



Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

RELATO DE EXPERIÊNCIA, USO DA GAMIFICAÇÃO COM A FERRAMENTA MINECRAFT EDUCATION PARA AÇÕES EDUCACIONAIS NO ENSINO PROFISSIONAL

Autor JULIANO ZELINKA RODRIGUES

Email: juliano.rodriques@ms.senac.br

Resumo. A utilização da gamificação vem ganhando cada vez mais espaço nos ambientes educacionais como fator de engajamento entre os alunos e também como ferramenta de promoção das competências necessárias para o desenvolvimento profissional. O presente artigo apresenta uma breve experiência na utilização da gamificação da plataforma Minecraft Education, para construção de um Shopping Center, buscando desenvolver a criatividade, a colaboração e a resolução de problemas em um contexto desafiador, mas, que aliados às práticas de ensino inovadoras, tem potencial para contribuir no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento do aprendiz.

1. Introdução

A tecnologia está presente em diversas áreas de nossas vidas, sendo cada dia mais utilizada no ambiente escolar para proporcionar um aprendizado mais dinâmico, atrativo e significativo para os alunos por meio de metodologias ativas. A ferramenta Minecraft Education permite que os alunos assumam papel de jogador e criador, permitindo construir cenários, e aliado a gamificação e aprendizagem baseada em problemas, o docente pode propor um contexto desafiador ao aluno, para que estes criem seus mundos para resolver as situações propostas, colocando-os no centro do processo, permitindo que os estudantes com mais experiência ajudem os demais, criando uma socialização do conhecimento, uma aprendizagem mais efetiva e crítica [JESSE 2019]. Neste contexto, este artigo apresenta o relato de experiência sobre a utilização da ferramenta Minecraft Education em um curso de Educação Profissional da Turma de Televidas, com objetivo de desenvolver a competência.

2. Relato de Experiência aplicando o Minecraft com a Turma de Televidas.

A experiência foi aplicada na turma de Aprendizagem Profissional Comercial de Serviços de Televidas, da instituição <omitido para revisão>, que em seu modelo pedagógico organiza os cursos em estruturas curriculares, cuja competência é a própria unidade curricular, visando com que os alunos formados tenham domínio técnico-científico em seu campo profissional, com visão crítica sobre a realidade e as ações que realiza e apresente atitudes empreendedoras, sustentáveis e colaborativas. O planejamento do trabalho docente que norteia o desenvolvimento das aulas é organizado com situações de aprendizagem que podem ser entendidas como conjunto organizado e articulado de ações a serem realizadas pelos alunos, propostas e orientadas pelo docente, com o objetivo de promover o desenvolvimento de competências. Seu planejamento parte da premissa de que o aprendizado profissional deve ser significativo, problematizador e trazer a figura do aluno para o centro da cena pedagógica, como sujeito ativo de sua própria aprendizagem.

No total, 25 alunos participaram do desenvolvimento da atividade utilizando o jogo Minecraft



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

Education, durante aulas remotas da unidade curricular Planejar e Organizar as Ações de Vendas.



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

O docente tinha como objetivo a interação dos alunos por meio da gamificação, proporcionando uma nova experiência para os alunos.

Os conhecimentos abordados na situação de aprendizagem, utilizando o Minecraft Education, foram os 4Ps do marketing que define os quatro pilares básico para qualquer estratégia de marketing sendo: Produto, Preço, Praça e Promoção. De forma colaborativa, a turma escolheu a criação de um Shopping Center para a aplicação do que aprenderam utilizando o Minecraft Education.

A atividade foi proposta dentro da situação de aprendizagem que integra o ciclo ação-reflexão-ação, sendo a primeira ação o planejamento das atividades que levam ao aluno realizar o fazer profissional da competência, a reflexão que são planejadas atividades que mobilizam os elementos da competência como atitudes e valores e a segunda ação que leva ao aluno novamente o fazer profissional, mas de uma nova forma, atendendo os indicadores da competência. A proposta da atividade foi dividida em 4 etapas, até a conclusão do objetivo.

Na primeira etapa, os aprendizes estudaram e pesquisaram mais acerca dos conceitos dos 4Ps do marketing e sua aplicabilidade no âmbito organizacional e logo mais de como utilizá-los na prática e na construção do mundo dentro do Minecraft, dando subsídio à criação do Shopping Center, utilizando o conhecimento dos pilares, definindo a forma de divulgação, vendas e construção de autoridade de marca.

