



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

CRIATIVIDADE, ENSINO E MINECRAFT: A ADOÇÃO DE ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA O ENSINO DIGITAL EM TEMPOS PANDÊMICOS¹

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Universidade Feevale²
KUHN, Norberto Junior. Universidade Feevale³
CZRNHAK, Thomás. Universidade Feevale⁴

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo descrever e inferir sob a jornada de desenvolvimento de jogos digitais como método didático-pedagógico alternativo às modalidades presenciais, bem como analisar as decisões de desenvolvimento com relação a adequação imagética e de conteúdo. Essa reflexão ganha destaque nos contextos das medidas sanitárias de distanciamento social relativas às atividades de ensino, impostas pela pandemia do **Sars-Cov-2**. Teve como foco o processo de desenvolvimento de dois jogos realizados por alunos do curso superior de Jogos Digitais da Universidade Feevale, através da plataforma Minecraft Education, juntamente com professores e alunos da Escola de Aplicação desta mesma Universidade. Constatou-se que o Minecraft Education desponta como potente ferramenta de ensino digital, que possibilita o desenvolvimento de jogos rapidamente e de fácil aplicação, alinhado ao preparo do responsável didático e conhecimento das mecânicas da plataforma.

PALAVRAS-CHAVE

Minecraft-Education. Ensino. Ludologia. Imaginário.

1 INTRODUÇÃO

A contínua pandemia da Sars-Cov-2 forçou por parte das instituições de ensino o ato de repensar suas estratégias didático-pedagógicas, visto a migração maciça dos moldes de aula *in loco* para a educação a distância (EaD). Diante de tal movimentação

¹ Artigo completo publicado em anais de evento, resultado de apresentação e discussão em GT. Teve como base proposta preliminar em formato de resumo expandido.

² Doutor em Comunicação Social, Mestre em Comunicação Social, Bacharel em Publicidade e Propaganda, professor do Mestrado em Indústria Criativa pela Universidade Feevale.

³ Doutor em Ciências da Comunicação, Mestre em Sociologia e professor da Universidade Feevale

⁴ Graduando de Moda pela Universidade Feevale, bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

migratória, os jogos digitais voltados para a educação florescem como potencial objeto de apoio ao ensino, podendo, de tal forma, constituir-se como uma alternativa para o modelo dominante em EaD.

Visualiza-se que tais objetos lúdicos contém, em sua natureza, estrutura suficiente para influenciar com valorização positiva a curva de aprendizagem do aluno, que atua como ator ou jogador principal do jogo (KOSTER, 2010). Entre as possibilidades de uso encontra-se o Minecraft Education. O Minecraft Education é uma versão lançada em 2015 e deriva do jogo homônimo, que foi desenvolvido pela companhia independente sueca Mojang, e vendido (junto à empresa mãe Mojang) por 2.5 bilhões de dólares americanos em 2014, segundo Stuart e Hern (2014). Esse atinge o a marca de 126 milhões de jogadores em 2020 e 140 milhões em março de 2021, o jogo consagrou-se como o jogo digital mais vendido da história. O lançamento da versão educacional do jogo – Minecraft Education, 2015 – uniu as mecânicas já conhecidas pelos usuários com uma plataforma com mecânicas específicas para uso no campo educacional.

Para que possamos compreender os estratagemas de aplicação de jogos digitais no ambiente didático-educativo, necessita-se abordar o esqueleto que serve de base para o funcionamento e compreensão destes, sobretudo nas teorias de ludologia ou *game studies* apropriando-se dos conceitos de Gee (2003), Koster (2010), mas também autores de conteúdo do estudo do imaginário como Durand (2012) – este com analogia dos modelos diurnos e noturnos da imagem – e Malrieu (1996), em sua proposição estruturada apropriando-se de mito, fantasia e lenda.

De tal maneira, o trabalho encontra-se dividido em seções de tais conceitos. A segunda seção está embasada na descrição dos conteúdos ludológicos, sobre o homem, seus jogos e os estudos desses. Sequencialmente empregara-se as visões que tangem sob o imaginário, na terceira seção. Os jogos desenvolvidos pelos alunos do curso superior de Jogos Digitais da Universidade Feevale, isto é, a produção tecnológica desta pesquisa, serão abordados quanto à metodologia de execução empírica, na quarta seção, e as inferências entre teoria-prática na quinta seção. Decerto que para compreender o objeto analisado, toma-se por necessidade voltar o olhar para a



fundação sólida de sua área. Iniciaremos, portanto, com a ludologia – o estudo dos jogos.

2 LUDOLOGIA E O JOGO COMO OBJETO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO

O processo didático não deve ater-se somente a metodologias conservadoras habituais e focadas em sala de aula de maneira exclusiva. Para Moran (2011, p. 71): “a aprendizagem na sociedade do conhecimento não pode permanecer confinada à sala de aula, aos modelos convencionais”.

Jogos educacionais têm tido sua produção desde os anos 80, contudo sempre em números tímidos de lotes e vendas⁵. A utilização destes produtos era ligeiramente distinta da atual, aparentando seu uso mais como ferramenta do que experiência jogável, fato, este, que viria a mudar com o avanço tecnológico dos consoles. Docentes podem lecionar matérias tradicionais desde tecnologia, arte, design, matemática, economia, ciência, história, etc., bem como habilidades de comunicação, pensamento crítico e criatividade (BAR-EL e RINGLAND, 2020).

Gee (2003) afirma que o ato de jogar o jogo digital tem em sua fundação em aspectos didáticos constelados através de símbolos, objetos, signos e artefatos, onde o aprendizado do próprio jogo e suas mecânicas é, por vez, um processo de alfabetização deste; o jogo é língua, e possui um alfabeto que necessita ser lido e compreendido para ser efetivamente jogado.

