

## O USO PEDAGÓGICO DO *MINECRAFT* EM TURMAS DO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA REVISÃO DA LITERATURA

Lygia de Assis Silva <sup>1</sup>

### RESUMO

Cada vez mais, no processo de formação inicial e continuada dos professores, as tecnologias digitais são pautadas. Desta forma, refletimos sobre uso pedagógico dos aparatos tecnológicos. Quando falamos no processo de escolarização das crianças do ciclo de alfabetização é comum encontrarmos a ludicidade aliada ao processo de ensino, visto que, diversos estudos realizados anteriormente, pautados no discurso de Piaget, comprovam que as crianças aprendem melhor quando aprendem através do jogo e da brincadeira. Com isso, diversos autores no trazem a definição e a importância do jogo e da brincadeira. Existem vários tipos de jogos, como os de tabuleiro, de estratégia, de simulação, dentre outros e, com o advento das tecnologias digitais, os jogos digitais vem ganhando mais adeptos dentro e fora do contexto pedagógico. Como exemplo, temos o *Minecraft*, criado com objetivo de estimular os seus usuários a criarem estratégias para construir objetos, utilizando peças que possuem formato de cubo. Sabemos que o referido jogo não foi criado com o intuito pedagógico, contudo pesquisas realizadas apontam o uso significativo do *Minecraft* por educadores em diversos países. Desta forma, possuímos o objeto de analisar como se dá a relação entre o jogo *Minecraft* e o processo de aprendizagem das crianças do ciclo de alfabetização, no Brasil. Para isso, buscamos no Banco digital de Teses e dissertações (BDTD), pesquisas realizadas nos últimos cinco anos (2018 – 2022), contendo um ou mais descritores que foram estabelecidos. Como principais resultados observamos a vasta produção acadêmica na área dos jogos digitais e do ciclo de alfabetização, pesquisados separadamente. As produções sobre o *Minecraft* ainda são escassas. Ao realizamos a busca com o cruzamento dos descritores, observamos que algumas investigações foram realizadas sobre o uso de jogos digitais no ciclo de alfabetização, contudo não há registro de estudos sobre o *Minecraft* no ciclo de alfabetização.

**Palavras-chave:** *Minecraft*, Ciclo de alfabetização, Jogos digitais.

### INTRODUÇÃO

No Brasil, é cada vez maior a utilização de aparelhos com tecnologias digitais na realização de atividades de nosso cotidiano. Neste cenário, onde as crianças são consideradas nativas digitais (PRENSKY, 2001), a educação escolar tem buscado não ficar à margem da evolução digital e tendem a investir, cada vez mais, no uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDICs, como recurso pedagógico. De acordo com Gilse (2008), dentre as possibilidades para o uso das TDICs, os jogos digitais vêm ganhando destaque entre os professores e alunos, visto que proporcionam situações de aprendizagem de forma lúdica e desafiadora. Como exemplo disso, temos o jogo digital *Minecraft*, que tem por objetivo o estímulo à exploração de um espaço virtual para construção de ambientes e objetos, que,

---

<sup>1</sup> Doutoranda do Curso de Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, lygia1@hotmail.com

embora não tenha sido criado com fins educacionais, tem ganhado cada vez mais adeptos neste cenário, uma vez que possibilita exploração de conteúdos pedagógicos de forma interdisciplinar, sem que seja necessário ao aluno ou professor dominar habilidades específicas da área de programação de jogos digitais.

De acordo com Soares (2004), ao conjunto de habilidades necessárias para a boa utilização das novas tecnologias damos o nome de letramento digital. Tal termo surgiu da concepção de alfabetização e letramento difundidas fortemente na década de 1990, onde a alfabetização era compreendida como a capacidade do indivíduo em reconhecer as letras do alfabeto e utilizá-las na construção de palavras e frases simples. Já o letramento correspondia à utilização significativa do conhecimento adquirido durante o processo de alfabetização.

A necessidade de discutirmos a compreensão de alfabetização e letramento é justificada por Soares (2002, p. 156), que nos traz que o fenômeno do letramento não compreende uma única prática, mas sim modalidades diferentes de letramento, ou seja, “diferentes mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita letramentos”. Soares (2004), ainda afirma não existir apenas o letramento que é atrelado ao processo de alfabetização ou ao processo de leitura e escrita, mas letramentos, ampliando assim a discussão dentro dessa (ou dessas) temática(s). Em relação ao uso das tecnologias digitais pelas crianças em idade escolar, o estudo realizado por Borges (2013) nos revelou que o bom desempenho da criança na escola reflete em uma maior interação desses indivíduos no ambiente virtual, pois os mesmos estariam mais habilitados a utilizar os equipamentos tecnológicos, visto que reconhecem com autonomia as letras, números e símbolos, também sabendo manusear o mouse e o teclado sem dificuldades.

