

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA
SOUZA**

ETEC TRAJANO CAMARGO

MTEC-PI Administração

VITÓRIA SOUZA MIRANDA

BLOCOS E APRENDIZADOS:

Como o Minecraft tem ajudado na Educação Fundamental II

LIMEIRA-SP

2024

VITÓRIA SOUZA MIRANDA

BLOCOS E APRENDIZADOS:

Como o Minecraft tem ajudado na Educação Fundamental II

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso MTec PI em Administração da Etec Trajano Camargo, orientado pelo Prof. Ricardo Franciscato, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Administração.

LIMEIRA-SP

2024

RESUMO

O uso do jogo Minecraft na educação escolar tem se mostrado uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de habilidades como criatividade, colaboração e resolução de problemas. Através de sua plataforma interativa, é possível aplicar conceitos de diversas disciplinas, como Matemática, Ciências e História. A versão *Minecraft: Education Edition* oferece recursos pedagógicos específicos, permitindo uma aprendizagem ativa e interdisciplinar. Apesar de desafios na implementação, seu potencial de engajamento e motivação é notável, favorecendo o ensino dinâmico e inovador.

Palavras-chave: Minecraft, Educação, Aprendizagem ativa.

ABSTRACT

The use of the game Minecraft in school education has proven to be an effective tool for developing skills such as creativity, collaboration, and problem-solving. Through its interactive platform, it is possible to apply concepts from various subjects, such as Mathematics, Science, and History. The Minecraft: Education Edition offers specific pedagogical resources, enabling active and interdisciplinary learning. Despite challenges in implementation, its potential for engagement and motivation is remarkable, promoting dynamic and innovative teaching.

Keywords: Minecraft, Education, Active learning.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA..... | 06 |
| 1.2 OBJETIVOS..... | 07 |
| 1.3 OBJETIVOS GERAIS..... | 07 |
| 2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... | 08 |
| 2.1 IMPORTANCIA DO MINECRAFT | 08 |
| 2.2 APRENDE-SE A TER SENSO TRIDIMENSIONAL..... | 09 |
| 2.3 JOGOS MAIS JOGADOS E VENDIDOS DESDE 2018 ATÉ 2023 | 10 |
| 3 METODOLOGIA..... | 11 |
| 3.1 FLUXOGRAMA | 11 |
| 3.2 CRONOGRAMA | 11 |
| 4 PESQUISA DO TEMA..... | 12 |
| 4.1 DIFERENCIAIS..... | 13 |
| 4.2 COMO FUNCIONA O PROJETO?..... | 13 |
| 4.3 TEMPLO PARTENON RECRIADO NO MINECRAFT..... | 13 |
| 4.4 MATEMÁTICA E ALFABETO RECRIADOS NO MINECRAFT | 14 |
| 4.5 MINECRAFT NA ADMINISTRAÇÃO | 16 |
| 4.6 RECURSOS NECESSARIOS..... | 20 |
| 5 RESULTADOS ESPERADOS..... | 22 |
| REFERENCIAS..... | 23 |

1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Atualmente diversas instituições de ensino já utilizam da técnica de ensino e aprendizagem denominada de “aula gameficada” que consiste em usar jogos de diferentes tipos e formas tanto física quanto o digital para a aplicação de conceitos já determinados pelos mediadores, usufruindo das estratégias, mecânicas e lógicas já existentes dentro dos jogos e fazendo com que o estudante aprenda ativamente de forma leve e não arrastada o fazendo se divertir enquanto aprende o fazendo se aprofundar e ter interesse na matéria o levando a ter o domínio dos conceitos tranquilamente.

Este método funciona:

“Atuando como um mediador e facilitador do processo de aprendizagem. Ele deve criar desafios coerentes com as competências que se espera que o estudante desenvolva durante a aula gamificada. Para isso, o docente deve pensar em como transformar a entrega de um conteúdo em uma atividade de descoberta, como um jogo de detetive” (OKLEINA, 2021)

Com essa técnica o estudante desenvolve competências como:

- Desenvolvimento da criatividade, autonomia e colaboração;
- Desenvolvimento de habilidades socioemocionais;
- Desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas;
- Exercício das capacidades cognitivas, entre elas a memória e a concentração;
- Maior participação dos estudantes em sala de aula;
- Maior interação e diálogo entre os colegas;
- Maior retenção do conteúdo;
- Melhora no desempenho nas avaliações

Levando em conta o fato de que os jogos podem ser utilizados como um meio de se aplicar os conceitos que não são tão facilmente adquiridos por serem de uma natureza complicada a ser capitada pode-se dizer que se bem aplicados os jogos podem fazer uma gigantesca diferença no meio educacional e no desenvolvimento do indivíduo.

