



MATEMÁTICA EM CENA: *MINECRAFT* COMO RECURSO AUDIOVISUAL NO ENSINO DE SÓLIDOS GEOMÉTRICOS

Bárbara Micaela Pereira de Araújo Rocha¹ • Maria Natália da Silva² • Maria Auxiliadora Soares Padilha³

Eixo 4 – Práticas de Ensino da Matemática

Resumo: O ensino de Matemática no Ensino Fundamental, especialmente nos anos iniciais, ainda se configura como um campo permeado por desafios, sobretudo em relação ao desinteresse dos estudantes e às dificuldades de compreensão conceitual. Nesse cenário, busca-se estratégias pedagógicas que favoreçam a motivação, abordem o lúdico, a aprendizagem e a aproximação entre o conhecimento escolar e o universo cultural dos discentes. O presente artigo visa analisar o potencial de recursos audiovisuais, mais especificamente do filme *Minecraft* (2025), como instrumento didático para o ensino de sólidos geométricos. A pesquisa, de caráter qualitativa, foi conduzida por uma intervenção em sala de aula, acompanhada de registros observacionais e aplicação de formulário eletrônico (*Google forms*). Os resultados indicaram uma alta aceitação por parte dos estudantes, que demonstraram maior envolvimento e interesse diante de uma proposta que dialoga diretamente com suas experiências de lazer e socialização. Observou-se, ainda, que a utilização do recurso audiovisual possibilitou a ressignificação dos conceitos previamente estudados, promovendo uma compreensão mais concreta e aplicável ao cotidiano. Conclui-se, portanto, que o uso intencional e contextualizado de recursos audiovisuais no ensino da Matemática contribui não apenas para o fortalecimento da compreensão conceitual, mas também para o engajamento discente, visto que integra o conhecimento escolar à historicidade e às práticas culturais dos educandos.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Audiovisual. Sólidos geométricos. *Minecraft*.

1 INTRODUÇÃO

Na perspectiva do ensino de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, observa-se a necessidade de estratégias que dialoguem com o universo lúdico e com a linguagem dos estudantes, sobretudo no trabalho com conteúdos abstratos, como os sólidos geométricos. Considerar a infância no contexto escolar implica valorizar jogos, brincadeiras e trocas culturais, criando tempos e espaços que favoreçam a expressão, a autonomia e a construção de significados (Nascimento, 2007). Nesse cenário, os recursos audiovisuais destacam-se por potencializar a aprendizagem, tornando-a mais dinâmica, atrativa e participativa (Rohrer; Oliveira, 2017; Da Silva; Dos Santos Nóbrega; Sandre, 2021).

¹ Universidade Federal de Pernambuco - Campus Acadêmico do Agreste (UFPE/CAA) • Mestranda PPGECM • Caruaru, Pernambuco (PE), Brasil • babi.mica.csjd@gmail.com • <https://orcid.org/0009-0002-4331-2197>.

² Universidade Federal de Pernambuco - Campus Acadêmico do Agreste (UFPE/CAA) • Mestranda PPGECM • Caruaru, Pernambuco (PE), Brasil • natalia.silva2@ufpe.br • <https://orcid.org/0000-0003-1074-978X>.

³ Universidade Federal de Pernambuco - Campus Acadêmico do Agreste (UFPE/CAA) • Doutora • Caruaru, Pernambuco (PE), Brasil • dorapadilha@gmail.com • <https://orcid.org/0000-0001-7024-6522>.





Além disso, o uso cotidiano de telas pelos estudantes constitui não apenas um fenômeno cultural, mas também pode gerar uma oportunidade pedagógica que estimula a motivação dos estudantes para dedicar-se ao processo de aprendizagem dos conteúdos da matemática. Assim, este estudo descreve e discute a elaboração de uma sequência didática para o 4.º ano do Ensino Fundamental, utilizando o filme *Minecraft* como recurso educativo para a aprendizagem de sólidos geométricos. A escolha dessa produção audiovisual não é aleatória: o universo visual e interativo desse filme possibilita explorar, de forma intencional, formas, volumes e relações espaciais, articulando-se às habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especificamente nos códigos EF04MA21 e EF05MA21, que envolvem medição, comparação e estimativa de áreas e volumes.

