



## ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO NA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL COM APLICAÇÃO DO MINECRAFT EDUCATION EM PROJETO DE SUSTENTABILIDADE

CRISTIANE BENEVIDES PINTO KOMIYAMA FERREIRA

### RESUMO

Este artigo trata-se de um relato de experiência sobre a situação de aprendizagem utilizando a aplicação do Minecraft Education junto aos alunos da aprendizagem profissional comercial do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC), em Mato Grosso do Sul, unidade Senac Hub Academy. Para realizar a atividade de colaboração e comunicação - vinte e dois alunos atuaram em equipes que se comunicaram de que forma integrada realizando ações seguidas que necessitavam da entrega e suporte do grupo anterior utilizando as ferramentas Forms, Excel, Powerpoint e Minecraft Education. Este último, para apresentação final da proposta do Mercado Municipal de Campo Grande (MS) Sustentável. A atividade promoveu a interação e integração dos alunos, o domínio técnico-científico, tendo como resultado ações de sustentabilidade, ética e de diversidade.

**Palavras-chave:** desenvolvimento; criatividade; pensamento crítico; marcas formativas

### 1 INTRODUÇÃO

No contexto da educação profissional comercial, em que os alunos possuem contrato de trabalho com carga horária reduzida distribuída entre a empresa e o Senac, vemos a importância da utilização das tecnologias no processo de desenvolvimento das habilidades técnicas e comportamentais. Além disso, vemos que Morán (2015), defende o uso das tecnologias como uma possibilidade de aprender interligando mundo físico e digital, de maneira simbólica profunda e constante.

Neste sentido, a atuação do professor passa a ser de interlocutor e apoiador dos espaços tecnológicos com a introdução de metodologias ativas e construção de um conhecimento compartilhado. Para Piangers e Borba (2019), cabe ao docente repensar o seu papel em sala de aula, com novas formas de relacionamento com e entre os alunos. Dentre as formas, estão os jogos, robótica e STEAM.

A abordagem de aprendizado baseada em jogos do Minecraft Education provou ser eficaz na educação, ao fornecer um ambiente de aprendizado interativo e experimental, o Minecraft aumenta a motivação e o engajamento dos alunos, facilitando o domínio de assuntos complexos (Kersanszki et al., 2024).

O Senac possui um Modelo Pedagógico Senac (MPS) alinhado aos princípios e concepções das marcas formativas e ciclo ação-reflexão-ação. As marcas formativas do Senac “são características que distinguem os alunos formados pela instituição dos demais instituições”: Domínio técnico-científico, Visão crítica, Atitude empreendedora, Atitude sustentável, Atitude colaborativa, Protagonismo juvenil, Atitude saudável, Autonomia digital (Senac, 2015).

Integrando as atividades da Unidade Curricular (UC), os alunos participaram de uma visita técnica ao Mercado Municipal de Campo Grande para identificar as potencialidades do local em relação à sustentabilidade ambiental. Esta atividade foi parte do Projeto Juventudes,

observada no Plano de Trabalho Docente (PTD) da UC 7 - Organizar ações e planos de venda, da Turma de Aprendizagem Profissional em Serviços de Vendas, desenvolvida com a Turma 20231.273 da escola Senac Hub Academy, com o objetivo foi desenvolver habilidades de comunicação, entrevista, colaboração, produção de texto e contextualização nos alunos. Isso foi feito por meio da coleta de informações usando o Microsoft Forms. A tabulação e análise de dados foram realizadas com o Microsoft Excel, permitindo a interpretação de dados matemáticos e qualitativos. Com esses dados, os alunos criaram apresentações dinâmicas e criativas em slides, destacando o histórico do Mercado e as informações coletadas. A proposta de melhoria para o Mercado originou uma planta sustentável utilizando o Minecraft Education, promovendo o desenvolvimento de habilidades digitais. A atividade também explorou trabalho em equipe, comunicação, colaboração, autonomia digital e visão crítica, utilizando uma ferramenta inovadora no contexto educacional.

## **2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA**

### **Local e população participante**

A atividade foi realizada na unidade do Senac Hub Academy, em Campo Grande (MS), relacionada ao Projeto Juventudes, observado no PTD da UC 7 - Organizar ações e planos de venda, da Turma de Aprendizagem Profissional em Serviços de Vendas, da Turma 20231.273, envolvendo vinte e dois alunos. O objetivo da atividade foi desenvolver conhecimento e reconhecimento das ações de sustentabilidade ambiental no comércio local. A atividade pedagógica iniciou na Aula 10 (04 de março de 2024) Temática da aula - Sustentabilidade ambiental, apresentação de conteúdo teórico sobre ESG.

A proposta foi lançada aos alunos para escolha de um local comercial com potencial de transformação. Os alunos escolheram o Mercado Municipal de Campo Grande (MS) que integra comerciantes locais com vendas de produtos regionais.

A partir desta escolha, o docente estabeleceu a metodologia do processo de desenvolvimento da atividade.

