



INSTITUTO FEDERAL RORAIMA

**PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM GESTÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
E TECNOLÓGICA**

RAIANY PEIXOTO PEREIRA NASCIMENTO

**A UTILIZAÇÃO DO MINECRAFT EDUCATION EDITION COMO FERRAMENTA
PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

BOA VISTA

2026

INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA

**PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

**A UTILIZAÇÃO DO MINECRAFT EDUCATION EDITION COMO FERRAMENTA
PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Trabalho de Conclusão de Curso. Relatório de Formação apresentado ao Curso de Pós-graduação *lato sensu* em Gestão na Educação Profissional e Tecnológica, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima..

Orientador(a): Prof(a). Dr(a) Gabriela Pacheco Amaral

BOA VISTA

2026

A UTILIZAÇÃO DO MINECRAFT EDUCATION EDITION COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Resumo: A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) enfrenta o desafio de desenvolver práticas pedagógicas capazes de responder às transformações tecnológicas e sociais da contemporaneidade, promovendo uma formação que articule conhecimentos técnicos, científicos e humanos. Nesse contexto, este Relatório de Formação tem como objetivo analisar as contribuições do Minecraft Education Edition como ferramenta pedagógica para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. O estudo fundamenta-se nas contribuições teóricas de Freire (1996), Saviani (2024), Frigotto (2018), Moran (2015) e Moreira e Ribeiro (2016), autores que discutem educação crítica, formação integral, metodologias ativas e o papel das tecnologias digitais na construção do conhecimento.

A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma abordagem qualitativa, articulando revisão bibliográfica e análise de uma experiência pedagógica realizada com 26 estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos, com idades entre 14 e 21 anos. A proposta consistiu na construção de empresas fictícias dentro do ambiente virtual do Minecraft Education Edition, permitindo que os estudantes aplicassem conhecimentos relacionados à área administrativa por meio de atividades colaborativas e contextualizadas.

Durante a realização do projeto, observou-se elevado nível de participação e envolvimento dos estudantes, que demonstraram interesse em desenvolver as atividades propostas e compartilhar os resultados obtidos. Além da aprendizagem dos conteúdos trabalhados, foram identificados avanços relacionados ao desenvolvimento da criatividade, da comunicação, da autonomia, do trabalho em equipe e da resolução de problemas. Embora tenham surgido desafios iniciais relacionados ao acesso e ao cadastramento dos estudantes na plataforma, essas dificuldades foram superadas ao longo do processo, possibilitando a plena participação dos alunos.

Os resultados evidenciam que o Minecraft Education Edition pode constituir uma importante ferramenta pedagógica para a Educação Profissional e Tecnológica, favorecendo práticas educativas mais participativas, dinâmicas e significativas. Conclui-se que a integração planejada de tecnologias digitais ao contexto escolar contribui para fortalecer o protagonismo estudantil, aproximar teoria e prática e promover uma formação integral alinhada às demandas educacionais e profissionais da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Educação Profissional e Tecnológica; Minecraft Education Edition; Formação Integral; Metodologias Ativas; Cultura Digital; Gamificação.

SUMÁRIO

RESUMO	03
1. INTRODUÇÃO	06
2. DESENVOLVIMENTO	09
2.1 Educação Profissional e Tecnológica e Formação Integral	10
2.2 Cultura Digital	11
2.3 Metodologias Ativas	12
2.4 Gamificação na Educação e Desenvolvimento Socioemocional	14
2.5 Minecraft Education Edition como Ferramenta Pedagógica	18
2.6 Articulação Teórica da Experiência Pedagógica	23
3. METODOLOGIA	24
4. CONCLUSÃO	27
5. PLANO DE AÇÃO	29
5.1 Título da Ação	29
5.2 Justificativa	29
5.3 Público-Alvo	30
5.4 Objetivo Geral	30
5.5 Objetivos Específicos	30
5.6 Fundamentação da Proposta	31
5.7 Desenvolvimento da Ação	31
5.8 Recursos Utilizados	32
5.9 Cronograma de Execução	33
5.10 Avaliação	34

5.11 Resultados Esperados	34
5.12 Resultados Observados	35
6. REFERÊNCIAS	37

1. INTRODUÇÃO

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) desempenha um papel fundamental na formação de sujeitos capazes de atuar de forma crítica, ética e competente nos diferentes contextos sociais e profissionais. Mais do que preparar estudantes para o ingresso no mercado de trabalho, a EPT busca promover uma formação humana integral, articulando conhecimentos científicos, tecnológicos, culturais e sociais. Nesse sentido, torna-se necessário repensar constantemente as práticas pedagógicas desenvolvidas nas instituições de ensino, especialmente diante das rápidas transformações provocadas pelos avanços tecnológicos e pelas novas formas de interação presentes na sociedade contemporânea.

Nas últimas décadas, a presença das tecnologias digitais modificou significativamente a maneira como as pessoas se comunicam, acessam informações e constroem conhecimentos. Os estudantes da atualidade estão inseridos em uma cultura digital marcada pela conectividade, pela interatividade e pelo acesso constante a diferentes recursos tecnológicos. Diante dessa realidade, a escola enfrenta o desafio de desenvolver metodologias que dialoguem com essas novas formas de aprender, tornando o processo educativo mais significativo e próximo das experiências vivenciadas pelos alunos em seu cotidiano.

Ao longo da minha trajetória profissional como docente em cursos de formação profissional, foi possível observar que muitos estudantes apresentam dificuldades para manter o interesse e o envolvimento em atividades desenvolvidas exclusivamente por meio de metodologias tradicionais. Em diversas situações, percebi que aulas centradas apenas na exposição de conteúdos nem sempre despertavam a participação ativa dos alunos, especialmente entre adolescentes e jovens que convivem diariamente com recursos digitais e diferentes formas de interação tecnológica. Essa realidade despertou reflexões sobre a necessidade de buscar estratégias pedagógicas mais dinâmicas, participativas e capazes de aproximar teoria e prática.

Durante a realização da Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica, essas reflexões foram ampliadas por meio das discussões desenvolvidas nas diferentes disciplinas do curso. Temas relacionados à formação humana integral, currículo integrado, metodologias ativas, cultura digital e inovação pedagógica contribuíram para aprofundar a compreensão sobre os desafios e as possibilidades da educação contemporânea. As leituras realizadas ao longo da formação permitiram compreender que o estudante deve assumir um papel ativo no processo de aprendizagem, participando da construção do conhecimento de

forma crítica e significativa.

Nesse contexto, as contribuições de Paulo Freire (1996) tornam-se fundamentais ao defender uma educação baseada no diálogo, na participação e na construção coletiva do conhecimento. Para o autor, ensinar não significa transferir informações prontas, mas criar condições para que os estudantes construam seus próprios saberes a partir da reflexão sobre a realidade. Essa perspectiva aproxima-se das propostas das metodologias ativas, que valorizam o protagonismo estudantil e estimulam a autonomia dos aprendizes.

Da mesma forma, Saviani (2024) destaca a importância da educação como instrumento de formação crítica e emancipação humana, defendendo o acesso ao conhecimento historicamente produzido pela sociedade. Frigotto (2018), por sua vez, enfatiza a necessidade de uma formação que ultrapasse a preparação para o mercado de trabalho, promovendo o desenvolvimento integral dos sujeitos. Essas reflexões reforçam a importância de práticas pedagógicas que articulem conhecimentos técnicos e desenvolvimento humano, princípio fundamental da Educação Profissional e Tecnológica.

Além dos referenciais relacionados à formação integral, as discussões sobre metodologias ativas e tecnologias digitais também ocupam espaço significativo neste estudo. Moran (2015) destaca que a educação contemporânea exige estratégias pedagógicas capazes de integrar tecnologia, participação e aprendizagem significativa. Complementando essa perspectiva, Moreira e Ribeiro (2016) afirmam que as metodologias ativas favorecem o envolvimento dos estudantes na construção do conhecimento, estimulando a criatividade, a autonomia e a resolução de problemas.

