

AMPLIAÇÃO DE LETRAMENTOS ATRAVÉS DO JOGO *MINECRAFT*: PROPOSTAS PEDAGÓGICAS

EXPANDING LITERACIES THROUGH THE MINECRAFT GAME: PEDAGOGICAL PROPOSALS

Cicero Nestor Pinheiro Francisco
Robson Santos de Oliveira
UFRPE/UAG

Resumo: Este trabalho visa discutir a importância do jogo virtual *Minecraft* e sua utilização no ambiente escolar para a promoção de letramentos em diversas áreas do conhecimento. Para isto, apoiamos-nos no uso de jogos virtuais para o aprendizado, no conceito de letramentos e nas contribuições de gêneros textuais/discursivos como práticas interacionais pertencentes a diversas atividades entendidas como componente de um sistema de gêneros. Este artigo, de caráter exploratório-descritivo, é um recorte de uma pesquisa de Mestrado de Letras que demonstrou a inserção do jogo virtual *Minecraft* no ambiente escolar, favorecendo a ampliação das práticas de letramentos quando do trabalho com textos. Procuramos demonstrar também, atividades pedagógicas nas quais o uso do *Minecraft* visa disseminar o ensino, ampliando o aprendizado através do uso de novas tecnologias.

Palavras-chave: Jogos digitais. Letramentos. Tecnologias educacionais. Sistemas de gêneros.

Abstract: *This paper aims to discuss the importance of the virtual game Minecraft and its use in the school environment for the promotion of literacy in several areas of knowledge. For this, we rely on the use of virtual games for learning, on the concept of literacies and on the contributions of textual/discursive genres as interactional practices belonging to several activities understood as a component of a genres' system. This exploratory-descriptive article is a clipping of a master's degree research that demonstrated the insertion of the virtual game Minecraft in the school environment, favoring the expansion of literacy practices when working with texts. We also try to demonstrate pedagogical activities in which the use of Minecraft aims to disseminate teaching, expanding learning through the use of new technologies.*

Keywords: *Digital games. Literacies. Educational technologies. Genres' system.*

INTRODUÇÃO

Diversos são os desafios apresentados aos professores para conseguirem proporcionar práticas de aprendizado que possam ser consideradas significativas a seus alunos na atualidade (ORLANDI, 2003; PASSARELLI, 2012). Esta afirmação tem sido amplamente discutida e, por vezes, problematizada na busca de recursos que auxiliem o professor na execução de sua tarefa. Com a popularização da tecnologia, muitos docentes buscam inovar em suas práticas empregando atividades que possam aliar o gosto dos jovens pelo uso de tecnologias com a aquisição de conhecimentos pedagógicos. Dentre as possibilidades de uso das tecnologias no ambiente escolar, ressaltamos o emprego de aparelhos tecnológicos (FRANCISCO, 2017), de programas computacionais (OLIVEIRA, 2015) e, ressaltamos, o uso de jogos digitais (PRENSKY, 2012).

No livro intitulado *Aprendizagem baseada em jogos digitais*, Prensky (2012) defende que os jovens da atual “geração dos jogos” valorizam tais atividades devido à exigência constante de atenção, foco, competitividade etc. Nesse sentido, os jovens têm preferência pelos jogos digitais e pela internet, em detrimento da televisão, por exemplo, por causa da natureza ativa que possibilita a participação, a ação efetiva quando do contato com tais mídias. O uso dos jogos digitais e da internet requer coordenação motora, percepção visual e auditiva, elaboração cognitiva rápida para resolver desafios etc.

Ao considerar o uso de novos equipamentos e recursos tecnológicos para a aprendizagem, Oliveira (2015, p. 148) elucida que tais componentes “merecem outro olhar para educadores(as) a fim de que possam aprimorar suas práticas, como uma atividade de readaptação aos novos tempos que integram tecnologias diversas na sociedade contemporânea”. Dessa forma, entendemos que os professores, de uma maneira geral, têm percebido a afinidade que os alunos possuem com as novas tecnologias, em especial com os jogos digitais, e por isso, muitas vezes, tentam trazê-las para o ambiente escolar para que os alunos sintam-se mais motivados com o intuito de trabalhar as diversas áreas do currículo escolar de uma maneira mais satisfatória.

Este artigo é um recorte de uma pesquisa de Mestrado já finalizada (FRANCISCO, 2018), de caráter exploratório-descritivo na qual se propôs aplicar o uso da tecnologia dos jogos digitais aos processos de ensino-aprendizagem. Dessa forma, organizamos este texto, primeiramente, fazendo uma breve descrição do ambiente e de algumas características do jogo virtual *Minecraft*, apresentando algumas questões sobre o emprego dos gêneros textuais/discursivos com o uso de novas tecnologias (uso do jogo virtual); na sequência, abordamos algumas questões sobre como o *Minecraft* vêm sendo utilizado para contribuir com as práticas de desenvolvimento de diversos letramentos.