Ao relacionar as construções virtuais do filme a sólidos geométricos presentes no mundo real, a Matemática deixa de se configurar como um campo distante e passa a integrar experiências concretas, despertando a curiosidade e o protagonismo dos estudantes. Dessa forma, o recurso audiovisual, se utilizado com intencionalidade pedagógica, transcende o caráter de mero entretenimento e assume o papel de objeto de leitura crítica, capaz de aproximar conceitos matemáticos da realidade, física ou virtual, dos educandos.

O intuito, portanto, é repensar as práticas pedagógicas à luz das tecnologias e da cultura contemporânea, explorando a interseção entre cinema, jogos digitais e Matemática, com vistas a promover um ambiente escolar mais criativo, interativo e acolhedor. Nesse sentido, buscou-se responder à seguinte questão: como o uso de recursos audiovisuais pode tornar o ensino de Matemática mais atrativo e didático para os estudantes? Para tal, estabeleceu-se como objetivo analisar de que forma é possível propor estratégias didáticas a partir do filme *Minecraft* de maneira que possa tornar o estudo dos sólidos geométricos mais envolvente, contextualizado e prazeroso para estudantes do 4.º ano do Ensino Fundamental.

Em síntese, este estudo sustenta que a integração de recursos audiovisuais ao ensino da Matemática, especialmente quando fundamentada em materiais alinhados ao universo cultural dos estudantes, como o filme *Minecraft*, configura uma estratégia capaz de transformar a percepção destes sobre a disciplina. Ao aproximar conceitos abstratos de sólidos geométricos de experiências visuais e lúdicas, é possível ampliar o





engajamento, a compreensão e o protagonismo estudantil, favorecendo a construção de um ambiente de aprendizagem mais participativo, criativo e lúdico.

2 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, a qual, segundo Minayo (2004), privilegia a compreensão dos fenômenos sociais e educacionais, considerando a subjetividade dos sujeitos envolvidos. Para tanto, utilizou-se como estratégia central a observação participante, entendida, conforme Ludke e André (2013), como a imersão do pesquisador no contexto investigado com o intuito de captar significados, comportamentos e interações dos participantes em situações reais.

A intervenção ocorreu por meio da aplicação de uma sequência didática (Zabala, 1998), que é composta por etapas estruturantes no processo de ensino-aprendizagem. Em particular, essa sequência foi estruturada para promover a revisão do objeto de conhecimento “sólidos geométricos”, articulando teoria e prática. Os instrumentos de coleta de dados consistiram nas anotações realizadas pela docente-pesquisadora durante o processo investigativo e em um formulário on-line disponibilizado por meio da plataforma *Google Forms* respondido pelos estudantes.

A pesquisa foi implementada em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola localizada no município de Caruaru, Pernambuco, envolvendo vinte e dois estudantes. Contudo, apenas dezessete participantes completaram todas as etapas da intervenção, visto que cinco não estiveram presentes no momento final.

Para sistematizar o percurso metodológico e explicitar as ações realizadas, apresenta-se, a seguir, o Quadro 1, que sintetiza as etapas, atividades e objetivos correspondentes a cada momento da aplicação da situação didática.

Quadro 1 - Desenho metodológico da sequência didática

Etapas	Ação	Objetivo
1	Assistir trechos do filme <i>Minecraft</i> e interligar com os conceitos abordados sobre sólidos geométricos.	Identificar no filme <i>Minecraft</i> , sólidos geométricos a partir das figuras planas que os compõem, relacionando formas 2D e 3D e comparando suas características.
2	Aplicar do jogo de trilha denominado “EXPLORE” baseado no filme e sua relação com o objeto de conhecimento.	Revisar de forma lúdica os conceitos principais.
3	Aplicar o formulário on-line.	Coletar as percepções dos estudantes acerca desse recurso audiovisual e sua relação com o ensino de matemática.