Foi a partir dessas reflexões que surgiu o interesse em investigar as possibilidades pedagógicas do Minecraft Education Edition. Trata-se de uma plataforma digital baseada em jogos que permite a criação de ambientes virtuais colaborativos, possibilitando o desenvolvimento de projetos interdisciplinares e experiências de aprendizagem mais dinâmicas. Embora amplamente conhecido como um jogo, o Minecraft Education Edition possui recursos específicos para o contexto educacional, permitindo que professores e estudantes desenvolvam atividades relacionadas a diferentes áreas do conhecimento.

A escolha desse tema também está relacionada à experiência prática desenvolvida com estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos. A atividade envolveu a participação de 26 alunos com idades entre 14 e 21 anos, que foram desafiados a

criar empresas fictícias dentro do ambiente virtual do Minecraft Education Edition. Durante o desenvolvimento do projeto, os estudantes trabalharam em equipe, planejaram estratégias, solucionaram problemas e aplicaram conhecimentos relacionados à área administrativa de maneira prática e colaborativa.

Apesar das dificuldades iniciais relacionadas ao acesso à plataforma e ao cadastramento das contas dos participantes, os resultados observados foram extremamente positivos. Os estudantes demonstraram entusiasmo diante da proposta, participando ativamente das atividades e demonstrando interesse em desenvolver os projetos apresentados. Além da aprendizagem dos conteúdos relacionados à área administrativa, foi possível identificar avanços significativos no desenvolvimento da criatividade, da comunicação, do trabalho em equipe e da autonomia.

A experiência vivenciada permitiu perceber que a utilização de recursos digitais pode contribuir para tornar o processo educativo mais significativo e próximo da realidade dos estudantes. Em diversos momentos, observou-se que os alunos se mostraram mais motivados e envolvidos nas atividades, participando de forma espontânea das discussões e demonstrando satisfação ao apresentar os resultados de seus projetos. Essas observações reforçam a importância de investigar de maneira mais aprofundada as contribuições do Minecraft Education Edition para a Educação Profissional e Tecnológica.

Diante dessas considerações, este Relatório de Formação tem como objetivo geral analisar a utilização do Minecraft Education Edition como ferramenta pedagógica na Educação Profissional e Tecnológica, investigando suas contribuições para o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais dos estudantes. Como objetivos específicos, busca-se compreender os impactos da gamificação no engajamento discente, identificar competências desenvolvidas durante as atividades realizadas, analisar possibilidades de integração da plataforma aos conteúdos curriculares da EPT e refletir sobre os desafios relacionados à utilização de tecnologias digitais no contexto educacional.

A relevância desta pesquisa está relacionada à necessidade de ampliar as discussões sobre práticas pedagógicas inovadoras capazes de dialogar com as demandas educacionais da contemporaneidade. Ao investigar uma experiência concreta realizada com estudantes da Educação Profissional e Tecnológica, este estudo busca contribuir para a reflexão sobre o potencial das tecnologias digitais como instrumentos de promoção da aprendizagem

significativa, do protagonismo estudantil e da formação humana integral.

2. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento deste Relatório de Formação resulta das experiências acadêmicas, profissionais e pedagógicas construídas ao longo da trajetória formativa na Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. As reflexões apresentadas neste capítulo articulam os conhecimentos adquiridos durante o curso com as vivências desenvolvidas na prática docente, especialmente aquelas relacionadas ao uso de tecnologias digitais como ferramentas de apoio ao processo de ensino e aprendizagem.

Durante a formação, diferentes discussões contribuíram para ampliar a compreensão acerca do papel da educação na sociedade contemporânea. Temas como formação humana integral, metodologias ativas, cultura digital, inclusão educacional e inovação pedagógica possibilitaram reflexões importantes sobre os desafios enfrentados pelos docentes diante das transformações tecnológicas e sociais que caracterizam o mundo atual. Essas discussões permitiram compreender que a aprendizagem torna-se mais significativa quando os estudantes participam ativamente da construção do conhecimento e conseguem relacionar os conteúdos escolares com situações concretas de sua realidade.

Paralelamente às reflexões teóricas, a experiência profissional desenvolvida com adolescentes e jovens em cursos de formação profissional possibilitou observar diferentes desafios relacionados ao engajamento discente. Em muitos momentos, foi possível perceber que metodologias excessivamente expositivas não despertavam o interesse dos estudantes da mesma forma que atividades práticas e interativas. Essa constatação reforçou a importância de investigar estratégias pedagógicas inovadoras capazes de promover maior participação, colaboração e protagonismo estudantil.

Foi nesse contexto que surgiu o interesse em explorar o potencial pedagógico do Minecraft Education Edition. A experiência realizada com estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos permitiu observar, na prática, como o uso planejado de tecnologias digitais pode contribuir para tornar o processo educativo mais dinâmico, significativo e alinhado às características dos estudantes da atualidade. A partir dessas vivências, o presente capítulo discute os principais fundamentos teóricos relacionados à

Educação Profissional e Tecnológica, à cultura digital, às metodologias ativas e ao uso do Minecraft Education Edition como ferramenta pedagógica.

2.1 Educação Profissional e Tecnológica e formação integral

A Educação Profissional e Tecnológica ocupa um espaço estratégico na formação humana e profissional dos estudantes, especialmente diante das transformações sociais, tecnológicas e econômicas que impactam o mundo do trabalho. Nesse contexto, a EPT não deve limitar-se apenas à formação técnica, mas também contribuir para o desenvolvimento crítico, ético e social dos sujeitos.

Saviani (2024) compreende a educação como uma prática social e política voltada para a emancipação humana. Para o autor, a escola deve possibilitar aos estudantes o acesso ao conhecimento historicamente produzido, contribuindo para a formação integral dos sujeitos. Essa perspectiva reforça a importância de metodologias que ultrapassem a simples transmissão de conteúdos.

Frigotto (2018) também destaca que a educação precisa ser compreendida para além das demandas do mercado de trabalho, defendendo o trabalho como princípio educativo. Assim, a formação humana integral pressupõe o desenvolvimento de competências técnicas, cognitivas e socioemocionais.

Ao longo da trajetória formativa da autora, as discussões desenvolvidas durante o curso de Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica contribuíram significativamente para ampliar a compreensão sobre o papel da docência na EPT. As unidades curriculares abordaram temas relacionados à gestão educacional, metodologias ativas, currículo integrado e cultura digital, possibilitando reflexões sobre práticas pedagógicas mais dinâmicas e inclusivas.

Nesse processo formativo, tornou-se evidente a necessidade de aproximar os conteúdos escolares da realidade dos estudantes, promovendo experiências de aprendizagem mais significativas. Dessa forma, o uso de ferramentas digitais educativas apresenta-se como uma possibilidade de inovação pedagógica capaz de favorecer o protagonismo discente.

2.2 Cultura digital

A cultura digital constitui um dos fenômenos mais marcantes da sociedade contemporânea e influencia diretamente as formas de comunicação, interação social, produção de conhecimento e aprendizagem. O avanço das tecnologias digitais transformou profundamente a maneira como as pessoas se relacionam com a informação, criando novas possibilidades de acesso ao conhecimento e de participação em diferentes espaços sociais. Nesse contexto, a escola passa a enfrentar o desafio de compreender essas transformações e desenvolver práticas pedagógicas capazes de dialogar com a realidade dos estudantes, que convivem diariamente com dispositivos tecnológicos, redes sociais, plataformas digitais e diferentes ambientes virtuais.

Segundo Lévy (1999), a cultura digital está relacionada às transformações provocadas pelas tecnologias da informação e comunicação na vida social. Para o autor, o desenvolvimento do ciberespaço possibilitou novas formas de interação humana, produção coletiva de conhecimento e compartilhamento de informações em escala global. Nessa perspectiva, os sujeitos deixam de ocupar apenas a posição de consumidores de informação e passam a atuar também como produtores de conteúdo, participando ativamente da construção do conhecimento em ambientes digitais.

Ao discutir as transformações provocadas pelas tecnologias digitais, Castells (2003) destaca que a sociedade contemporânea está organizada em redes de informação e comunicação que influenciam diferentes dimensões da vida humana. Para o autor, a revolução tecnológica não representa apenas uma mudança de ferramentas, mas uma transformação cultural capaz de modificar comportamentos, relações sociais e processos de aprendizagem. Essa compreensão permite perceber que a cultura digital não se restringe ao uso de equipamentos tecnológicos, mas envolve novas formas de pensar, aprender e interagir com o mundo.