Para Hanghøj e Hautopp (2016) o jogo digital pode denotar benfeitas características didático-pedagógicas capazes de auxiliar no processo de solução de problemas, bem como promover a dinâmica entre o espaço físico e virtual de ensino, tanto dentro quanto fora da escola; dentre tais objetos jogáveis digitais, cita-se o Minecraft Education, lançado em novembro de 2015.

⁵ Every Video Game Console Ranked from WORST to BEST. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pl-JPIKROUk>>. Acessado em: 14/06/2021.



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

Aborda-se então o processo de gamificação: a apropriação de estratégias lúdicas para o processo didático-pedagógico; no entanto não se restringindo apenas ao campo educacional, mas sim expandindo horizontes para variadas áreas passíveis de aplicação, independentemente de serem áreas mais tradicionais, resistentes ou conservadoras como a pedagógica ou até modernas no caso das terapias alternativas (LENIG e CAPORUSSO, 2019). A gamificação não é em si a estratégia dos objetos educacionais, e sim um viés de possibilidade, assim como o uso de jogos comerciais ou a criação, como nessa pesquisa de objetos específicos para a finalidade de ensino.

Não se atendo somente às lições criativas e sociais, o jogo que este trabalho busca analisar – o Minecraft Education – pode configurar como uma ferramenta de ensino de múltiplas áreas, especialmente matemática. O jogo criado dentro desta plataforma pode ser desenvolvido com intuito de lecionar específicas disciplinas de acordo com o intuito do responsável pelo game design (JENSEN e HANGHØJ, 2019).

Alerta-se, todavia, para que haja compreensão através da capacidade legível e alfabetizada do jogo digital, ao passo que este pode situar-se na área semiótica e, portanto, carregado de signos constelados por seus significantes e significados (GEE, 2003). Necessita-se reconhecer os ensinamentos propostos e as mensagens munidas de discurso presentes no jogo digital e a noção de que o jogo digital educativo está voltado para o processo de aprendizado e não (porém não excludente) ao entretenimento.

Não podemos deixar de fazer menção que apesar de o objeto de entretenimento aqui estar voltado para o âmbito didático-pedagógico, não lhe é necessitado o abandono do divertimento. Koster (2010) desenvolve que o divertimento e o aprendizado podem sinalizar uma frutífera união, onde o primeiro impacta diretamente no segundo: aprender divertindo-se. Passa a ser essa a busca pelas estratégias das aplicações de jogos na educação, porém a maneira de implementação pode reverter um processo aparentemente interessante.

Os jogos digitais *Spore* (2008, Electronic Arts) e *Scribblenauts Unlimited* (2012, Warner), são dois exemplos que abordam respectivamente: evolucionismo, fases embrionárias, conexões interespecies, tecnologia, política, economia e astronomia, e



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

solução de problemas com criatividade, interpretação e comunicação. Outro exemplo de jogo digital comercial com conteúdo de potencial pedagógico é *Assassins Creed* (Ubisoft, 2007 até o presente dia) com uma representação do mundo medievo, arte e religião.

De fato, a presença do divertimento no processo de aprendizado conquista paulatinamente aceitação. Mark Rober (2018) apresentou o *Super Mario Effect*⁶ (efeito Super Mario, nomeado em homenagem ao jogo digital clássico do Nintendo Entertainment System) no TEDxPenn, o qual ensina sobre como a gamificação pode ser apropriada para qualquer tipo de desafio, incluindo o aprendizado. Ele propõe que o indivíduo visualize os obstáculos ou desafios do aprendizado e compare com o ato de vencer o jogo digital, e vislumbre os passos como os padrões ou o pressionar de botões do controle a serem apertados para a conquista (vencer) do desafio ou obstáculo. O exemplo de Rober trata-se de trocar a palavra “teste” por “jogo” e as “instruções” por “botões do controle do videogame”. No caso do jogo o qual o efeito acompanha nominalmente, o personagem Super Mario controlado pelo jogador deve apertar botões (instruções) para vencer os inimigos e as “fases” (obstáculos) para salvar a princesa (objetivo).

Gee (2003) apresenta o *amplification of the input principle*⁷ que tem como cerne a recompensa do aprendizado em prol da participação discente como foco maior do processo didático-pedagógico, e alertando para que o erro ou a falha sejam minimizados pelo educador, o qual também toma a responsabilidade de compasso, devendo aliciar o aprendiz a investir o máximo de esforço e “presença” neste processo, apesar das falhas, vistas como consequências naturais decorrentes do processo de aprendizagem lúdico (GEE, 2003). O autor destaca que o responsável didático pela aplicação deste tipo de estratégia deve considerar o presente desafio, ao passo de que, apesar de ser um objeto de divertimento em outras instâncias (e não se há a

⁶ The Super Mario Effect. Tricking your brain into learning more. Mark Rober. TedxPenn, disponível em: <https://www.ted.com/talks/mark_rober_the_super_mario_effect_tricking_your_brain_into_learning_more?language=pt-br>. Acessado em: 14/06/2021.

⁷ Amplificação do princípio de entrada de informações (livre tradução dos autores)



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

necessidade do abandono deste entretenimento no processo de aprendizagem, como veremos na seção seguinte), não se pode esquecer que o jogo digital tornado ao processo didático-pedagógico inflete diante do aprendizado, não podendo o conteúdo ser encarado como simples divertimento verborrágico.

No entanto aqui se pode realizar a conexão ludológica com o imaginário, fundamentação a ser aprofundada na próxima seção. O regime noturno da imagem se encontra ressaltado no campo ludológico de maneira ambivalente. Se nota, em primeira instância, a presença da hipotipose, ou a sensação de presença na cena imagética pelo ator. Outra aplicação se dá através da narrativa do jogo virtual quando comparada na terceira estrutura sintética, através dos estilos de contar determinada história, a passo de transformar essa em fábula, mito ou lenda (DURAND, 2012).