Fonte: Elaboração própria, 2025.





A pesquisa será conduzida sob uma perspectiva exploratória e descritiva, de modo a contemplar tanto a caracterização detalhada dos acontecimentos relacionados à intervenção quanto a investigação das percepções dos estudantes diante do uso do recurso audiovisual. Segundo Gil (2008), a pesquisa exploratória permite ampliar a compreensão sobre o fenômeno pouco estudado, enquanto a abordagem descritiva possibilita o registro de suas particularidades.

Nesse sentido, a proposta é explorar o potencial do audiovisual, em especial do filme *Minecraft*, no ensino da Matemática de sólidos geométricos. Para tal, serão descritos os acontecimentos relevantes para o objetivo da pesquisa em todas as etapas da sequência didática. E por fim, para assegurar o anonimato dos participantes, serão adotados códigos sequenciais com a sigla “EC” — abreviação de Explorador do Conhecimento.

3 ETAPAS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Na etapa inicial, foi utilizado o trailer do filme *Minecraft*, disponível na plataforma *Youtube*, estabelecendo-se relações entre o conteúdo audiovisual e os conceitos-chave do tema, sob mediação da docente-pesquisadora responsável pela turma. Na segunda etapa, promoveu-se uma atividade didático-lúdica, na qual a turma foi dividida em quatro equipes para participar da trilha do jogo “EXPLORE”, desenvolvido especificamente para essa situação didática.

O jogo consistia em um percurso com casas que continham instruções como “responda à questão 1”, momento em que a equipe deveria retirar uma carta contendo uma pergunta relacionada ao conteúdo estudado. Além dessas casas, havia outras que introduziam elementos de aleatoriedade, como avanços ou retrocessos no percurso, determinados pelo lançamento de dados. Em caso de acerto, a equipe recebeu como premiação a quantidade de “joias” indicadas na carta; em caso de erro, não havia recompensa.

Para fins de exemplificação, as Figuras 1 e 2 apresentam, respectivamente, o design do jogo e alguns exemplos de cartas utilizadas na atividade.

Figura 1 - Jogo “EXPLORE” criado na plataforma *Canva*





Fonte: Elaboração própria, 2025.

Figura 2 - Algumas cartas do Jogo “EXPLORE” criado na plataforma *Canva*



Fonte: Elaboração própria, 2025.

Por fim, na etapa conclusiva, cada estudante respondeu a um conjunto de cinco questões, codificadas sequencialmente como Q1, Q2, Q3, Q4 e Q5. Entre essas, apenas uma possui caráter discursivo, enquanto as demais apresentam formato de múltipla escolha, devendo o participante marcar a alternativa que melhor representa a afirmação relacionada ao enunciado. As questões encontram-se a seguir no quadro 2.

Quadro 2 - Códigos, perguntas e itens do formulário





Código	Questão	Itens/tipo de pergunta
Q1	Você achou a aula sobre sólidos geométricos com o filme Minecraft:	Muito divertida
		Divertida
		Mais ou menos divertida
		Ruim
		Não fez nenhuma diferença em usar esse filme para revisar sólidos geométricos
Q2	Qual parte da aula com o filme você mais gostou?	Assistir às cenas do filme
		Identificar as formas geométricas no cenário
		Participar do Quizz (verdadeiro ou falso)
		Conversar sobre o que aprendi
		Quando acabou, porque não gostei de revisar o assunto utilizando trechos do filme
Q3	Você gostaria que mais aulas de Matemática usassem filmes como o Minecraft?	Sim, na maioria das vezes.
		Às vezes
		Raramente
		Não, mas caso tenha não faz diferenças para mim.
Q4	No filme do Minecraft, vimos vários blocos e objetos com formas diferentes. Qual sólido geométrico aparece mais ?	Cubo
		Triângulo
		Hexano
		Bola
Q5	O que você aprendeu ou achou mais legal sobre os sólidos geométricos com a ajuda do filme Minecraft?	Discursiva

Fonte: Elaboração própria, 2025.