No contexto educacional, a presença da cultura digital exige uma revisão das práticas pedagógicas tradicionalmente adotadas nas escolas. Os estudantes da atualidade nasceram e cresceram em uma realidade marcada pela presença constante da tecnologia, o que influencia suas expectativas em relação aos processos de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, torna-se necessário desenvolver estratégias capazes de integrar recursos digitais ao contexto educacional de maneira crítica, planejada e significativa.

As discussões realizadas durante a Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica contribuíram para ampliar a compreensão sobre os impactos da cultura digital na educação. Ao longo das disciplinas, tornou-se evidente que a simples utilização de recursos tecnológicos não garante inovação pedagógica. É fundamental que as tecnologias estejam articuladas aos objetivos educacionais e sejam utilizadas para promover a participação ativa dos estudantes, favorecendo a construção colaborativa do conhecimento e o desenvolvimento de competências necessárias para a vida em sociedade.

Essa reflexão tornou-se ainda mais significativa durante a experiência desenvolvida com os estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos. Foi possível observar que os alunos demonstraram maior interesse e envolvimento quando as atividades propostas dialogavam com recursos tecnológicos presentes em seu cotidiano. A utilização do Minecraft Education Edition aproximou os conteúdos escolares das experiências vivenciadas pelos estudantes, contribuindo para tornar a aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Diversas pesquisas têm demonstrado a relevância da cultura digital para o contexto educacional. Kenski (2012) destaca que as tecnologias digitais podem favorecer processos de aprendizagem mais colaborativos, participativos e dinâmicos quando utilizadas de forma planejada. A autora enfatiza que a educação contemporânea precisa compreender as transformações provocadas pelas tecnologias e desenvolver metodologias que valorizem a participação dos estudantes na construção do conhecimento.

Portanto, compreender a cultura digital é fundamental para pensar os desafios e as possibilidades da educação contemporânea. Em uma sociedade cada vez mais conectada, torna-se necessário que a escola desenvolva práticas pedagógicas capazes de integrar tecnologia, criticidade e participação, contribuindo para uma formação alinhada às demandas da atualidade e aos princípios da Educação Profissional e Tecnológica.

2.3 Metodologias ativas

As metodologias ativas surgem como uma resposta às demandas educacionais contemporâneas, propondo uma mudança na forma como o processo de ensino e aprendizagem é concebido. Diferentemente dos modelos tradicionais, nos quais o professor ocupa a posição central como transmissor de conteúdos e os estudantes assumem um papel

predominantemente passivo, as metodologias ativas colocam o aluno no centro do processo educativo, incentivando sua participação, autonomia e protagonismo na construção do conhecimento.

De acordo com Moran (2015), às metodologias ativas constituem estratégias pedagógicas que estimulam os estudantes a aprender por meio da investigação, da reflexão, da resolução de problemas e da realização de atividades práticas. Para o autor, a aprendizagem torna-se mais significativa quando o estudante participa ativamente do processo, relacionando os conteúdos estudados com situações reais e desenvolvendo competências que ultrapassam a simples memorização de informações.

Berbel (2011) também destaca que as metodologias ativas favorecem o desenvolvimento da autonomia intelectual dos estudantes, permitindo que eles assumam maior responsabilidade por sua própria aprendizagem. Segundo a autora, essas metodologias estimulam a curiosidade, a criatividade e a capacidade de tomar decisões, características fundamentais para a formação de sujeitos críticos e participativos.

Entre as principais metodologias ativas utilizadas na educação contemporânea destaca-se a **Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem Based Learning – PBL)**. Nessa abordagem, os estudantes são desafiados a investigar situações-problema relacionadas à realidade, buscando soluções por meio da pesquisa, da reflexão e do trabalho colaborativo. O foco não está apenas na resposta final, mas no processo de construção do conhecimento desenvolvido durante a resolução do problema.

Outra metodologia amplamente utilizada é a **Aprendizagem Baseada em Projetos (Project Based Learning)**. Nessa estratégia, os estudantes desenvolvem projetos relacionados a temas ou desafios específicos, aplicando conhecimentos de diferentes áreas para alcançar objetivos concretos. Essa metodologia favorece a interdisciplinaridade, o trabalho em equipe e a integração entre teoria e prática.

A Sala de Aula Invertida também tem ganhado destaque nas discussões sobre inovação pedagógica. Segundo Bergmann e Sams (2016), nessa metodologia os conteúdos são estudados previamente pelos alunos por meio de vídeos, textos ou outros materiais disponibilizados pelo professor. O tempo de aula passa a ser utilizado para discussões, atividades práticas e resolução de dúvidas, tornando o estudante mais ativo no processo de aprendizagem.

Além dessas abordagens, destaca-se a Gamificação, metodologia que utiliza elementos característicos dos jogos em contextos não relacionados diretamente ao entretenimento. Essa estratégia será discutida de forma mais aprofundada no tópico seguinte por constituir o eixo central deste estudo e por apresentar forte relação com a utilização do Minecraft Education Edition na Educação Profissional e Tecnológica.

As pesquisas sobre metodologias ativas demonstram resultados positivos em diferentes contextos educacionais. Estudos realizados por Moran (2015), Berbel (2011) e Bacich e Moran (2018) evidenciam que essas metodologias favorecem o engajamento dos estudantes, promovem maior participação nas atividades e contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais importantes para a formação integral.

Durante a experiência desenvolvida com os estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos, foi possível observar diversas características associadas às metodologias ativas. Os alunos participaram diretamente da construção dos projetos, tomaram decisões, trabalharam em equipe e assumiram responsabilidades ao longo do desenvolvimento das atividades. Esse envolvimento contribuiu para aumentar o interesse pelas aulas e favoreceu a construção de aprendizagens mais significativas.

Dessa forma, as metodologias ativas representam importantes possibilidades para a renovação das práticas pedagógicas na Educação Profissional e Tecnológica. Ao promover maior participação dos estudantes e integrar teoria e prática, essas abordagens contribuem para uma formação mais dinâmica, crítica e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

2.4 Gamificação na Educação e Desenvolvimento Socioemocional

A crescente presença das tecnologias digitais no cotidiano das pessoas tem provocado mudanças significativas na forma como os indivíduos aprendem, interagem e constroem conhecimentos. Nesse contexto, a gamificação tem ganhado destaque no campo educacional por apresentar estratégias capazes de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, participativo e significativo. A utilização de elementos característicos dos jogos em ambientes educacionais tem despertado o interesse de pesquisadores e educadores que buscam alternativas para aumentar a motivação dos estudantes e promover experiências de aprendizagem mais dinâmicas.

O termo gamificação refere-se à utilização de elementos, mecânicas e dinâmicas presentes nos jogos em contextos que não possuem finalidade exclusivamente lúdica. Segundo Kapp (2012), a gamificação consiste na aplicação de características dos jogos, como desafios, recompensas, missões, colaboração e resolução de problemas, com o objetivo de estimular a participação, o engajamento e a aprendizagem dos indivíduos. Para o autor, a gamificação não significa simplesmente transformar uma atividade em jogo, mas utilizar aspectos que tornam os jogos atrativos para favorecer o envolvimento dos participantes em diferentes contextos.

Na área educacional, a gamificação tem sido considerada uma estratégia capaz de promover maior interesse dos estudantes pelas atividades propostas. De acordo com Alves (2015), a utilização de elementos dos jogos pode contribuir para a criação de ambientes de aprendizagem mais motivadores, nos quais os estudantes assumem um papel ativo na construção do conhecimento. A autora destaca que a gamificação possibilita o desenvolvimento de experiências mais interativas e participativas, favorecendo o protagonismo discente e estimulando a autonomia dos aprendizes.

Ao discutir a utilização da gamificação na educação, Fardo (2013) ressalta que essa metodologia surge como uma resposta aos desafios enfrentados pelas instituições de ensino diante das transformações provocadas pela cultura digital. Segundo o autor, os estudantes da atualidade estão habituados a ambientes caracterizados pela interação constante, pela resolução de desafios e pelo acesso rápido à informação. Dessa forma, a utilização de elementos dos jogos pode aproximar as práticas pedagógicas das experiências vivenciadas pelos estudantes em seu cotidiano, tornando o processo educativo mais significativo.

