

Minecraft: um jogo? Um mundo? Uma estratégia de ensino?

Raquel Cardoso de Faria e Custódio¹

Eliane Pozzebon²

Instituto Federal Catarinense, DDE, Brasil¹

Universidade Federal de Santa Catarina, PPGTIC, Brasil²



Figura 1: Minecraft se assemelha a um "lego virtual".

RESUMO

Minecraft tem conquistado um espaço significativo em várias esferas. Sua abrangência não se restringe somente as crianças, visto tratar-se de um “lego virtual”, mas incluem muitos adultos que se dedicam a desvendar esse mundo infinito. Por outro lado, muitos professores têm descoberto nesse jogo um caminho para utilizá-lo com estratégia de ensino, e para muitos jovens ele se transforma em um mundo que precisa ser desvendado ou um meio para construir mundos possíveis e muitas vezes impossíveis, mas sempre verossímeis. Com base em um estudo de caso em grupos de 1º ao 4º ano pretendemos demonstrar que quando bem planejado esse jogo pode se transformar em uma estratégia de ensino e, junto a isso, diversão e estímulo a criatividade.

Palavras-chave: Minecraft, estratégia de ensino, literatura.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos no decorrer dos tempos tem criado espaços em salas de aula como uma estratégia de ensino. O que se entende por gameificação, ou seja, o uso dos jogos em outras áreas que não seja o entretenimento, tem sido discutida e aplicada nas mais variadas áreas de ensino. E como sabemos não é tema novo porque

Por mais que se fale que as atuais gerações de crianças e jovens cresceram com a TV, com o vídeo, com o controle remoto, e *mais recentemente* com computador e Internet, o entendimento a respeito das mudanças propiciadas pelas tecnologias de informação e comunicação (TIC), pelas mídias digitais e pelas redes sociais está longe de ser suficientemente problematizado na escola. [1]

E quando pensamos que mesmo agora essas questões continuam em pauta e essenciais, visto que a cada dia os alunos estão cada vez

¹ e-mail: razeviche@gmail.com

² e-mail: epozzebon@gmail.com

mais aptos e envolvidos na tecnologia e principalmente aos jogos, quase a totalidade dos alunos possuem dispositivos móveis e os jogos estão disponíveis em todos esses. Entendemos assim a importância de uma investigação mais detalhada para detectar como podemos utilizar jogos como estratégias de aplicar os conteúdos.

James Paul Gee [2] em *Bons videogames e boa de ensino e aprendizagem* e não apenas transformar os jogos como mais um meio tradicional *aprendizagem* salienta que a escola deveria aproveitar os princípios encontrados nos videogames para dinamizar a aprendizagem porque em verdade todos gostam de aprender. Com isso os alunos construiriam seus meios de aprendizagem produzindo uma reflexão sobre seu conhecimento o que proporciona autoconhecimento, gerando desse modo o desenvolvimento crítico quanto ao seu processo de aprendizagem.

Os caminhos da aprendizagem têm distanciado a satisfação de aprender. Por isso o jogo como estratégia de ensino propicia a recuperação desse gosto inato, não só da criança e o jovem como de todos que se dispõem a aprender.

Os jogos normalmente apresentam uma narrativa ficcional de ação. Quando essas narrativas ficcionais podem ser construídas pelo próprio jogador abre-se um leque ainda maior de possibilidades. O que também acontece com a literatura porque ao ler uma narrativa seja ela curta ou longa o jovem também pode enxergar um sem par de caminhos relacionados à sua leitura. Normalmente a literatura se encontrou distante das práticas preferidas pelos alunos, em grande parte, em virtude das formas tradicionais de ensino e, infelizmente, ainda encontramos esse cenário. Porque isso se dá devido as formas tradicionais de leitura que

[...] é praticada tendo em vista o consumo rápido de textos, ao passo que a troca de experiências, as discussões sobre os textos, a valorização das interpretações dos alunos tornam-se atividades relegadas a segundo plano. A quantidade de

textos “lidos” (será que de fato são “lidos” pelos alunos?) é supervalorizada em detrimento da seleção qualitativa do material a ser trabalhado com os alunos. [3]

Com o Minecraft os alunos podem interpretar e ter sua visão materializada no próprio jogo e além de poder partilhar com seus amigos sua leitura por intermédio do jogo. De modo que criar espaço para as narrativas literárias aliadas a um espaço já conhecido e, que os próprios jovens dominem, permite também uma nova forma não só de aprender como de ensinar. E ao se conhecer a história e ter a possibilidade de pensá-la em outra dimensão se enriquece o próprio texto literário. Com isso em mente é possível pensar no jogo Minecraft como um dos caminhos para trabalhar essa integração entre jogos e literatura sem perder de vista o prazer de um e de outro.