Um modelo “básico” e de certa forma simples de se utilizar nesse contexto por ter uma mecânica de fácil entendimento é o Minecraft; um jogo de mundo aberto infinito (ou finito dependendo da escolha de formação de mundo do jogador) com gráficos moldados em formas cúbicas com diversos recursos disponíveis que detém a

possibilidade de serem utilizados na pratica de modo ativo tudo que se possa imaginar além de ajudar a obter habilidades na comunicação e trabalho em grupo por ter a opção de jogar com mais de uma pessoa ao mesmo tempo.

1.2 OBJETIVOS

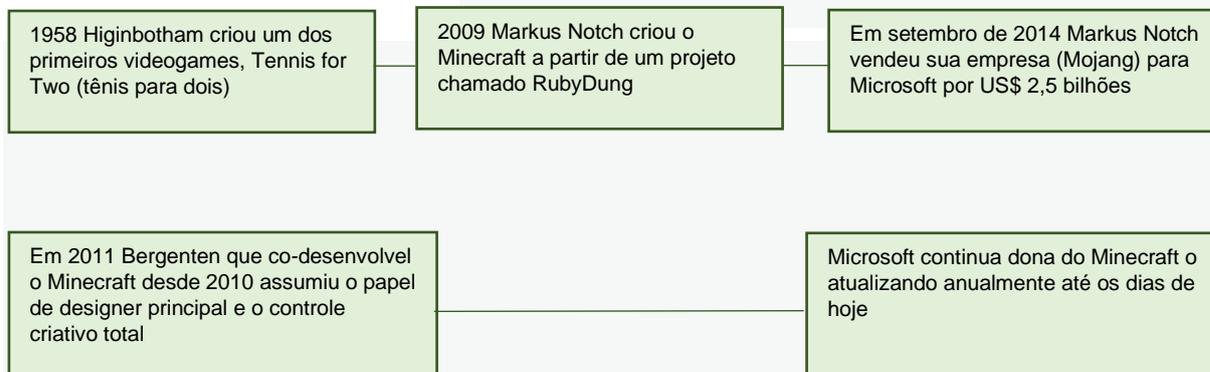
De maneira geral o projeto é uma forma de mostrar como se pode utilizar de um jogo com uma premissa simples para aplicar o aprendizado de matérias básicas até com possibilidade de grades mais complexas de ensino nas escolas sendo moldável para qualquer nível estudantil desde o Fundamental I até o II que será o principal público a ser trabalhado.

1.3 OBJETIVOS GERAIS

Mostrar meios dinâmicos e lúdicos que podem ser introduzidos e utilizados como um potencial forma alternativa para auxiliar na aplicação de conceitos básicos ou medianos na área da educação para melhorar e facilitar a compreensão e o domínio das mateiras didáticas impostas aos estudantes por meio da utilização do jogo “Minecraft” como guia mediador e veículo de domínio desses conceitos utilizando de seu método lúdico e prático.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Fluxograma 1- História do jogo



Fonte: ROSA; HEANEY (2023), adaptado pela autora

2.1 IMPORTANCIA DO MINECRAFT

Se imagine como um estudante comum como todos os outros em uma aula de geografia com o professor explicando sobre os diferentes tipos de rochas e minerais até que o mesmo menciona o basalto, diorito, obsidiana, granito e andesito, e supondo que você é um jogador veterano de Minecraft que já conhece o jogo de ponta a ponta ou um que já tem uma boa experiência dentro do game é certo que quase que de imediato você associaria seus conhecimentos e vivências de mineração em busca de recursos e entre eles estão essas mesmas rochas e assim tendo-se menos dificuldade de compreendê-las e identificá-las por já estar familiarizado com as suas características padrões pertencentes as mesmas; porém outros alunos estão conhecendo os minerais pela primeira vez aprendendo a diferenciar suas naturezas e padrões; portanto é provável que terão mais dificuldade em diferenciá-los das demais que lhes foram apresentadas sendo mais complexo para seus colegas aprender sobre eles do que para você.

Dessa forma indiretamente o Minecraft leva consigo repertórios de conhecimentos principalmente da área das ciências da natureza dentre outras para os estudantes os fazendo captar os conceitos em menos tempo e com mais

facilidade do que com outros métodos que são extremamente detidos principalmente pelos meios didáticos.

2.2 APRENDE-SE A TER O SENSO TRIDIMENSIONAL

Ao criar construções tridimensionais utilizando os blocos cúbicos o jogador pode aprimorar seu senso espacial – fato que foi lembrado até por uma questão de matemática do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) em 2018. (MASCARENHAS DE MIRANDA, 2020)

Isso leva o indivíduo a ter domínio da compreensão da geometria espacial, área da matemática que estuda as formas e as dimensões de objetos tridimensionais, e um dos desafios encontrados pelos estudantes com essa matéria é a dificuldade de visualização de objetos geométricos, mas com o uso do jogo tense a possibilidade de diminuir essas dificuldades com o tempo e a prática. E com o uso desse processo de aprendizagem de natureza ativa conseguisse ajudar o estudante a desenvolver uma motivação de aprender genuína (automotivação) diferente da motivação criada pela necessidade de se passar de ano o fazendo se alto motivar para poder utilizar desse método que ao ver do mesmo é mais divertido e agradável.

