



Experiências de Formação Politécnica e Protagonismo Discente: construção de Planos de Carreira através do jogo eletrônico Minecraft

Giovana Gonçalves de Farias | goncalvesdefariasgiovana@gmail.com ¹

Beatriz de Carvalho Rosa Maeques | crm.biaa@gmail.com ²

Isaac Buss de Medeiros | digokaisaac@gmail.com ³

Lucas Feldhaus | nfezatoalimentos@gmail.com ⁴

Bruna Heloísa Silva Raiol | bruna.raiol@ifsc.edu.br ⁵

Resumo

Este trabalho descreve a experiência de estudantes do Curso Técnico em Administração do IFSC, localizado no câmpus Tubarão, que utilizaram o jogo eletrônico Minecraft como uma ferramenta para a criação de seus planos de carreira. O foco da proposta é integrar a formação politécnica a recursos tecnológicos modernos, com o objetivo de desenvolver competências essenciais como criatividade, colaboração e pensamento crítico. A abordagem metodológica adotada prioriza um modelo de ensino ativo, no qual os alunos têm a oportunidade de simular ambientes profissionais e compartilhar suas reflexões sobre suas escolhas de carreira. Os resultados obtidos evidenciam um elevado nível de engajamento por parte dos estudantes, além do aprimoramento de habilidades socioemocionais, preparando-os para enfrentar um mundo do trabalho que está em constante mudança e evolução.

Palavras-chave: Politecnia; Protagonismo Discente; Plano de Carreira; Gamificação.

Apresentação da experiência

No contexto do Curso Técnico em Administração (primeiro ano), que é oferecido de forma integrada ao Ensino Médio no Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), câmpus Tubarão, desenvolveu-se na unidade curricular denominada Gestão do Talento Humano, uma atividade que contemplou toda a construção do Plano de Carreira dos estudantes, com o intuito de explorar os princípios fundamentais correlatos ao Eixo 4 - Experiências sobre Formação Politécnica e o mundo do trabalho. Essa abordagem pedagógica fundamenta-se na concepção de formação humana integral, que se preocupa em articular tanto a tecnologia quanto o trabalho como elementos essenciais para a educação, conforme os conceitos apresentados por Freire (1996). A questão que se problematiza é



como a realização da implementação de práticas educativas inovadoras e dinâmicas é essencial para promover um aprendizado que seja significativo e impactante?

De acordo com Morin (2001), argumenta-se que práticas educativas inovadoras e dinâmicas são essenciais para um aprendizado significativo. Ele defende uma visão holística do conhecimento, onde as interconexões entre disciplinas são fundamentais. A participação ativa, por meio de discussões e projetos colaborativos, torna o aprendizado mais relevante e interessante. A contextualização do conteúdo e o desenvolvimento do pensamento crítico ajudam os estudantes a analisar questões complexas.

A justificativa para a realização deste trabalho reside na crescente necessidade de preparar os alunos para um mundo do trabalho que está em constante transformação. Neste cenário, habilidades como criatividade, colaboração e pensamento crítico são cada vez mais valorizadas. Ao integrar uma ferramenta tecnológica inovadora como o Minecraft no processo de ensino, busca-se não apenas captar o interesse deles, mas também proporcionar um ambiente onde possam explorar e simular diversos cenários profissionais.

O principal objetivo deste trabalho é descrever a experiência vivenciada por alunos do primeiro ano na elaboração de seus planos de carreira, utilizando o jogo eletrônico Minecraft como uma ferramenta para simular e visualizar os ambientes em que pretendem atuar no futuro. Essa prática visa promover uma compreensão crítica do mundo do trabalho, além de contribuir para a formação de indivíduos autônomos e socialmente responsáveis.

Quanto aos objetivos específicos, destaca-se:

1. Facilitar a compreensão dos princípios da formação politécnica, incentivando a reflexão sobre a inter-relação de habilidades e conhecimentos nas futuras profissões.
2. Utilizar o Minecraft para estimular a criatividade e a inovação na apresentação dos planos de carreira, permitindo a exploração de diferentes cenários profissionais.
3. Promover o protagonismo dos alunos, permitindo que liderem suas apresentações e reflexões, desenvolvendo autonomia e responsabilidade em suas escolhas profissionais



Referencial Teórico

A formação politécnica visa integrar diferentes saberes e habilidades, promovendo uma educação que transcende a simples transmissão de conteúdos. Morin (2001) enfatiza que a educação deve desenvolver o pensamento crítico e a interconexão entre diversas áreas do conhecimento.

Os jogos digitais, especialmente, têm se destacado como ferramentas pedagógicas eficazes. Gee (2005) argumenta que esses jogos oferecem entretenimento e criam oportunidades significativas para a aprendizagem ativa, permitindo que os alunos explorem conceitos de forma interativa e desenvolvam habilidades como resolução de problemas, colaboração e pensamento crítico.