O JOGO VIRTUAL *MINECRAFT*

Bastante popular entre os jovens o *Minecraft*¹ é um jogo digital que permite, em cenários virtuais, a exploração de mundos construídos em blocos (cubos), formando as paisagens (chamadas de

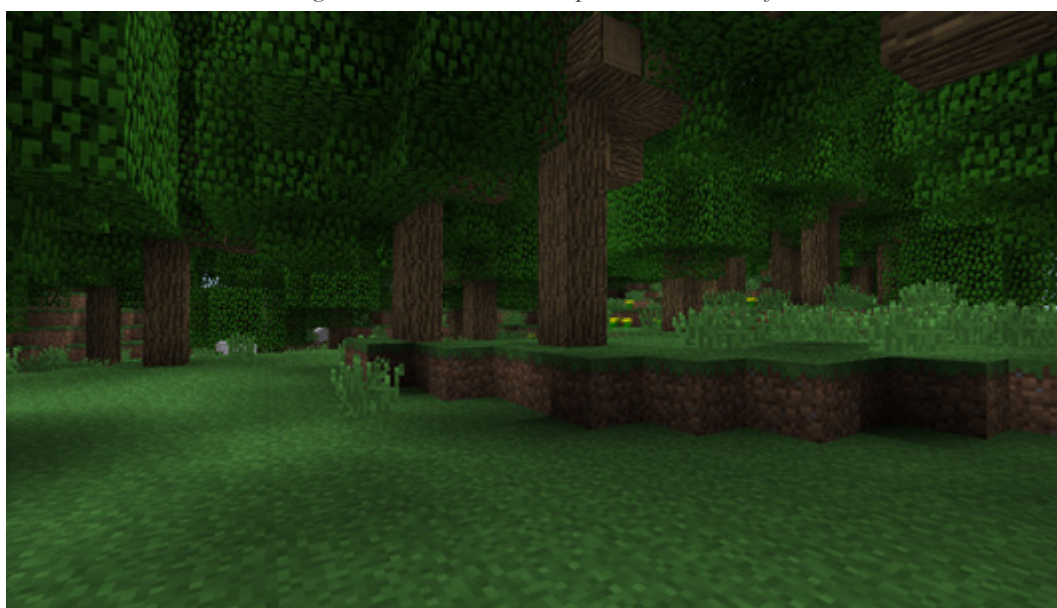
¹ Disponível em <http://minecraft-br.gamepedia.com/Minecraft_Wiki>. Acesso em 28 jun. 2017.

biomas) e os objetos, num ambiente tridimensional. O jogador, uma vez dentro do ambiente virtual do *Minecraft*, pode escolher a melhor estratégia de jogo que julgar mais conveniente com seus objetivos: ele pode explorar o mundo virtual com a intenção de buscar determinados materiais, tais como carvão, ferro, prata, ouro etc., pode trabalhar para construir edificações (que podem ser, inclusive, semelhantes às construções encontradas no mundo real), entre outras possibilidades.

O jogo foi criado por Markus Persson (da empresa *Mojang Specifications*) e permite ser jogado por uma única pessoa (*singleplayer*) ou em rede (*multiplayer*), mas atualmente os direitos autorais do *Minecraft* pertencem à *Microsoft*², empresa que também tem investido em novas propostas para o uso do jogo, como na versão *Minecraft Edu*, como elucidaremos a seguir.

A figura 1 mostra um “mundo” a ser explorado por um jogador no jogo *Minecraft*. Tudo no jogo é construído a partir de blocos, dessa forma todos os ambientes são “quadrados”, como veremos a seguir:

Figura 1: Ambiente a ser explorado no *Minecraft*



Fonte: < <https://goo.gl/aDFHDc> > Acesso em 07 mar. 2018

Na figura 1, podemos ver folhas (seta branca, sentido da direita para a esquerda), tronco de árvore (seta azul, primeira da esquerda para a direita), grama (seta amarela, segunda da esquerda para a direita), terra (seta laranja, terceira da esquerda para a direita) e grama alta (seta roxa, quarta da esquerda para a direita). Todo o ambiente do jogo é quadrado, assim como os avatares (personagens do jogo), construído em blocos (cubos).

O *Minecraft* possui um ambiente que estimula a participação de jogadores em vários níveis de dificuldade (*creative*, *survival* e *hardcore*)³. O jogador também pode optar por escolher jogar em diversos biomas diferentes, a depender de sua finalidade. Ele pode criar um mundo apenas para construção, ou

² A *Microsoft Corporation* é uma empresa transnacional americana que desenvolve, fabrica, licencia, apoia e vende softwares de computador, produtos eletrônicos, computadores e serviços pessoais.

