



## **ENSINAR E JOGAR NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: Prática simulada com a criação de supermercado no jogo Minecraft em curso de aprendizagem profissional no Senac-Natal-CEP Zona Norte**

Henrique Clementino de Souza <sup>1</sup>

### **INTRODUÇÃO**

A educação profissional brasileira atravessa um momento de avanços quanto a novas concepções no que condiz a utilização de novas estratégias que primam pelo rompimento de paradigmas técnicos demasiadamente adotados até então e, que sempre caracterizaram este nível de ensino brasileiro pelo tecnicismo e pela reprodução de modelos baseados no atendimento a uma formação de profissionais meramente executantes de suas habilidades profissionais ao concluírem seus cursos, sem haver uma preocupação de proporcionar aos alunos uma formação cidadã, tecnologicamente avançada, sustentavelmente alicerçada e pautada no uso de premissas voltadas para o mercado de trabalho mais exigente quanto ao desenvolvimento integrado das competências técnicas e socioemocionais.

Este trabalho traz à tona a incorporação de tecnologias associadas a jogos virtuais como o *Minecraft Education Edition* aliado a utilização de ferramentas de inteligência artificial visando a adoção de mecanismos de aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem no âmbito da educação profissional conduzida pelo Senac Zona Norte, na cidade de Natal-RN, especificamente expondo-se o desenvolvimento de atividades realizadas na esfera do curso de aprendizagem de qualificação profissional de serviços de supermercados da referida instituição de ensino.

A referida pesquisa reveste-se da importância de evidenciar as potencialidades e possibilidades em que o uso de tecnologias educacionais pode proporcionar entorno de aprendizagens significativas experienciadas através da junção dos conhecimentos teóricos aprendidos em sala de aula inerentes a unidade curricular que abordou o abastecimento do ponto de vendas com mercadorias e produtos, bem como se lançou mão da utilização paralela das mais diversas tecnologias educacionais agrupadas e executadas simultaneamente, tais como a gamificação; utilização da realidade virtual/aumentada através do uso do jogo *Minecraft Education Edition*; análise imersiva de estudo de caso; atividades baseadas na adoção do *Design Thinking*; criação de perfil na rede social *Instagram* para promoção das

---

<sup>1</sup> Professor de Aprendizagem Profissional do Eixo de Gestão e Negócios do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial – Senac/Natal/CEP Zona Norte, [henriques@rn.senac.br](mailto:henriques@rn.senac.br)

ações decorrentes das atividades desempenhadas ao longo da execução do projeto em apreço; utilização do ChatGPT como ferramenta para interface com o uso do *Minecraft Education Edition* na construção dos personagens não jogáveis dentro do mundo criado no *Minecraft*. Desta forma pautou-se o desenvolvimento do projeto ora em questão na ideia de que a educação profissional demanda novos horizontes de formação que transcendam a visão arcaica de que o tecnicismo ainda deve imperar, superando-se paradigmas baseados no uso de tecnologias educacionais que proporcionem uma formação mais conectada com as novas questões do mercado de trabalho e, que a formação dos jovens que encontram-se inseridos neste nível de aprendizagem sejam mais interativas, globalizadas e, estimulem o desenvolvimento de competências de maneira mais integralizada.

O objetivo geral da pesquisa foi promover a criação de um ambiente de aprendizado cuja finalidade se constituía no desenvolvimento de 1 (um) laboratório voltado para práticas virtuais dos cursos do eixo de gestão e negócios, voltados especificamente para as operações do segmento de supermercados e de outros setores correlacionados ao comércio, visando fomentar práticas dos mais diversos conhecimentos teóricos repassados aos aprendizes em momentos anteriores do curso em que encontravam-se matriculados.

De forma ampla, o projeto foi desenvolvido por 22 alunos do curso de aprendizagem em serviços de supermercados do Senac, Natal/Zona Norte com a mediação de 1 (um) instrutor do eixo de Gestão e Negócios da instituição, pelo qual ficou responsável por conduzir a turma ao longo de 56h de aulas no desenvolvimento do laboratório virtual (Supermercado Terra do Sol) ambientado no *Minecraft Education Edition* dotando-se tal estrutura com todas as partes comumente constituintes de um típico supermercado (área externa, área interna e depósito) e pautando-se o desenvolvimento do projeto em premissas baseadas na sustentabilidade; inclusão social; acessibilidade e melhores práticas de organização e abastecimento do ponto de vendas com mercadorias e produtos dentro de parâmetros e critérios técnicos mais contemporâneos e avançados.