2.3 Jogos mais jogados e vendidos desde 2018 até 2023

Entre os anos de 2006 até 2023 diversos jogos com plataformas e mecânicas próprias ou semelhantes foram criadas mas foi por volta de 2018 em que grande parte deles voltaram a serem acessados e outros jogos foram inseridos ao mundo dos jogos durante esse tempo, tais como; New Super Mario Bros, Will Sports , Roblox (todos lançados em 2006), League of Legends (2009), Minecraft (2011), GTA V, The Last of Us (todos lançados em 2013), Garena Free Fire, PUBG, Fortnite (todos lançados em 2017), FIFA 20 (2019), Genshin Impact (2020) etc. Porém os três principais games que foram mais jogados durante o período de 2018 são os listados na tabela a seguir:

Tabela 1 - Mais jogados em 2018

| Jogos | 2018 |
|------------------|---------------------|
| Minecraft | 140.000.000 Milhões |
| Tetris | 135.000.000 Milhões |
| GTA V | 103.457.323 Milhões |

Fonte: BATISTA (2022), adaptado pela autora

Os três principais games que mais foram jogados no decorrer do ano de 2023 são respectivamente os seguintes:

Tabela 2 - Mais jogados em 2023

| Jogos | 2023 |
|-----------------------|--------------------|
| Minecraft | 75.254.303 Milhões |
| Roblox | 72.662.468 Milhões |
| Genshin Impact | 30.912.416 Milhões |

Fonte: BATISTA (2022), adaptado pela autora

Grande parte (quase cem por cento) desses jogos não são gratuitos para o público tendo um valor exigido para que se possa ter o direito de usufruir de seus conteúdos e entretenimentos; sendo que cada um tem um determinado

preço imposto diferente para cada jogo diferente pelas suas formas, métodos e qualidades (gráficos) variados. No decorrer dos anos desde o surgimento dos jogos eletrônicos em 1952 com o Tênis for Tow (Tênis para Dois) houve uma grande geração de renda para as empresas que detêm o direito de efetuar a venda deles. Em toda a história e evolução desse meio digital de diversão e distração tem-se o conhecimento dos que mais foram vendidos durante esse decorrer temporal, e eles são os seguintes listados na tabela a seguir:

Tabela 3 - Mais vendidos na história

| Jogos mais vendidos | Cópias vendidas |
|----------------------------|------------------------|
| Tetris | 520 milhões |
| Minecraft | 238 milhões |
| GTA V | 170 milhões |

Fonte: BATISTA (2022), adaptado pela autora

3 METODOLOGIA

3.1 FLUXOGRAMA

3.2 Cronograma

Cronograma referente as atividades que serão e foram realizadas para o projeto durante o ano escolar de 2024 desde a formação da equipe até a avaliação final.

Figura 1: Cronograma

| Cronograma | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---------|-----------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|----------|---------|----------|----------|
| Atividades | Janeiro | Fevereiro | Março | Abril | Maior | Junho | Julho | Agosto | Setembro | Outubro | Novembro | Dezembro |
| Tema para trabalhar | | | | | | | | | | | | |
| Formação do grupo | | | | | | | | | | | | |
| Discussão sobre o tema | | | | | | | | | | | | |
| Pesquisa sobre o tema | | | | | | | | | | | | |
| Situação problema | | | | | | | | | | | | |
| Definir público alvo | | | | | | | | | | | | |
| Desenvolvimento do projeto | | | | | | | | | | | | |
| Montagem do protótipo | | | | | | | | | | | | |
| Teste do projeto | | | | | | | | | | | | |
| Confecção do banner | | | | | | | | | | | | |
| Apresentação na feira | | | | | | | | | | | | |
| Entrega final do plano | | | | | | | | | | | | |
| Avavaliacção final | | | | | | | | | | | | |

Fonte: Acervo do projeto, 2024

4 Pesquisa do tema

Perguntas com fim a coleta de dados

1) Quantas pessoas jogam (Ou fizeram o download) do Minecraft no Mundo? E no Brasil?