³ O *creative* é um nível de jogo em que a preocupação é apenas com a criação de um ambiente para o avatar. Neste modo,

tro para interação em rede e ainda outro para testes. A seguir mostraremos mais uma imagem do jogo:

Figura 2: Exemplo de habitação no Minecraft



Fonte: < <https://goo.gl/gKfNvM> > Acesso em 10 mar. 2018

Na imagem anterior podemos perceber uma habitação (ao fundo: uma construção de dois andares, térreo e primeiro andar), um avatar (seta branca, da esquerda para a direita), alguns cavalos (setas amarelas, de cima para baixo), além de outros elementos desenhados (árvores, flores, gramado, nuvens). Ressaltamos que há a possibilidade de os usuários criarem diversos ambientes, a seu modo, podendo o avatar empenhar-se em construções mais simples ou mais elaboradas. Também é possível trabalhar dentro do ambiente virtual do jogo no modo *multiplayer* (com vários jogadores ao mesmo tempo), que podem trabalhar colaborativamente para a construção do ambiente virtual e atuarem no jogo.

As descrições aqui realizadas são apenas para situar os leitores que não tenham familiaridade com o *Minecraft*. Os aspectos sobre o ambiente e as ações do jogo servem, dessa forma, para ilustrar a riqueza de dados aos quais os alunos poderão ter acesso, quando da imersão no ambiente virtual do jogo, assim como para ilustrar as diversas possibilidades de trabalhos pedagógicos que o jogo pode suscitar no ambiente pedagógico, sobretudo por se tratar de um ambiente multimodal que combina cores, sons, movimento, símbolos etc.

OS GÊNEROS TEXTUAIS/DISCURSIVOS COMO PRÁTICAS SOCIAIS

Ao trabalharmos com os gêneros textuais/discursivos, várias são as concepções a que podemos recorrer na atualidade e, dentre estas, concordamos com a visão de Meurer, Bonini e Motha-Roth (2005), cujos trabalhos com gêneros evidenciam diversas abordagens possíveis para se trabalhar com os gêneros textuais/discursivos, a saber:

- a. *Abordagens sócio-semióticas*, a partir das contribuições de Hasan (1989), Kress (1989, 1993), Fairclough (1999, 2003);

os recursos são infinitos no bioma e o avatar não morre. Já no modo *survival*, o jogo oferece perigo e objetivos a serem cumpridos, mas os jogadores possuem vidas infinitas. No modo *hardcore* tem-se as mesmas condições do modo *survival*, mas apenas uma vida para o avatar.

- b. *Abordagens sociorretóricas*: a partir das contribuições de Swales (1990), Miller (1984), Bazerman (2005);
- c. *Abordagens sóciodiscursivas*: a partir das contribuições de Adam (1997), Bronckart (1999), Maingueneau (1998, 2013), Dolz, Noverraz, Schneuwly (2004).

Além das anteriores registramos também as abordagens com perspectivas brasileiras que surgem a partir das contribuições de Marcuschi (2008), Koch (2004), Dionísio e Bezerra (2002), entre outros.

Dentre as abordagens supracitadas no tratamento dos gêneros, destacaremos as contribuições de Bazerman (2005) e Bazerman e Prior (2007), da abordagem sociorretórica, na qual há a preocupação de se entender os propósitos comunicativos do emprego dos gêneros. Para estes autores, os gêneros podem ser tomados por seu caráter interacional e são mais bem entendidos dentro de teorias que levam em consideração a dinamicidade das atividades humanas. Nesta perspectiva os gêneros organizam-se em conjuntos (estrutura de textos relacionados uns com os outros), que, por sua vez, formam *sistemas de gêneros* (uso dos conjuntos de gêneros para interação plena em sociedade). Segundo os autores, “um sistema de gêneros captura as sequências regulares de como um gênero segue outro nos fluxos comunicativos típicos de um grupo de pessoas” (BAZERMAN; PRIOR, 2007, p. 173).

Partindo destas considerações, adotamos que os jogos digitais também podem ser utilizados nas aulas dentro de um sistema de gêneros. Dessa forma entendemos que um sistema de gêneros requer de seus usuários várias práticas comunicativas, oferecendo um fluxo de informações que circulem em um mesmo ambiente, com a utilização de diversos gêneros. Assim, o jogo digital pode ser mais um recurso a ser trabalhado pelo professor, uma vez que os jogos oferecem multimodalidades de linguagem que podem ser, por sua vez, exploradas pelos alunos. Neste caso, o sistema de gêneros a que nos referimos com a inserção do *Minecraft* diz respeito ao conjunto de atividades textuais/discursivas que fazem parte de um mesmo “universo” comunicativo, tendo em vista “as relações padronizadas de produção, fluxo e uso” (BAZERMAN; PRIOR, 2007, p. 173) de textos, das quais podemos lançar nas atividades escolares.

Toda a “cadeia” de organização proposta por Bazerman (2005) e por Bazerman e Prior (2007) evidencia que as práticas sociais estão permeadas por diversos gêneros que interagem entre si. O sistema de atividades pedagógicas, realizado por alguns professores, vem buscando inserir novas tecnologias nas práticas escolares (COSCARELLI et al., 2016) e tem recorrido às práticas de letramentos, ainda que, segundo nosso escopo, em alguns casos, isso ocorra de maneira prototípica. Constatamos que o contato com o jogo virtual *Minecraft*, possibilita a organização das atividades de sala de aula em diversos gêneros, fomentando uma prática pedagógica diferenciada e possibilitando um avanço nos diferentes graus de aprendizagem promovidos pela escola, como elucidaremos na próxima seção.