Moita [4] diz que o jogo de modo geral “oferece condições de observação, associação, escolha, julgamento, emissão de impressões, classificação, estabelecimento de relações, autonomia” o que não difere muito das possibilidades literárias. Levando em consideração as orientações curriculares, que salienta a urgência de um letramento literário e, possa desse modo, dotar o aluno da capacidade de se apropriar da literatura; torna-se legítimo criar novos espaços de apropriação e, nada melhor que um ambiente no qual esses mesmos jovens tenham domínio.



Figura 2: Personagem recriado

Cumpre-se assim um papel que não se restringe apenas a linguagem escrita e, sim, a inclui. Além de liberar a imaginação dos jovens que poderão providenciar um esquema de ação significativo por manipular não só o ambiente proposto literariamente, mas também sendo produzido dentro do jogo, sem deixar de conhecer a proposta literária transcendente ao produzir o prazer estético que se substancia em conhecimento, participação e fruição. A proposta do Minecraft e Literatura é não ter um fim em si mesma, mas permitir a seus jogadores definir suas estratégias e interesses sendo possível trabalhar com cenas e ambientes, o que sem dúvida é campo fértil para literatura. Porque patente está que a literatura permite diversas manifestações por meios diferentes, formatos únicos, novas mídias, entendem e alteram a realidade sendo dinâmica e, ao mesmo tempo inacabada, permitindo uma constante transformação. Elos fáceis de serem conectados.

2 TEORIA

Em contrapartida os jogos estão disponíveis em todos os níveis desde um celular a uma plataforma, passando pelos tablets e computadores o que de certa forma populariza os jogos em todas as classes. Com essas observações um dos objetivos propostos foi utilizar Minecraft como introdução às obras literárias no ensino fundamental e, com o desenrolar da pesquisa, nos níveis subsequentes. Justificando desse modo a criação de oficinas para

que pudéssemos avaliar as possibilidades do jogo junto aos alunos, além do mais uma maioria esmagadora joga o minecraft, dado que tivemos por intermédio de um questionário aplicado em quatro escolas públicas e uma particular do ensino fundamental. Iniciamos com duas turmas de escola pública da cidade de Araranguá. A primeira que envolvia o primeiro e segundo ano do ensino fundamental I e a segunda com alunos do terceiro e quarto ano. As oficinas foram dadas de quinze em quinze dias no laboratório de informática da UFSC campus Araranguá.

O planejamento se dividiu em dois pontos principais: a contação de história e a mesma contada (criada) no mundo minecraftiano. A primeira foi *A largatixa que virou jacaré* de Izomar Camargo Guilherme, uma história que foi contada para todas as turmas no próprio laboratório de informática.



Figura 3: Contação de história

Em seguida os alunos foram orientados a criarem no minecraft o mundo da largatixa. Não delimitamos nenhuma ação porque nos posicionamos como “consultor que sugere, não mais chefe autoritário que manda; motivador da ‘aprendizagem pela descoberta’, não mais avaliador de informações empacotadas a serem assimiladas e reproduzidas pelo aluno”, e que a imaginação e criatividade transformassem a história nesse novo mundo [5]. Como a maioria dos alunos já dominavam o jogo o resultado foi muito positivo. Visto que surgiram atividades que não foram mencionadas na orientação e eles as fizeram espontaneamente como produção de texto dentro do próprio minecraft, conforme mostra a Figura 4.

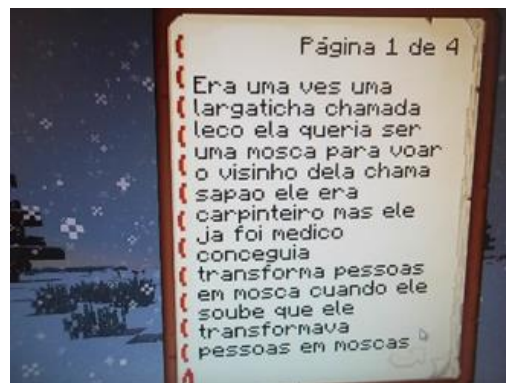


Figura 4: Produção de texto no Minecraft.