Uma das questões, para compreensão desse ensaio, é como funciona o aprendizado através do jogo digital. Gee (2003) alerta para a existência da noção de *domínio semiótico* – o universo ou ambiente no qual se situa o objeto carregado de significado e significante – do jogo digital, visto que cada tipo categórico destes é um domínio diferente; os jogos educativos não se estanciam em mesmo domínio dos jogos de tiro, por exemplo (não negando que estes também possam servir como agentes de ensino de determinados conhecimentos), os grupos de indivíduos inseridos em tais domínios é chamado de *grupo de afinidade*. Esses domínios para serem entendidos requerem a compreensão da *gramática externa e interna*; o que classifica as identidades, pensamento, comportamento e comunicação do grupo de afinidade, e os elementos classificatórios do que é aceitável naquele universo do domínio, respectivamente.

As dificuldades ou obstáculos para a implementação de um objeto de aprendizagem lúdico-digital em Minecraft Education encontram-se de maneira operacional no conhecimento e preparo dos responsáveis didáticos nos quesitos de aplicação. O conhecimento e domínio do jogo digital e suas limitações de mecânica carecem de estudos da área para servir de suporte e embasamento para o tutor dessas implementações. (HANGHØJ e HAUTOPP, 2016). Os estudos dos autores apresentam



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

para os educadores como parte sensível da capacitação para uma implementação de uma experiência plena.

Acima das mecânicas empíricas de um jogo digital, não importando o conquistar ou falhar, Gee (2003) propõe que a aprendizagem através do jogo acontece da experiência do jogador em conceitos como *probing and telescoping* (sondagem e telescopagem). Em grau comparativo com a natureza do sentido do objeto, o autor atribui a sondagem daquele mundo – experimentações, clicar, descobrir, realizar ações práticas para compreender os padrões mecânicos do jogo digital. Com a sondagem inicial, o jogador deve gerar uma hipótese a respeito de o que objetos, elementos, falas, textos e ações podem significar naquele mundo virtual, repetindo o passo de sondagem a fim de confirmar ou rejeitar a hipótese; na rejeição, deve-se repensar a hipótese original. Estes conceitos devem encontrar aliança no ato de reflexão consciente do sistema apreciativo – “órgão” que julga a significância, relevância e aceitação do aprendido e sondado através desta reflexão avaliativa – e interação com o grupo de afinidade do domínio semiótico.

Este atributo do ensino crítico e prático proposto pelo autor servirá ao compreendermos estes padrões mentais como imagens geradas na memória do indivíduo, embasada pelo imaginário, subsequentemente abordado. As imagens e associações são de seus significados por padrões são fundamentais para a construção do mundo fantasioso do jogo digital.

Hanghøj e Hautopp (2016) sugerem que a aplicação do jogo digital deva ocorrer através do responsável didático atuando sob objetivo de lecionar as práticas jogáveis e atividades do ensino. Este responsável didático deve carregar consigo os questionamentos de como o jogo deve ser jogado e jogado dentro de um ambiente escolar e quais tarefas o corpo discente deve receber, como devem executá-las e quais resultados se espera obter.

Gee (2003) destaca que bons jogos são aqueles que podem impactar no processo do aprendizado. Estabelece que a importância da consciência do aprendiz – que deve estar “aberto” ou propício para o aprendizado através do jogo, acreditar e



inserir-se como “ator” no jogo digital pelo meio de (p. 59) “tempo, esforço e participação ativa”.

Lenig e Caporusso (2019) preocupam-se com a economia mental do jogador em um objeto educativo que outrora representava entretenimento puro; ameaça que pode encontrar possível solução nos conceitos de sondagem e telescopagem de Gee (2003), que servem de fundação para o processo didático-pedagógico transversalmente do aprendizado crítico no domínio semiótico dos jogos digitais educativos; abordaremos na seção subsequente a continuação do pensamento do autor em relação aos símbolos e a conexão do imaginário nos padrões mentais. Consoante a Gee (2003), Koster (2010) alia o game design de produtos educativos virtuais de maneira benfeitoria ao aprendizado. Estes ensinamentos e estas questões norteiam a parte ludológica do objeto a ser observado e analisado. Entra-se na próxima seção no imaginário, porção a qual abordará de maneira continua algumas questões psicológicas abordadas nesta seção e, ao mesmo tempo, empregará a ótica da formação das imagens, símbolos e os regimes da imagem.

3 IMAGINÁRIO

A imaginação não escapa da natureza simbólica – ela está atrelada de maneira integrada numa forma específica que acareia função e sentido, transcritas em tema ou narrativa e que, como símbolo, o imaginário opera funções de obra e instrumento; dividindo-se em três partes do imaginário: sonho, mítico e consciente (MALRIEU, 1996). Para o autor, quando se norteia imaginário mítico:

Numa determinada sociedade, e mediante a influência de um sistema coletivo de crenças pré-existente, são construídos os comportamentos individuais da imaginação, por meio dos quais o sujeito estabelece relações entre as coisas e os seres formando uma rede de significações [...] fortemente estruturadas e dotadas de estabilidade (MALRIEU, 1996, P. 51-52).



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

Tal rede de significações pode ser descortinada através de correntes semióticas. O signo linguístico, isto é, objeto ou elemento carregado de representação para um determinado observador, tem em seu esqueleto estrutural o significante e o significado; o primeiro toma por missão mediar o objeto e a representação psíquica, é o que atribui a possibilidade interpretativa semiótica, enquanto o segundo trata justamente de ser tal representação psíquica (BARTHES, 2001; 2012). Tal ponto é corroborado em por Levi-Strauss (1962, *apud*. MALRIEU, 1996) aproximando a imagem e o símbolo do signo.

