

GAME MINECRAFT EDUCATION COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE ALUNOS DEFICIENTES INTELECTUAIS

Renata de Fátima Santana Cruz¹; Eliana Marques Zanata²; Robson de Lima Carvalho³

¹Faculdade de Ciências - Universidade Estadual Paulista (UNESP/Bauru) renata.santanacruz@gmail.com;

²Faculdade de Ciências - Universidade Estadual Paulista (UNESP/Bauru) lizanata@fc.unesp.br; ³ Escola Técnica Estadual (ETEC) de Avaré-SP robson.carvalho13@etec.sp.gov.br

RESUMO

Na era digital, os games ganham cada vez mais espaço no cotidiano das pessoas por meio de celulares, tablets, computadores, vídeo games, etc. A utilização dos jogos eletrônicos é uma realidade e a sua presença no contexto escolar vem ganhando cada vez mais espaço devido as possibilidades que o mesmo traz ao processo educativo. O jogo pode ser estimulante e despertar o interesse dos alunos em algo que lhes é prazeroso e o game em questão traz a oportunidade de o professor direcioná-lo criando um ambiente no qual os alunos se apropriem do tema proposto de forma inovadora. A hipótese desta pesquisa é a de que aos alunos deficientes intelectuais as tecnologias podem permitir-lhes a possibilidade de colocar em prática potencialidades e habilidades despertando seu interesse, participação, socialização, dando-lhes a oportunidade de participar das mesmas atividades que os demais alunos, promovendo a inclusão. Assim, o trabalho tem por objetivo analisar a aplicabilidade do game Minecraft Education como ferramenta de ensino-aprendizagem nos atendimentos a alunos deficientes intelectuais, e propor estratégias pedagógicas na utilização do game. Trata-se de pesquisa qualitativa, registrando e analisando possibilidades de uso do game, por meio da aplicação do método experimental. Será realizado um levantamento de estudos sobre gamificação no processo educativo, análise da jogabilidade e as suas possibilidades de ensino aos alunos com deficiência intelectual do game Minecraft Education.

Palavras-chave: Gamificação. Minecraft Education. Deficiente Intelectual. Game.

INTRODUÇÃO

Os nativos digitais segundo Palfrey (2011) são pessoas que nasceram cercados pelas novas tecnologias (computadores, vídeo games, celulares, etc.) e todos eles têm acesso e habilidades às tecnologias digitais. A utilização dos games faz parte do cotidiano de muitos jovens e a escola começa a buscar meios de aproveitar essa ferramenta como estratégia de ensino-aprendizagem e assim acompanhar a sociedade contemporânea.

A gamificação surge então como uma ferramenta valiosa, despertando o interesse e a motivação dos alunos ao objeto de estudo. Segundo Kapp (2012) gamificação é a utilização de jogos (mecânica e esteticamente) que conduz os indivíduos a realizar ações, ao aprendizado e a solução de problemas.

McGonigal (2012) aponta que os games podem ser utilizados por uma ou várias pessoas, por poucos segundos ou por várias horas e possuem quatro características que os definem: meta, regras, feedback e voluntariedade. A meta deve ser clara e possível de ser

atingida, as regras impõem limites para a obtenção dos objetivos estimulando a criatividade e o desenvolvimento de estratégias, o feedback orienta o jogador sobre seus erros e acertos motivando-o a continuar no jogo, a voluntariedade é a opção que o jogador tem de começar ou não o jogo e de escolher quais “caminhos” quer percorrer dentro dos limites das regras estabelecidas.

Nos últimos anos um game em especial teve uma grande aceitação mundial pelo público infanto-juvenil, o Minecraft, um jogo eletrônico que permite a construção de ambientes através de blocos (como as famosas peças de lego), é um game criativo que se pode jogar sozinho ou por multi-players. Devido a sua grande popularização a Microsoft lançou em 2011 uma versão voltada para o uso em sala de aula, o Minecraft Education, que se propõe a ser uma ferramenta diversificada para a prática pedagógica (Santos, 2016).

Um dos intuitos do jogo é o de que por meio de seu enredo o professor possa conduzir seus alunos pelo conteúdo didático, de acordo com o tema desejado sem que os mesmos percam a autonomia nas suas escolhas, estimulando o aprendizado, a criatividade de forma lúdica e divertida.