O uso dos diversos gêneros textuais/discursivos em sala de aula tem fomentado uma prática social, a partir do trabalho com o *Minecraft*, por nós posta em evidência, como uma prática inovadora, atraente aos alunos e com resultados promissores. Nesta perspectiva, entendemos, juntamente com Bazerman e Prior (2007), que os sistemas de atividades que têm como cerne os gêneros textuais/

discursivos, retroalimentam-se, possibilitando a própria (re)criação e/ou ampliação. Dessa forma entendemos que o contato dos jovens com o *Minecraft*, prática comum para os jovens envolvidos na pesquisa pode ser ressignificado a partir do uso pedagógico do jogo, com isso os alunos passaram a utilizar este jogo para cumprir metas de trabalho com a linguagem (FRANCISCO, 2018). Ressaltamos que, embora nossa pesquisa seja direcionada à construção de conhecimentos na disciplina de Língua Portuguesa, há a possibilidade de que os alunos aprendam outras disciplinas escolares, atividades experienciadas em diversos países⁴.

A nossa proposta de trabalho com o *Minecraft*, de maneira geral, buscou aliar o gosto dos alunos pelos *games* (Prensky, 2012) com a ampliação de conhecimentos no ambiente pedagógico. A inserção do *Minecraft* nas aulas de linguagem possibilitou o contato dos alunos com diversos gêneros textuais/discursivos, ampliando seus letramentos e demonstrando que o emprego de ferramentas tecnológicas pode auxiliar tanto professores quanto alunos para uma aprendizagem mais significativa.

OS LETRAMENTOS

O termo letramento surgiu como adjetivação às pessoas letradas, ou seja, era empregado àquelas que conseguiam decodificar o texto escrito, àquelas que conseguiam ler. Mais tarde passou a ser entendido como a competência de quem consegue dar conta das “(...) numerosas e variadas práticas sociais de leitura e escrita” (SOARES, 2000, p. 44), ainda que esse alguém não dominasse completamente os processos de codificação e de decodificação da escrita, ou seja, ainda que uma pessoa não fosse alfabetizada, ela poderia ser letrada (SOARES, 2010). Este conceito, dessa forma, trata do domínio de práticas letradas diversas, relacionadas ao cotidiano (ROJO; MOURA, 2012), tais como fazer uma lista de compras ou identificar produtos em um supermercado.

A partir da evolução na percepção do que vem a ser o letramento, tem surgido, desde então, diversos estudos com fins específicos para tratar das habilidades em diversas áreas do conhecimento, tais como “letramento matemático’, ‘letramento digital’, ‘letramento jurídico’ etc.” (GERALDI, 2014, p.27). Portanto, há vários tipos de letramento, motivo porque optamos pelo termo letramentos. Estes estudos possibilitam mostrar que a prática dos letramentos pode ser estendida a diversos campos do conhecimento. Evidenciamos que o trabalho pedagógico, visando ampliar o grau dos letramentos dos alunos nas respectivas disciplinas escolares, tem caminhado na perspectiva de promover uma educação interdisciplinar (BRASIL, 2017), que valorize, entre outras, práticas de atividades que utilizem novas tecnologias. Usaremos aqui a expressão *graus de letramentos* (SOARES, 2010), para indicar o nível de conhecimento dos alunos em determinadas disciplinas (ou ainda o nível de leitura nas diversas formas de conhecimento), entendendo que não existe grau zero (desconhecimento total), nem grau máximo (conhecimento total), dos conteúdos vivenciados por cada disciplina escolar.

Dessa forma ressaltamos que a função da escola pode ser entendida como a de ampliar o

⁴ De acordo com matéria veiculada no site da *Microsoft*, segundo a qual estudantes buscam desenvolver suas habilidades através do uso do *Minecraft* em mais de quarenta países. Disponível em: <<https://goo.gl/HcmMOR>> Acesso em 19 maio 2017.

grau dos diversos letramentos trabalhados no ambiente pedagógico, com o fim de preparar os alunos para os desafios cotidianos. A partir dessa perspectiva, destacamos, ainda, a contribuição do Grupo Nova Londres (COPE; KALANTZIS, 2000), composto por diversos pesquisadores de diferentes áreas relacionadas com o estudo da linguagem. O Grupo Nova Londres propõe uma visão das práticas pedagógicas no atual ambiente social de mudanças devido à “multiplicidade de canais de comunicação e ao aumento da diversidade cultural e linguística no mundo de hoje”⁵. A proposta do Grupo Nova Londres é apresentar novas formas de letramentos baseadas na pluralidade existente nas salas de aula com a preocupação de envolver os alunos em processos dinâmicos que valorizem as diversas características da linguagem em detrimento da postura de tratar a língua como um modelo estanque. Nesse sentido, pertence à *Pedagogia dos Multiletramentos* o uso da multimodalidade, que são os diversos modos de significados envolvendo não apenas o modo linguístico textual, mas a linguagem oral e os modos de representação visual, gestual e espacial (COPE; KALANZTIS, 2000), encontrados nos jogos digitais, contemplando os aspectos multimodais de significado.

