

Usando o Minecraft como forma de promover a inclusão digital

Izabelli Roth Estevam¹, Anelise Lemke Kologeski³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Osório.
Osório, RS

Esse trabalho fala sobre um projeto de extensão que leva atividades lúdicas para promover inclusão digital com alunos de 9º ano do Ensino Fundamental do Litoral Norte Gaúcho, contribuindo para a redução da desigualdade social e uma melhor qualidade do ensino. Além disso, também serve para divulgar o curso Técnico de Informática do IFRS Campus Osório, mostrando aos estudantes que a informática e o pensamento computacional (PC) estão presentes no cotidiano, oferecendo também oportunidade de formação docente para os professores participantes. As atividades contemplam o desenvolvimento do raciocínio lógico e do PC, incluindo o uso de ferramentas plugadas e desplugadas da Tecnologia da Informação. Este tipo de atividade está relacionada com a inclusão digital, de forma plugada, usando dispositivos tecnológicos, e de forma desplugada, com atividades que não dependem de um dispositivo digital, desenvolvendo a habilidade lógica e cognitiva do aluno, e auxiliando no entendimento do conceito por trás da tecnologia. As atividades desplugadas são fundamentais para a inclusão digital, pois são usadas em realidades onde o acesso é limitado, permitindo contemplar conceitos digitais e lógica de programação, para a resolução de problemas do cotidiano. O “Aventureiro de Minecraft” é um jogo interativo com o objetivo de introduzir conceitos básicos de programação, de forma prática e divertida. Inicialmente, aparecem comandos mais simples de movimento, através de blocos de código para montar, e conforme o aluno vai avançando, as fases ficam mais complexas, adicionando comandos de movimentos como andar para frente, para trás, direita e esquerda, bem como destruir e colocar blocos, tosar ovelhas, e comandos de repetição. O jogo está diretamente relacionado com o PC, abordando problemas de forma lógica e racional, com fases que fazem o aluno pensar e decompor o problema, reconhecendo padrões, e pensando em soluções mais eficientes, dando liberdade para que explore e teste o próprio código. Em 2024, 100 estudantes já foram atendidos. Em nenhuma das oficinas a atividade do Minecraft pode ser aplicada efetivamente, pois tivemos a falta de recursos plugados e também por falta de tempo de duração da oficina, mas mesmo assim, com as demais atividades realizadas envolvendo o PC e lógica de programação, os alunos conseguiram compreender e acertar as questões relacionadas com o Minecraft. De acordo com o pré e pós teste que aplicamos, em uma escola obtivemos uma melhoria de até 45%, e em outra a melhoria foi de 73% na compreensão dos alunos, após responderam questões relacionadas com as atividades. A partir dos resultados, o esperado é que os alunos se familiarizem com a tecnologia e desenvolvam interesse por ela, desenvolvimento também a habilidade da resolução de problemas e despertando o interesse pelos cursos oferecidos no Instituto Federal.

Palavras-chave: oficina lúdica, pensamento computacional, Minecraft, lógica de programação

Trabalho executado no: Edital PROEX nº 02/2023 – AUXÍLIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO 2023, Edital PROEX Nº 11/2023 – EDITAL DE CONCESSÃO DE APOIO FINANCEIRO PARA AÇÕES DE EXTENSÃO PROPOSTAS POR ESTUDANTES DO IFRS, Edital PROEX nº03/2023 – Registro de ações de extensão sem auxílio financeiro – Fluxo Contínuo Permanente, Edital Nº 1/2023 – PROEX-REI – Edital de Fomento Externo Permanente de Extensão, aprovados pela Comissão de Gerenciamento de Ações de Extensão (CGAE).