Mais de 70 milhões de pessoas já conhecem o Minecraft

Em julho de 2015 o jogo conquistou a marca de mais de 20 milhões de cópias vendidas para PC. Segundo informações divulgadas pelo site de estatísticas da Mojang, o Minecraft conquistou marcas históricas graças as 10,6 mil pessoas que adquiriram o jogo em apenas 24 horas. (HAPPY.COM, s/d)

Com este número, o número total de jogadores é superior a 480 milhões (ALUCARE, 2022)

O Brasil é o segundo país com maior acesso ao minecraft.net, atrás apenas dos EUA, e em janeiro de 2023 o jogo contou com a visita de 8,7 milhões de brasileiros (BONDANCE, 2023)

2) Qual o objetivo e o tema do jogo? Porque ele atrai a atenção das pessoas (jogadores)?

Seu objetivo é coletar recursos (madeira, rochas, minérios, carvão, alimentos) e construir ferramentas e abrigos cada vez melhores para sobreviver e se salvar dos monstros que surgem durante a noite. (MASCARENHAS DE MIRANDA, 2020)

2.1 Por que as pessoas gostam de Minecraft?

2.2 Por que o Minecraft se tornou um jogo tão popular?

Porque é possível construir praticamente qualquer coisa, casas, prédios, mansões, pela liberdade que ele dá ele se tornou popular, tal liberdade que nenhum jogo já deu, mundo infinito, possibilidades infinitas.

3) Destaque pontos positivos para quem joga Minecraft?

Desenvolve a Criatividade

“O jogador pode usar suas habilidades para construir de casinhas simples a grandes impérios, o que abre um gigantesco leque de possibilidades e faz com que a imaginação esteja sempre trabalhando.”

3.1 Qual a origem dos videogames?

No início, os jogos eletrônicos eram bastante simples, com gráficos básicos e sem som. William A. Higinbotham criou um dos primeiros videogames, Tennis for Two (“tênis para dois”), em 1958. O primeiro jogo de fliperama chamouse Computer Space e foi lançado em 1971. Logo outros jogos de sucesso surgiram, como Pong, Invasores do espaço e Pac-Man. O primeiro console caseiro também surgiu nessa época. Em 1977, a empresa Atari lançou um console com cartuchos removíveis. Cada cartucho fazia rodar um jogo diferente. Com esse sistema, os jogos eletrônicos ganharam popularidade, mas as pessoas ainda queriam imagens e sons melhores (CERQUILHO, 2020)

3.2 Quais são os top 10 jogos mais baixados da história?

| | |
|-----------|----------------------------------|
| Fortnite | League of Legends |
| CrossFire | Roblox |
| PUBG | Minecraft |
| Lost Ark | Counter Strike: Global Offensive |
| Dota 2 | Elden Ring |

3.3 Quais são os top 10 jogos mais baixados da história no Brasil?

Jogos mais buscados pelos brasileiros

- O Fortnite é o jogo mais buscado do Brasil em 2023 (507 mil buscas no Google);
- Valorant vem depois com 365 mil buscas, Free Fire com 288 mil buscas e League of Legends com 198 mil;
- Surpreendentemente, Dota, um dos eSports pioneiros, não aparece entre os mais pesquisados;

4.1 Diferenciais

O projeto utiliza como veículo uma ferramenta que já possui uma versão semelhante ao original, mas sendo este voltado para a área da educação; sendo o mesmo denominado de “Minecraft Education Edition” que como já fora mencionado acima foi modificado em alguns aspectos e principalmente pensado especificamente para ser utilizado em salas de aula para auxiliar os alunos com suas dificuldades e dúvidas de uma maneira que não fosse didática.

“Os planos de aula do *Minecraft Education* estão disponíveis para download e são divididos entre determinadas faixas etárias e várias disciplinas, como história, artes visuais e jogos. Além disso, os educadores podem fazer upload de planos de aula que criaram para outros usarem no site principal” (MINECRFAT FANDOM, s/d)

Dessa forma o projeto pode utilizar de um material já existente como modelo que pode ser moldado de acordo com o tema que se espera ser colocado em prática,

porém de modo a ser um jogo o que faz com que as matérias sejam introduzidas de uma forma descontraída e lúdica.

4.2 Como funciona o projeto?

O próprio professor pode escolher e aplicar o tema determinado pelo mesmo em sua aula e desenvolver um roteiro e aplicá-lo de forma a ser colocado em prática dentro do jogo com o mesmo mostrando e ou explicando aos seus alunos como eles deveram efetuar a atividade por ele exigida e em seguida após receberem as instruções devem efetuar o que lhes foi proposto. Esses métodos podem ser aplicados de maneiras e modos diferentes; e algumas dessas maneiras ou modos podem seguir ou se inspirar nos seguintes exemplos e caso reais descritos abaixo:

Exemplo 1: Releitura de obras

O professor pede para que seus alunos realizaram uma releitura de uma obra de arte famosa. Eles então podem utilizar dos inúmeros blocos disponíveis para construir a obra de acordo com suas perspectivas os fazendo estimular a criatividade e se for um trabalho em grupo implementar a habilidade de se trabalhar em equipe e de competências socioemocionais.