Aliado ao que discutimos sobre as possibilidades de letramento na atualidade, observamos também o que consta nos *Parâmetros Curriculares Nacionais* (PCN) sobre a construção de conhecimentos no ambiente pedagógico:

Quando se pretende que o aluno construa conhecimento, a questão não é apenas qual informação deve ser oferecida, mas, principalmente, que tipo de tratamento deve ser dado à informação que se oferece. A questão é então de natureza didática. Nesse sentido, a intervenção pedagógica do professor tem valor decisivo no processo de aprendizagem e, por isso, é preciso avaliar sistematicamente se ela está adequada, se está contribuindo para as aprendizagens que se espera alcançar. (BRASIL, 1997, p. 38)

Como previsto pelos PCN, o que faz uma diferença ser significativa é o tratamento didático dado às informações oferecidas pela escola. Destacamos ainda, que, neste sentido, algumas iniciativas educacionais têm contado com o auxílio do jogo *Minecraft* para facilitar a compreensão de diversos conteúdos ministrados em sala. Sobre esta questão faremos uma abordagem mais detalhada na seção seguinte.

O USO DO *MINECRAFT* NA EDUCAÇÃO

A metodologia empregada na realização deste trabalho foi a pesquisa bibliográfica de cunho exploratório e descritivo (GIL, 2002). Os dados obtidos a partir da análise das teorias sobre o uso de jogos digitais para a aquisição de conhecimentos escolares foram confrontados com os dados obtidos através de pesquisas na internet sobre o uso pedagógico do *Minecraft*. Destacamos que este tipo de pesquisa leva “em consideração que os dados por si só nada dizem, é preciso que o cientista os interprete, isto é, seja capaz de expor seu verdadeiro significado e compreender as ilações mais amplas”

⁵ Do original: “(...) *multiplicity of communications channels and increasing cultural and linguistic diversity in the world today*”. (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 60). Tradução nossa.

(LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 49).

Desta maneira, encontramos consonância entre os dados obtidos a partir do referencial teórico e a prática do uso do *Minecraft*, evidenciada nos exemplos dos trabalhos pedagógicos propostos abaixo. Todas as atividades descritas são ações que podem ser implementadas na ampliação dos letramentos dos alunos em diferentes áreas do conhecimento. Os trabalhos realizados durante nosso estudo foram executados com pequenas adaptações, a partir das sucessivas etapas propostas por Gil (2002, p. 59) o que resultou nos seguintes passos metodológicos: a) escolha do tema; b) levantamento bibliográfico preliminar; c) busca das fontes; d) leitura do material; e) fichamento; f) pesquisa na internet sobre o uso pedagógico do *Minecraft*; g) redação do texto inicial; f) revisão bibliográfica e vocabular e g) redação do texto final.

Salientamos que seguir uma determinada etapa na pesquisa depende de muitos fatores e que os modelos a serem seguidos diferem significativamente entre os autores que abordam esse tipo de pesquisa (GIL, 2002). Dessa forma, justificamos os passos metodológicos adotados para o presente trabalho. Como resultado, apresentamos, além das discussões teóricas apresentadas, várias evidências de uso do jogo *Minecraft* aplicado à educação, sobretudo na construção do letramento dos alunos. Destacaremos, a seguir, os ganhos pedagógicos obtidos pelos professores que aplicaram o *Minecraft* em suas aulas.

A primeira atividade que escolhemos foi a iniciativa realizada com o nome de “*projeto Brandcraft*”⁶, realizada no Colégio Bandeirantes, situado na cidade de São Paulo. Neste projeto, de iniciativa dos próprios alunos, o colégio foi recriado, resgatando sua aparência na década de 1930. O foco do projeto foi trabalhar, na disciplina de história, tanto o resgate da história do colégio, como o resgate da história da cidade de São Paulo. Durante a execução do projeto, os alunos tiveram acesso às fotos antigas do colégio e da cidade de São Paulo. Depois, orientados pela equipe pedagógica, recriaram o ambiente da escola para que outros alunos pudessem entrar no jogo e visitar o passado tanto da própria escola quanto da arquitetura da cidade. Destacamos aqui o trabalho com os gêneros históricos (fotos e textos), através do qual foi possível aos alunos realizar o resgate da história do colégio.

Ainda sobre o ensino de história, a professora Fernanda Gonçalves Fontes, que leciona na Escola Técnica Estadual de Mainrinque (SP), usou o *Minecraft* para construir um castelo medieval junto aos alunos do Ensino Médio ajudando-os a compreender melhor a arquitetura e a organização social da época⁷. Esta outra iniciativa trabalhou, além do aspecto histórico já mencionado, a proposta de que fosse realizada uma análise crítica dos dados adquiridos pelos alunos.