4 RECURSOS AUDIOVISUAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA: RESULTADOS E DISCUSSÕES

A experiência pedagógica relatada insere-se em um contexto no qual ensinar vai além da simples transmissão de conteúdos, demandando a construção de pontes entre o saber escolar e os universos simbólicos que habitam a vida dos estudantes. Ao integrar o recurso audiovisual — neste caso, trechos do filme *Minecraft* — à prática de ensino dos sólidos geométricos, buscou-se não apenas ilustrar conceitos, mas instaurar um diálogo entre a abstração Matemática e o aspecto visual visando estimular a compreensão dos conceitos matemáticos dos sólidos geométricos.

Dessa maneira, os resultados obtidos a partir da sequência didática realizada com estudantes do 4.º ano do Ensino Fundamental evidenciaram que o uso de recursos audiovisuais, especificamente trechos do filme *Minecraft*, mostrou-se uma estratégia eficaz para tornar o ensino de sólidos geométricos mais atrativo, inteligível e conectado à vivência dos discentes. A incorporação do audiovisual, conforme aponta Moran (2012), possibilitou aos estudantes uma visualização concreta e contextualizada de elementos





tridimensionais, que, em abordagens tradicionais, estariam restritos a representações estáticas no quadro ou a modelos abstratos.

A princípio, ao observarem os blocos cúbicos utilizados na construção dos cenários do filme, os discentes identificaram espontaneamente poliedros, demonstrando o potencial da imagem em movimento como mediadora da aprendizagem Matemática. O primeiro trecho exibido, no qual blocos são empilhados para formar estruturas no jogo, fomentou um debate enriquecedor acerca das propriedades dos cubos, como número de faces, arestas e vértices.

Assim, as relações estabelecidas entre essas formas e objetos cotidianos, como blocos de montar, evidenciaram o potencial da associação entre o universo lúdico e conceitos matemáticos no aprendizado. A mediação docente procurou orientar as observações dos estudantes para além da simples identificação visual, o que foi fundamental para a promoção de análises mais complexas pelos estudantes. Essa prática dialoga com o que é indicado pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que enfatiza a relevância de metodologias contextualizadas na promoção de aprendizagens ativas e desenvolvimento do pensamento crítico em relação aos conceitos matemáticos.

Outro momento de destaque foi a problematização de objetos não regulares presentes no trailer do filme, como a espada do personagem e a bola de fogo. Esses elementos provocaram reflexões sobre a distinção entre poliedros, corpos redondos e sólidos irregulares, despertando curiosidade e incentivando representações gráficas desenhadas pelos estudantes em seus cadernos.

Tal envolvimento confirma a perspectiva de Pretto (2013) ao defender uma escola que incorpore linguagens digitais e repertórios culturais dos estudantes, valorizando-os como instrumentos legítimos de construção do saber.

Na etapa da aplicação do jogo, observou-se um domínio progressivo dos conceitos geométricos, com justificativas orais produzidas pelos estudantes e fundamentadas em trechos do filme. Outro aspecto relevante foram as discussões subsequentes, isto porque, demonstraram que a visualização dos sólidos no contexto do *Minecraft* não apenas auxiliou na assimilação dos conceitos, mas também aprofundou a compreensão das propriedades geométricas, articulando cognição, emoção e cultura digital (Moran, 2012). Portanto, a etapa 2 assumiu caráter tanto diagnóstico quanto formativo, permitindo à professora/pesquisadora monitorar a evolução da aprendizagem dos aprendizes e ajustar sua própria mediação quando necessário.