Werbach e Hunter (2012) também contribuem para essa discussão ao afirmar que a gamificação utiliza componentes presentes nos jogos para promover mudanças de comportamento e aumentar o envolvimento dos participantes em diferentes atividades. Entre os principais elementos utilizados estão sistemas de pontuação, desafios progressivos, níveis de dificuldade, feedback imediato, recompensas, colaboração e reconhecimento das conquistas alcançadas. No contexto educacional, esses recursos podem favorecer a participação ativa dos estudantes e estimular sua permanência nas atividades propostas.

Diversas pesquisas realizadas nos últimos anos têm demonstrado os benefícios da gamificação para o processo de ensino e aprendizagem. Estudos apontam que a utilização dessa metodologia pode contribuir para o aumento da motivação, da participação e do

interesse dos estudantes pelos conteúdos trabalhados. Além disso, pesquisas indicam que a gamificação favorece o desenvolvimento de competências relacionadas à resolução de problemas, criatividade, tomada de decisões e trabalho colaborativo, aspectos considerados fundamentais para a formação integral dos sujeitos.

No contexto da Educação Profissional e Tecnológica, a gamificação apresenta potencial significativo por possibilitar a criação de situações que aproximam os conteúdos acadêmicos das práticas profissionais. Ao participar de desafios, projetos e simulações, os estudantes podem aplicar conhecimentos teóricos em contextos mais próximos da realidade, favorecendo a integração entre teoria e prática. Essa característica torna a aprendizagem mais contextualizada e contribui para o desenvolvimento de competências exigidas no mundo do trabalho contemporâneo.

Além dos aspectos relacionados ao desenvolvimento cognitivo, a gamificação também tem sido associada ao fortalecimento de competências socioemocionais. As habilidades socioemocionais referem-se à capacidade de lidar com emoções, estabelecer relações interpessoais saudáveis, trabalhar em equipe, resolver conflitos e enfrentar desafios de forma equilibrada. Essas competências são cada vez mais valorizadas tanto no contexto educacional quanto no ambiente profissional, uma vez que contribuem para o desenvolvimento integral dos indivíduos.

Segundo Abed (2016), as competências socioemocionais desempenham papel fundamental no processo educativo, pois influenciam diretamente a aprendizagem, a convivência escolar e a construção da autonomia dos estudantes. Entre as principais habilidades destacam-se a empatia, a colaboração, a responsabilidade, a persistência, a criatividade e a capacidade de comunicação. O desenvolvimento dessas competências não ocorre de forma isolada, mas por meio das experiências vivenciadas pelos estudantes em diferentes contextos de aprendizagem.

Nesse sentido, a gamificação apresenta características que favorecem o desenvolvimento socioemocional. Ao participar de atividades gamificadas, os estudantes frequentemente precisam trabalhar em equipe, negociar ideias, lidar com desafios, superar dificuldades e tomar decisões coletivas. Essas experiências estimulam a cooperação, a responsabilidade compartilhada e a construção de relações interpessoais mais positivas. Além disso, o ambiente de aprendizagem torna-se mais acolhedor e participativo, favorecendo a confiança e o sentimento de pertencimento entre os participantes.

Moran (2015) destaca que metodologias que promovem maior participação dos estudantes contribuem não apenas para a aprendizagem dos conteúdos curriculares, mas também para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à autonomia, à criatividade e à capacidade de resolver problemas. Essas competências são fundamentais para a formação de cidadãos capazes de atuar de forma crítica e responsável na sociedade contemporânea. Dessa maneira, a gamificação pode ser compreendida como uma estratégia que articula desenvolvimento cognitivo e desenvolvimento socioemocional.

As contribuições da gamificação puderam ser observadas durante a experiência realizada com os estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos. A atividade proposta consistiu na construção de empresas fictícias no ambiente virtual do Minecraft Education Edition, envolvendo a participação de 26 estudantes com idades entre 14 e 21 anos. Desde os primeiros momentos da atividade, foi possível perceber um elevado nível de entusiasmo e interesse por parte dos alunos, que demonstraram curiosidade em relação à proposta e disposição para participar dos desafios apresentados.

Durante o desenvolvimento dos projetos, os estudantes precisaram trabalhar coletivamente para planejar as construções, definir objetivos e organizar tarefas. Esse processo exigiu diálogo, cooperação e tomada de decisões compartilhadas, favorecendo o fortalecimento de habilidades socioemocionais importantes para a vida acadêmica e profissional. Em diversos momentos, observou-se que os próprios estudantes auxiliavam os colegas na resolução de dificuldades técnicas ou na elaboração de estratégias para aprimorar os projetos desenvolvidos.

Outro aspecto relevante observado durante a experiência foi o aumento do engajamento dos estudantes nas aulas. Alunos que normalmente participavam pouco das atividades demonstraram maior envolvimento quando tiveram a oportunidade de construir, criar e interagir dentro do ambiente virtual. A possibilidade de aprender por meio da prática e da colaboração contribuiu para tornar o processo educativo mais significativo, despertando o interesse dos participantes e fortalecendo sua autonomia.

Além disso, a apresentação final das empresas fictícias possibilitou que os estudantes desenvolvessem competências relacionadas à comunicação, à confiança e à expressão de ideias. Ao compartilhar seus projetos com os colegas e explicar as decisões tomadas durante o processo de construção, os alunos tiveram a oportunidade de exercitar habilidades importantes

para sua formação profissional e pessoal. Essa experiência reforça a compreensão de que a aprendizagem vai além da aquisição de conteúdos, envolvendo também o desenvolvimento de competências necessárias para a convivência social e para o exercício da cidadania.

Dessa forma, a análise dos referenciais teóricos e das experiências desenvolvidas permite concluir que a gamificação constitui uma importante estratégia pedagógica para a Educação Profissional e Tecnológica. Ao promover motivação, engajamento, participação ativa e desenvolvimento socioemocional, essa metodologia contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais significativos e alinhados às demandas da sociedade contemporânea. A experiência realizada com o Minecraft Education Edition evidenciou que a utilização planejada de elementos dos jogos pode favorecer não apenas a aprendizagem dos conteúdos curriculares, mas também o fortalecimento de competências essenciais para a formação integral dos estudantes.

2.5 Minecraft Education Edition como Ferramenta Pedagógica

O Minecraft Education Edition é uma versão educacional do jogo Minecraft, desenvolvida especificamente para atender às necessidades do contexto escolar. O jogo original foi criado em 2009 pelo programador sueco Markus Persson, conhecido como "Notch", e posteriormente desenvolvido pela empresa Mojang Studios. Em pouco tempo, o Minecraft tornou-se um fenômeno mundial devido à sua proposta baseada na criatividade, exploração e construção de ambientes virtuais. Em 2014, a Microsoft adquiriu a Mojang e passou a investir no potencial educacional da plataforma, lançando oficialmente o Minecraft Education Edition em 2016 com recursos específicos voltados para professores e estudantes.

Diferentemente de muitos jogos digitais que possuem objetivos predeterminados, o Minecraft oferece um ambiente aberto no qual os participantes podem criar, modificar e explorar espaços virtuais de forma livre. Essa característica favorece o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e da capacidade de resolução de problemas, permitindo que os estudantes assumam um papel ativo durante o processo de aprendizagem. Na versão Education Edition, foram incorporadas ferramentas voltadas para o contexto educacional, como gerenciamento de turmas, elaboração de atividades, acompanhamento do desempenho dos estudantes e recursos destinados à colaboração entre os participantes.

Figura 1: Criação das empresas



Fonte: Raiany Nascimento, 2024.

Figura 2: Apresentação do projeto Minecraft



Fonte: Raiany Nascimento, 2024.

O Minecraft Education Edition diferencia-se da versão tradicional por apresentar ferramentas específicas para o ambiente escolar. Entre seus principais recursos estão a criação de mundos colaborativos, a organização de turmas, o acompanhamento das atividades realizadas pelos estudantes e a possibilidade de desenvolver projetos relacionados a diferentes áreas do conhecimento. Essas características tornam a plataforma uma ferramenta versátil para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, especialmente em contextos que valorizam a aprendizagem ativa e a construção colaborativa do conhecimento.

