



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE GEOGRAFIA, DESENVOLVIMENTO E MEIO AMBIENTE
CURSO DE GEOGRAFIA BACHARELADO E LICENCIATURA

MARCOS FELIPE DE JESUS DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO RECURSO DIDÁTICO NAS
AULAS DE GEOGRAFIA**

Maceió, Alagoas
2025

MARCOS FELIPE DE JESUS DA SILVA

**A UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO RECURSO DIDÁTICO NAS
AULAS DE GEOGRAFIA**

Trabalho de Conclusão apresentado ao
Curso de Licenciatura em Geografia do
Instituto de Geografia, Desenvolvimento e
Meio Ambiente da Universidade Federal de
Alagoas, como requisito para obtenção do
grau de Licenciado em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Avelar Araújo Santos
Junior.

**Maceió, Alagoas
2025**

**Catálogo na fonte Universidade
Federal de Alagoas Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecária: Betânia Almeida dos Santos – CRB-4 – 1542

S586u

Silva, Marcos Felipe de Jesus da.

A utilização de jogos eletrônicos como recurso didático nas aulas de geografia / Marcos Felipe de Jesus da Silva. – 2025.

49f. : il. color.

Orientador: Avelar Araújo Santos Júnior.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Geografia: Licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Maceió, 2025.

Bibliografia: f. 45-46.

Apêndices: f. 46-49.

1. Ensino de geografia – práticas pedagógicas. 2. Geografia – ensino-aprendizagem. 3. Minecraft (jogo) – gamificação. 4. Minecraft (jogo) – recursos didáticos. I. Título.

CDU: 911 : 371.3



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE GEOGRAFIA, DESENVOLVIMENTO E MEIO AMBIENTE
CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA

ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Aos vinte (20) dias, do mês de maio, de 2025, em reunião de formato remoto, estiveram presentes os professores Avelar Araujo Santos Junior, Kinsey Santos Pinto e Filipe Lima Vasconcelos, sob a presidência do primeiro, compondo a Banca Examinadora do TCC do aluno, MARCOS FELIPE DE JESUS DA SILVA, respectivamente com matrículas nº 20210812, sob o título A UTILIZAÇÃO DO MINECRAFT COMO RECURSO DIDÁTICO NAS AULAS DE GEOGRAFIA.

Às 16hs (dezesseis horas) foi iniciada a apresentação, tendo a mesma sido concluída às 18:00hs (dezoito horas).

Após concluída a apresentação, arguição e comentários dos examinadores, estes se reuniram e deram as seguintes notas:

1º Examinador, 9,0 (nove);

2º Examinador, 9,0 (nove);

3º Examinador, 9,0 (nove).

O presidente da Banca Examinadora informou ao discente a sua média, tendo a mesma sido 9,0 (nove). