



Uso do Minecraft no Ensino da Geografia

Using Minecraft in Geography Education

Jhonatan Luiz Baranoski Vieira de Faria

Escola Estadual Guarantã – SEDUC-MT. <http://lattes.cnpq.br/9551931406943849>. <https://orcid.org/0009-0007-1605-1338>

Jorge Algir Pereira

Escola Estadual Guarantã – SEDUC-MT. <http://lattes.cnpq.br/0687839949537109>

Resumo: Este projeto tende a demonstrar o uso pedagógico do jogo Minecraft em sala de aula, mostrando que, com o uso consciente de um jogo de modo certo, pode haver resultados positivos na aprendizagem do aluno. Neste, irei apresentar o uso dele na Eletiva do último semestre e o uso dele na atual Eletiva, sendo que o jogo é muito popular entre os jovens de diversas faixas etárias e de fácil jogabilidade. No jogo temos diversos modos de jogabilidade intuitiva, que podem ser utilizados em várias áreas, sendo eles grandes propulsores de conhecimentos, gerando no aluno vários pensamentos cognitivos, críticos, além da curiosidade em aprender.

Palavras-chave: Minecraft; pedagógico; geografia; conhecimento.

Abstract: This project aims to demonstrate the pedagogical use of the Minecraft game in the classroom, showing that the conscious and correct use of a game can have positive results in student learning. I will present its use in the elective course from the last semester and its use in the current elective course. The game is very popular among young people of various age groups and is easy to play. The game has several intuitive gameplay modes that can be used in various areas, being a great driver of knowledge, generating cognitive and critical thinking in students, as well as a curiosity to learn.

Keywords: minecraft; educational; geography; knowledge.

INTRODUÇÃO

Atualmente, cada vez temos grandes desafios para o ensino em quaisquer áreas do conhecimento, principalmente nesta nova geração em que vivemos, uma geração já envolvida com as tecnologias, onde as aulas no modo tradicional em que fomos construídos já não surtem tanto efeito como surriam, pois nossos estudantes estão cansados literalmente, quase que envolvidos com os meios tecnológicos.

Este envolvimento é um tanto preocupante, pois muitos estão utilizando os meios tecnológicos sem o uso consciente e prático, direcionado para uma finalidade boa, que seja efetivamente concludente com as perspectivas educacionais. Não adianta levar um recurso sem planejamento e conhecimento da funcionalidade do recurso, para não haver desânimo e frustração, tanto por parte dos alunos como do professor que for utilizar.

O projeto da eletiva com o uso dos jogos digitais, no caso, o uso do Minecraft, que é um jogo bastante conhecido entre os alunos, tem a possibilidade de discutir o uso de um jogo, até então dado sem importância pelos adultos, algo sem finalidade,

direcionado para mais finalidades, além de ser apenas um vício de diversão? Felizmente a resposta foi “Sim”, é possível, mais claro de modo orientado para ser levado o caminho pedagógico do aluno, para ter um fim educacional, sendo que o aluno tem prazer de aprender de forma interativa e animada, onde podemos aprender as formas de relevo, os biomas, os tipos de culturas, a fauna, a flora... de cada ambiente retratado no jogo, sempre relacionando com a realidade dos alunos.

Além de aprender “pedagogicamente correto”, o aluno tem a oportunidade de quebrar o tabu, o receio da exclusão, que já havia antes da pandemia de 2020 e que se acentuou durante o confinamento ocorrido por conta de razões sanitárias. Neste momento da covid, houve um fechamento emocional entre as pessoas. Após as voltas do ensino presencial, muitos alunos voltaram de um poço escuro, onde se criou o fechamento psicológico com os meios tecnológicos, onde o uso desenfreado de celulares e jogos causa explosão dos nervos dos alunos, sendo que os mesmos não aceitam uma negação, de aceitar ordens, de serem corrigidos.

Com esta finalidade, o uso do Minecraft de modo orientado voltado para a educação tem efeito imediato e quebra uma barreira que é o isolamento. Para a construção do projeto, tem que haver cooperação e participação em grupo dos alunos, sem que haja a participação isolada, tipo: quero fazer sozinho! Neste modo não há participação no projeto, sendo que todos tiveram que ser participativos, sempre cooperando para a culminância.

