

## ENTENDA COMO MINECRAFT PODE AJUDAR NA ESCOLA

Publicado no [UOL](#)

Por Maria Laura Albuquerque

Blocos virtuais de construção. É mais ou menos assim que se pode definir o Minecraft, game adquirido pela Microsoft em 2014 por 2,5 bilhões de dólares. O jogo permite criar casas, edifícios, monumentos e até naves espaciais, tudo em escala real. A diversão de muitas crianças e jovens já chegou a diversas escolas e está sendo usada para trabalhar conteúdos de ensino em cerca de 40 países.

Trata-se um jogo do gênero “sandbox”, quer dizer, de cenário aberto, que tem como princípio uma dose de interatividade. *“É um jogo inspirado no Lego. Os personagens e cenários digitais do Minecraft são construídos por peças em formato de cubo, o que lhes conferem um aspecto 3D. E cada avatar constrói suas narrativas dentre as histórias possíveis”*, explica Cláudio Lúcio Mendes, professor do Departamento de Educação da Ufop (Universidade Federal de Ouro Preto) e autor do livro “Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação” (editora Papirus).

Criado em 2011, o game vendeu mais de 54 milhões de cópias até a metade do ano e possui uma versão exclusiva para educadores, o MinecraftEDU, criado por professores para ser usado em sala de aula, com ferramentas específicas para ensinar conteúdos escolares.

Embora seja um jogo de competição, o Minecraft requer a colaboração entre os jogadores. Também são colocadas em cena a criatividade, a necessidade de planejamento de ações futuras e a importância de disciplina para obter sucesso.

*“É necessário jogar com regularidade, seguindo procedimentos específicos e regulares, pois, caso contrário, o avatar poderá ‘morrer’”*, fala Mendes.

Quem entende de tecnologia e educação garante que a ideia de usar o Minecraft para ensinar a criança funciona e dá bons resultados. Desde, é claro, que os professores definam seus objetivos de ensino e planejem bem como empregar o jogo de forma articulada com o conteúdo do currículo escolar.

*“A partir dos cinco ou seis anos, as crianças podem brincar com o jogo, que não é violento nem estimula a competição exagerada”, diz Mendes. Nessa idade, segundo ele, o ser humano já tem abstração suficiente para avançar no game e, conseqüentemente, o Minecraft colabora para o desenvolvimento cognitivo.*

Na escola, a partir dessa faixa etária, podem ser trabalhados temas ligados à geografia (porque a ferramenta explora certa noção espacial), à matemática (por trabalhar raciocínio lógico abstrato) e também questões ligadas às habilidades manuais (constrói-se o tempo todo).

No Colégio Visconde de Porto Seguro, em São Paulo, os estudantes lidam com projetos usando o MinecraftEDU no terceiro, quarto, quinto e nono anos do ensino fundamental.

*“Resolvemos usar essa plataforma de criação porque ela requer um nível interessante de engajamento do aluno”, diz Rodrigo Assirati Dias, coordenador de tecnologia educacional da unidade do Panamby da escola.*

Na instituição, as crianças estavam estudando a ópera “Anel do Nibelungo”, de Wagner. Então, de acordo com Dias, a turma foi desafiada, de forma colaborativa, a planejar e a construir o castelo onde se passa a ópera.

Para outras turmas, foram propostos a construção e o gerenciamento de fazendas e plantações. “O engajamento é muito grande, os alunos se preocupam muito em serem fiéis à realidade, pesquisam e estudam muito”, declara o educador.

Também aproveitando o interesse e a paixão das crianças e jovens pelo Minecraft, o Colégio Bandeirantes, em São Paulo, está investindo no uso do game para ensinar. Eva Turin, professora de história e integrante da oficina de games da escola, desenvolveu uma proposta de remontar a capital paulista na década de 1930.

*“Ele foi usado como uma ferramenta para entendermos a história. A turma teve de pesquisar muito”, diz ela. Ainda foram exploradas habilidades matemáticas –para o estudo de questões como perspectiva e proporção. “O game é um meio, não uma finalidade para aprender coisas novas. Com ele, é como se o aluno entrasse em um livro e participasse ativamente do que é pesquisado.”*

Os predicados do Minecraft são tantos que até a ONU (Organização das Nações Unidas) também está fazendo uso dele. Até 2016, a ideia da instituição é fazer a revitalização de cerca de 300 espaços urbanos e áreas abandonadas com o game. Por meio do projeto “Bloco por Bloco”, jovens serão convidados a modificar os espaços na tela de computadores. Depois do desenho virtual no game, os locais serão revitalizados. Para começar o projeto, foi escolhido um parque no Quênia.