A professora de educação artística, Sabrina Quarentani, levou a proposta de trabalhar com o *Minecraft* para suas turmas do Ensino Fundamental I; nesta proposta as crianças realizaram a criação de uma galeria de arte virtual⁸.

Várias sugestões para o trabalho pedagógico também podem ser encontradas no blogue

⁶ Nome dado ao projeto que recriou, no ambiente do jogo *Minecraft*, o colégio Bandeirantes, na capital paulista, tal como era na década de 1930, segundo matéria em: <<https://goo.gl/O6qa50>> Acesso em 19 mai. 2017.

⁷ Conforme matéria em <<https://goo.gl/9EdG7y>> Acesso em 19 mai. 2017.

⁸ Idem ao anterior.

*Minecraft na sala de aula*⁹. Nele, os professores podem encontrar dicas variadas sobre como usar o jogo virtual na ampliação dos diversos letramentos dos alunos, em diversas áreas do conhecimento, a saber:

- *Matemática*: o sistema de combinações de itens do jogo pode ajudar na aprendizagem de matemática básica (adição, raciocínio lógico), ou seja, combinando elementos dentro do ambiente do jogo, pode-se criar novos elementos. Exemplos: a combinação de três canas-de-açúcar é utilizada para fazer uma folha de papel; três folhas de papel mais um pedaço de couro fazem um livro;
- *Geometria*: o mundo *Minecraft* é feito de cubos, mas as crianças podem tomar outras formas. A construção de uma casa pode ajudar na compreensão de conceitos de volume, área e forma;
- *Computação*: com a criação de circuitos elétricos é possível aprender sobre energia e computação básica;
- *Química*: no game é necessário aquecer areia para fazer vidro e também combinar vários itens, o que auxilia em noções químicas;
- *Geografia*: o professor pode usar formações rochosas, morros, montanhas, desertos, florestas e rios presentes no jogo para ensinar relevo, clima, fauna, flora e hidrografia;
- *Artes*: você pode usar os quadros para fazer as decorações das casas, como os de Van Gogh, Picasso, dentre outros;
- *Língua Portuguesa*: os alunos podem relatar suas experiências dentro do jogo e transformá-las em textos narrativos. Ou ainda podem trabalhar a oralidade, narrando suas aventuras ou dando dicas a outros jogadores de como se pode executar determinadas tarefas dentro do ambiente do jogo (inúmeros exemplos da utilização da linguagem oral com esse fim podem ser encontrados no site do *YouTube*¹⁰, basta que se faça uma busca dentro desse site por tutoriais envolvendo o *Minecraft*);
- *Literatura*: os alunos podem reconstruir cenários de romances clássicos;
- *História*: os alunos podem recriar ambientes históricos ou explorar ambientes que já foram criados (como relatado sobre o *projeto Brandcraft*).

Em todas as atividades pesquisadas destacamos a possibilidade de os alunos trabalharem a aquisição de conhecimentos na perspectiva do sistema de gêneros (BAZERMAN; PRIOR, 2007), uma vez que há várias atividades a serem desenvolvidas pelos agentes educacionais com vistas a ampliar o letramento dos alunos.

Além das propostas pedagógicas já descritas, citamos também nossa pesquisa de mestrado que utilizou o *Minecraft* para auxiliar na produção textual dos alunos do nono ano, na criação de contos maravilhosos (FRANCISCO, 2018). Com a utilização desse jogo como ferramenta pedagógica, observamos um incremento significativo na qualidade das produções textuais dos alunos, aliado à motivação

⁹ Disponível em <<https://goo.gl/u9B2Dq>> Acesso em 19 mai. 2017.

¹⁰ <https://www.youtube.com/>

que os alunos apresentaram para escrever. Durante a execução da referida pesquisa, os alunos tinham que jogar, cumprir determinadas tarefas no ambiente do jogo e depois transformar as aventuras vivenciadas em contos, narrando os acontecimentos ocorridos no mundo virtual.

Dentre diversos fatores que consideramos favoráveis às práticas de uso do *Minecraft* destacamos, mais uma vez, o ambiente multimodal do jogo, rico em cores, detalhes, movimentos, sons, possibilitando diversas ações dos personagens quando da imersão no ambiente virtual. Todos esses elementos ajudaram a enriquecer as narrativas produzidas, inclusive com acréscimo considerável de aspectos descritivos. Os alunos mostraram-se mais à vontade para trabalhar a produção textual no ambiente escolar e apresentaram textos com mais coerência e maior coesão textual.