Malrieu (1996) sublinha que o imaginário pode ser caracterizado na construção inconsciente junto à consciência, no processo de revelação ou descoberta do símbolo, as imagens as organizam-se em quadros e carregam, através deste, significação. O imaginário toma responsabilidade pela função de correspondência e geração de semelhanças entre pessoas, objetos, entidade e estes entre si, através do processo de imaginação – a unificação de imagens as outras para conferir tal significação do símbolo. Para Vygotsky (2012) a atividade do homem conjugada no passado reprodutor de lembranças empíricas capaz de criação de imagens e ações – bem como a manipulação destas em novos comportamentos – denomina-se imaginação.

Ribot (2008) liga a construção do imaginário ao processo criativo. Segundo o autor, o imaginário é embasado pelo processo motor, biológico, por vezes inconsciente, de imaginação ou a propriedade das imagens quando unidas formarem novas combinações. De maneira registrada por Durand (2012), o imaginário reside sobre dois fundamentais regimes – diurno e noturno. Estes são banhados por antítese, opondo-se em sua natureza: o primeiro tange a respeito do imaginário heroico, iluminado e puritano, enquanto o segundo toma distintas vias dentro de si mesmo, sintéticas ou místicas, sobretudo constela princípios de analogia e similitude de imagens.

Ainda segundo o autor, é no Regime Noturno que o imaginário é constituído por inseparáveis estruturas místicas; cita-se, neste caso, a estrutura mística do realismo sensorial, conectado intrinsecamente com a vivacidade imagética. Visualiza-se isto através do posterior consumo dos objetos aqui estudados – os atores (alunos ou



jogadores) necessitam que o realismo sensorial das imagens observadas seja conspícuo para que a narrativa do jogo digital seja coerente.

No regime noturno da imagem, encontram-se as estruturas sintéticas além das místicas, formadoras do imaginário. No seio deste imaginário organizam-se as estruturas de: harmonização, dialética, *historienne* ou histórica e, por fim, progressista. Neste trabalho o foco será envolto na terceira estrutura, *historienne*, a qual embasará a narrativa do objeto.

Assim como Malrieu (1996) e Durand (2012), Ribot (2008) compactua na visualização da necessidade de dividir as etapas ou meios da imaginação. A imaginação plástica é aquela que manipula a tríade imagética visual-motora-tátil e, na associação destas, é terminalmente a imaginação materializada capaz de conceder impressão de realidade. Para o objeto, esta desponta como a mais interessante por tratar da impressão de realidade e com maior capacidade de apresentar relevante.

Poder-se-ia conectar a presença do imaginário do jogador através do formato *roleplay*⁸ narrativo. O *role* ocupa espaço no domínio imaginário (ou ator manuseador do papel) à medida que faz com que esse adentre em determinada fantasia. Visualiza-se o *roleplay* de maneira nos jogos não somente digitais: *Dungeons and Dragons* (1974) é um jogo de tabuleiro que conta com *roleplay* onde um jogador contará a narrativa épica e os demais ocupam-se como executores de tal epopeia.

O *roleplay* tem no imaginário a sua árvore frutífera. O imaginário veicula os mitos, lendas através de linguagem metafórica (DURAND, 2012). Tais aspectos fabulosos ou míticos são os que Malrieu faz menção (1996, p. 81): “a imaginação põe descoberto um real oculto e desconhecido. [...] ela faz com que vejamos, escutemos e pensemos que existem [...] outras realidades a que não estamos habituados”.

Ponto comum entre Malrieu (1996) e Durand (2012), o teste psicológico de Hermann Rorschach nimba o imaginário por meio do pitoresco relativo à imagem, onde os “borrões” ocupam espaço de forma na imaginação do paciente. A imagem, portanto,

⁸ Jogar em papel (livre tradução dos autores)



advém do processo prévio de percepção e muitas vezes o objeto observado torna-se imagem por ato de assimilação do observador.

Sublinha-se que o imaginário depende de fatores biológicos e mentais e correlacionar-se-á com o elemento tempo, por meio da renovação e emerge-se da infância, do passado, onde se atinge o vértice da criação fantasiosa, e o profundo da memória que se resgata de maneira inconsciente para fundamentar as imagens (MALRIEU, 1996; RIBOT, 2008; VYGOTSKY, 2012).

Com efeito, na infância a fruição da imagem é consumida em grandes escalas através dos jogos infantis. O jogo infantil e imaginário, para Malrieu (1996, p. 206) “serve de enquadramento para a apreensão das relações existentes entre o mundo dos significantes e o dos significados”. O autor demarca a existência de quatro tipos de jogos infantis imaginários – identificação primária, construções e identificações, agressivos e papéis coletivos.

De fato, a observação do autor aborda o jogo sobretudo no campo dos laços familiares e estruturação infantil. Contudo também se considera que o jogo digital pode ser entendido e visualizado sob ótica símil. Pode-se enxergar o jogo digital não como involução do jogo infantil mentalizado, mas pelo contrário, uma elevação do que este representa, na repetição de símbolos, imagens, transferências, simulacros e leituras.

É o simulacro – a imagem por imitação – que se encontra invólucro no jogo ficcional, assimilado por representações simbólicas; são objetos carregados de linguagem capazes de realizar função de assimilação através de projeção imagética da criança nele envolto (PIAGET [s.d], *apud*. MALRIEU, 1996). É justamente onde se pode conectar a presença do imaginário no jogo infantil, o qual é gerado pelo inconsciente junto ao processo de tomada de consciência, ligado intrinsecamente com a criatividade da criança (VYGOTSKY, 2012).

A leitura da imaginação proposta por Durand (2012) nas unidades diurnas e noturnas compõe (sobretudo esta última) a visualização mística dos arquétipos e da assimilação de imagens por proximidade. Ribot (2008) e Vygotsky (2012) coligam a imaginação ao processo criativo – originário e inicialmente desenvolvido da infância,



onde suas obras têm o enfoque e representam relevância ao objeto. A estruturação de Malrieu (1996), definidor da imagem como unidade da imaginação, o ato de imaginar e a formação do símbolo, que também consagra parte considerável de sua obra às questões psicológicas do imaginário infantil.