DESENVOLVIMENTO

Este projeto teve boa aceitabilidade pela comunidade escolar, sendo um sucesso, sendo que a Eletiva era para ser feita em um único semestre (Única Etapa), sendo que houve a necessidade de ser estendida para o segundo semestre de 2023, esta disciplina está inserida nas escolas de tempo integral do Estado do Mato Grosso, o estudo foi realizado na Escola Estadual Guarantã no município de Guarantã do Norte-MT, este trabalho participou do 1º Evento de Boas Práticas da SEDUC-MT em 2023, sendo um dos semifinalistas desta edição e servindo de inspiração de trabalhos de mestrados de outros professores do estado.

A ideia de realizar esta temática na escola foi por conta da dificuldade dos alunos de compreender de fato a Geografia e mostrar para eles que no seu dia a dia eles se deparam com questões geográficas e não sabem. Neste caso, o Minecraft foi um jogo pertinente para ser usado neste projeto, por estar próximo à geração atual e à faixa etária do público escolar em que o projeto estava inserido. O projeto foi dividido em duas etapas que vou descrever logo abaixo.

Na 1ª Etapa, houve o tema principal para todas as eletivas, que era o aniversário da Escola Estadual Guarantã que completou 40 anos de implantação em nosso município, a escola foi criada em 26 de julho de 1983 através do decreto nº 138 – criando a EEPG Guarantã, apesar que a sua história de fundação ainda se inicia em 1982 com a implantação de salas emprestadas pelo IBEC (Instituto de Engenharia de Construção de Estradas).

Com a definição do tema central para as Eletivas, houve o encorajamento para o meu projeto ser direcionado para as tecnologias, algo a que eu sempre me dediquei. A Eletiva foi direcionada para os jogos digitais; por tal dinamismo, direcionei para o Minecraft, um jogo muito conhecido por todos os alunos. Na primeira etapa deste projeto, utilizamos os celulares dos alunos para a instalação e criação do projeto, que foi a criação do prédio da escola dentro do mundo virtual. Após a feira das eletivas, foram criados os grupos de criação (Figura 1), onde cada grupo ficou responsável pelo planejamento de como se iria direcionar o projeto. Neste molde de planejamento, foi então escolhido que os grupos iriam juntos construir a escola dentro do Minecraft, com os detalhes de como ficaria a escola após a reforma, sendo utilizados projetos como a planta baixa da escola para realizar estes feitos.

Figura 1 - Alunos jogando o Minecraft, no estágio inicial, criação em grupo.



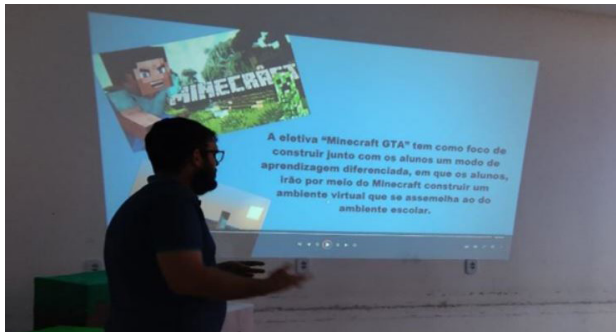
Fonte: acervo pessoal.

Após a divisão dos grupos, foi feito a instalação do jogo em cada celular dos alunos utilizando a última versão no momento da implantação do projeto (versão: 1.19.80.02), foi criada uma conta no Microsoft para aqueles que não possuíam, após esta etapa foi criado um mundo virtual no jogo no modo criativo, feito isso criamos um servidor externo para conter toda a capacidade de usuários em torno de 20 momentâneo, utilizamos o criador de servidor (ATERNOS) próprio para esta finalidade. Além da criação do mundo, criamos um grupo de WhatsApp para compartilhar links e informações do jogo. Com estes feitos, iniciou-se a construção da escola (figura 2) dentro do mundo Minecraft, escolhendo os materiais adequados e a criatividade dos alunos para a construção do trabalho final (figura 3).

Figura 2 - Print de tela do jogo com a construção da Escola Guarantã.



Fonte: acervo pessoal.

Figura 3 - Trabalho final, apresentação da culminância.

Fonte: acervo pessoal.