As atividades anteriormente descritas foram desenvolvidas com vistas a utilizar uma ferramenta digital criada com fins lúdicos como uma ferramenta pedagógica agradável aos alunos. Devido ao crescente uso na área educacional, o *Minecraft* obteve mais duas versões¹¹ específicas para realização de trabalhos pedagógicos. Uma dessas versões é o *Minecraft Education Edition* que possibilita a inclusão de até trinta alunos em um mesmo ambiente para a realização de trabalhos de forma colaborativa. Os professores também podem entrar no jogo, mas nesta versão atuam apenas como tutores, não podendo realizar tarefas como os alunos. Os professores podem, ainda, utilizar quadros negros para dar instruções ou para redefinir os objetivos inicialmente propostos para os alunos. Como podemos verificar na imagem a seguir:

Figura 3: Ambiente multiusuário do *Minecraft Education Edition*



Fonte: < <https://goo.gl/xXNdtK> > Acesso em 10 nov. 2017.

Na imagem anterior, podemos verificar a realização de um trabalho realizado de forma co-

¹¹ Como podemos verificar em < <https://goo.gl/gf951O> > Acesso em 09 mai. 2017.

laborativa. Cada avatar possui uma identificação (phoebe, jojo [sic.] etc.) para que o professor possa identificar o que cada um está fazendo dentro do ambiente virtual do jogo.

Há também a versão *Microsoft Classroom*. Nesta versão o professor pode criar uma sala de aula virtual na qual os alunos podem ser inseridos. Depois disso os alunos passam a receber instruções, questionários *online* e também podem compartilhar suas anotações pessoais diariamente uns com os outros. Todas estas atividades (criação de uma sala virtual, recebimento de instruções, realização de questionários), realizadas a partir do uso do *Minecraft*, compõem o sistema de gêneros vivenciado quando da utilização do jogo, auxiliando o professor no trabalho com diversos gêneros textuais/discursivos com atividades práticas de uso da linguagem.

Ressaltamos que na plataforma de comunicação social *Facebook*, há vários grupos¹² em que os professores podem discutir, interagir, trocar experiências e propostas sobre o uso do *Minecraft* aplicado à educação. A *Microsoft*¹³, visando o crescente mercado no qual o jogo *Minecraft* é usado como ferramenta educacional, criou um portal¹⁴ oferecendo suporte aos professores que, por sua vez, também podem compartilhar experiências educacionais vivenciadas no ambiente do jogo. A empresa tem divulgado essa ferramenta de diversas maneiras na internet, inclusive com vídeos explicativos¹⁵ relatando as potencialidades do trabalho com o *Minecraft* voltado à educação.

Destacamos que, nas experiências acima descritas, para nós, fica evidente a possibilidade de usar o *Minecraft* como ferramenta para auxiliar diversas atividades pedagógicas em variadas áreas do conhecimento e em todas, independente da área trabalhada, há sempre a ampliação dos letramentos dos alunos, sobretudo devido ao emprego dos aspectos multimodais do jogo.

Entendemos que o uso do *Minecraft* como um jogo que viabiliza a prática de diversos gêneros (as regras do jogo, o regulamento para usar o jogo no ambiente pedagógico, os textos produzidos pelos alunos, entre outros) possibilita a criação de um conjunto de atividades aplicável às aulas e, dessa forma, constitui o sistema de atividades (pedagógicas) voltado à construção de conhecimentos (BAZERMAN e PRIOR, 2007) que tem auxiliado os docentes na busca por um aprendizado mais significativo para os alunos, ampliando seus respectivos letramentos a partir de uma ferramenta digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde meados de 1980, com o surgimento das abordagens sociais (análise de variados processos e contextos da escrita) e críticas (interligações entre poder, ideologia e identidade) do letramento (BAZERMAN; PRIOR, 2007) os gêneros textuais/discursivos têm sido estudados e analisados sobre diversas concepções, como elucidamos com as contribuições de Meurer, Bonini e Motha-Roth (2005). Dentre estas, entendemos que utilizar o *Minecraft* enquanto ferramenta educacional, enquadra-se no

¹² O exemplo de um desses grupos pode ser encontrado no endereço <<https://goo.gl/eC1M5h>>. Acesso em 19 mai. 2017.

¹³ Empresa detentora dos direitos autorais sobre o jogo *Minecraft*.

¹⁴ Disponível em: <<https://education.minecraft.net/>>. Acesso em 02 mai. 2017.

¹⁵ Disponível em : <<https://goo.gl/PFKZEA>> Acesso em 02 mai. 2017.

uso de letramentos (neste caso, digital), que possibilita a ampliação de outros letramentos, relacionados às áreas do conhecimento que se quer desenvolver. Entendemos ainda que o *Minecraft* pode ser uma ferramenta digital, dentre tantas outras, de que os professores podem dispor para motivar os alunos, trabalhar a linguagem, explorar conteúdos, realizar projetos etc.

Este texto procurou mostrar a importância e a crescente utilização do *Minecraft*, de forma exploratória e descritiva (GIL, 2002), uma vez que esse fenômeno pode ser observado em uma escala considerável, quando se realiza uma busca na internet colocando-se como parâmetros “*Minecraft* e ensino” ou “*Minecraft* e educação”. Visitamos inúmeros *sites* que relatam experiências bem-sucedidas com o uso dessa ferramenta no meio educacional.