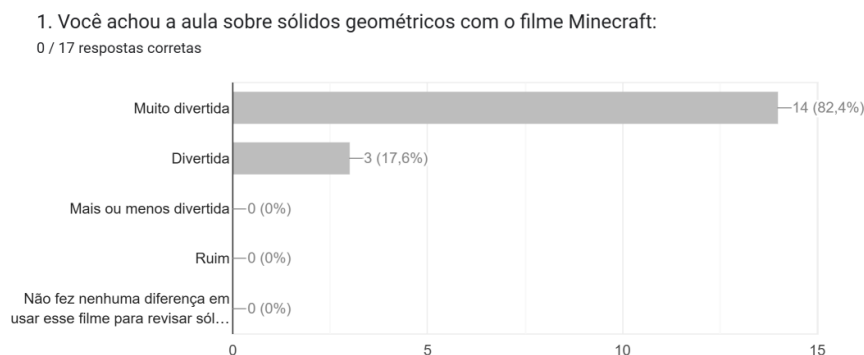


A terceira etapa da intervenção, por meio de um formulário on-line, buscou captar percepções individuais dos discentes. A maioria relatou familiaridade prévia com o universo *Minecraft*, seja por meio de jogos ou vídeos, destacando que essa conexão aumentou o interesse e o engajamento dos mesmos com a atividade matemática. Como aponta na resposta do EC4 da Q5:

EC4 - “Muito bom estudar matemática de uma forma divertida e com um filme que conheço os personagens”.

Além disso, quando foi questionado sobre o ponto de vista da avaliação perante os momentos vivenciados, a resposta teve um resultado positivo, no qual, 82,4% achou muito divertido e 17,6%, divertido. Segue a figura 3 abaixo, contendo o resultado da Q1 do formulário on-line.

Figura 3 - resultado da Q1 do forms



Fonte: Elaborado pelo *Google forms*.

Isso pode ser identificado nas percepções dos educandos na resposta discursiva, quando eles afirmam:

EC14 - “Eu gostei de chegar em casa e conversar com minha mãe sobre o filme e como foi legal ver que todo aquele mundo era feito de blocos”.

EC6 - “Eu gostei de assistir ao filme e quando a tia ensinou sobre as partes dos poliedros”.

A triangulação entre observações da professora, respostas ao Quiz do jogo e dados do formulário confirmou a hipótese inicial: recursos audiovisuais, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, potencializam o ensino da Matemática, aproximando-o dos interesses e do universo cultural dos alunos.

Mais do que reproduzir um vídeo, tratou-se de elaborar uma sequência didática planejada, explorando o filme como objeto de conhecimento matemático. Isso requer,





como afirma Pretto (2013), que a escola do século XXI incorpore as mídias como elementos constitutivos da prática educativa, e não como meros complementos.

Assim, a experiência rompeu com a concepção de que a Matemática é uma disciplina distante da realidade e intrinsecamente difícil. Ao ancorar o ensino em uma narrativa visual já familiar e apreciada pelos estudantes, a intervenção ampliou horizontes e estabeleceu pontes entre o saber escolar e a cultura digital. O conteúdo formal não foi descartado, mas ressignificado, tornando-se mais próximo, inteligível e motivador. Como pode ser observado na percepção dos estudantes, ao afirmarem que depois dessa intervenção está conseguindo visualizar os conceitos de sólidos geométricos no seu cotidiano:

EC7 - “Eu achei muito interessante os formatos geométricos e agora vejo a geometria em tudo”.

EC15 - “A parte que mais gostei da parte que apareceram os animais em formato de cubo, achei muito interessante imaginar os animais de um jeito geométrico”.

EC16 - “Diverti-me muito assistindo ao filme e pensando como os sólidos geométricos estão no nosso mundo”.

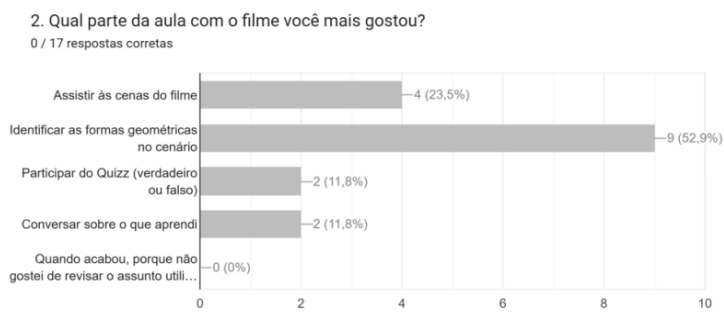
Dessa forma, reafirma-se que o objetivo central de estratégias didáticas como essa vai além da fixação de conteúdos, abrangendo também a construção de sentido sobre o que se aprende e o porquê de se aprender determinado conteúdo (Lakatos; Marconi, 2017).

