria o que são modos e tempos verbais, e, ao realizar uma avaliação com exercícios individuais e sem consulta, pudemos conferir que houve aprendizagem efetiva.

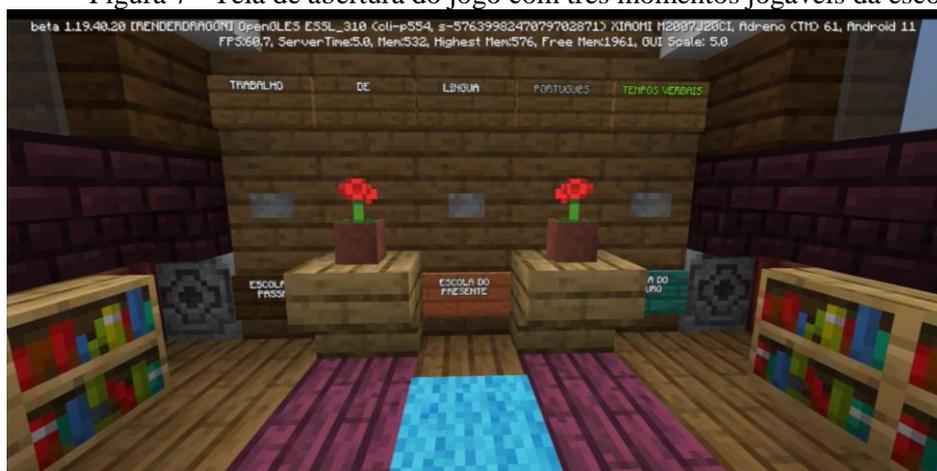
Demos a atividade como finalizada, pensando que estavam satisfeitos com o conhecimento que haviam adquirido por meio da proposta em ambiente digital, mas nos enganamos! Após a avaliação, um grupo de cinco estudantes da turma do 9º ano nos procurou, propondo ir além do que já havia sido trabalhado junto a eles com o *Minecraft*.

Estudantes realizando prática transformada

Após reflexão, percebemos que seria o momento de realizarem uma prática transformada, ou seja, realizar uma produção criativa por eles mesmos. Desse modo, propusemos que avançassem a outros gêneros textuais e escrevessem um pequeno artigo em conjunto e o desafio de defender o pensamento deles diante da importância dos jogos tecnológicos como metodologia de ensino, em princípio apenas para a turma. Seria a oportunidade de uma prática oral e textual acadêmicas.

Eles aceitaram e foram além, pois propuseram criar, dentro do jogo, réplicas da escola no passado, no presente e como a idealizavam para o futuro e demonstraram dentro dos tempos dos modos verbais como era a escola no passado, usando o pretérito perfeito do indicativo, como é a escola hoje com o presente do indicativo, e como eles desejavam ver a escola no futuro do presente do indicativo. Na tela de abertura, encontramos três entradas que levam à escola nos três momentos.

Figura 7 - Tela de abertura do jogo com três momentos jogáveis da escola



Fonte: SILVA; BRITO; CUNHA; BOMFIM; DASSOLER, 2022b.

Trabalhar o passado perfeito do indicativo exigiu deles uma pesquisa em que entrevistaram seus pais e pessoas da cidade para coletar dados de como realmente era a escola há mais de 40 anos e construí-la no jogo tal qual os relatos orais e documentos encontrados.

Figura 8 - Área externa da escola no passado



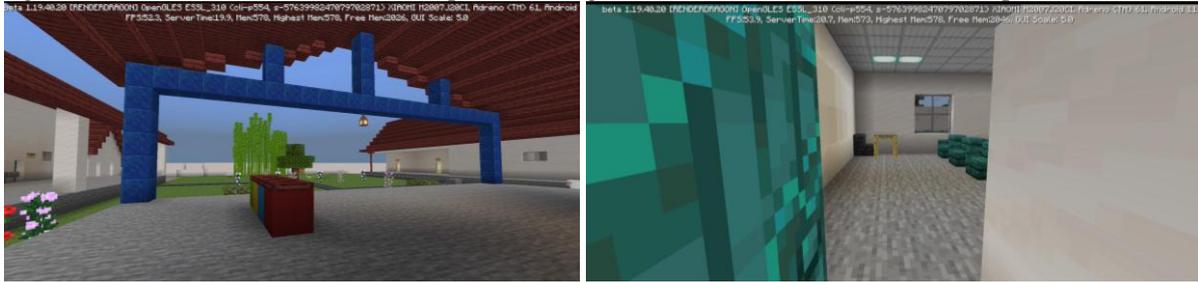
Figura 9 - Parte da área interna no passado



Fonte: SILVA; BRITO; CUNHA; BOMFIM; DASSOLER, 2022b.