Os próximos encontros foram baseados em pequenas histórias e a um vídeo sobre a amizade. Concomitante a isso na escola a professora contava duas histórias que demandavam mais tempo: *O Reizinho Mandão* de Ruth Rocha para os 1º e 2º ano e *A Bolsa Amarela* de Lygia Bojunga para o 3º e 4º ano. Para serem

trabalhadas depois no final das oficinas. Crianças em fase de alfabetização por isso nos textos constam erros de português.

3 MINECRAFT

O jogo Minecraft pode ser jogado de várias formas em ao menos três níveis: modo sobrevivência, modo criativo e modo hardcore. Cada um tem suas especificidades que o torna em cada modo diferente e desafiador, isso o faz popular pelas variadas possibilidades, nunca um jogo é o mesmo porque permite inúmeras possibilidades.

No Minecraft o jogador tem nas mãos mundos quase infinitos de acordo com sua escolha, pode controlar a natureza quando impede que a noite se instale, com um comando o dia surge. Decide os recursos para criar seu mundo, ao construir um edifício pode ser uma casebre ou o mundo de Dom Quixote.

Isso se dá devido a um número significativo de materiais que são oferecidos ao jogador dentro de um inventário, que se dividem em blocos de construção, blocos decorativos, ferramentas, miscelânea, cada divisão contém vários itens. Desse modo o jogador produz um jogo único devido as inúmeras combinações que lhe são possíveis.

Quando joga no modo criativo no tipo superplano, ele pode customizar um mundo até sem blocos, o que, sem dúvida, é algo muito interessante tendo em consideração que tudo no Minecraft gira em torno dos blocos.

Temos no Minecraft situações constantes de riscos, exigindo de seu jogador atenção. O modo sobrevivência traz ameaças de elementos que podem destruir o jogador, se não for hábil poderá morrer de fome ou ser atacado por animais e zumbis. Dependendo das circunstâncias o jogador necessita se arriscar para conquistar novos materiais.

Ainda pode escolher o modo hardcore, que em uma decisão que não for bem planejada, poderá levar ao fim do jogo, sem conseguir recuperar aquele mundo. Os riscos se encontram em todos os níveis do jogo.

4 JOGO, ESTRATÉGIA DE ENSINO E UM MUNDO

Com as oficinas ficou evidente que o jogo Minecraft é "mais que entretenimento, passam a mobilizar esforços e a criar comunidades que se relacionam a objetivos comuns, concebendo novos mundos sociais e culturais" [6]. E um desses mundos com certeza pode incluir a literatura que pode desenvolver em seus leitores/criadores a consciência crítica do mundo lido, desenvolvido e vivido.

Por essa razão Kleiman e Moraes [7] dizem que o leitor sem experiência capta alguns sentidos do texto na interação e não quando realiza longas leituras em silêncio ou em voz alta e, sim, no diálogo que se estabelece sobre o que se leu. Ao se estabelecer essa conexão com o Minecraft se percebe que a interação se dá leitor/jogo/professor/colegas o que evidentemente enriquece ainda mais a capacidade crítica dos alunos.

Com isso sem dúvida alguma podemos lançar mão do jogo, nesse caso o Minecraft, como uma estratégia de ensino que na verdade se inicia com os alunos, visto que eles próprios dominam a jogabilidade. Enquanto o professor pode a partir dessa motivação aproveitar para desenvolver suas propostas, mas sempre ressaltando a importância do planejamento, com a consciência de aproveitar os "bons princípios de aprendizagem" que o jogo oferece e a partir dessa consciência elaborar seus objetivos. Procurar partir de uma mão contrária para não cair na armadilha de trazer o jogo e simplesmente transformá-lo em um instrumento de aplicação de um ensino engessado e tradicional.

¹ "Mods (abreviatura para modificações) são qualquer coisa que muda o conteúdo do jogo do *Minecraft* daquilo que era originalmente. Mods estão se tornando cada vez mais populares e aprofundados, acrescentando novas experiências e objetivos



Figura 5: Lagartixa

Portanto essa feliz junção abre possibilidades diversas, tanto para os alunos como para professores, o que reivindica novos mundos e novas leituras de mundo. E o que é considerado como simples entretenimento passa a ser uma maneira de se construir e desconstruir mundos, sem deixar de lado a criatividade e espontaneidade advinda das relações que se cria com a literatura. E o mais positivo está em que novas portas são abertas para as mais diversas disciplinas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo foi relatado o projeto Minecraft e Literatura que tem conquistado um espaço significativo em várias esferas dentro do próprio Laboratório de Tecnologias Computacionais (LABTEC) da Universidade Federal de Santa Catarina. Porque novas propostas para trabalhar a literatura junto ao Minecraft foram surgindo no decorrer das oficinas.