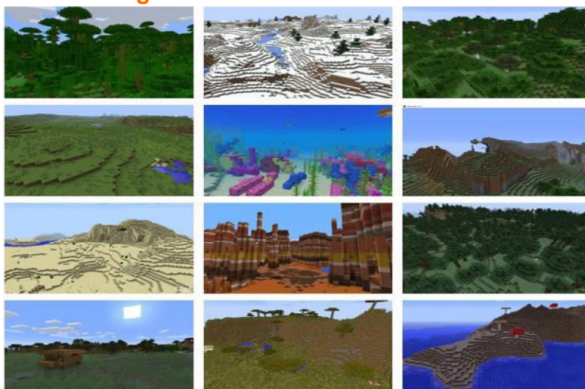
Na Etapa 2 – Eletiva Geocraft, nesta etapa, os alunos aprofundaram os conhecimentos da Geografia, conhecendo vários elementos geográficos inseridos no jogo, como relevo, biomas, materiais naturais e minerais... após os alunos conhecerem estes conceitos e conseguirem relacionar com o jogo e no seu dia a dia. Neste momento, os alunos vão observar o mundo virtual para agregação de conhecimentos como biomas, fauna, flora, regionalização, culturas... Nesta etapa, foi escolhido o uso do Minecraft Education, uma versão direcionada para a educação. Foram utilizados os recursos da escola, que são os Chromebooks. Foi feito a mesma metodologia da primeira etapa que é a divisão de grupos, no caso de estudo e criação, ao longo da eletiva, vamos estudar os tipos de biomas do Minecraft, sempre direcionando para a realidade (características com biomas reais), cada grupo irá estudar os biomas direcionados a eles, criando cartazes (físicos e virtuais)(Figura 5) e um mundo aonde irá caracterizar uma vila com características daquele ambiente, usando recursos disponíveis naquele ambiente (pedra, areia, madeira...) estes materiais criados (cartazes e mundo virtual) serão apresentados na culminância final.

Figura 5 - Criação de cartazes.

Fonte: acervo pessoal.

Ao longo da eletiva os alunos realizaram estudo de caso, analisando as características dos biomas presente no Minecraft (Floresta de Bétulas, Taiga Nevada, Badlands, Cavernas Verdejantes....) (figura 6), com esta observação destes biomas os alunos analisaram e conseguiram relacionar com biomas reais (Florestas Temperadas, Floresta de Taiga, Deserto do Atacama, Caverna de Son Doong...), com esta observação foi mais fácil para explicar as características destes ambientes, como frio, calor, vegetação... Além dos biomas, podemos analisar os relevos (planaltos, planícies, montanhas, altiplanos...) e os principais elementos, como minerais, encontrados em cada local. Sendo possível os alunos correlacionar com a vida real.

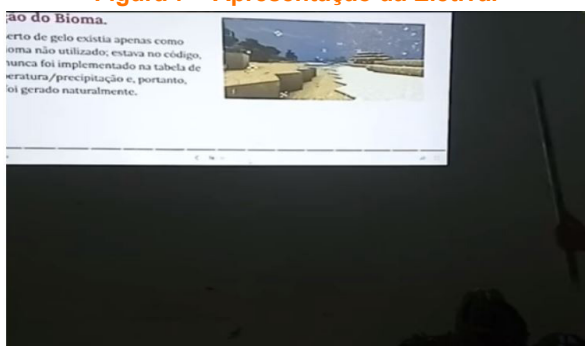
Figura 6 – Biomas do Minecraft.



Fonte: Reddit – fórum de discussões.

Na culminância das eletivas, os alunos apresentaram os resultados, como podemos ver nas figuras 7 e 8. Eles puderam demonstrar para a comunidade escolar que têm como aprender com tecnologias, sendo o celular um meio de aprendizagem se souberem utilizar de forma concreta para que seja um mecanismo de aprender e ajudar nas aulas.

Figura 7 – Apresentação da Eletiva.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 8 – Maquete do bioma amazônico.

Fonte: Acervo Pessoal.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A inserção de recursos tecnológicos digitais no ambiente escolar tem se consolidado como uma estratégia relevante para promover práticas pedagógicas mais dinâmicas, participativas e alinhadas às demandas educacionais contemporâneas. Nesse contexto, o Minecraft Education Edition destaca-se como uma ferramenta capaz de integrar elementos lúdicos e educativos, favorecendo a construção ativa do conhecimento. Ao utilizar ambientes virtuais imersivos, os estudantes são estimulados a desenvolver habilidades relacionadas à criatividade, à resolução de problemas, ao planejamento e ao trabalho colaborativo, aspectos essenciais para a formação integral dos sujeitos no século XXI.