Como já mencionado, nossa pesquisa de mestrado também mostrou resultados promissores para auxiliar nas práticas de produção textual de contos. Constatamos, dessa forma, a eficiência do uso desse jogo virtual no ambiente escolar para o trabalho com as múltiplas modalidades da linguagem.

Elucidamos ainda que o trabalho com o jogo *Minecraft* favorece a interdisciplinaridade, uma vez que, ao criar um ambiente descrito em um romance, para se trabalhar literatura, por exemplo, além dos conhecimentos literários, os alunos podem usar, no mesmo trabalho, técnicas de cálculos matemáticos e aspectos históricos de época para a realização da referida tarefa. Todas essas atividades integram também as noções de conjuntos e de sistemas de gêneros. Enxergamos várias possibilidades de uso desse jogo como uma ferramenta, ficando a cargo de cada educador avaliar se tal recurso oferece impacto positivo nos trabalhos pedagógicos propostos.

Finalizamos ressaltando que o uso do *Minecraft* deve ser realizado como o de qualquer outra ferramenta pedagógica: de forma planejada, com objetivos e finalidades bem definidas para que o trabalho com o jogo não aconteça no ambiente escolar apenas por diversão ou como passatempo. Para isso entendemos ser necessária, além de um bom planejamento por parte dos professores, a familiaridade dos docentes com o jogo. É importante que, antes de aplicar as atividades para os alunos, os professores tenham contato com o jogo, conheçam suas potencialidades e limites, para, assim, delimitar o trabalho pedagógico e obter êxito no uso do *Minecraft*.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. *Aula de português: encontro e interação*. São Paulo: Parábola, 2003.

BAZERMAN, Charles. *Gêneros textuais, tipificação e interação*. São Paulo: Cortez, 2005, p. 19-46.

_____; PRIOR, Paul. A participação em mundos socioletrados emergentes: gênero, disciplinaridade, interdisciplinaridade. In: BAZERMAN, Charles. *Escrita, gêneros e interação social*. São Paulo: Cortez, 2007, p. 150-197.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <

<https://goo.gl/jHF9Qc> >. Acesso em 10/04/18.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London/ New York: Routledge, 2000.

COSCARELLI, Carla Vianna et al. *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FRANCISCO, Cicero Nestor Pinheiro; SILVA, Márcio Luiz da. Jogo de celular e ensino de língua. In: *Currículo, história social das disciplinas, conhecimento escolar, gestão da escola e tecnologia*, 06., 2016, Recife. Anais...Recife: ANPAE, 2017, p. 379-387. Disponível em < <https://goo.gl/4otmFx> > Acesso em 14 mai. 2017.

_____. *Uso do Minecraft para a produção de contos*. Garanhuns: UFRPE, 2018.

GERALDI, João Wanderley. *Bakhtiniana*, São Paulo, 9 (2): 25-34, Ago./Dez. 2014.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

LAKATOS, Eva Maria.; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. São Paulo: Atlas, 2003.

MEURER, José Luiz; BONINI, Adair; MOTTA-ROTH, Désirée. (Orgs.). *Gêneros teorias, métodos, debates*. São Paulo: Parábola editorial, 2005.

OLIVEIRA, Robson Santos de. Cibercultura e Educação. In: PEREIRA, Jose Alan da Silva; COSTA, Maria de Fátima Batista (orgs). *Saberes Múltiplos*. Recife: Ed. dos Organizadores, 2015.

PASSARELLI, Lílian Ghiuro. *Ensino e correção na produção de textos escolares*. São Paulo: Telos, 2012.

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

ROJO, Roxane Helena Rodrigues; MOURA, Eduardo. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____. *Alfabetização e letramento*. São Paulo: Contexto, 2010.

Cicero Nestor Pinheiro Francisco

Mestre em Letras (PROFLETRAS) pela UFRPE/UAG. Professor de Língua Portuguesa e Inglesa no ensino básico na esfera municipal e estadual em Pernambuco. Membro do grupo de pesquisa LINTED - Linguagem, Tecnologia e Educação. Tem experiência em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, com foco nos temas: jogos digitais aplicados à educação, multimodalidades, multiletramentos, linguística textual e formação de professores.
E-mail: professornesstor@gmail.com

Robson Santos de Oliveira

Tem estágio de pós-doutoramento pela UFC. É doutor em Psicologia Cognitiva pela UFPE; Professor de Bacharelado em Ciência da Computação na UFRPE/UAG; Pesquisador-líder do grupo de pesquisa LINTED - Linguagem, tecnologia e educação. Atua nas áreas de Tecnologias Educacionais, Gêneros emergentes nas tecnologias digitais, Semiótica da Computação, Multimodalidade e Multiletramentos. Acerca desses temas tem publicado textos, realizado pesquisas e ministrado cursos.
E-mail: robssantoss@yahoo.com.br.

Enviado em 20/02/2018.

Aceito em 30/03/2018.