Na seção adjacente, se abordará o objeto do estudo – os dois jogos desenvolvidos no Minecraft Education – sustentado por meio das compreensões de ludologia e o imaginário.

4 OBJETO

Em primeira instância, divide-se essa presente seção em subseções, a fim de tecer de maneira mais cristalina a conexão da plataforma Minecraft Education que serviu de base para a gênese dos objetos observados neste trabalho: dois jogos desenvolvidos por alunos do curso Superior de Jogos Digitais da Universidade Feevale, concebidos para aplicação *a posteriori* a alunos da Escola de Aplicação Feevale.

4.1 MINECRAFT EDUCATION

Titular como jogo digital mais vendido da história até o dia hodierno e acumulando mais de 140 milhões de jogadores ativos⁹, Minecraft trata-se de um jogo independente em formato de *sandbox*¹⁰, podendo ser jogado por um ator sozinho ou em servidores *online* multijogadores, desenvolvido pela sueca Mojang, a qual teve seus

⁹ Number of monthly active players of Minecraft worldwide as of March 2021, 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/680139/minecraft-active-players-worldwide/>>. Acesso em: 07 jun. 2021

¹⁰ Caixa de areia (livre tradução dos autores)



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

direitos adquiridos pela Microsoft por 2.5 bilhões de dólares americanos no ano de 2014¹¹.

Este formato de jogo responsabiliza o jogador (ator) como criador e modelador do universo fictício. O termo caixa de areia apropria-se da imagem de uma caixa de areia, que permite o manuseio para esculpir o desejado. Jogos desta categoria são conhecidos por superior liberdade criativa em prol dos demais gêneros e, por vezes, não-linearidade de narrativa de enredo.

O jogo Minecraft tem seu universo constituído por blocos tridimensionais, unidades mínimas e básicas do jogo; tudo no mundo fictício de Minecraft – gerado de maneira randômica provindo de códigos de formação de mundo (*seeds*) – é fabricado por blocos, os quais espelham objetos do mundo real como blocos de grama, minérios, diversos tipos de solo e pedras.

Outro fato relevante de menção do *game* é a diversidade de estilos de jogo. *Survival* (sobrevivência), onde o jogador possui barra de vida, fome e enfrenta ameaças de monstros hostis originados da noite (o ciclo dia-noite dura 20 minutos em tempo real). O modo criativo faz jus a nomenclatura, removendo a hostilidade (monstros tornam-se passivos diante do jogador), barra de fome e concedendo ao jogador acesso ao inventário ilimitado de todos os blocos do jogo. Este modo é mais comumente empregado para desenvolvimento de grandes construções em servidores multijogadores. Aventura é o terceiro modo de jogo, o qual estorva o jogador de quebrar ou inserir blocos; ordinariamente é fruído apenas em mundos criados e customizados por jogadores para outros jogadores. Em término, o modo espectador transforma o jogador em ser observador, não podendo interagir com nenhum bloco e serve apenas para visualização de mundo.

¹¹ STUART, Keith; HERN, Alex. Minecraft sold: Microsoft buys Mojang for \$2.5bn, **The Guardian**, 2014. Disponível em: < <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/15/microsoft-buys-minecraft-creator-mojang-for-25bn>>. Acesso em: 07 jun. 2021



No ano de 2016, a Mojang disponibilizou ao público uma versão inovadora do jogo: Minecraft Education, agora focado no processo didático-pedagógico. O produto baseia-se no modo de jogo aventura e serve de auxílio para o ensino através de mapas oficiais da Mojang ou demais desenvolvidos e publicados por outros desenvolvedores. A plataforma Minecraft Education conta com biblioteca de jogos capacitados a lecionar múltiplas áreas, desde química até criatividade, não havendo fatores limitantes inibidores das possibilidades de ensino.

4.2 JOGOS DESENVOLVIDOS

No período do primeiro semestre letivo do ano de 2020, os alunos do curso superior de Jogos Digitais da Universidade Feevale, em Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, foram encarregados da tarefa de desenvolver dois jogos com capacidades didático-pedagógicas, na plataforma Minecraft Education, para serem jogados por alunos da Escola de Aplicação Feevale.

O projeto desenvolveu-se por três etapas. Inicialmente, a etapa alcinhada de construção coletiva segmentou a turma em dois grupos de oito alunos em cada. Nesta ocorreu engajamento do grupo e divisão da tarefa de construção de dois prédios da Universidade Feevale, campus II. Este experimento realizou-se para familiarização das mecânicas do jogo digital, os blocos e comandos por parte dos estudantes, sondando as possibilidades permitidas pela plataforma.

Subsequente a etapa de construção coletiva, o processo de familiarização por parte dos dois grupos manteve-se, no entanto, para compreensão de atividades educativas, ao passo que os graduandos jogaram dois games disponíveis na biblioteca do Minecraft Education: “A Trilha de Oregon” e “MacBeth: Uma Jornada”, sendo este primeiro de autoria da empresa mãe Mojang e o segundo desenvolvido por Ben Spieldenner. Sendo, respectivamente, jogos digitais de história e cultura e literatura, é fato a capacidade da plataforma para abordar múltiplas e diversas áreas do ensino. Esta



etapa revolveu-se em execução do jogo e observação das possibilidades acerca das mecânicas da plataforma educativa.

Por fim, mediante presença de professores da Escola de Aplicação Feevale, os alunos de jogos digitais receberam o briefing da criação a ser realizada, contando com dois professores do segundo ciclo, responsáveis por alunos de 8 anos de idade, e dois alunos do terceiro ciclo, responsáveis por alunos de 12 anos de idade. O experimento decorreu em intervalo de quatro dias, com retorno destes professores para observações e coleta do material.