Em conformidade com o que foi apresentado por Borges (2013), acreditamos que a interação entre os pares no ambiente virtual contribui de forma positiva para o desenvolvimento de diversas habilidades, como o letramento digital, sendo os jogos digitais importante ferramenta no processo de interação entre os sujeitos. No contexto do letramento digital, há trabalhos que investigam o desenvolvimento dessas habilidades com alunos dos anos finais do Ensino Fundamental. Em tais estudos, como por exemplo, Silva e Abranches (2015), foram identificados que houve aprendizagem do conteúdo que fora trabalhado apenas no ambiente virtual, através do uso pedagógico do Twitter, havendo assim o desenvolvimento no nível de letramento digital desses sujeitos.

A partir dessas informações, é possível afirmarmos que as crianças com habilidades para o letramento digital possuem um bom desempenho escolar? O uso de recursos tecnológicos digitais em sala de aula garante a aprendizagem de alunos considerados nativos

digitais? A interação, as regras e os desafios propostos nos jogos digitais favorecem o desempenho do letramento digital? Diante de tais inquietações, direcionamos nossos questionamentos para o contexto em que estamos inseridos, para a realidade das nossas escolas e dos nossos alunos.

Por esse motivo, escolhemos como problema desta pesquisa o seguinte questionamento: o uso de jogos digitais influencia no desempenho escolar de crianças do ciclo de alfabetização? Desta forma, partiremos da hipótese de que o uso do *Minecraft* por alunos do ciclo de alfabetização estimula a aprendizagem dos conteúdos pedagógicos, visto que estas crianças são familiarizadas com os equipamentos tecnológicos e com o ambiente virtual, havendo assim maior interesse na resolução das atividades que lhes forem propostas.

Para tanto, temos o objetivo de mapear as produções bibliográficas que possuem como temática o uso pedagógico do *Minecraft*.

## **METODOLOGIA**

Para realização do presente estudo, buscamos, através dos descritores selecionados previamente, por pesquisas que se debruçaram sobre o uso pedagógico do *Minecraft* no ciclo de alfabetização. Tais buscas foram realizadas no Banco de Digita de Teses e Dissertações, no período de 2017 a 2022.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Para melhor compreensão do nosso campo de investigação e do nosso objeto de pesquisa, realizamos uma busca na Biblioteca digital brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Para realização dessa investigação, elegemos alguns descritores, que serão apresentados a seguir. A escolha dos mesmos se deu a partir das palavras que consideramos importantes, ou palavras-chaves, para o nosso estudo, onde variamos alguns termos com a finalidade de obtermos o resultado com maior fidelidade a este cenário de pesquisa.

No primeiro momento, realizamos a busca inserindo apenas um descritor, variando os mecanismos de busca, entre a busca pelos descritores em todos os campos das teses e dissertações, busca pelos descritores do título ou no assunto das pesquisas. Apresentaremos no quadro a seguir com os resultados obtidos nessa pesquisa.

Realizamos a busca pelo descritor “Alfabetização” com a finalidade de obtermos um cenário mais detalhado das pesquisas realizadas com crianças pertencentes ao ciclo de

alfabetização, visto que alguns autores utilizam outras expressões para se referirem a esta fase. Contudo, não temos o objetivo de investigar o processo de alfabetização escolar restringindo-se somente ao processo de aquisição da leitura e escrita, uma vez que são vastas as produções acadêmicas nesta área.

Outro fator relevante a ser destacado sobre o quadro anterior é a disparidade entre o número de pesquisas que utilizam o termo “Anos iniciais do Ensino Fundamental” e “Ciclo de alfabetização”. Sabemos que há uma ampla discussão na área educacional sobre as políticas e as competências a serem desenvolvidas durante o ciclo de alfabetização, consideramos, então, escassas as investigações com esses sujeitos, sendo este um dado relevante para nossa pesquisa. Em seguida, realizamos a busca a partir da combinação de dois descritores.

Identificamos a desigualdade dos números de pesquisas quando a busca é por todos os campos ou por campos específicos, como apontado na pesquisa por “Alfabetização + Anos iniciais do Ensino Fundamental” e isso nos revela que, mesmo havendo um grande número de pesquisas nessa área, poucos estudos dão destaque a esse termo, demonstrando não ser esse o foco de tais investigações. Outro aspecto importante revelado pelos dados contidos no Quadro 2 é o número reduzido de teses ou dissertações que investigaram o uso de jogos digitais no ciclo de alfabetização. Pois, ao observarmos o primeiro quadro, é possível verificar que há um número significativo de estudos que foram desenvolvidos sobre essas temáticas, separadamente.