O Minecraft exemplifica como os jogos podem ser utilizados para fins educativos. O ambiente de construção livre permite que os alunos criem e simulem cenários do mundo real relacionados às suas futuras carreiras. Essa prática, segundo Kafai e Resnick (1996), promove um aprendizado significativo através da construção do conhecimento. Quando alunas apresentam cenários de uma Clínica Integrada de Saúde Mental via jogo eletrônico, outros alunos também modificam suas apresentações utilizando aplicativos similares. Assim, a gamificação, que aplica elementos de design de jogos em contextos de aprendizagem, pode ser uma estratégia eficaz para motivar e engajar os alunos (Deterding et al., 2011). No Minecraft, a gamificação possibilita a criação de simulações de cenários profissionais, desenvolvendo habilidades de criatividade, inovação e trabalho em equipe.

A contribuição de Piaget (1976) para a educação é relevante nesse contexto, enfatizando a importância de experiências práticas e interativas. A gamificação, conforme Huotari e Hamari (2012), pode fomentar o protagonismo discente, incentivando os alunos a tomar decisões e liderar seu próprio aprendizado. Cunha (2014) ressalta a importância de formar sujeitos autônomos e socialmente comprometidos, e a gamificação pode ser um caminho eficaz para alcançar esse objetivo.



A combinação de formação politécnica, jogos digitais e gamificação representa uma abordagem pedagógica inovadora, enriquecendo o ensino em cursos técnicos e superiores. Essa integração capacita os alunos para o mercado de trabalho e os prepara para se tornarem pensadores críticos e criativos em um ambiente em constante transformação. O referencial teórico apresentado assegura que os métodos, objetivos e resultados estão interligados de forma coesa, proporcionando uma base teórica robusta que sustenta a proposta educacional.

Metodologia

Os alunos foram desafiados a elaborar seus planos de carreira, selecionando profissões que aspiram seguir e, em seguida, a desenvolver representações digitais de seus futuros locais de trabalho no ambiente do Minecraft. A metodologia aplicada foi inspirada nas concepções de ensino ativo, onde a aprendizagem é centrada no aluno e promove a construção do conhecimento através da experiência prática (Kolb, 1984).

Durante as aulas e apresentações, as experiências foram conduzidas de modo a incentivar a reflexão sobre a formação politécnica, permitindo que os alunos compartilhassem suas criações e insights sobre suas escolhas profissionais. A utilização da tecnologia propiciou um aprendizado colaborativo e inovador, alinhando-se aos princípios da educação contemporânea, conforme Pimenta e Lima (2010).

Além disso, a dinâmica de trabalho em equipe foi fundamental para o desenvolvimento de habilidades sociais e de colaboração. Johnson e Johnson (1994) enfatizam que o aprendizado colaborativo não só melhora a compreensão do conteúdo, mas também promove um sentido de comunidade e responsabilidade entre os alunos.

Os relatos e experiências dos estudantes evidenciaram que, ao longo do processo, eles não apenas aprenderam sobre suas profissões, mas também sobre os princípios fundamentais da politécnica e sobre a dinâmica do mundo do trabalho. Os alunos demonstraram um alto nível de engajamento e motivação, refletindo sobre suas visões e aspirações profissionais. A utilização do Minecraft não apenas facilitou a visualização de dinâmicas profissionais, mas também criou um espaço seguro para que os alunos expressassem sua criatividade, conforme destacado por Souza (2018).



Considerações Finais

O principal objetivo foi descrever a vivência dos alunos do Curso Técnico em Administração do IFSC na elaboração de seus planos de carreira através do Minecraft, buscando integrar a formação politécnica com práticas inovadoras de ensino. A prática pedagógica demonstrou que a gamificação pode enriquecer o ensino em cursos técnicos e superiores, alinhando-se aos objetivos da formação humana integral, conforme os conceitos apresentados por Cunha (2014) e Freire (1996). Portanto, é possível afirmar que preparar os alunos para o mundo do trabalho vai além do ensino de habilidades técnicas; envolve também o desenvolvimento de competências socioemocionais que os capacitem a enfrentar os desafios contemporâneos e a se tornarem cidadãos críticos.

Entretanto, a experiência também trouxe desafios, como a necessidade de adaptação de todos os alunos ao uso da tecnologia e a diversidade de perfis e expectativas em relação ao aprendizado. A implementação de metodologias ativas requer um tempo considerável para planejamento e execução, o que pode ser uma limitação em currículos mais rígidos. Apesar disso, a experiência proporcionou não apenas a construção de planos de carreira, mas também fomentou o protagonismo discente e a autonomia dos alunos. A utilização de uma ferramenta como o Minecraft se revelou eficaz para estimular a criatividade e a colaboração, elementos essenciais no desenvolvimento de competências que serão valorizadas no mercado de trabalho.