Diversas pesquisas têm investigado o potencial pedagógico do Minecraft Education Edition em diferentes níveis de ensino. Segundo Short (2012), os ambientes virtuais baseados em jogos podem favorecer processos de aprendizagem mais significativos ao permitir que os estudantes experimentem situações práticas, desenvolvam projetos e explorem diferentes formas de resolução de problemas. O autor destaca que o Minecraft apresenta características que estimulam a criatividade, a autonomia e a aprendizagem investigativa, possibilitando aos estudantes assumir um papel mais ativo durante o processo educativo.

Qian e Clark (2016), ao analisarem pesquisas sobre aprendizagem baseada em jogos digitais, identificaram que plataformas como o Minecraft contribuem para o desenvolvimento do pensamento crítico, da resolução de problemas e da colaboração entre estudantes. Os autores argumentam que ambientes virtuais interativos favorecem experiências de aprendizagem mais profundas, pois permitem que os alunos testem hipóteses, construam soluções e participem ativamente da produção do conhecimento. Essa perspectiva torna-se especialmente relevante na Educação Profissional e Tecnológica, que busca integrar conhecimentos teóricos e práticos por meio de metodologias mais participativas.

A utilização do Minecraft Education Edition na Educação Profissional e Tecnológica não deve ser compreendida apenas como uma inovação tecnológica ou uma forma de tornar as aulas mais atrativas. Seu potencial pedagógico está diretamente relacionado à possibilidade de promover uma aprendizagem significativa, crítica e alinhada aos princípios da formação humana integral. Nesse sentido, diferentes referenciais teóricos contribuem para fundamentar a utilização dessa ferramenta no contexto educacional.

Paulo Freire (1996) afirma que ensinar não significa transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua construção. Para o autor, o estudante deve ser reconhecido como sujeito ativo do processo educativo, participando da produção dos saberes a partir da reflexão sobre a realidade. Essa concepção dialoga diretamente com as possibilidades oferecidas pelo Minecraft Education Edition, pois a plataforma permite que os estudantes planejem, criem, investiguem, resolvam problemas e desenvolvam projetos colaborativos. Ao construir ambientes virtuais e enfrentar desafios, os alunos deixam de ocupar uma posição passiva e tornam-se protagonistas de sua aprendizagem.

Além disso, Freire (1996) ressalta que a educação precisa dialogar com o contexto em que os sujeitos estão inseridos. Considerando que as tecnologias digitais fazem parte do cotidiano da maioria dos jovens, a utilização de recursos como o Minecraft Education Edition favorece a aproximação entre escola e realidade social. Os jogos digitais já estão presentes na vida de muitos estudantes e, quando utilizados de forma planejada, podem contribuir para tornar a aprendizagem mais significativa e conectada às experiências dos alunos.

As contribuições de Saviani (2024) também auxiliam na compreensão do potencial educativo desta ferramenta. Para o autor, a educação possui papel fundamental na formação crítica dos sujeitos e deve garantir o acesso ao conhecimento historicamente produzido pela humanidade.

Dessa forma, o uso das tecnologias digitais não pode limitar-se ao entretenimento ou à simples modernização das práticas pedagógicas. É necessário que esses recursos sejam utilizados como instrumentos capazes de ampliar as oportunidades de aprendizagem e promover reflexões sobre a realidade social.

Ao desenvolver projetos relacionados ao mundo do trabalho dentro do Minecraft Education Edition, os estudantes têm a oportunidade de aplicar conhecimentos teóricos em situações simuladas, estabelecendo relações entre os conteúdos estudados e contextos profissionais. Essa característica torna-se especialmente relevante na Educação Profissional e Tecnológica, que busca articular formação técnica, desenvolvimento humano e participação social.

Frigotto (2018) contribui para essa discussão ao defender uma formação que ultrapasse as exigências imediatas do mercado de trabalho. Segundo o autor, a educação deve promover o desenvolvimento humano em sua totalidade, contemplando aspectos técnicos, sociais, culturais e éticos. Sob essa perspectiva, o Minecraft Education Edition possibilita experiências que vão além da aprendizagem de conteúdos específicos, favorecendo o desenvolvimento da criatividade, da autonomia, da cooperação e da capacidade de resolução de problemas.

As reflexões de Moran (2015) e de Moreira e Ribeiro (2016) reforçam a importância das metodologias ativas para a educação contemporânea. Esses autores defendem que os estudantes aprendem de maneira mais significativa quando participam ativamente da construção do conhecimento, desenvolvendo projetos, investigando problemas e realizando atividades práticas. O Minecraft Education Edition apresenta características compatíveis com essas abordagens, pois estimula a participação, a colaboração e o protagonismo estudantil.

Outro aspecto importante relacionado ao uso do Minecraft Education Edition refere-se à inclusão digital. Segundo Kenski (2012), a inclusão digital não consiste apenas em oferecer acesso às tecnologias, mas também em desenvolver competências que permitam aos indivíduos utilizar recursos digitais de forma crítica, criativa e significativa. Nesse sentido, a utilização da plataforma contribui para ampliar a familiaridade dos estudantes com ferramentas tecnológicas, favorecendo a construção de habilidades importantes para sua formação acadêmica, social e profissional.

Durante a experiência realizada no curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos, foi possível observar essa contribuição de forma concreta. Participaram da

atividade 26 estudantes com idades entre 14 e 21 anos, que receberam o desafio de criar empresas fictícias dentro do ambiente virtual do Minecraft Education Edition. A proposta exigiu planejamento, organização, trabalho colaborativo e aplicação de conhecimentos relacionados à área administrativa.

Apesar dos resultados positivos, algumas dificuldades foram identificadas durante a implementação da atividade. O principal desafio esteve relacionado ao acesso inicial à plataforma. Muitos estudantes não possuíam conta Microsoft cadastrada, o que dificultou o processo de login e exigiu momentos específicos para orientação e suporte técnico. Além disso, alguns participantes apresentaram dificuldades iniciais para compreender determinadas funcionalidades da versão educacional do jogo, tornando necessário um período de adaptação e familiarização com os recursos disponíveis.

Após a superação dessas dificuldades, os estudantes passaram a demonstrar elevado nível de engajamento e entusiasmo em relação às atividades propostas. Ao longo do desenvolvimento dos projetos, foi possível observar intensa interação entre os participantes, que colaboraram constantemente na resolução de problemas, compartilhavam conhecimentos e auxiliavam colegas com maiores dificuldades. Essa dinâmica favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais importantes, como comunicação, cooperação, empatia, liderança e responsabilidade.

Outro aspecto que merece destaque foi o aumento da participação dos estudantes nas aulas. Muitos alunos que normalmente apresentavam comportamento mais reservado passaram a contribuir de forma mais ativa durante as atividades, demonstrando interesse em aperfeiçoar seus projetos e apresentar os resultados obtidos. A construção das empresas fictícias permitiu que os estudantes aplicassem conhecimentos teóricos em situações práticas, fortalecendo a relação entre teoria e prática e tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

Dessa forma, a experiência realizada demonstrou que o Minecraft Education Edition possui potencial para contribuir significativamente com a Educação Profissional e Tecnológica. Além de favorecer a aprendizagem dos conteúdos curriculares, a plataforma promove a inclusão digital, estimula o trabalho colaborativo, fortalece competências socioemocionais e contribui para a construção de práticas pedagógicas mais participativas e alinhadas às demandas da sociedade contemporânea. A articulação entre tecnologias digitais, metodologias

ativas e formação humana integral evidencia que o uso planejado dessa ferramenta pode enriquecer o processo educativo e ampliar as possibilidades de aprendizagem dos estudantes.

2.6 Articulação Teórica da Experiência Pedagógica

As discussões apresentadas ao longo deste trabalho evidenciam que a utilização de tecnologias digitais na Educação Profissional e Tecnológica não deve ser compreendida apenas como uma inovação metodológica ou como uma forma de tornar as aulas mais atrativas. O uso desses recursos precisa estar fundamentado em concepções pedagógicas que reconheçam o estudante como sujeito ativo do processo de aprendizagem e valorizem a construção significativa do conhecimento.