Para o modo presente do indicativo eles colocaram na réplica a realidade atual da escola com todos os espaços de seu cotidiano e a descreveram de acordo com seu olhar.

Figura 10 - Área externa da escola do presente Figura 11 - Sala de aula da escola do presente



Fonte: SILVA; BRITO; CUNHA; BOMFIM; DASSOLER., 2022b.

Para o futuro do presente do indicativo eles trabalharam uma réplica da escola demonstrando como esperam ela se encontre em algumas décadas.

Figura 12 - Entrada da escola do futuro



Figura 13 - Auditório da escola do futuro



Fonte: SILVA; BRITO; CUNHA; BOMFIM; DASSOLER, 2022b.

A partir de sua experiência, os estudantes Darley Araújo da Silva, Fabrício Aguiar Brito, João Paulo de Oliveira Cunha, Matheus Dassoller e Vitor Daniel Mendes Bomfim, escreveram um relato após a leitura do artigo de Capuchinho e Silva (2020) e de orientações da docente pesquisadora, Maria Alcione Cavalcante, que, por sua vez foi orientada pela professora Adriana Capuchinho, docente do curso de Letras da Universidade Federal do Tocantins (UFT) a pedir o relato deles e também a realizar o seu enquanto docente.

Em seu relato escrito, os estudantes destacaram que:

um dos maiores problemas dos professores hoje em dia é despertar interesse do aluno pelo conteúdo e deixá-lo focado somente na aula, principalmente o público estudantil do 6º ao 9º anos que desviam sua atenção facilmente, principalmente quando fazem algo muito repetitivo, que é o caso do sistema de educação atual. Por isso é necessário encontrar maneiras de atrair o interesse deles. Entendemos que jogos eletrônicos são perfeitos para isso, pois, além de serem muito divertidos, as crianças, os adolescentes e mesmo adultos passam a ter maior interesse pelo conteúdo ensinado quando este é desenvolvido em softwares (SILVA; BRITO; CUNHA; BOMFIM; DASSOLER, 2022a).

Observamos que não somente jogos criados para serem educacionais podem ser relevantes para o ensino-aprendizagem, mas também os desenvolvidos pelos professores e até pelos próprios estudantes, auxiliando o desenvolvimento dos estudantes envolvidos em diversas habilidades e competências específicas e gerais. Jogando, a criança inventa, descobre, desenvolve habilidades novas, novos pontos de vista, criticidade, autonomia, ampliação das relações interpessoais com colaboração e aprimora o uso de recursos digitais. Porém, vale ressaltar a necessidade de alguns cuidados, pois o jogo não deve ser o único recurso disponível, visto que este deve ser um elemento adjunto na aprendizagem. Outros fatores muito importantes a se ter cuidado são o tempo que os estudantes serão expostos aos jogos, pois o ideal é que não ultrapasse 2 horas e que a faixa etária indicada pelo jogo seja adequada à idade do público escolar (SILVA, BRITO, CUNHA, BOMFIM, DASSOLER, 2022a).

A fim de comprovar que é possível trabalhar qualquer componente curricular e mesmo inter/transdisciplinarmente fazendo uso dos jogos, os estudantes relataram a proposta que desenvolveram dentro do jogo *Minecraft*. Neste foi introduzido um trabalho de língua portuguesa sobre os tempos verbais, entretanto, foi necessário buscarem informações históricas, geográficas, arquitetônicas, bem como entrevistas com moradores de longa data no município, além de realizarem cálculos geométricos para disposição das construções e ambientes de modo geral e desenvolverem concepções artísticas. Caso houvesse mais tempo e se pudesse criar um projeto transdisciplinar, conhecimentos de outras áreas além de língua portuguesa, história, artes e geografia, como sociologia, antropologia, biologia, educação física entre outras a fim de relacionar passado, presente e futuro da unidade escolar e de seu entorno.