Para os alunos com deficiência intelectual, o uso das novas tecnologias pode propiciar um ambiente motivador para a aquisição de conhecimentos, contribuindo no seu desenvolvimento cognitivo e social, tendo em vista que como os outros alunos eles também estão vivenciando as novidades e tendências sociais e tecnológicas.

Esse recurso pode contribuir de forma lúdica e interativa no desenvolvimento de habilidades que são úteis à sua vida, ao seu desenvolvimento cognitivo, mas que dificilmente seriam apreendidas através de métodos tradicionais de ensino.

OBJETIVOS

Busca-se neste trabalho, analisar a aplicabilidade do game Minecraft Education como ferramenta de ensino-aprendizagem nos atendimentos a alunos deficientes intelectuais, e propor estratégias pedagógicas na utilização do game.

METODOLOGIA

O presente trabalho se dará por meio de uma pesquisa qualitativa de caráter explicativa, que conforme Severino (2016) “é aquela que, além de registrar e analisar os fenômenos estudados, busca identificar suas causas, seja através da aplicação do método experimental, seja através da interpretação possibilitada pelos métodos qualitativos.” Será realizado um estudo bibliográfico acerca da gamificação e a prática educativa, após esse levantamento analisaremos a jogabilidade do game Minecraft Education como ferramenta pedagógica e suas possibilidades de uso com alunos deficientes intelectuais em atendimentos educacionais especializados. A pesquisa se desenvolverá em uma escola da rede estadual de ensino do interior Paulista, o público-alvo serão alunos deficientes intelectuais do ensino fundamental II e médio que frequentam a sala de atendimento pedagógico especializado de Deficiência Intelectual (SAPE– DI). Sua aplicação se dará nos atendimentos na SAPE em um período de quatro meses letivos, a coleta de dados será realizada em duas etapas, na primeira etapa será observado a jogabilidade do game, na segunda etapa serão observadas as ações dos alunos durante sua interação com o game, essas observações serão registradas em um diário

de campo verificando-se assim se o game atende as necessidades dos professores e alunos como ferramenta educativa.

RESULTADOS PARCIAIS OU FINAIS

A utilização dos games é uma realidade em nossa sociedade atual e sua utilização no contexto escolar pode trazer ganhos ao processo educativo por estimular e despertar o interesse dos alunos em algo que ele considera prazeroso. O jogo Minecraft Education possibilita ao professor direcionar atividades criando oportunidades para que os alunos se apropriem do tema proposto de forma lúdica e participativa. Com os alunos deficientes intelectuais, alguns recursos podem ser explorados na aquisição de conceitos básicos como de orientação espacial, abstração das partes, classificação, seriação, senso numérico, coordenação visio-motora, etc. Esperamos que com a pesquisa os alunos desenvolvam os conceitos acima citados, desenvolvendo suas habilidades de forma participativa e autônoma, promovendo sua inclusão no mundo digital, validando assim o uso do game Minecraft Education como uma ferramenta pedagógica no trabalho com alunos deficientes intelectuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a utilização dos recursos disponíveis no game Minecraft Education, o professor tem em mãos uma nova estratégia pedagógica que o aluno está habituado a utilizar no seu dia-a-dia em momentos de lazer, ao utilizar esse mecanismo, o professor oferece o conteúdo didático a ser adquirido em um dispositivo que atrai os alunos, estimula sua curiosidade e criatividade.

Parte-se então do pressuposto que para os alunos com deficiência intelectual, os games se constituem um recurso não só atrativo, mas que principalmente possibilita a realização das mesmas atividades propostas para os demais alunos, que ele possa participar de atividades comuns aos colegas da mesma faixa etária, e, principalmente que tenha acesso aos conteúdos, habilidades e competências exigidas para todos os alunos permitindo assim um momento real de inclusão com garantia de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**, Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

SEVERINO, Antônio Joaquim, **1941 – Metodologia do trabalho científico**. 24ª Ed. rev. E atual. – São Paulo: Cortez, 2016.

PALFREY, John. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais/ John Palfrey**, UrsGasser; Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SANTOS, Fernanda. (2016) **Conheça o Minecraft Education e como ele pode ajudar estudantes**. TechTudo. Disponível em:

<<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/conheca-o-minecraft-education-e-como-ele-pode-ajudar-estudantes.html>> Acesso em: 06 março 2018.