4.2.1 ENTRE O CAMPO E O ASFALTO

Ofertado para alunos do segundo ciclo, o jogo nominado “Entre o Campo e o Asfalto” acompanha o jogador durante a passagem do campo bucólico até à cidade asfaltada, justificando o nome do objeto. Este aborda ensinamentos mais simples e acompanha o aluno no reconhecimento de mecânicas e comandos ludológicos. Os alunos receberam dois documentos anexos: guia de controles e o tutorial do download do jogo e instalação.

Iniciando no campo, o jogador recebe uma câmera fotográfica a fim de registrar tarefas a serem realizadas e seus resultados, trafegando no vilarejo (ponto inicial do jogo) por entre paisagens do campo e construções como fazendas, plantações e hortas variadas, moinhos e casas rústicas, sendo este vilarejo habitado por *NPCs (non-playable characters)*¹². Tais *NPCs* portam *skins* (como é denominada a aparência corporal do personagem) condizentes com o local que representam ou estão; por exemplo, personagens fazendeiros utilizando roupas comumente usadas na fazenda no mundo real.

As tarefas são divididas por letreiros que aparecem na tela do jogador e quadros-negros, simulando e assemelhando-se ao ambiente de sala de aula *in loco*. No entanto,

¹² Personagens não jogáveis (livre tradução dos autores)



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

são justamente os NPCs os responsáveis por conferirem atividades e missões ao jogador. Através de caixas de texto, estabelecem diálogos informativos com o jogador conforme Figura 01.

Figura 01 - Diálogo entre NPC e jogador



Fonte: Elaborado pelos autores

Outros elementos constituintes de imagens representativas do campo rural que aparecem são: animais em cercados, bem como placas com texto indicando qual construção se trata àquela e a devida tradução do prédio em questão para o inglês e espanhol, a fim de o aluno captar a imagem, a palavra escrita em língua nativa e a tradução desta para demais idiomas estudados na escola.

Ao finalizar as tarefas do campo, o jogador toma rumo à cidade de pedra. No percurso, lhe são ofertadas atividade facultativas, como pista de gelo para corridas entre jogadores e uma casa com paredes invisíveis que o aluno deve concluir o *puzzle* (enigma ou quebra-cabeças como é chamado nos games) para conquistar o tesouro. Estas atividades recreativas são a tradução da “diversão no game design”, podendo manter o interesse do aluno no game. Apesar de não condizerem com o Imaginário que consolida a experiência, são importantes para captar o engajamento do estudante durante o restante da atividade.

Semelhante ao campo, a cidade de concreto representa lições importantes. Nela, o jogador pode realizar trocas com habitantes locais, *NPCs*, assim como os do campo, podendo o aluno desenvolver noções de trocas e permutas e o conhecimento de valor de moeda nestas trocas. Essas tarefas não possuem um controle fiel pois adaptam mecânicas já conhecidas do jogo para compor o imaginário do aluno/jogador de forma



com que o professor infira a reflexão durante o seu processo. No fim das tarefas citadinas, de mesma maneira do campo, se há a possibilidade de o jogador adentrar em uma mansão repleta de inimigos da versão normal do Minecraft, como se no modo *survival* relatado acima, retomando uma dimensão simbólica a parte do conteúdo desenhado para a experiência pedagógica.

4.2.2 ÁGUA MOLE, PEDRA DURA

O segundo jogo desenvolvido sob nome de “Água Mole, Pedra Dura”, destinado a alunos do terceiro ciclo é um produto mais embasado e profundo em termos de conteúdo didático-pedagógico, fato devidamente alinhado por se tratar de alunos mais maduros em relação aos alunos do segundo ciclo. Repetiu-se o anexo do documento de instalação e acesso ao jogo, assim como no primeiro jogo.

Outro elemento repetido é a utilização dos quadros-negros do ambiente escolar e dos *NPCs*, agora mais elaborados, diversos e ainda mais insertos na narrativa concreta do game. Este presente jogo foi embasado nos campos de ensino geográfico, biológico e químico, abordando questões sobre solo, fósseis, minérios, etc., na construção de mundo e atividades relacionando tais tópicos.

A narrativa própria do segundo *game* teve pedido do professor da Escola de Aplicação Feevale para que o jogador incorporasse o papel de um extraterrestre visitando o planeta Terra, com intuito de compreender seus aspectos físicos, químicos e biológicos. As *skins* dos *NPCs*, bem como a construção de mundo fantasioso, acompanham a ideia narrativa. Essa narrativa se constitui sem mudanças artísticas, utilizando as próprias artes do jogo tradicional, ainda assim as utiliza de maneira a consolidar o imaginário proposto, mesmo que fantasioso com relação ao conteúdo pedagógico. Dessa maneira já declarando uma estratégia lúdico-imaginária para que o aluno/jogador consolida pontos de discussão no seu retorno ao processamento fora do jogo, junto a sala de aula.



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

Um dos encontros iniciais do jogador é com o *NPC* Optimus_P, o qual lhe ensina sobre camadas de solo e tipos destes, como se é possível visualizar na Figura 02. Em uma das atividades com fim de lecionar sobre fósseis e animais extintos, a *NPC* Dr^a. Shuri, entrega ao jogador, com quem dialoga, duas ferramentas: pá e picareta de diamante, solicitando que este escave e observe o fóssil, conforme Figura 03. Pouco mais adiante, o jogador depara-se diante de uma parede de terra com gigantescos buracos. Conversando com o *NPC* cientista à sua frente, o jogador concebe o fato de que se trata de realização de extintos animais que um dia habitaram a área hoje correspondente ao Estado do Rio Grande do Sul, de acordo com a Figura 04.

Figura 02 – Tipos de solo



Fonte: Elaborado pelos autores

O *NPC* Optimus_P responsabilizou-se sobre os exemplares de solos expostos na parede natural representada. É de sua lição conectar as camadas do solo com a presença de minerais específicos os quais a concedem aparência diversificada. A dessemelhança conspícua das camadas do solo ocorre por meio da representação visual entre blocos ser, também, diferente.