Essa prática dialoga com a BNCC (Brasil, 2018), que defende a aprendizagem por meio de experiências significativas, integrando saberes e promovendo o protagonismo discente. Nesse cenário, o filme *Minecraft* não se configurou como um recurso acessório, mas como eixo estruturante de uma proposta inovadora, sensível e comprometida com a aprendizagem ativa e efetiva.

Isto ficou evidente nas respostas das Q2 E Q3, ao mostrar que mais de 50% dos respondentes conseguiu identificar os conceitos chaves do objeto de conhecimento no filme, como pode ser visto na Figura 4. Além de mostrar que 70, 6% (Figura 5) das respostas dos estudantes demonstraram que os mesmos preferirem ter aulas de Matemática utilizando filmes, como o utilizado nesta pesquisa, aproximando-se da realidade deles.

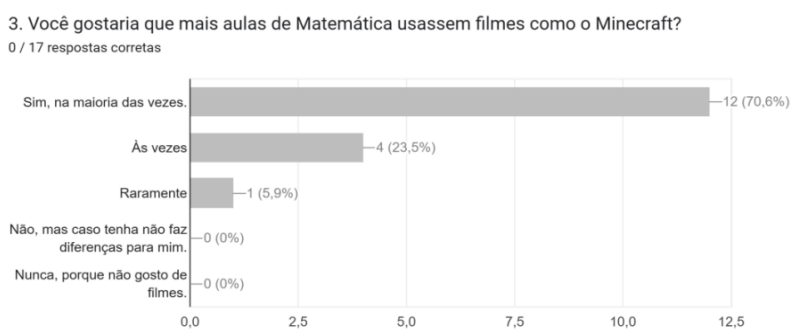
Figura 4: resultado da Q2 do *forms*.





Fonte: Elaborado pelo *Google forms*.

Figura 5: resultado da Q3 do *forms*.



Fonte: Elaborado pelo *Google forms*.

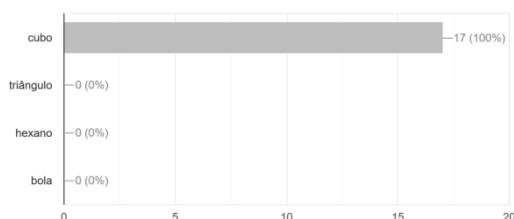
E por fim, a Q4 teve o propósito de investigar a atenção dos estudantes na abordagem do filme com os sólidos geométricos. Nesse viés, pode-se inferir que os educandos apresentaram um grau de interesse alto, bem como uma atenção importante para construção do processo de ensino aprendizagem. Isto porque, ao questionar qual sólido aparece mais vezes no trailer do filme, todos marcaram alternativa correta, como pode ser visto na figura 6 abaixo:

Figura 6 - resultado da Q4 do *forms*.





4. No filme do Minecraft, vimos vários blocos e objetos com formas diferentes. Qual sólido geométrico aparece mais ?
0 / 17 respostas corretas



Fonte: Elaborado pelo Google forms.

Corroborando com isso, pode-se citar a resposta do seguinte participante para a Q5:

EC17 - “Gostei bastante de conversar sobre os sólidos geométricos e conseguir identificar no filme”.

Em suma, verificou-se que houve um alto grau de aceitação dos educandos na utilização desse filme para revisar conceitos de sólidos geométricos. Assim, pode-se inferir que o recurso audiovisual, em especial este filme, contribuiu para um maior engajamento, interesse, aprendizado e interligação com dos conteúdos ensinados com os aspectos do cotidiano dos estudantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o objetivo de analisar como o filme *Minecraft* pode contribuir para tornar o estudo dos sólidos geométricos mais envolvente, contextualizado e prazeroso para estudantes do 4.º ano do Ensino Fundamental, verificou-se um elevado nível de interesse, engajamento e ressignificação dos conceitos relacionados ao conteúdo revisado.