Os estudantes propuseram criar dentro do jogo, usando o modo criativo deste, réplicas do Colégio Estadual João da Silva Guimarães demonstrando os tempos dos modos verbais em três fases: como era a escola no passado usando o pretérito perfeito do indicativo, como é a escola atualmente com o presente do indicativo, e como visualizam a escola no futuro do presente do indicativo. Ao trabalhar o passado perfeito do indicativo e chegar ao que foi a unidade escolar há 4 décadas, foi necessário fazer um levantamento histórico entrevistando as pessoas pioneiras da cidade para coletar dados de como realmente era a escola há mais de 40 anos e consultando registros fotográficos e documentos escritos sobre a cidade, o bairro e a

EU. Desse modo, os estudantes também lançaram mão de pesquisa histórica juntamente com a linguagem escrita, verbal e imagética.

Para o modo presente do indicativo foi desenvolvida uma réplica mostrando a realidade atual da escola com disposição meticulosa dos prédios com salas e laboratórios, área externa e ginásio. Por fim, para o uso do futuro do presente do indicativo, a réplica demonstra como esperam que a escola se encontre em um futuro não muito distante. Nessa parte, os estudantes puderam dar vazão a sua criatividade e a seus desejos para o ambiente escolar em que estavam inseridos. Assim, os espaços são mais amplos, há ginásios de diversos esportes, incluindo ginástica, mas especialmente uma biblioteca muito completa e laboratórios de informática e de ciências.

Diante dos resultados, tanto do trabalho, como da construção das réplicas nos diferentes momentos da escola, bem como com o uso dos tempos verbais ao se caminhar pelo espaço criado, nos veio a motivação de os colocar para uma defesa de um mini artigo escrito por eles com apresentação a uma banca avaliadora composta de dois professores dos anos finais do Ensino Fundamental, além da docente orientadora, como um rito de passagem para o Ensino Médio.

Ao saber do impacto na UE e ver a qualidade do texto e do jogo feito pelos estudantes, a professora orientadora da UFT, convidou-os a apresentarem seu jogo e a falarem do processo para uma turma do 1º período do curso de Letras na UFT. O convite foi aceito e prepararam a apresentação em minúcias com slides interativos na temática de Minecraft e um vídeo demonstrativo sobre o mundo que criaram.⁶ A professora orientadora cadastrou o evento como extensão na UFT e Rafael Lisboa da Silva, orientando desta e coautor deste trabalho, ajudou na criação do convite, dos slides e do certificado, bem como os assessorou na apresentação.

Na noite da apresentação, além da turma em cuja aula apresentariam com anuência da Profa. Dra. Dalve Batista de Oliveira, houve participação da turma do 8º período e de acadêmicos do programa Residência Pedagógica, ambos levados pela Profa. Dra. Rubra Pereira Araujo. Os pais dos cinco estudantes, a diretora da UE, Cleonice Guimarães Souza, a orientadora pedagógica, Luciene Sousa Ramos e o professor da turma, Wando Milleno Correia Nascimento, compareceram e ficaram surpresos com a qualidade do trabalho. Os estudantes apresentaram sua proposta e responderam às perguntas da plateia com

⁶ O vídeo pode ser acessado em: <https://youtu.be/5J5YYznYfv0>

desenvoltura, mostrando pleno conhecimento de seu trabalho, destacando a interdisciplinaridade entre língua portuguesa, história, geografia, matemática e artes.

Fotografia 1 - Estudantes apresentam o mundo que criaram na UFT



Fonte: Acervo dos pesquisadores, 2022

A diretora da UE entendeu a relevância da atividade e sua repercussão dentro e fora da unidade escolar. Desse modo, viu por bem que a defesa dos estudantes ocorresse durante o conselho de classe, pois todos os professores veriam. Os professores fizeram perguntas, especialmente quanto a interdisciplinaridade. Os estudantes exemplificaram informando que precisaram fazer cálculos, organizar disposição, cores e texturas, consultar fotos, documentos, bem como entrevistar equipe da escola e outros moradores mais antigos para entenderem não apenas como era a construção, mas também a realidade naquele momento.