De acordo com Mulati *et al.* (2021), a utilização do Minecraft Education no Ensino Fundamental contribui para a aprendizagem significativa ao possibilitar a articulação entre teoria e prática em atividades que exigem participação ativa dos estudantes. Os autores evidenciam que a construção de representações do Sistema Solar no ambiente virtual favoreceu não apenas a compreensão dos conceitos científicos abordados, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, autonomia e organização coletiva. Além disso, a proposta promoveu maior engajamento dos alunos, tornando o processo de ensino e aprendizagem motivador.

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica capaz de potencializar os processos de ensino e aprendizagem por meio da incorporação de elementos característicos dos jogos em contextos educacionais. Essa abordagem busca aumentar o engajamento dos estudantes, promovendo maior participação, motivação e envolvimento nas atividades propostas. Ao utilizar desafios, recompensas, missões e sistemas de progressão, a gamificação favorece a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e significativos.

Segundo Menezes (2021), a gamificação apresenta diversos benefícios para a educação, entre os quais se destacam o aumento da motivação dos alunos, o

estímulo à autonomia, o desenvolvimento da criatividade, a melhoria da capacidade de resolução de problemas e o fortalecimento do trabalho colaborativo. Além disso, a autora ressalta que a utilização de estratégias gamificadas contribui para tornar o processo educativo mais atrativo, aproximando a escola das experiências digitais que fazem parte do cotidiano dos estudantes.

Conforme argumenta Wing (2016), o Pensamento Computacional constitui um conjunto de competências que deve ser desenvolvido por todos os indivíduos, pois possibilita compreender problemas complexos e elaborar estratégias eficientes para solucioná-los. Nesse sentido, o Minecraft Education configura-se como uma ferramenta pedagógica capaz de transformar conceitos abstratos em experiências concretas, permitindo que os estudantes desenvolvam essas competências de forma prática, interativa e contextualizada.

Dessa forma, o uso de jogos digitais educacionais pode ser compreendido como uma importante metodologia ativa, capaz de aproximar os conteúdos escolares da realidade tecnológica vivenciada pelos estudantes. Ao transformar os alunos em protagonistas de sua própria aprendizagem, ferramentas como o Minecraft Education, ampliam as possibilidades pedagógicas e contribuem para a construção de experiências educativas inovadoras, interativas e contextualizada

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do Minecraft no ensino da Geografia tem grande potencial ainda não explorado, podendo transformar a forma como os alunos aprendem e se envolvem com o mundo real, explorando várias possibilidades de aprendizagem, como fenômenos geográficos complexos. Colaborando para a geração de cidadãos mais conscientes e informados, é de grande valia utilizar o jogo com outras competências educacionais, completando novas estratégias de ensino, garantindo aulas mais intuitivas, equilibradas e integradas com o conhecimento.

REFERÊNCIAS

MENEZES, Nayra. **9 benefícios incríveis da gamificação na educação.**

Em: 9 benefícios incríveis da gamificação na educação. IPOG Blog, 30 ago.

2021. Disponível em: <https://blog.ipog.edu.br/educacao/beneficios-gamificacao-naeducacao/>. Acesso em: 14/06/2023.

MULATI, J. C.; OLIVEIRA, C. O.; CORAZZA, M. J.; OLIVEIRA, A. L. O uso do Minecraft Education Edition como estratégia metodológica ativa na abordagem de conteúdos no Ensino Fundamental. **Revista Valore, Volta Redonda**, v. 6, edição especial, p. 873-887, 2021.

TORRES, T. Z. & AMARAL, S. F. **Aprendizagem Colaborativa e Web 2.0: proposta de modelo de organização de conteúdos interativos.** 2011. ETD—Educação Temática Digital, v. 12, 49-72.

WING, J. PENSAMENTO COMPUTACIONAL – Um conjunto de atitudes e habilidades que todos, não só cientistas da computação, ficaram ansiosos para aprender e usar. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 9, n. 2, 2016.