Mas, de acordo com a BDTD há uma diminuição significativa quando buscamos de forma associada os jogos digitais e o ciclo de alfabetização e essa redução é ainda mais expressiva quando buscamos especificamente por pesquisas que investigaram o uso do jogo *Minecraft* por crianças do ciclo de alfabetização, não existindo nenhuma pesquisa registrada no banco de teses e dissertações nessa área. Por fim, realizamos a busca pelas teses e dissertações utilizando, simultaneamente, três descritores, onde foi apresentado o resultado obtido a partir do cruzamento de três descritores, pudemos verificar que ao realizarmos a pesquisa de forma mais específica, são poucas as produções existentes. Destacamos que a combinação dos descritores “Letramento digital + Ciclo de alfabetização + Jogos digitais” nos aponta que não foram realizadas pesquisas com essa temática, o que reforça a relevância do desenvolvimento do presente estudo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**



A realização deste levantamento nos permite enxergar com clareza o nosso campo de pesquisa, considerando os aspectos relevantes das investigações que já foram realizadas e aprofundar algumas questões que ainda não foram aprofundadas, como o uso do jogo *Minecraft* para o desenvolvimento das habilidades para o letramento digital, sendo este o objetivo do nosso estudo.

Identificamos que algumas áreas já possuem vastas produções publicadas, como por exemplo, a alfabetização. Contudo, quando buscamos por jogos no contexto pedagógico e o *Minecraft*, de forma específica, localizamos poucas pesquisas, o que reforça a importância da nossa investigação.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como principais resultados observamos a vasta produção acadêmica na área dos jogos digitais e do ciclo de alfabetização, pesquisados separadamente. As produções sobre o *Minecraft* ainda são escassas. Ao realizamos a busca com o cruzamento dos descritores, observamos que algumas investigações foram realizadas sobre o uso de jogos digitais no ciclo de alfabetização, contudo não há registro de estudos sobre o *Minecraft* no ciclo de alfabetização.

## REFERÊNCIAS

BORGES, Cariza Maria Alves; ROCHA, Joyce Angélica Pereira; RODRIGUES, Vinicius Dias. A influência da tecnologia na educação e socialização de crianças contemporâneas. EFDeportes.com, **Revista Digital**. Buenos Aires, Ano 19, nº 199, dez. 2013. Disponível em: 14 <http://www.efdeportes.com/efd199/tecnologia-e-socializacao-de-criancas.htm> Acesso: 12 maio. 2017.

BOTELHO, F. G. **A construção do letramento digital em crianças em fase de alfabetização**. 2013. 308 f. Tese. (Doutorado em Letras). Centro de Artes e Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Elementos conceituais e metodológicos para definição dos direitos da aprendizagem: desenvolvimento do ciclo de alfabetização** (1º, 2º e 3º anos) do Ensino Fundamental.

COSCARELLI, C. V. Alfabetização e letramento digital. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). **Letramento digital: Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005. FREITAS, Maria T. Letramento digital



e formação de professores. Educação em Revista. Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 335-352, dez. 2010. GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**. Florianópolis, v. 27 n. 1, jan./jun. 2009. Disponível em: . Acesso em: 1 julho. 2018 GILSE, A. M. F.O lúdico e os jogos educacionais. Disponível em: <  
[http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura\\_1.pdf](http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf)> Acesso em:23 agosto.2018

GILSTER, P. **Digital literacy**. New York: John Wiley & Sons, Inc., 2006. GLORIA, J. S. Influências e confluências do uso do suporte de escrita digital na alfabetização de crianças do 1º ano do primeiro ciclo. 2011. 324f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

KAMII, C.; DECLARK, G. **Reinventando a aritmética**: implicações da teoria de Piaget. São Paulo, Campinas: Papirus, 2002. PRENSKY, M. Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants. On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, N.5, October, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Game também é cultura?** Seminário Internacional Rumos do Jornalismo Cultural. São Paulo, 2012. Disponível em: . Acesso em: 21 agosto. 2018.

SILVA, S. **Letramento digital e formação de professor na era da Web 2.0: O que, como e por que ensinar?** Hipertextus [revista digital]. n.8. Jun., 2012. 15 SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SOARES, M. **O que é letramento**. Diário na escola. Diário grande ABC, Santo André, 2004.

SOUZA, L. C. P. **O potencial significativo de games na educação**: análise do *Minecraft*. Comunicação e Educação. V. 20 n. 2, p. 37 – 47, julho- dezembro, 2015.