Na segunda etapa, os alunos realizaram o planejamento das fases de criação do Shopping Center levando em consideração os 4P's, utilizando o método PDCA, composto por 04 partes (planejar, direcionar, checar e agir). Essa é uma ferramenta de gestão muito utilizado em empresas que visa a identificação e correção de problemas em um negócio de forma ininterrupta, e que ainda ajuda a melhorar os processos contínuos no decorrer do planejamento estratégico, que neste caso é a construção do Shopping Center e a aplicabilidade dos 4Ps do marketing.

A terceira etapa ocorreu a divisão da turma em cinco grupos, com a escolha de dois desses alunos, com mais facilidade na utilização do Minecraft, para terem os cargos de gerente e outro de supervisor. Assim, tendo o papel de líder (gerente) de todos os grupos, que tinha como objetivo verificar, durante a construção dos mundos, se estava sendo executado o que foi planejado. E dentro de cada grupo foi definido um outro líder (supervisor), que tinha como função auxiliar o grupo nas dúvidas na construção do mundo. Nesta etapa, os grupos definiram o que iriam construir dentro do Shopping Center, onde cada um escolheu construir uma loja dentro do Shopping, e base do projeto criada de forma colaborativa entre todos os grupos. Toda a interação e discussão foi mediada pelo docente em aula.

Na quarta etapa, os alunos iniciaram a construção do mundo do Shopping Center, ao longo do desenvolvimento, o líder (gerente) acompanhava as equipes verificando se o que foi planejado estava sendo construído no mundo. Caso houvesse alguma situação que não estava de acordo com o objetivo traçado, reunia-se com os supervisores para alinhar aquilo que estava no planejamento para a construção do mundo nos preceitos de sempre obedecer o ciclo do



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

planejamento. Caso alguma etapa esteja fora do objetivo, o grupo responsável pela aquela construção iria refazer todo o ciclo do planejamento com o PDCA para que fosse alinhado ao

objetivo da criação do projeto dentro dos conceitos aplicados. Após o planejamento realizado em conjunto com os aprendizes, iniciou-se uma ambientação na ferramenta Minecraft Education, para que todos os alunos sanassem dúvidas sobre como realizar as atividades.

3. Metodologia

Desenvolver a gamificação aplicando a plataforma Minecraft Education em um ambiente digital, onde se permite as mais variadas criações, tornando-se interessante, quando falamos de aplicabilidade de competências. O plano de aula tem como foco, não apenas a criação do mundo e a jogabilidade, mas sim, o plano pedagógico, é nesse momento a importância no docente como mediador ter um visão sistêmica para criar diversas situações e experimentos que possibilitam a dificuldades no mundo do jogo, colocando em prática o processo do planejamento dentro da criação do Shopping Center.

4. Análise de Dados

Analisando o que foi proposto dos 100% dos aprendizes, tivemos 85% de total engajamento e 15% alocados ao planejamento da construção do Shopping Center. Atendendo aos conhecimentos de marketing, promoção de vendas e canais de vendas, também ficou muito evidenciado o desenvolvimento de habilidades, sendo o principal, o trabalhar em equipe.

Inicialmente, a proposta despertou nos alunos a vontade de jogar por diversão, o que, com o decorrer da atividade, foi sendo substituído pelo processo de aprendizagem, já que deveriam planejar as ações para obtenção dos resultados. Com isso, todos os aprendizes tiveram suas ações e direções no âmbito do trabalho com 100% das menções atendidas em todos os indicadores educacionais. Conforme mostra-se na Figura 1 e 2.

Figura 1. Parte Externa do Shopping



Figura 2. Parte Interna do Shopping



5. Conclusão

Então, podemos afirmar, que o uso do Minecraft, nos transparece com muita convicção a criatividade, planejamento, administração do tempo, tomada de decisão e trabalho em equipe. Fica muito evidente a colaboração e participação entre os aprendizes, construída ao longo de todo o processo, porém, o uso da gamificação como ferramenta pedagógica torna-se mais fácil para os alunos que já possuem certo conhecimento em jogos. Por outro lado, a colaboração entre os aprendizes ficou evidente ao longo do processo, bem como a autonomia, sendo o papel do professor de mediador do processo.

6. Referências

Borges, S.d.S., Reis, H. M., Duirelli, V.H., Bittencourt, I. I., Jaques, P. A., and Isotani, S. (2013). Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE), volume 24, page 234.

Cagnini, H., Charão, A., Barcelos, P., and de Azevedo, B. (2015). Mundo virtual Minecraft: uma experiência no ensino de circuitos digitais. In Anais do XXIII Workshop sobre Educação em Computação, pages 206-215. SBC.

JESSE, N, F. (2019). Cultura da convergência e participação: possibilidade dos jogos digitais nas



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

salas de aula.