Fotografia 2 - Defesa do artigo no conselho de classe da UE



Fonte: Acervo dos pesquisadores, 2022.

O impacto desse movimento iniciado pela professora Autora 1 foi visível tanto no interesse da turma pela aprendizagem de modo geral, como também dos outros estudantes da UE e no contentamento dos pais. Toda unidade escolar se viu motivada para novas atividades e compreendeu que é possível engajar os estudantes e alcançar resultados. Segundo a coordenadora de apoio pedagógico, Livina Teixeira de Araújo, em depoimento gravado pela professora Autor 1,

Foi um divisor de águas para nossa escola, principalmente para a turma do 9º ano. Eu achei que você, apesar de ser nova no caminho de professora, foi, e é, uma pessoa muito engajada. [...] Você é muito interessada para que os alunos possam crescer. Isso é muito importante na vida de um docente. Eu acho que a importância do professor na vida do aluno é muito grande, é uma coisa assim espetacular. Eu tenho certeza que esses alunos jamais vão esquecer de você e jamais vão esquecer essa oportunidade que vocês deram para eles para expressar isso que já tinha dentro deles e só precisava ser estimulado e orientado. É esse o nosso papel, é orientar estimular para que eles mesmos possam ser protagonistas do seu próprio trabalho e da sua própria vida.

Em maio de 2023 surgiu a oportunidade de apresentarmos o processo e os resultados da inclusão de tecnologias digitais através do jogo *Minecraft* na UE em evento conjunto do I Congresso Internacional de Humanidades Digitais, Cultura e Ensino e do II Simpósio Nacional em Mídias, Tecnologias e História (I CIHDCE e II SNMTH). Nossa proposta foi aceita e apresentada pela professora orientadora⁷. Apesar de não participarem da apresentação *online*, todos os envolvidos estavam presentes na transmissão ao vivo, pois foi um momento de reconhecimento nacional de todo o trabalho desenvolvido por todos.

Após todo esse percurso, a diretora da UE, Cleonice Guimarães Souza, nos deu seu depoimento:

⁷ A apresentação pode ser acessada em: <https://youtu.be/mV8HYTfbDFw> (20min) ou todas as apresentações do dia na página do evento no canal MITECHIS: <https://www.youtube.com/live/oqgz86rz8E?feature=share> (a partir de 3:13:00 do vídeo)

Para a nossa escola, ver a professora desenvolver essa atividade com a turma do 9º ano foi algo muito inspirador, visto que essa turma era um desafio para escola, não só em termos de aprendizagem, mas também por vários motivos socioemocionais. Através dessa atividade de usar os jogos digitais como metodologia de ensino, e ver nossos alunos do 9º ano fazendo uma defesa de TCC, sendo convidados para apresentar em uma universidade federal, vendo esse trabalho ganhar nome até em eventos internacionais, isto foi muito inspirador, não só para a equipe de outras disciplinas, mas também para todo o público estudantil da nossa escola, pois presenciamos alunos desinteressados se inspirarem nesses garotos a ponto de se dedicarem mais na escrita, nas pesquisas, e nas apresentações de trabalhos principalmente quando se fala de apresentar em slides.

Entendemos que o diálogo é uma ferramenta para construir em conjunto, compartilhar e adquirir outros conhecimentos, além de despertar curiosidades de se aprender mais e buscar desenvolver mais conhecimento de forma autônoma, pois a aprendizagem não se finda na aprendizagem escolar regular. Para esse público de 9º ano, que atualmente já adentrou uma nova fase no Ensino Médio, foi de extrema importância tornarem-se mais confiantes e adquirirem o domínio de exposição oral, habilidades de pesquisa e escrita em diversos modos semióticos, seja no registro escrito manual ou na escrita multimodal em ambientes digitais.

Conclusões

O projeto que, em princípio, era uma experimentação, mostrou-se incentivador dos estudantes, da docente orientadora na unidade escolar, da docente orientadora na universidade, seu orientando do mestrado e, finalmente, dos acadêmicos do curso de Letras na UFT. Ou seja, construiu-se um elemento de aprendizagem em rede.