Exemplo 2: Perguntas e questões matemáticas

Fazer perguntas matemáticas simples como forma de uma revisão e pedir para que sejam respondidas com os banners personalizados em forma de letras e números sendo possível até mesmo ensinar o alfabeto tendo a possibilidade de se alfabetizar pessoas de uma forma descontraída.

Exemplo 3: Maquetes online e recriações a base de objetos ou locais reais

O instrutor pode aplicar uma atividade em que será pedido para que os estudantes realizem a construção de uma maquete de determinado tema, porém de forma online essa sendo dentro do game podendo ser realizado em grupo, duplas e ou individual de acordo com o que for necessário. Também pode-se pedir que construam uma paisagem real ou imaginaria fazendo uma releitura desse ambiente de acordo com sua própria visão.

Com o tempo é possível encorajá-los a realizar recriações incríveis e grandiosas além do pensamento estimulando a criatividade e o desenvolvimento social e

comunicativo do indivíduo que indiretamente aprende a conviver e a trabalhar em equipe.

Exemplos da vida real: Como se proteger de incêndios

A seguradora australiana NRMA, em parceria com a Thinkerbell, uma agência de relações públicas, lançou o Climate Warriors, um jogo dentro Minecraft que ensina crianças de até sete anos a protegerem suas casas de incêndios florestais. Incêndios florestais são uma preocupação real para algumas regiões australianas. Em 2020 um dos piores incêndios da história aconteceu na costa oeste do país da Oceania e especialistas estimam que aproximadamente três bilhões de animais foram afetados direta ou indiretamente pelos incêndios. O jogo exige dos alunos colaboração, resolução de conflitos, pensamento crítico e também autocontrole. (MARQUES, 2021)

Matemática e Geografia

Na Inglaterra, crianças da "Stackpole VC School", reconstruíram a escola dentro do jogo usando os conteúdos que estavam aprendendo nas aulas de matemática. Em grupos, os estudantes se organizaram para medir diferentes partes da escola e calcular quantos blocos seriam necessários para montá-las no jogo.

Já nos Estados Unidos, os alunos da escola "Richard J. Lee Elementary" pesquisaram diferentes biomas e os reproduziram no ambiente virtual. Pequenos grupos ficaram encarregados de construir desertos, florestas ou montanhas. A turma também explorou temas como fontes renováveis e não-renováveis, desastres naturais típicos de cada região e princípios básicos de comércio, através da troca de materiais com os colegas. (YUMI; AKEMI, 2020)

Pandemia

Para transformar as aulas online em um momento mais divertido para os alunos que estão em casa por conta do isolamento social para combater o coronavírus, o Sesi decidiu usar a criatividade e levar o famoso game Minecraft para os estudantes.

A proposta é despertar o interesse dos alunos pelas atividades. "Eles usam várias ferramentas para as aulas online e offline, mas que não são tão atrativas como o jogo que já é de domínio dessa geração", explica a Especialista em Desenvolvimento Industrial da Unidade de Educação do Sesi, Perla Amorim.

Foi lançado um desafio para que os meninos e as meninas criem dois mundos: um com coronavírus e outro pós-pandemia. E também recriar a estrutura do vírus. "Para isso, tem um trabalho de pesquisa que deverá ser feito, como avaliar a rotina de sua comunidade nesse período de isolamento, o comportamento e pensar como será tudo isso no futuro." (DUNDER, 2020)

Digitalização

Professora da Escola Municipal Estação do Saber José Carlos Tanuri, Itamara Costa vivenciou a experiência juntamente com os alunos do 2º ano B. Ela destacou aspectos observados em sala de aula com o uso do game educativo. "Pude perceber a cooperação entre os alunos, pois lá formamos duplas entre crianças com mais habilidade com as que possuem menos.

No jogo em si, o uso do teclado, que é algo que eles não têm acesso devido ao uso do jogo no celular, evidencia o desenvolvimento na digitação das letras, na direção (direita e esquerda), na produção textual, na segmentação de palavras. Com a nossa intervenção eu já pude perceber um grande avanço", explicou a educadora, que também salientou o desejo dos estudantes em continuar utilizando a metodologia. (SOUZA, 2022)

Pontos históricos e projetos

A professora Fabiana Scolari destaca que, de uma maneira assistida e mediada, a abordagem desse recurso acontece de forma colaborativa. "Como os estudantes têm maior conhecimento do Minecraft Education, cabe a nós, professores, fazer perguntas e ajudar a pensar. Cabe a eles buscarem soluções e inovar com criatividade e colaboração entre os pares," aponta.