Ao analisar os referenciais teóricos estudados durante a Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica, torna-se possível identificar pontos de convergência entre diferentes autores que discutem educação, tecnologia e formação humana. Embora partam de perspectivas distintas, Freire (1996), Saviani (2024), Frigotto (2018), Moran (2015) e Moreira e Ribeiro (2016) compartilham a compreensão de que a aprendizagem se fortalece quando o estudante participa ativamente do processo educativo e consegue estabelecer relações entre os conhecimentos trabalhados e sua realidade.

Essa compreensão tornou-se especialmente significativa durante o desenvolvimento da atividade realizada com os estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos. Ao propor a construção de empresas fictícias no Minecraft Education Edition, não se buscou apenas utilizar uma ferramenta tecnológica diferente das tradicionalmente empregadas em sala de aula. O principal objetivo foi criar condições para que os estudantes pudessem experimentar, colaborar, tomar decisões e aplicar conhecimentos em situações próximas àquelas que poderão encontrar em sua trajetória profissional.

A experiência também permitiu perceber que a tecnologia, quando utilizada de forma planejada e alinhada aos objetivos educacionais, pode contribuir para fortalecer o protagonismo estudantil. Durante a realização do projeto, os alunos assumiram responsabilidades, compartilharam conhecimentos, solucionaram problemas e participaram ativamente das atividades propostas. Esses aspectos reforçam a ideia de que a aprendizagem ocorre de maneira mais significativa quando os estudantes deixam de ser apenas receptores de informações e passam a atuar como construtores do próprio conhecimento.

Outro aspecto evidenciado pela experiência foi a importância da colaboração no processo educativo. Em diversos momentos, observou-se que os estudantes recorreram ao diálogo, à troca de experiências e ao trabalho em equipe para superar desafios encontrados durante a construção dos projetos. Essa vivência demonstra que a aprendizagem não ocorre de forma isolada, mas por meio das interações estabelecidas entre os sujeitos, fortalecendo habilidades relacionadas à comunicação, à cooperação e ao respeito às diferentes formas de pensar e agir.

Além dos conhecimentos técnicos relacionados à área administrativa, a atividade possibilitou o desenvolvimento de competências que ultrapassam os conteúdos curriculares. Criatividade, autonomia, responsabilidade, resolução de problemas e trabalho em equipe foram aspectos constantemente observados durante o desenvolvimento dos projetos. Essas competências são amplamente valorizadas no contexto profissional contemporâneo e reforçam a importância de práticas pedagógicas voltadas para a formação integral dos estudantes.

As reflexões construídas ao longo deste trabalho também evidenciam que a cultura digital faz parte da realidade dos jovens e, por esse motivo, não pode ser ignorada pelos processos educativos. A escola possui o desafio de dialogar com as transformações tecnológicas da sociedade, buscando utilizar esses recursos de forma crítica, ética e pedagogicamente significativa. Nesse contexto, ferramentas como o Minecraft Education Edition representam possibilidades para aproximar a aprendizagem escolar das experiências vivenciadas pelos estudantes fora do ambiente escolar.

Dessa forma, a articulação entre educação crítica, cultura digital, metodologias ativas e gamificação demonstra que o uso planejado das tecnologias digitais pode contribuir para a construção de experiências educativas mais participativas, inclusivas e significativas. Mais do que incorporar novos recursos às práticas pedagógicas, trata-se de repensar a forma como o conhecimento é construído, valorizando o protagonismo estudantil e promovendo uma formação que contemple dimensões técnicas, humanas e sociais.

3. METODOLOGIA

Este trabalho caracterizou-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, desenvolvida por meio de levantamento bibliográfico e análise documental. A escolha dessa abordagem ocorreu

devido à necessidade de compreender as contribuições das tecnologias digitais, das metodologias ativas e da gamificação para a Educação Profissional e Tecnológica, com foco na utilização do Minecraft Education Edition como ferramenta pedagógica.

Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de materiais já elaborados, como livros, artigos científicos, dissertações, teses e documentos acadêmicos. Essa modalidade de pesquisa possibilita ao pesquisador conhecer diferentes perspectivas teóricas sobre determinado tema e construir análises fundamentadas em estudos já realizados.

Durante o desenvolvimento deste trabalho, foram realizadas leituras e análises de obras que abordam temas relacionados à Educação Profissional e Tecnológica, formação humana integral, cultura digital, metodologias ativas, gamificação e uso de tecnologias digitais na educação. A seleção dos materiais ocorreu a partir da relevância dos autores para a temática estudada e da contribuição de suas produções para a compreensão dos fenômenos investigados.

Além da pesquisa bibliográfica, também foi realizada análise de documentos institucionais e materiais produzidos ao longo do curso de Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica. Esses documentos contribuíram para ampliar a compreensão sobre os fundamentos da EPT e possibilitaram relacionar os conhecimentos teóricos às reflexões desenvolvidas durante a formação.

A análise dos materiais ocorreu por meio de leitura, seleção, organização e interpretação das informações consideradas mais relevantes para os objetivos deste trabalho. A partir desse processo, foi possível identificar conceitos, perspectivas teóricas e contribuições de diferentes autores para a discussão sobre o uso do Minecraft Education Edition no contexto educacional.

Dessa forma, a pesquisa bibliográfica constituiu a base para a construção das reflexões apresentadas neste estudo, permitindo compreender como as tecnologias digitais podem contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais participativas, significativas e alinhadas aos princípios da Educação Profissional e Tecnológica.

Tabela – Principais obras analisadas durante a pesquisa

Autor(es)	Obra/Documento	Ano	Contribuição para a pesquisa
Paulo Freire	Pedagogia da Autonomia	1996	Educação crítica e protagonismo estudantil
Daniel Short	Teaching Scientific Concepts using Minecraft	2012	Uso educacional do Minecraft
Dermeval Saviani	Escola e Democracia	2024	Formação crítica e papel social da educação
Flora Alves	Gamification	2015	Estratégias gamificadas na aprendizagem
Gaudêncio Frigotto	Educação e a Crise do Capital	2018	Formação humana integral e trabalho como princípio educativo
José Moran	A Educação que Desejamos	2015	Metodologias ativas e tecnologias digitais
Karl Kapp	The Gamification of Learning and Instruction	2012	Conceitos e aplicações da gamificação
Marcelo Fardo	A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem	2013	Gamificação na educação
Moreira e Ribeiro	Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora	2016	Participação e autonomia dos estudantes
Pierre Lévy	Cibercultura	1999	Cultura digital e transformações tecnológicas
Qian e Clark	Game-Based Learning and 21st Century Skills	2016	Jogos digitais e desenvolvimento de competências
Vani Kenski	Educação e Tecnologias	2012	Inclusão digital e uso pedagógico das tecnologias

4. CONCLUSÃO

A realização deste trabalho possibilitou refletir sobre os desafios e as possibilidades da utilização das tecnologias digitais no contexto da Educação Profissional e Tecnológica. Ao longo da pesquisa, foi possível compreender que a integração de recursos tecnológicos ao processo de ensino e aprendizagem deve ocorrer de forma planejada e articulada aos objetivos educacionais, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas mais significativas, participativas e alinhadas às demandas da sociedade contemporânea.

As discussões teóricas desenvolvidas a partir das contribuições de autores como Paulo Freire, Dermeval Saviani, Gaudêncio Frigotto, José Moran, Moreira e Ribeiro evidenciaram a importância de uma educação comprometida com a formação humana integral, o protagonismo estudantil e a construção crítica do conhecimento. Esses referenciais permitiram compreender que o uso das tecnologias digitais não deve ser visto apenas como um recurso inovador, mas como uma possibilidade de ampliar as oportunidades de aprendizagem e fortalecer a participação dos estudantes no processo educativo.

Nesse contexto, o estudo sobre o Minecraft Education Edition demonstrou que a plataforma apresenta potencial para contribuir com o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais dinâmicas e colaborativas. As pesquisas analisadas ao longo do trabalho evidenciaram que ambientes virtuais de aprendizagem baseados em jogos podem favorecer o engajamento dos estudantes, estimular a criatividade, promover a resolução de problemas e fortalecer habilidades relacionadas ao trabalho em equipe e à comunicação.