Dessa forma, pode-se inferir que a utilização de recursos audiovisuais, com esse filme, constitui um potente aliado no processo de ensino-aprendizagem da Matemática. Ao possibilitar que os estudantes se aproximassem dos conceitos de sólidos geométricos de maneira lúdica, visual e contextualizada, rompe-se com abordagens mais mecânicas, como a resolução repetitiva de exercícios de revisão. Todavia, ressalta-se que essas abordagens tradicionais não perdem sua relevância, mas o recurso audiovisual oferece uma alternativa didático-pedagógica com um potencial grande para a aprendizagem.

Outro aspecto relevante observado foi a importância de selecionar elementos que aproximem a experiência do educando do momento pedagógico. A familiaridade dos





estudantes com o filme e o universo digital contribuiu para o engajamento nas atividades, tornando o conteúdo mais acessível, divertido e interessante.

Portanto, a prática pedagógica investigada, aliada a recursos audiovisuais e atrelada aos objetivos curriculares e às competências essenciais do processo educativo, mostrou-se válida e viável no Ensino de Matemática. Isto porque, ao integrar tecnologia, cultura digital e intencionalidade didática, o docente amplia as possibilidades de aprendizagem, promovendo experiências mais conectadas à realidade dos estudantes e reforçando a necessidade de repensar estratégias de ensino para tornar a Matemática mais próxima da vivência dos discentes.

Em síntese, a integração desse recurso audiovisual ao conteúdo curricular não apenas motivou os alunos, mas ressignificou o processo de aprendizagem, valorizando a historicidade dos estudantes e reconhecendo suas formas de ver, interagir e compreender o mundo.

6 REFERENCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 7 ago. 2025.

DA SILVA, J. L. E.; DOS SANTOS NÓBREGA, C.; SANDRE, L. P. Os recursos audiovisuais como estratégia de ensino aprendizagem da matemática no Ensino Fundamental I. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação**, v. 7, n. 2, p. 227-269, 2021. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11731>. Acesso em: 10 ago. 2025.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.com/wp-content/uploads/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9nicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2025.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de Metodologia Científica.** Edição: 8. ed. Editora: Atlas, 2017. Disponível em: https://ia804601.us.archive.org/7/items/Fundamentos_de_metodologia_cientfica_8_ed._-www.meulivro.biz/Fundamentos_de_metodologia_cientfica_8_ed._-www.meulivro.biz.pdf. Acesso em: 8 ago. 2025.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo, Editora Pedagógica e Universitária, 1986. Disponível em: https://hugoribeiro.com.br/area-restrita/Ludke_Andre-Pesquisa_Educaca_abordagens_qualitativas.pdf. Acesso em: 10 ago. 2025.





MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 8. ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 5º ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

NASCIMENTO, A. M. A infância na escola e na vida: uma relação fundamental. *In*: Ministério da Educação Secretaria de Educação Básica - Ensino Fundamental de Nove Anos. **Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Leograf – Gráfica e Editora Ltda. 2.ed. Brasília, 2007. p. 25-32.

PRETTO, N. de L. Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia. 8. ed. **rev. e atual**. Salvador: EDUFBA, 2013. 286 p. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/15033>. Acesso em: 5 ago. 2025.

ROHRER, C. V.; OLIVEIRA, C. A. A. A utilização dos recursos audiovisuais em sala de aula. **Revista da Universidade Ibirapuera**, São Paulo, n. 14, p. 46-50, 2017. Disponível em: <https://www.ibirapuera.br/seer/index.php/rev/article/view/118>. Acesso em: 13 de ago. 2025.

WARNER BROS. Pictures Brasil. **Um filme Minecraft I trailer final dublado**. Youtube. 7 de mar. de 2025. 2min 28s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EVKYAAES6JQ&t=8s>. Acesso em 24 de jul. 2025.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998. Disponível em: <https://www.ifmg.edu.br/ribeiraodasneves/noticias/vem-ai-o-iii-ifmg-debate/zabala-a-pratica-educativa.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2025.

