

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO-PGPE**  
**PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS**  
**Secretaria do Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias**

**EDITAL N.º 005/2018 – DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

A Coordenação do Programa de Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias torna pública a realização da Defesa de Dissertação do mestrando **Nilton Maurício Torquato**, no dia 16 de março de 2018, às 10h, sala 34, Bloco A, Campus Divina do Centro Universitário Internacional UNINTER, sito à Rua do Rosário, 147 - Centro, Curitiba-PR.

**TÍTULO:** “O USO DO MINECRAFT COMO DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA NO ENSINO DE HISTÓRIA”.

**RESUMO:** A pesquisa trata do uso de um videogame, o Minecraft, como um dispositivo capaz de ser usado pedagogicamente na matéria de História nos anos finais do Ensino Fundamental. Como a pesquisa se originou na prática docente do educador ela buscou responder a dilemas práticos, comuns a professores que desejem incluir jogos em seu ambiente educacional. A revisão bibliográfica foi uma das primeiras ações deste pesquisador, buscando fornecer fundamentação teórica necessária para a prática junto aos alunos. De posse desta pesquisa formulou-se uma proposta de intervenção pedagógica nas turmas de sexto ano de uma escola particular da cidade de Curitiba. Os alunos foram desafiados a construir maquetes virtuais com o uso de Minecraft e, posteriormente, filmar a fim de apresentar à turma. Oito trabalhos acabaram sendo selecionados, por estarem adequados às normas da Plataforma Brasil. Estas filmagens foram transcritas e seu conteúdo analisado comparativamente com o conteúdo contemplado na matéria que estava sendo ministrada aos alunos, o Crescente Fértil. A fim de facilitar a análise da construção produzida pelos estudantes foram construídas três categorias que permitem um olhar diferenciado sobre as mesmas, explorando seu potencial educacional. O trabalho indicou a possibilidade real da utilização pedagógica deste videogame, desde que o educador busque sempre explicitar os objetivos educacionais de sua aplicação.

**Palavras-chave:** Educação; Videogame; Minecraft; Ensino de História; Maquete virtual.

**A banca será composta por:**

Prof. Dr. Rodrigo Otávio dos Santos (Orientador – UNINTER/PR).

Prof.ª Dra. Izabel Cristina Araújo (Integrante Externo – FACEL).

Prof. Dr. João Augusto Mattar Neto (Integrante Interno Titular – UNINTER/PR).

Prof. Dr. Luciano Frontino de Medeiros (Integrante Interno Suplente – UNINTER/PR).

Curitiba, 26 de fevereiro de 2018.

*Siderly*

---

Prof.ª Dra. Siderly do Carmo Dahle de Almeida  
Coordenadora do Programa de Mestrado Profissional em  
Educação e Novas Tecnologias - Uninter Educacional S/A