- 1) coube ao docente organização da visita ao Mercado - autorização dos responsáveis dos alunos para saída;
- 2) para a visita foi indicado aos alunos que deveriam realizar um levantamento de informações sobre o local, juntos aos clientes e empresários; a proposta dos alunos foi a criação de pesquisa local com comerciantes e clientes sobre a visão do local quanto aos aspectos sustentáveis por meio da ferramenta Forms - documento organizado ainda nesta aula;
- 3) na aula 11 (11 de março de 2024) foi realizada a visita ao Mercado Municipal de Campo Grande, a preparação para saída, ocorreu entre 8h e 10h40;
- 4) os alunos realizaram as coletas de informações por meio do Forms.
- 5) na aula 12 (12 de março) foram realizadas as atividades de tabulação e formatação da apresentação, juntamente com a equipe de desenvolvimento do Mercado Sustentável. Para a tabulação dos resultados da pesquisa o docente indicou a ferramenta Excel;
- 6) após a tabulação e leitura dos dados da pesquisa com o apoio do docente, ocorreu a apresentação da visita em Powerpoint; os dados das pesquisas, e a apresentação da contextualização do Mercado, originou a entrega à equipe contendo as propostas de ações e melhorias;
- 7) como proposta de melhoria, a equipe desenvolveu o Mercado Municipal Sustentável no Minecraft Education, contendo novos espaços internos e externos dedicados à ampliação do conhecimento voltado para a sustentabilidade ambiental.

A apresentação final contou com a contextualização da pesquisa dos alunos sobre o tema, conteúdo aplicado ao contexto do Mercado Sustentável e projeto Minecraft.

### **Protagonismo do Estudante**

Iniciando a abordagem teórica sobre comércio e sustentabilidade local, os alunos iniciaram a pesquisa sobre locais que poderiam receber uma alteração ambiental. A partir deste momento, os alunos são autônomos no processo de pesquisa e escolha do local a ser transformado, sendo acompanhados e envolvendo a ação-reflexão-ação, por meio das entregas parciais das atividades. O desafio entregue à turma, era que em cada etapa do processo, haveria um suporte às equipes seguintes, trazendo o comprometimento das ações e efetivamente a seriedade e engajamento dos alunos. A partir desta proposta, os alunos deveriam realizar a ação e fazer a entrega, com a supervisão do docente. O docente indicou as ferramentas disponíveis para que pudessem realizar de forma adequada a atividade, Forms, Excel, Power Point, já para o Minecraft Education a escolha para apresentar de forma criativa e integrada partiu dos próprios alunos, o conteúdo e informação foram inéditas e autênticas.

### **3 DISCUSSÃO**

A construção de objetivos de aprendizagem profissional do Senac é sustentada por seu modelo pedagógico e pressupostos teóricos que visam aprimorar a experiência de aprendizagem e autonomia do aluno. Quando integra elementos tecnológicos e pedagógicos para criar situações educacionais eficazes e envolventes, os alunos desempenham atividades a fim de cumprir suas entregas de forma mais assertiva e dinâmica. Neste sentido, o Minecraft Education torna-se uma ferramenta educacional versátil, interativa, oferecendo diversos aplicativos que simulam o mundo real.

O potencial para aprimorar as experiências de aprendizagem é evidente em sua capacidade de envolver os alunos, promover o pensamento crítico e superar as fronteiras culturais e educacionais.

### **4 CONCLUSÃO**

A integração do Minecraft em ambientes educacionais pode ser explorada por meio de vários aspectos importantes, dentre eles o de sustentabilidade como apresentado neste relato de experiência. A ação vivenciada na aprendizagem profissional traz este contexto de proporcionar o desenvolvimento socioemocional, técnico e comportamental. Pode-se explorar inúmeras práticas pedagógicas possibilitando alinhar o conhecimento técnico ao prático, entre mundo real e ambiente digital.

### **REFERÊNCIAS**

BEHAR, Patricia Alejandra; PASSERINO, Liliana; BERNARDI, Maira. Modelos pedagógicos para educação a distância: pressupostos teóricos para a construção de objetos de aprendizagem. *Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 4-11, dez. 2007. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/4bPatricia.pdf>>. Acesso em: 7 nov. 2024.

SENAC. DN. Avaliação de competências para fins de aproveitamento de estudos e certificação. Rio de Janeiro, 2008. (Documentos técnicos).

SENAC. DN. Educação flexível: cenário e perspectivas. Rio de Janeiro, 2008. (Documentos técnicos).

SENAC. DN. Educação profissional técnica de nível médio: cenário e perspectivas. Rio de Janeiro, 2007. (Documentos técnicos).

SENAC. DN. Formação inicial e continuada de trabalhadores no Comércio de Bens, Serviços e Turismo. 2. tir. Rio de Janeiro, 2006. (Documentos técnicos).

TAMAS, Laszlo, KERSANSZKI, Zoltán, Márton., Kristof, Fenyvesi., Zsolt, Lavicza., Ildikó, Holik. (2024). Minecraft in STEAM education – applying game-based learning to renewable energy.. Interaction Design and Architecture(s), doi: 10.55612/s-5002-060-008

Aqui neste espaço devem ser listadas todos os trabalhos mencionados no texto. Em ordem alfabética seguindo as diretrizes ABNT NBR 6023:2018 para elaboração de referências bibliográficas.