A experiência desenvolvida com os 26 estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos permitiu observar, na prática, diversas das contribuições apontadas pela literatura. A proposta de criação de empresas fictícias dentro do Minecraft Education Edition despertou o interesse dos participantes e favoreceu a construção de conhecimentos de forma colaborativa e significativa. Durante o desenvolvimento da atividade, os estudantes demonstraram autonomia, criatividade e capacidade de organização, além de fortalecerem habilidades socioemocionais importantes para sua formação pessoal e profissional.

Embora tenham surgido desafios relacionados ao acesso inicial à plataforma e ao cadastramento das contas dos estudantes, essas dificuldades foram superadas por meio do suporte oferecido durante a realização das atividades. Essa experiência evidenciou a

importância do planejamento e do acompanhamento docente para garantir que as tecnologias digitais sejam utilizadas de forma efetiva e inclusiva no ambiente educacional.

Outro aspecto relevante observado ao longo da experiência foi o fortalecimento da inclusão digital dos participantes. Mais do que utilizar uma ferramenta tecnológica, os estudantes tiveram a oportunidade de explorar recursos digitais de maneira crítica, criativa e colaborativa, desenvolvendo competências que poderão contribuir para sua trajetória acadêmica, profissional e social. Além disso, o trabalho realizado reforçou a importância de aproximar a escola das experiências e dos interesses dos jovens, tornando a aprendizagem mais significativa e conectada à realidade vivenciada por eles.

Do ponto de vista profissional, a elaboração deste trabalho também representou uma oportunidade de crescimento e reflexão sobre a prática docente. As discussões realizadas durante a Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica contribuíram para ampliar a compreensão sobre o papel do professor diante das transformações tecnológicas e educacionais da atualidade. A experiência desenvolvida reafirmou a necessidade de buscar metodologias inovadoras que valorizem a participação ativa dos estudantes e favoreçam a construção coletiva do conhecimento.

Conclui-se, portanto, que o Minecraft Education Edition pode constituir uma importante ferramenta pedagógica para a Educação Profissional e Tecnológica, especialmente quando utilizado de forma planejada e articulada aos objetivos educacionais. Sua utilização favorece a integração entre teoria e prática, estimula o protagonismo estudantil e contribui para o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais fundamentais para a formação integral dos estudantes. Espera-se que este trabalho possa incentivar novas reflexões e experiências relacionadas ao uso de tecnologias digitais na educação, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas cada vez mais inclusivas, significativas e transformadoras.

Por fim, a realização desta Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica representou uma experiência de grande aprendizado e transformação em minha trajetória profissional. Cada unidade estudada trouxe novos conhecimentos, reflexões e possibilidades para repensar minha prática docente. Ao longo do curso, pude compreender melhor os desafios da educação contemporânea e a importância de desenvolver metodologias que tornem o estudante mais participativo e protagonista do seu processo de aprendizagem. Esse percurso formativo impactou diretamente minha atuação em sala de aula, pois passei a

enxergar novas possibilidades para tornar as aulas mais dinâmicas, significativas e próximas da realidade dos alunos. A cada experiência desenvolvida, percebo mudanças positivas no envolvimento dos estudantes e em minha própria forma de ensinar. Dessa maneira, a pós-graduação não apenas ampliou meus conhecimentos teóricos, mas também contribuiu para meu crescimento profissional e pessoal, fortalecendo meu compromisso com uma educação mais humana, inclusiva e transformadora.

5. PLANO DE AÇÃO

5.1 Título da Ação

Empreendendo no Mundo Virtual: uma experiência com o Minecraft Education Edition no curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos

5.2 Justificativa

Ao longo da minha atuação como docente na Educação Profissional e Tecnológica, venho percebendo que um dos grandes desafios da sala de aula atual é manter os estudantes motivados e envolvidos no processo de aprendizagem. Muitos jovens chegam à escola cercados por tecnologias, jogos digitais e diferentes formas de interação que fazem parte do seu cotidiano. Diante dessa realidade, comecei a refletir sobre como aproximar os conteúdos trabalhados em sala de aula das experiências que os alunos já vivenciam fora dela.

Durante a Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica, as discussões sobre metodologias ativas, cultura digital e gamificação despertaram ainda mais meu interesse por práticas pedagógicas inovadoras. As leituras realizadas ao longo do curso mostraram que o uso das tecnologias digitais pode contribuir para tornar a aprendizagem mais significativa quando está associada a objetivos pedagógicos claros e ao protagonismo dos estudantes.

Foi nesse contexto que surgiu a ideia de desenvolver uma atividade utilizando o Minecraft Education Edition com estudantes do curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos. A proposta buscou transformar conceitos que muitas vezes são trabalhados apenas de forma teórica em uma experiência prática, colaborativa e criativa. Mais do que construir estruturas dentro de um jogo, os estudantes foram convidados a pensar como

empreendedores, planejar organizações, tomar decisões em grupo e resolver desafios de forma coletiva.

A escolha do Minecraft Education Edition também esteve relacionada ao potencial da ferramenta para promover a inclusão digital, estimular a criatividade e fortalecer habilidades socioemocionais importantes para a formação profissional, como comunicação, liderança, cooperação e responsabilidade. Além disso, a utilização de um ambiente digital conhecido pelos estudantes contribuiu para despertar o interesse pela atividade e criar um espaço de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

5.3 Público-Alvo

A atividade foi desenvolvida com 26 estudantes matriculados no curso de Aprendizagem Profissional em Serviços Administrativos, com idades entre 14 e 21 anos.

Trata-se de um grupo bastante diversificado, composto por jovens com diferentes experiências, conhecimentos e expectativas em relação à formação profissional. Alguns estudantes já possuíam familiaridade com jogos digitais e com o próprio Minecraft, enquanto outros tiveram seu primeiro contato com a plataforma durante a realização do projeto. Essa diversidade tornou a experiência ainda mais rica, pois possibilitou momentos de troca de conhecimentos e colaboração entre os participantes.

5.4 Objetivo Geral

Utilizar o Minecraft Education Edition como ferramenta pedagógica para promover a aprendizagem de conteúdos relacionados à área administrativa, estimulando o protagonismo estudantil, a criatividade, a colaboração e o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais.

5.5 Objetivos Específicos

- Compreender conceitos relacionados à organização e gestão de empresas.
- Aplicar conhecimentos da área administrativa em situações práticas simuladas.
- Desenvolver habilidades de planejamento, organização e tomada de decisões.
- Estimular a criatividade por meio da construção de projetos em ambiente virtual.
- Fortalecer o trabalho em equipe e a colaboração entre os estudantes.

- Promover o desenvolvimento da comunicação, liderança e responsabilidade.
- Incentivar o uso consciente e educativo das tecnologias digitais.
- Favorecer a inclusão digital dos participantes.
- Aproximar os conteúdos do curso da realidade dos estudantes.
- Tornar o processo de aprendizagem mais significativo e participativo.

5.6 Fundamentação da Proposta

A proposta foi inspirada nos estudos realizados durante a Pós-Graduação em Docência na Educação Profissional e Tecnológica e fundamentou-se em autores que discutem educação crítica, metodologias ativas, cultura digital e gamificação.

Paulo Freire (1996) defende que ensinar não significa transmitir conhecimentos prontos, mas criar condições para que os estudantes construam seus próprios saberes. Essa perspectiva esteve presente em toda a atividade, pois os alunos foram incentivados a participar ativamente das decisões e construções realizadas durante o projeto.

As contribuições de Moran (2015) e Moreira e Ribeiro (2016) também foram fundamentais para compreender a importância das metodologias ativas na promoção de uma aprendizagem mais significativa. Esses autores destacam que os estudantes aprendem melhor quando participam de atividades práticas, colaborativas e relacionadas à sua realidade.

Além disso, os estudos sobre gamificação desenvolvidos por Kapp (2012) e Alves (2015) demonstram que elementos presentes nos jogos podem aumentar a motivação e o engajamento dos estudantes. Essas reflexões contribuíram para a escolha do Minecraft Education Edition como ferramenta pedagógica para a realização da atividade.

5.7 Desenvolvimento da Ação

Antes do início das construções no Minecraft Education Edition, foi realizado um momento de conversa com os estudantes sobre os objetivos do projeto. Busquei explicar que a atividade não tinha como finalidade apenas jogar, mas utilizar o ambiente virtual como espaço de aprendizagem e desenvolvimento profissional.