Por exemplo propomos a criação de novos mods¹ [8] que representem os personagens das histórias e assim apresentá-los aos alunos dos anos iniciais. O que seria trabalhar com o Minecraft como uma nova estratégia de ensino, ao demonstrar que o jogo se apresenta de forma a possibilitar várias abordagens. A princípio partimos das histórias e criando no Minecraft esses novos mundos literários. E com essa nova proposta em que cria-se dentro do próprio jogo um outro mundo literário possível, percebeu-se as variadas possibilidades de trabalho.

Assim essa proposta desvela que o Minecraft além de um jogo de grande receptividade pode ser uma estratégia de ensino que alcança "uma forma de repensar o processo de ensino-aprendizagem da literatura na escola" sem deixar "a busca de sintonia entre a prática pedagógica dos professores" e o que um jogo como Minecraft pode oferecer, exigindo quebra de muitos paradigmas e transformando o que para muitos é só entretenimento em uma forma de alcançar outros tantos objetivos como "as relações entre literatura e outras expressões artísticas (literatura e pintura, literatura e música, etc.)", além das variadas questões que podem ser elaboradas em outras disciplinas como geografia, matemática, história, artes etc. Levantando assim muitos desafios como o trabalho interdisciplinar [9].

Portanto o jogo Minecraft se mostrou uma excelente estratégia de ensino que nos leva a vários mundos. Não só literário, mas a todos aqueles que fazem parte de uma proposta que seja bem planejada e que enseje uma postura interdisciplinar, conjugada a quebra de paradigmas, modificando o espaço escolar em um ambiente de inovação e desenvolvimento da criticidade que deve

inteiros para o jogo. A maioria dos mods adicionar conteúdo ao jogo para alterar o jogo, mudar o aspecto criativo, ou dar ao jogador mais opções em como eles interagem com o 'Minecraft' 'mundo'. Disponível em: <<http://minecraft-br.gamepedia.com/Mods>>.

ser cultivada desde as séries iniciais. Com a positividade de ser um jogo popular e acessível.²

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem a Professora Edilene Valeriano da Escola Fundamental Rio dos Anjos de Araranguá-SC e as professoras do Colégio Aplicação da UFSC que participaram deste projeto com suas turmas de alunos. Aos membros da equipe LabTeC da UFSC que ajudaram neste projeto, especialmente o Matheus Barcelos e Marcelo Custório. Aos professores do PPGTIC, Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação. À CAPES pela bolsa-pesquisador em nível de pós-doutorado, no âmbito do Programa Nacional de Pós-Doutoramento da Capes (PNPD).

REFERÊNCIAS

- [1] M. Fantini. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. *Olhar de professor*, Ponta Grossa, v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011.
- [2] P. J. Gee. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175795X.2009v27n1p167/14515>>. Acesso em: 10 jan. 2017.
- [3] I. M. M. Silva. Literatura em sala de aula: da teoria literária à prática escolar. In: EVENTO PG LETRAS 30 ANOS, 2003. *Anais...* 2003, v. I, n. 1, p. 514-527.
- [4] F. Moita. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas, SP: Alínea, 2007.
- [5] A. C. S. Xavier. Letramento digital e ensino. In: C. F. Santos e M. Mendonça (Org.). *Alfabetização e letramento: conceitos e relações*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 1-9. v. 1.
- [6] C. R. Murta e M. G. P. F. Valadares. Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: gameficando a aula de línguas. *Horizontes de Linguística Aplicada*, ano 12, n. 1, 2013.
- [7] A. Kleiman e S. Moraes. *Leitura e interdisciplinaridade: tecendo redes nos projetos da escola*. Campinas: Mercado de Letras, 1996.
- [8] Minecraft. *Mods*. Disponível em: <<http://minecraft-br.gamepedia.com/Mods>>. Acesso em: 10 jan. 2017.
- [9] I. M. M. Silva. Literatura em sala de aula: da teoria literária à prática escolar. In: EVENTO PG LETRAS 30 ANOS, 2003. *Anais...* 2003. v. I, n. 1, p. 514-527.

² Ainda que seja um jogo pago é possível jogar *on-line*, além de estar disponível em várias plataformas, em celulares e tablets.