Ela relata que o uso da plataforma com os Anos Iniciais acontece naturalmente, por meio de uma metodologia complementar. "Os estudantes do 3º ano EF já criaram suas casas, ruas e pontos históricos dos bairros, dentro do projeto que estuda a cidade de Passo Fundo. Foi um modo assertivo de inserir esse recurso com as crianças. Já no 5º ano EF, alguns estudantes estão desenvolvendo os seus projetos (usinas hidrelétricas, usinas de reciclagem, casas sustentáveis) para a Mostra Científica que acontece em outubro, dentro da plataforma. Os mundos são criados com blocos que são feitos de matérias primas encontradas na natureza e da combinação dessas matérias primas. (COLÉGIS MARISTA, 2021)

4.3 Templo Parteon recriado no Minecraft

Figura 2: Frente do Templo Partenon



Fonte: acervo do projeto

Figura 3: Interior do Templo de Partenon.



Fonte: acervo do projeto

4.4 Matemática e Alfabeto recriados dentro do jogo

Figura 4: Exemplo de banner personalizado numérico



Fonte: acervo do projeto

Figura 5: Exemplo de banner personalizado sinais de igual, multiplicação, adição e subtração.



Fonte: acervo do projeto

Figura 6: Exemplo de banner personalizado Alfabeto.



Fonte: acervo do projeto

Figura 7: Exemplo de banner personalizado Alfabeto.



Fonte: acervo do projeto

Figura 8: Exemplo de banner personalizado Alfabeto.



Fonte: acervo do projeto

Uma outra forma de se aplicar essa metodologia de ensino é seguir o plano de aula fornecido pelo próprio jogo disponível na internet (<https://learn.microsoft.com/pt-br/training/modules/minecraft-simulacao-de-aula/>)

4.5 Minecraft na Administração

Marketing: pode-se usar dos recursos do jogo para fazer marketing de empresas como pequenos comerciais, recriá-la e realizar um tour pela mesma e mostrar como é o funcionamento de produção no local; isso é claro com o consentimento do uso de imagem do game.

Treinamento e desenvolvimento de Habilidades: Também pode-se usá-lo para simular treinamentos e ensinar habilidades específicas aos colaboradores como a comunicação, trabalho em equipe e como realizar determinadas tarefas.

Recrutamento e avaliação de candidatos: Usando o Minecraft para avaliar habilidades de resolução de problemas, pensamento criativo, e o trabalho em equipe sendo feito através de desafios específicos dentro do jogo.

Simulações: Use o Minecraft para simular situações do mundo real, como gerenciar recursos, ou resolver problemas de equipe. Isso tornasse especialmente útil em treinamentos de liderança.

4.6 Recursos necessários

O principal recurso a ser utilizado com toda certeza é o game Minecraft especificamente o voltado para ensino. Escolas, bibliotecas e museus estão habilitados a adquirir a licença do Minecraft Education Edition, oferecem assinaturas anuais. O valor é de US\$ 5 (cerca de R\$ 26 em conversão direta) para cada aluno adicionado. (DIAS, 2021)

Figura 9 – Na sala de aula

The screenshot shows the top navigation bar of the Minecraft Education website. It includes the Minecraft Education logo, a menu with 'COMO FUNCIONA' and 'ENSINAR COM O MINECRAFT', a search icon, and a 'Início rápido' button. Below the navigation, there are two main sections: 'Salas de Aula e Escolas' and 'Colônias, Clubes e Organizações'. Under 'Salas de Aula e Escolas', there are two columns. The first column is titled 'LICENCIAMENTO EM VOLUME' and describes volume licensing for schools. The second column is titled 'COMPRA DIRETA' and describes direct purchase for schools, with a price of 'US\$5.04 User/Year (annual commitment)' and a 'Comprar Agora' button. Under 'Colônias, Clubes e Organizações', there is a single column titled 'COMPRA DIRETA' describing direct purchase for organizations, with a price of 'US\$12 User/Year (annual commitment)' and a 'Comprar Agora' button.

| Salas de Aula e Escolas | Colônias, Clubes e Organizações | |
|--|---|---|
| <p>LICENCIAMENTO EM VOLUME</p> <p>As organizações de ensino elegíveis podem comprar o Minecraft Education através do Licenciamento em Volume. Visite a página de opções do Licenciamento em Volume para se ligar a um parceiro de canal que o possa ajudar a encontrar o contrato de licenciamento mais adequado para a sua escola.</p> <p>Saiba Mais</p> | <p>COMPRA DIRETA</p> <p>Os administradores escolares de organizações de ensino elegíveis podem comprar subscrições individuais para as respetivas escolas. Antes de comprar, recomendamos que consulte o seu departamento de TI. Se tiver o Office 365, é possível que já tenha licenças disponíveis.</p> <p>US\$5.04 User/Year</p> <p>(annual commitment)</p> <p>Comprar Agora</p> | <p>COMPRA DIRETA</p> <p>É possível comprar licenças individuais para utilização em colônias, clubes e outras organizações. Esta opção de compra é perfeita para quem não cumpre os critérios de organização de ensino elegível.</p> <p>US\$12 User/Year</p> <p>(annual commitment)</p> <p>Comprar Agora</p> |