Em seguida, foram promovidas discussões sobre empreendedorismo, organização empresarial, trabalho em equipe e planejamento. Os estudantes tiveram contato com conceitos básicos relacionados à estrutura de uma empresa, funções administrativas, missão, visão e valores organizacionais. Essas discussões serviram como base para o desenvolvimento dos projetos dentro do ambiente virtual.

Após essa etapa inicial, os estudantes foram organizados em grupos e receberam o desafio de criar uma empresa fictícia no Minecraft Education Edition. Cada equipe teve autonomia para definir o ramo de atuação da empresa, escolher seu nome e planejar sua estrutura organizacional.

As empresas criadas incluíram diferentes segmentos de atuação, como tecnologia, comércio, alimentação e prestação de serviços. Durante o desenvolvimento dos projetos, os estudantes precisaram discutir ideias, dividir responsabilidades, solucionar problemas e tomar decisões coletivamente. Esse processo exigiu diálogo constante e incentivou a participação ativa de todos os integrantes.

Um momento bastante interessante ocorreu quando alguns estudantes que já possuíam maior experiência com o Minecraft passaram a auxiliar colegas que apresentavam dificuldades no uso da plataforma. Essa colaboração aconteceu de forma espontânea e contribuiu para criar um ambiente de apoio e aprendizagem coletiva.

Ao final do projeto, cada grupo apresentou sua empresa para a turma, explicando as escolhas realizadas, a organização dos espaços construídos e os conceitos administrativos utilizados durante a atividade.

5.8 Recursos Utilizados

Para a realização da atividade foram utilizados:

- Computadores com acesso à internet;
- Plataforma Minecraft Education Edition;
- Contas Microsoft Educacionais;
- Laboratório de informática;
- Projetor multimídia;
- Material de apoio para planejamento das empresas;

- Textos introdutórios sobre empreendedorismo e organização empresarial.

5.9 Cronograma de Execução

Etapa	Atividade	Carga Horária
1	Apresentação da proposta e sensibilização dos estudantes	1 aula
2	Discussão sobre empreendedorismo e organização empresarial	2 aulas
3	Criação das contas e acesso à plataforma	1 aula
4	Familiarização com o Minecraft Education Edition	1 aula
5	Planejamento das empresas fictícias	2 aulas
6	Construção dos projetos no ambiente virtual	4 aulas
7	Apresentação das empresas	1 aula
8	Avaliação e reflexão sobre a experiência	1 aula

Total: **13 aulas**

5.10 Avaliação

A avaliação ocorreu durante todo o desenvolvimento da atividade e não apenas ao final do projeto. Foram observados aspectos como participação, envolvimento, cooperação, criatividade, capacidade de resolução de problemas e aplicação dos conhecimentos administrativos.

Também foi valorizada a capacidade dos estudantes de trabalhar em equipe, respeitar opiniões diferentes e contribuir para o desenvolvimento coletivo das atividades. Mais do que avaliar o produto final construído dentro do Minecraft, buscou-se compreender todo o percurso realizado pelos estudantes durante o processo de aprendizagem.

5.11 Resultados Esperados

No momento do planejamento da atividade, os objetivos estavam voltados para a promoção de uma aprendizagem mais significativa e participativa, capaz de aproximar os conteúdos da área administrativa da realidade dos estudantes. A proposta foi construída considerando a necessidade de desenvolver práticas pedagógicas que estimulam o protagonismo estudantil e favorecessem uma participação mais ativa durante as aulas.

A atividade também foi planejada com a intenção de fortalecer competências importantes para a formação profissional dos alunos, como trabalho em equipe, comunicação, criatividade, organização e resolução de problemas. A escolha do Minecraft Education Edition ocorreu justamente por seu potencial para proporcionar experiências colaborativas e desafiadoras, nas quais os estudantes pudessem aplicar conhecimentos de forma prática e contextualizada.

Outro aspecto considerado durante o planejamento foi a possibilidade de ampliar o contato dos estudantes com recursos digitais utilizados em contextos educacionais. A proposta buscou contribuir para o desenvolvimento da inclusão digital e para a utilização das tecnologias de maneira crítica, criativa e responsável. Além disso, pretendia-se criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, capaz de despertar o interesse dos alunos e fortalecer sua participação nas atividades desenvolvidas em sala de aula.

Dessa forma, os objetivos estabelecidos para a ação envolveram tanto a aprendizagem dos conteúdos relacionados à área administrativa quanto o desenvolvimento de competências socioemocionais e digitais fundamentais para a formação integral dos estudantes.

5.12 Resultados Observados

Após a realização da atividade, foi possível constatar que os objetivos propostos foram amplamente alcançados. Desde os primeiros encontros, os estudantes demonstraram interesse pela proposta e participaram ativamente das etapas de planejamento, construção e apresentação dos projetos desenvolvidos no Minecraft Education Edition.

Um dos aspectos mais evidentes durante a experiência foi o fortalecimento do trabalho em equipe. Ao longo da construção das empresas fictícias, os estudantes precisaram dialogar constantemente, compartilhar ideias, dividir responsabilidades e tomar decisões coletivas. Esse processo favoreceu o desenvolvimento da comunicação, da cooperação e do respeito às opiniões dos colegas, contribuindo para a construção de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo.

Também foram observados avanços relacionados à criatividade e à capacidade de resolução de problemas. Durante o desenvolvimento dos projetos, os grupos enfrentaram diferentes desafios que exigiram planejamento, adaptação e tomada de decisões. Em muitos momentos, os próprios estudantes buscaram soluções para os problemas encontrados, demonstrando autonomia e iniciativa na realização das atividades.

Outro resultado significativo foi o aumento do engajamento dos alunos durante as aulas. Estudantes que normalmente apresentavam menor participação passaram a demonstrar maior envolvimento com as atividades propostas, contribuindo com sugestões, participando das discussões e colaborando com seus colegas. A utilização de uma ferramenta próxima da realidade dos jovens contribuiu para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e significativo.

Em relação à inclusão digital, a atividade possibilitou que os estudantes ampliassem seus conhecimentos sobre o uso de tecnologias em contextos educacionais. Embora tenham surgido dificuldades iniciais relacionadas ao acesso à plataforma e à criação das contas Microsoft, esses desafios foram superados com o apoio da professora e da colaboração entre os próprios estudantes. Ao final do projeto, todos os participantes conseguiram utilizar os recursos da plataforma e desenvolver suas atividades de forma satisfatória.

A experiência também favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais importantes para a formação pessoal e profissional dos alunos. Aspectos como responsabilidade, liderança, empatia, organização e comprometimento estiveram presentes durante toda a execução da proposta. Além disso, a atividade contribuiu para fortalecer a confiança dos estudantes em relação à sua capacidade de criar, planejar e apresentar projetos coletivos.

Ao comparar os objetivos definidos durante o planejamento com os resultados observados ao longo da execução da atividade, foi possível perceber que a utilização do Minecraft Education Edition constituiu uma experiência positiva para o processo de ensino e aprendizagem. A proposta contribuiu para aproximar teoria e prática, ampliar a participação dos estudantes e promover o desenvolvimento de competências relevantes para sua formação acadêmica, profissional e social.

6. REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 31 maio 2026.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIGOTTO, Gaudêncio. *A produtividade da escola improdutiva: um reexame das relações entre educação e estrutura econômico-social capitalista*. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2018.
- GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MICROSOFT. *Minecraft Education*. Redmond, 2025. Disponível em: <https://education.minecraft.net>. Acesso em: 31 maio 2026.
- MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 5. ed. Campinas: Papirus, 2015.
- MOREIRA, Marco Antônio; RIBEIRO, Luís Roberto de Camargo. Algumas reflexões sobre metodologias ativas para uma educação inovadora. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 1-15, 2016.
- QIAN, Meihua; CLARK, Karen R. Game-based learning and 21st century skills: a review of recent research. *Computers in Human Behavior*, Amsterdam, v. 63, p. 50-58, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>.

SAVIANI, Dermeval. *Escola e democracia*. 45. ed. Campinas: Autores Associados, 2024.

SHORT, Daniel. Teaching scientific concepts using a virtual world: Minecraft as an educational tool. *Teaching Science*, Canberra, v. 58, n. 3, p. 55-58, 2012.