Figura 03 - Escavação do fóssil





MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

Fonte: Elaborado pelos autores

O ato de escavar o fóssil trata-se de atividade arqueológica capaz de lecionar sobre vestígios de animais agora extintos. Zela-se para que o aluno realize a atividade, sob intuito de o imergir no mundo fantasioso; lhe é devido que não decore os ensinamentos, contudo os pratique, experimente e compreenda através de aprendizado crítico por sondagem própria.

Figura 04 – Buracos



Fonte: Elaborado pelos autores

A ausência de blocos em posições específicas e o efeito harmônico de luz e sombra causado por blocos de aparência símil representam a história envolta na narrativa, tratando sobre a questão dos vestígios no solo deixados por animais outrora não extintos, em passado mui distante.

Denominador comum entre estes três exemplos é a utilização dos blocos e aparências de personagens envolvidos na narrativa que se assemelham com a noção de mundo real por parte do jogador; lhe é função – inconsciente, é verdade – de assimilar através do processo imagético do imaginário. Por exemplo, para falar de um determinado solo, tomou a utilização de blocos disponíveis no Minecraft Education que melhor poderiam representar visualmente tal solo.

Entra-se na seção de número 5 – síntese do objeto – onde se conectará os fundamentos teóricos e os objetos desenvolvidos pelos alunos do curso superior de Jogos Digitais.

5 SÍNTESE DO OBJETO



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

A presente seção toma por objetivo sintetizar as fundamentações teóricas nos dois jogos desenvolvidos no Minecraft Education, buscando os conceitos descritos nas seções 2 e 3.

É possível, de acordo com Gee (2003), alinhar o divertimento com o aprendizado – o jogo é uma língua, um alfabeto que precisa ser entendido para ser efetivamente jogado –, fator somado a Lenig e Caporusso (2019) que apontam o jogo digital como potencial ferramenta de ensino. Koster (2010) questiona: por que não unir os fatores divertimento e aprendizado, portanto?

No jogo Entre o Campo e o Asfalto, a utilização das mecânicas de plantio no cenário bucólico e escambo na paisagem urbana aliadas às atividades facultativas de corrida de barco e caça ao tesouro representa tal união dos fatores, enquanto no jogo Água Mole, Pedra Dura a utilização das mecânicas de exploração por barco, conversas com NPCs, a pesca e o ato de escavar são representantes dessa coligação.

O aprendizado pelo meio lúdico passa pela compreensão do seu domínio semiótico – o que classifica o ambiente fictício ou mundo virtual do jogo – e a compreensão deste pelos atores do experimento (GEE, 2003), os quais devem reconhecer manejar os limites mecânicos do jogo e como executar as tarefas (HANGHØJ e HAUTOPP, 2016).

O triunfo perante tal obstáculo do domínio semiótico pode obter sua resposta no conceito de *probing and telescoping* de Gee (2003) através de o jogador realizar ações que envolvam contato direto com as mecânicas do jogo por meio da jogabilidade, apertando botões, realizando ações, explorando o meio fictício em que se encontra inserto. Outro embasamento para solução de tal obstáculo é o imaginário, expresso e referido por meio das imagens; imaginário, este, em um elo com o processo criativo e psíquico por meio de significações (BARTHES, 2012; DURAND, 2012; MALRIEU, 1996; RIBOT, 2008; VYGOTSKY, 2012).

Por meio da analogia de similitude de imagens do regime noturno místico de Durand (2012) se é possível construir um mundo fictício representativo do mundo real e



enxergá-lo tal como. A representação psíquica do objeto advém de Barthes (2001; 2012) o qual define o objeto como carregado de significante e significado.

Malrieu (1996) contribui para a visão de Durand ao relacionar o potencial da imagem por semelhança como constituinte do domínio imaginário, onde alinha-se com Ribot (2008) e Vygotsky (2012) ao afirmarem que o imaginário não somente está inserto no processo criativo, contudo também é desenvolvido psiquicamente no período da infância e no descobrimento, onde o processo de imaginação se desenvolve em torno da descoberta do signo e de sua rede de significações.

No mundo do domínio imagético, figura-se o simulacro ou a imagem por imitação como unidade representativa da realidade munida de linguagem capaz de realizar a função pretendida pela assimilação através da imagem (MALRIEU, 1996).

O mundo construído nos dois jogos conta com construções e representações condizentes com o ambiente onde o jogador se encontra. Em *Entre o Campo e o Asfalto*, na paisagem bucólica, há moinhos, fazendas, e os *NPCs* emulam por suas *skins* (aparência) vestes utilizadas por trabalhadores do campo, contrastando com *NPCs* da cidade os quais estão trajados de acordo com uma paisagem mais urbana.

Há representação do quadro negro – presença frequente em salas de aula – e de personagens fantasiosos que condizem a respeito da narrativa dos jogos. Conforme solicitação de um professor do terceiro ciclo, em *Água Mole, Pedra Dura*, o jogador assumiria o controle de um extraterrestre visitando o planeta Terra. Para tanto, a fim de conectar o jogador de maneira imersiva em tal enredo, se fez uso de *NPCs* cientistas vestidos com jalecos, robôs e personagens da cultura popular de jogos, como a *NPC* Misty (da série de jogos *Pokémon*) que leciona sobre a água.

Os elementos visuais empregados nas narrativas como blocos representando tipos de solos, personagens não jogáveis condizentes com o enredo através de falas, nomes e aparência e as atividades perfilam diretamente com os conceitos de representação de realidade por imagens imaginárias similares e os ensinamentos didáticos agrupados junto com o aspecto divertimento foram executados dessas formas nos objetos.



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim do presente trabalho, se menciona o potencial didático da ferramenta Minecraft Education no ensino digital nos tempos pandêmicos.

A visualização da capacidade se dá por meio da produção dos jogos na plataforma alinhada aos conhecimentos teóricos de game design (os padrões e mecânicas do jogo digital e suas limitações e oportunidades) e preparação do responsável didático.