Fonte: Education Minecraft, s/d

5. Resultados esperados

Esperasse que com esse projeto o público-alvo alcance e adquiria as competências educacionais exigidas pelas escolas os fazendo entender suas dúvidas, dificuldades e superá-las de forma menos maçante utilizando do veículo lúdico oferecido pelo próprio Minecraft; alcance do público-alvo e outros públicos com pessoas não alfabetizadas e que possuem maior dificuldade intelectual assim formando um indivíduo hábito para o mercado de trabalho e convívio social.

6. Conclusão

Até o momento conclui-se que o projeto de fato carrega uma proposta de aplicação de novos métodos de educação entre outras áreas já sendo realizada por diferentes organizações de diferentes bases. Como será mostrado abaixo (por meio das assinaturas) a proposta agradou o público que em sua grande maioria encorajou a continuação e aplicação do mesmo por ser um método versátil ao ambiente a qual for implementado.

Referências

HAPPY. **Minecraft vira ferramenta para educar crianças e jovens.** Disponível em: [https://happy.com.br/blog/minecraft-vira-ferramenta-para-educar-criancas-e-jovens/#:~:text=Mais%20de%2070%20milh%C3%B5es%20de%20pessoas%20j%C3%A1%20conhecem%20o%20Minecraft&text=Segundo%20informa%C3%A7%C3%B5es%20divulgadas%20pelo%20site,jogo%20em%20apenas%2024%20horas-](https://happy.com.br/blog/minecraft-vira-ferramenta-para-educar-criancas-e-jovens/#:~:text=Mais%20de%2070%20milh%C3%B5es%20de%20pessoas%20j%C3%A1%20conhecem%20o%20Minecraft&text=Segundo%20informa%C3%A7%C3%B5es%20divulgadas%20pelo%20site,jogo%20em%20apenas%2024%20horas-.). Acesso em 21 mar 2024

BONDANCE, Ana. **Minecraft: 5 coisas que você precisa estar alerta ao jogar.** Disponível em: [https://olhardigital.com.br/2023/08/15/dicas-e-tutoriais/minecraft-5-coisas-que-voce-precisa-estar-alerta-ao-jogar/#:~:text=O%20Brasil%20%C3%A9%20o%20segundo,15%25%20dos%20jogadores%20no%20m%C3%AAs](https://olhardigital.com.br/2023/08/15/dicas-e-tutoriais/minecraft-5-coisas-que-voce-precisa-estar-alerta-ao-jogar/#:~:text=O%20Brasil%20%C3%A9%20o%20segundo,15%25%20dos%20jogadores%20no%20m%C3%AAs.). Acesso em 21 mar 2024

ALUCARE. **Quantos jogadores em Minecraft?** Disponível em: <https://www.alucare.fr/pt/quantos-jogadores-no-minecraft/>. Acesso em: 21 mar 2024

MASCARENHAS DE MIRANDA, Lucas. **Minecraft: além da diversão.** Disponível em: [https://cienciahoje.org.br/artigo/minecraft-alem-da-diversao/#:~:text=Seu%20objetivo%20%C3%A9%20coletar%20recursos,que%20o%20jogo%20se%20trata](https://cienciahoje.org.br/artigo/minecraft-alem-da-diversao/#:~:text=Seu%20objetivo%20%C3%A9%20coletar%20recursos,que%20o%20jogo%20se%20trata.). Acesso em 21 mar 2024

FARIA, Gregório. **Por que as pessoas gostam de jogar Minecraft?** Disponível em: [https://pt.quora.com/Por-que-as-pessoas-gostam-de-jogar-Minecraft/#:~:text=Por%20que%20o%20Minecraft%20se,%2C%20mundo%20infinito%2C%20possibilidades%20infinitas](https://pt.quora.com/Por-que-as-pessoas-gostam-de-jogar-Minecraft/#:~:text=Por%20que%20o%20Minecraft%20se,%2C%20mundo%20infinito%2C%20possibilidades%20infinitas.). Acesso em 21 mar 2024

TRIVIUM. **Minecraft na educação: confira 5 razões para utilizar jogo em sala!** Disponível em: <https://blog.trivium.com.br/minecraft-na-educacao/>. Acesso em 25 mar 2024

MARQUES, Vinicius. **Australia adota o Minecraft como ferramenta educacional nas escolas.** Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/australia-adota-o-minecraft-como-ferramenta-educacional-nas-escolas/>. Acesso em 25 mar 2024