Para o futuro, é viável considerar a continuidade da utilização de jogos e simulações como parte do currículo, além da expansão dessa abordagem para outras disciplinas. A implementação de feedbacks e avaliações mais dinâmicas pode aprimorar ainda mais a experiência de aprendizado, permitindo que os alunos se sintam mais preparados e confiantes em suas escolhas profissionais. Essas considerações finais reforçam a importância de integrar metodologias inovadoras no ensino, promovendo uma formação que vá além do técnico e preparando os alunos para os desafios contemporâneos.

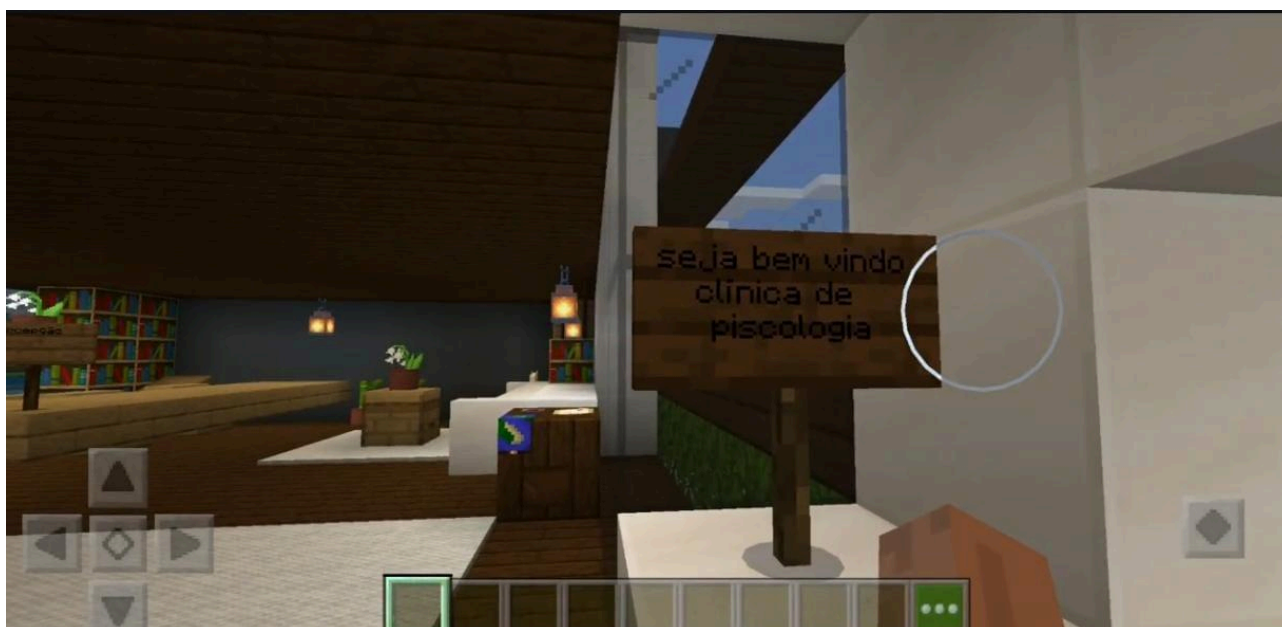


Figura 1 - Recorte da tela do jogo Minecraft de uma Clínica de Psicologia



Fonte: Os autores (2026)

Figura 2 - Recorte da tela do jogo Minecraft de uma Clínica de Psicologia



Fonte: Os autores (2026)



Referências

CUNHA, M. C. Protagonismo juvenil: a construção de um eu crítico e autônomo. **Revista Brasileira de Educação**, v. 19, n. 57, p. 455-474, 2014.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: **Envisioning future media environments**, p. 9-15, 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, J. P. **Why Video Games Are Good for Your Soul: Pleasure and Learning**. New York: Common Ground, 2005.

HUOTARI, K.; HAMARI, J. Defining gamification: a service marketing perspective. In: Proceedings of the 16th international academic MindTrek conference: **Envisioning future media environments**, p. 17-22, 2012.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T. **Learning together and alone: cooperative, competitive, and individualistic learning**. Boston: Allyn and Bacon, 1994.

KAFAI, Y. B.; RESNICK, M. Constructing, designing, and learning in a digital world. In: KAFAI, Y. B.; RESNICK, M. (Eds.). **Constructionism in practice: designing, thinking, and learning in a digital world**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996. p. 1-21.

KOLB, D. A. **Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensar**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

PIMENTA, S. G.; LIMA, L. M. **Formação de professores: saberes e práticas**. São Paulo: Cortez, 2010.

SAVIANI, D. **Pedagogia Histórico-Crítica: fundamentos e práticas**. Campinas: Autores Associados, 2008.

SOUZA, A. F. **Educação e tecnologia: novos horizontes para a formação docente**. São Paulo: Papirus, 2018.