Os resultados obtidos com a execução do projeto ora apresentado atingiram os objetivos propostos qualitativamente no tocante a se compreender que o mote central da pesquisa visou fazer com que os alunos aliassem as tecnologias educacionais adotadas no transcorrer da unidade curricular associando os conhecimentos teóricos com a adoção de tecnologias educacionais, as quais fossem utilizadas como ferramentas propositivas de soluções inovadoras para questões atinentes a novas formas de concepções relacionadas a estruturas e funções concernentes as atividades supermercadistas/comerciais de modo criativo, colaborativo, baseadas no pensamento crítico e de resoluções de problemas baseados

na inovação. O resultado final do projeto culminou no desenvolvimento do SuperLab Terra do Sol apresentando um produto desenvolvido por todos os alunos da turma de forma colaborativa por meio de comissões que se empenharam em produções por meio da adoção de rotação de estações de modo que a atividade fosse realizada simultaneamente com participação efetiva de todos.

## **METODOLOGIA**

A metodologia para desenvolvimento desta pesquisa pautou-se numa abordagem de natureza qualitativa, caráter descritivo-explicativa e fundamentada por meio de estudo de caso para construção do ambiente virtual ambientado no jogo *Minecraft Education Edition*.

Inicialmente, o projeto foi discutido com os alunos da turma para explanação dos critérios e diretrizes necessários para observância e cumprimento de todas as etapas necessárias para geração do produto idealizado e proposto pelo instrutor da turma. Neste momento aos alunos foram apresentadas as orientações gerais de desenvolvimento do projeto em sua integralidade, bem como as configurações necessárias para criação do projeto no jogo supracitado.

Neste momento, os alunos da turma foram divididos em 3 (três) comissões, as quais foram delegadas as responsabilidades pela construção dos espaços constituintes do SuperLab Terra do Sol (área externa, área interna e depósito), tendo sido repassado pelo instrutor a cada uma das comissões, os elementos a serem contemplados na concepção de cada uma das áreas do supermercado em questão nesta pesquisa. A partir de então, os grupos deram início a estudos prévios com o uso de metodologias ativas de ensino baseadas na utilização de estudos de caso para análises prévias e familiarização com o tema central do projeto; rodadas de atividades com uso da técnica de *Desing Thiking*; gameficação para retomada de aprendizados com uso do aplicativo *Kahoot*; utilização de aplicativos da suíte *Microsoft 365 (Microsoft Forms e Microsoft Excel)*; adoção do ChatGPT como ferramenta de inteligência artificial para subsidiar as ações de melhoria das funcionalidades e estruturas pertinentes ao SuperLab Terra do Sol; criação de perfil de promoção do desenvolvimento e das ações do projeto no *Instagram*; criação do mundo propriamente dito no *Minecraft Education Edition* referente ao SuperLab Terra do Sol; e, integração ao desenvolvimento do projeto dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU.

A culminância do desenvolvimento da pesquisa em apreço resultou no envolvimento de 56h destinadas a execução deste desde a concepção das ideias iniciais até a sua finalização.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Ao se pensar um supermercado quanto a sua estrutura/funções é preciso considerar que trata-se de um estabelecimento com múltiplas funções e com uma complexidade funcional bastante evidente, a qual demanda a observação da integração de inúmeros fatores que convergem para o adequado funcionamento e propósitos a que se presta.

Segundo Alarcon (2019), num supermercado, são obedecidos os fluxos (forçados) de visitas dos clientes, ou seja, por onde desejamos que os consumidores caminhem na loja, para distribuir as seções.

O *Design Thinking* é adotado na atualidade como uma excelente ferramenta para o aprendizado por estimular aos que com ele se envolve as possibilidades de ideação, criatividade e proposição de soluções para problemas reais com base no desenvolvimento de atitudes colaborativas e de compartilhamento de ideias/conhecimentos que são extremamente enriquecedoras para todos os que adotem esta estratégia de ensino/aprendizagem.

O *Design Thinking* é um processo composto por quatro etapas que consideram o incentivo a uma lógica abduativa que alterna momentos de abstração a “mão na massa” (NOGUEIRA, LEAL, MIRANDA, CASA NOVA, 2020).

Ao atuar como facilitadores da aprendizagem, os professores contribuem para a formação de alunos mais autônomos, criativos e capazes de enfrentar os desafios do século XXI.

Isso inclui o desenvolvimento de habilidades para o uso responsável e ético das ferramentas de IA, garantindo que sejam usadas para melhorar a aprendizagem e promover a equidade e a inclusão na educação (SILVEIRA, 2023).

Conforme Senac (2015), o projeto, deve sistematizar etapas que permitam a participação de todos, alunos e equipe pedagógica, de forma que o projeto seja significativo e possa de fato, representar um espaço para a articulação de competências do perfil profissional.