Torna-se viável o jogo digital como alternativa de ensino digital frente a facilidade e velocidade de produção do objeto na ferramenta Minecraft Education – como atividade realizada em grupo de oito alunos do curso superior em Jogos Digitais da Universidade Feevale –, ou a utilização de objetos já prontos na biblioteca do *game*, possibilitando o *game designer* do objeto apropriar-se das artes também já disponíveis com o Minecraft Education.

Constituinte do setor de economia e indústria criativa, o jogo digital pode ter conteúdos educativos aproveitados por meio da presente pesquisa através de seus acadêmicos, docentes e alunos.

REFERÊNCIAS

- BAR-EL, David; RINGLAND, Kathryn. **Crafting Game-Based Learning: An Analysis for Lessons for Minecraft Education Edition**, 2020. Disponível em: < <https://kateringland.com/wp-content/uploads/2020/08/FDG20-1173.pdf> >. Acesos em: 14/06/2021;
- BARTHES, Roland. **Elementos de Sociologia**. 19ª ed. São Paulo: Cultrix, 2012;
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. 11ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001;
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 4ª ed. São Paulo: WWF, 2012;
- GEE, James Paul. **What videogames have to teach us**. 1ª ed. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2003;



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

- HANGHØJ, Thorkild; HAUTOPP, Heidi. **Teachers pedagogical approaches to teaching with Minecraft, 2016**. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/326782147>>. Acesso em: 04 jun. 2021;
- JENSEN, Erik Ottar; HANGHØJ, Thorkild. **Math in Minecraft: challenges in students mathematical identities when overcoming in-game challenges, 2019**. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/336221353>>. Acesso em: 04 jun. 2021;
- KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design, 2010**;
- LENIG, Stuart; CAPORUSSO, Nicholas. **Minecrafting Virtual Education. Springer International Publishing: Hays, Estados Unidos da América, v.1, p. 275-282, 2019**;
- MALRIEU, Philippe. **A construção do imaginário. 1ª ed.** Lisboa: Instituto Piaget, 1996;
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 5ª ed.** São Paulo: Papirus, 2011;
- MØRCH, Anders; EIE, Siv; MIFSUD, Louise. **Developing a Model of Collaborative Learning With Minecraft for Social Studies Classrooms Using Role-play Theory and Practice, 2019**;
- RIBOT, Théodule. **Essay on the creative imagination. Gutenberg, 2008**;
- ROBER, Mark. O Efeito Super Mario: enganando seu cérebro para aprender mais | Mark Rober | TEDxPenn. **TED**, abr. 2018. Disponível em: <[Mark Rober: O Efeito Super Mario: enganando seu cérebro para aprender mais | Mark Rober | TEDxPenn](https://www.tedx-penn.org/talks/mark-rober-o-efeito-super-mario-enganando-seu-crebro-para-aprender-mais)>. Acesso em: 14/06/2021;
- STATISTA**. Number of monthly active players of Minecraft worldwide as of March 2021, 2021. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/680139/minecraft-active-players-worldwide/>>. Acesso em: 07 jun. 2021;
- STUART, Keith; HERN, Alex. **Minecraft sold: Microsoft buys Mojang for \$2.5bn, The Guardian, 2014**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/15/microsoft-buys-minecraft-creator-mojang-for-25bn>>. Acesso em: 07 jun. 2021;
- TRIPLE JUMP. Every video game console ranked from worst to best, **Youtube**, 01 jan. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pl-JPIKROUk>>. Acesso em 04 jun. 2021;
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Imaginação e Criatividade na Infância. 1ª ed.** Lisboa: Dinalivro, 2012;

Creativity, teaching and Minecraft: the adoption of playful strategies for digital education in pandemic times



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

ABSTRACT

This present paper aims to describe and infer a journey of digital game development as an alternative didactic-pedagogical method to face-to-face modalities, as well as analyzing development decisions in relation to imagery and content adequacy. This reflection is highlighted in the contexts of sanitary measures of social distancing related to teaching activities, imposed by the Sars-Cov-2 pandemic. It focused on the development process of two games carried out by students from the Digital Games course at Feevale University, through the Minecraft Education platform, together with professors and students from the School of Application of the same University. It was found that Minecraft Education emerges as a powerful digital teaching tool, which enables the development of games quickly and easily, in line with the preparation of the didactic responsible and the mechanics of the platform

Keywords: Minecraft Education. Teaching. Ludology. Imaginary.

Creatividad, docencia y Minecraft: la adopción de estrategias lúdicas para lá educación digital em tiempos de pandemia

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo describir e inferir un viaje de desarrollo de juegos digitales como método didáctico-pedagógico alternativo a las modalidades presenciales, así como analizar las decisiones de desarrollo en relación a la adecuación de imágenes y contenidos. Esta reflexión se pone de relieve en los contextos de medidas sanitarias de distanciamiento social vinculadas a las actividades docentes, impuestas por la pandemia Sars-Cov-2. Se enfocó en el proceso de desarrollo de dos juegos llevados a cabo por estudiantes del curso de Juegos Digitales de la Universidad Feevale, a través de la plataforma Minecraft Education, junto con profesores y estudiantes de la Escuela de Aplicación de la misma Universidad. Se constató que Minecraft Education surge como una potente herramienta de enseñanza digital, que permite el desarrollo de juegos de forma rápida y sencilla, en consonancia con la preparación del responsable didáctico y la mecánica de la plataforma.

Palabras clave: Minecraft Education. Enseñando. Ludología. Imaginario.



MESTRADO PROFISSIONAL
INOVAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ECONOMIA CRIATIVA (PPGCOM/UCB)
VI COLÓQUIO INTERPROGRAMAS SECOMUNICA 2021
28 de maio de 2021, Brasília, Distrito Federal
ISSN: 2526-382X

Recebido em: dia/mês/ano

Aceite em: dia/mês/ano