Os estudantes na unidade escolar sentiram-se protagonistas de sua aprendizagem e também criadores de conhecimento compartilhado com professores em formação e devolveram o trabalho iniciado pelos docentes do curso de Letras com a docente da escola. Essa ação motivou a todos os que participaram direta ou indiretamente, desde a administração e coordenação pedagógica da UE, estudantes do 9º ano e suas famílias, bem como toda a comunidade escolar, além da docente de Língua Portuguesa que desenvolveu a SD, sua antiga orientadora na UFT, o mestrando colaborador e os demais ex-professores da docente iniciadora da ação, os quais viram seu empenho na universidade dar frutos. Por fim, mostrou aos novos acadêmicos do curso de Letras que há muito que pode ser feito e que há muitas alegrias na docência e que desenvolver metodologias ativas usando recursos digitais é

possível, mesmo para docentes iniciantes. Assim, sentimo-nos todos motivados a continuar a rede envolvendo universidade e escola e desenvolver muitas outras pesquisas e ações transdisciplinares envolvendo cada vez mais as tecnologias digitais.

Referências

ALBERNAZ, F. B. de, MARTINS DA SILVA, L. G., & Albernaz, V. B. de. Game Minecraft: uma abordagem sociocultural e digital. **Convergências: Estudos Em Humanidades Digitais** 1(01), 2023. p. 91–109. Disponível em: <https://doi.org/10.59616/conehd.v1i01.92> Acesso em: 20/07/2023.

AMORIM, G.; CAPUCHINHO, A. C. 2. O uso do software HagáQuê e a literatura:

incentivando a leitura e a produção de textos multimodais no ensino médio. **Fólio: Revista de Letras**. V. 11, N. 2. Vitória da Conquista: 2019.

BARKLEY, E. F., CROSS, K. P., MAJOR, C. H. **Collaborative learning techniques: a handbook for college faculty**. Califórnia: Jossey-Bass editors, 2006.

BORTONI-RICARDO, S. M.. **O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> Acesso em: 14/09/2022.

CARR, W; KEMMIS, S. **Teoria crítica de la enseñanza**. Barcelona: Martinez Roca, 1988.

GRUPO DE NOVA LONDRES (CANDEM et al.). **Uma pedagogia dos multiletramentos: desenhando futuros sociais**. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B.. Sequências Didáticas para o oral e para a escrita: apresentação de um procedimento. SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95–128.

ENGEL. G. I. Pesquisa-ação. Educar, Curitiba: Editora da UFPR. n. 16, p.181-191, 2000. Disponível em: http://www.educarevista.ufpr.br/arquivos_16/irineu_engel.pdf Acesso em: 30/07/2023

FRANCISCO, C. N. P.. **Uso do Minecraft para a produção de contos**. Garanhuns: Dissertação apresentada ao PROFLETRAS, da UFRPE.

FREIRE, P.. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P.. **Letramentos**. Campinas: UNICAMP, 2020.

MARGI EDUCATION. <https://www.margieducation.com> Acesso em: 30/07/2023.

MINECRAFT EDUCATION. <https://education.minecraft.net/pt-pt>. Acesso em 02/04/23

SILVA, D. A.; BRITO, F. A.; CUNHA, J. P. O.; BOMFIM, V. D. M.; DASSOLER, M. A. **importância dos jogos tecnológicos como metodologia de ensino**. Trabalho de conclusão do curso fundamental. Silvanópolis: 2022a. Disponível em: <https://1drv.ms/w/s!AuZdHMZ368gxh-s6Xel7wE29Nijvxw?e=onqgJ7> Acesso em: 30/10/2023.

SILVA, D. A.; BRITO, F. A.; CUNHA, J. P. O.; BOMFIM, V. D. M.; DASSOLER, M. A. **Apresentação do mundo de *Minecraft*: Escola João da Silva Guimarães**. Video para Trabalho de conclusão do curso fundamental. Silvanópolis: 2022b. Disponível em: <https://youtu.be/5J5YYznYfv0> Acesso em: 31/07/2023.

TOCANTINS. **Diretrizes Curriculares do Tocantins do Ensino Fundamental**. Linguagens: língua portuguesa língua inglesa arte e educação física. Palmas: SEDUC, 2019. Disponível em: <https://central.to.gov.br/download/209818>. Acesso em: 20/07/2023.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Recebido em: 27 de setembro de 2023

Aceito em: 30 de outubro de 2023