E cumpre ressaltar que o ambiente de aprendizagem, no qual a gamificação está inserida, é formado por assuntos, conhecimentos e, materiais que dão suporte ao ensino e ao contexto no qual a atividade ocorre (ALVES, 2015).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa ora exposta traz à tona a necessidade de se revisitar as práticas que comumente são adotadas no campo da educação profissional, especificamente no seio da aprendizagem profissional que carrega ainda consigo um forte viés tecnicista que não se

coaduna na contemporaneidade com as novas exigências preconizadas pelo mercado de trabalho.

A proposição e execução do projeto em tela surgiu com a ideia de romper essa visão distorcida promovendo uma revisitação com caráter associativo entre teoria e prática de forma mais integrada, estimuladora, contextualizada com práticas de ensino/aprendizagem fortemente baseadas na adoção das metodologias ativas de ensino/aprendizagem de modo a fazer com que as marcas formativas que constituem o modelo pedagógico do Senac fossem claramente evidenciadas na execução do projeto, sendo estas: o domínio técnico-científico; a visão crítica; a colaboração e a comunicação; autonomia digital; atitude sustentável; criatividade e atitude empreendedora; protagonismo juvenil, social e econômico; e atitudes saudáveis.

A utilização de rotação de estações entre as comissões destacadas para o desenvolvimento do projeto permitiu fazer com que os alunos envolvidos compartilhassem ideias e ações que resultassem no atingimento do objetivo central do projeto, estimulando-se a capacidade criativa quanto à resolução de problemas reais inerentes ao segmento supermercadista e de comércio em geral de modo a fazer com que as competências desenvolvidas ao longo do curso fossem resgatadas para a execução da atividade proposta.

Desta forma, a concepção inicial até o término do projeto evidenciassem cabalmente que a consecução das etapas resultassem na proposição e apresentação do SuperLab Terra do Sol atendendo-se as premissas de aprendizagem preconizadas e mencionadas nos parágrafos supracitados.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenvolvimento do projeto ora apresentado permitiu a geração de novas oportunidades de aprendizados com o uso de ferramentas/tecnologias educacionais diversificadas e que estimularam o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais de forma integrada e com resultados bastante satisfatórios no que tange ao produto final que foi a criação do mundo no *Minecraft Education Edition* associado ao SuperLab Terra do Sol. A ênfase em adoção de concepções contemporâneas de organização de ponto de venda, arrumação de gôndolas, layoutização e *visual merchandising* foi extremamente evidenciada na execução do projeto como marca central do desenvolvimento das atividades do mesmo e, que requisitou dos alunos o resgate dos conhecimentos teóricos necessários para efetivação das práticas no âmbito do projeto executado.

A visão colaborativa de desenvolver uma solução não apenas visando a continuidade de aprendizados obtidos em sala de aula, mas também de colaborar com a melhoria do ensino e de práticas do comércio e do segmento de supermercados com a criação do SuperLab Terra do Sol constitui-se como uma ferramenta pedagógica de suma importância para outros cursos a serem ofertados pelo Senac e para parcerias estabelecidas, visando o intercâmbio de conhecimentos e propagação de saberes. A preocupação e efetivação de práticas adotadas na realização do projeto baseadas não somente na dimensão técnica, mas também na inclusão social, sustentabilidade, diversidade de gênero e utilização de tecnologias atuais (inteligência artificial) se constituíram como grandes diferenciais para extrapolação da dimensão tecnicista tão presente ainda na oferta dos cursos em nível de educação profissional.

A integração de conhecimentos teóricos com a atividade prática resultou em momentos que inspiraram ideias, o processo criativo, a construção do conhecimento, a colaboração, a resolução de problemas com inovação e o processo de comunicação, baseados no *design* de aprendizagem do século XXI.

**Palavras-chave:** Aprendizagem profissional, Educação profissional, Simulação de trabalho, Minecraft, Senac-RN.

## REFERÊNCIAS

- ALLARCON, Mauricio. Além das gôndolas: como atua o promotor de vendas no supermercado. 2. ed. Brasília. Senac, 2019.
- ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo do conceito a prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.
- NOGUEIRA, Daniel. R.; LEAL, Edvalda. A.; MIRANDA, Gilberto J.; CASA NOVA, Silvia P. Revolucionando a sala de aula: novas metodologias ainda mais ativas. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2020.
- SENAC. Projeto integrador. Rio de Janeiro, 2015. (Coleção de documentos técnicos do Modelo Pedagógico Senac, n.4.).
- SILVEIRA, Priscilla. Transformando experiências de aprendizagem com o ChatGPT. Parnamirim: Editora da autora, 2023.