CTPLAY. **Minecraft na educação: como o jogo auxilia o desenvolvimento infantil.** Disponível em: <https://ctrlplay.com.br/minecraft-na-educacao/>. Acesso em 25 mar 2024

CERQUILHO. **SUGESTÃO 6 e 7 anos jogos eletrônicos.** Disponível em: <https://www.cerquilha.sp.gov.br/public/admin/globalarq/uploads/files/SUGEST%C3%83O%206%20e%207%20anos%20jogos%20eletr%C3%B4nicos.pdf>. Acesso em 25 mar 2024

LECANTON. **A HISTÓRIA DO VIDEOGAMES.** Disponível em: <https://lecanton.com.br/a-historia-do-videogames/>. Acesso em 25 mar 2024

SILVA, Carlos. **10 games mais jogados nos últimos anos.** Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/games-mais-jogados/>. Acesso em 25 mar 2024

PORTAL INSIGHTS. **Qual o jogo mais jogado no mundo atualmente?** Disponível em: <https://www.portalinsights.com.br/perguntas-frequentes/qual-o-jogo-mais-jogado-no-mundo-atualmente>. Acesso em 25 mar 2024

BATISTA, Raphael. **Os 20 jogos de videogame mais vendidos de todos os tempos.** Disponível em: <https://meups.com.br/especiais/20-jogos-mais-vendidos-todos-tempos/>. Acesso em 25 mar 2024

OKLEINA. **Como fazer uma aula gamificada em 5 passos prático.** Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/aula-gamificada#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20uma%20aula,mais%20difundidas%20no%20meio%20educacional>. Acesso em: 25 mar. 2024

ROSA, Vika; HEANEY, Samuel. **Minecraft: história e evolução do jogo ao longo dos anos.** Disponível em: <https://br.ign.com/minecraft/107948/feature/minecraft-historia-e-evolucao-do-jogo-ao-longo-dos-anos>. Acesso em: 1 abri 2024

MINECRFAT FANDOM. **Minecraft Education.** Disponível em: https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Education#References. Acesso em 15 abr 2024

MICROSOFT. **Minecraft Aplicado na Sala de Aula: Simulação de Aula.** Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/training/modules/minecraft-simulacao-de-aula/>. Acesso em 15 abr 2024

EDUCATION, Minecraft. **Como comprar.** Disponível em: <https://education.minecraft.net/pt-pt/licensing>. Acesso em 15 abr 2024

CAPTAIN GIZMO. **Best Selling Video Games 1979 – 2023.** Disponível em: <https://youtu.be/Kj2wwzpyNcE?si=UjBKZ-izdvL7sq1f>. Acesso em 25 mar 2024

KEYSON STATUS. **Top Best Selling Video Games 1979-2024.** Disponível em: https://youtu.be/AZaODobhrGc?si=_pgv5CLwW2QDaftp. Acesso em 25 mar 2024

YUMI, Manuela; AKEMI Maiara. **Minecraft é utilizado nas escolas como ferramenta de ensino.** Disponível em: <https://www.meon.com.br/meonjovem/alunos/minecraft-e-utilizado-nas-escolas-como-ferramenta-de-ensino>. Acesso em 3 jun 2024

DUNDER, Karla. **Game famoso é usado em atividade escolar para alunos em quarentena.** Disponível em: <https://noticias.r7.com/educacao/game-famoso-e-usado-em-atividade-escolar-para-alunos-em-quarentena-29062022/>. Acesso em 3 jun 2024

SOUZA, Brena. **Projeto-piloto Minecraft Educacional é tema de formação para educadores de Juazeiro e evidencia o potencial dos jogos como recurso educativo.** Disponível em: <https://www6.juazeiro.ba.gov.br/projeto-piloto-minecraft-educacional-e-tema-de-formacao-para-educadores-de-juazeiro-e-evidencia-o-potencial-dos-jogos-como-recurso-educativo/>. Acesso em 3 jun 2024

COLÉGIS MARISTA. **Minecraft Education é utilizado em sala de aula em diversos contextos.** Disponível em:

<https://colegios.redemarista.org.br/conceicao/noticias/minecraft-education-%C3%A9-utilizado-em-sala-de-aula-em-diversos-contextos>. Acesso em 3 jun 2024

ANCIENTE ATHENAS 3D. **Virtual tour in ancient Athens (5th century BC) - 3D reconstruction**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ulAxMLJ7O7M>. Acesso em 2 set 2024

ANCIENTE ATHENAS 3D. **The Parthenon - 3D reconstruction**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PWPCZ1UjYml>. Acesso em 2 set 2024

DIAS, Nalu. **Minecraft Education Edition: guia de como fazer download e jogar**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/06/minecraft-education-edition-guia-de-como-fazer-download-e-jogar.ghtml>. Acesso em 15 abr 2024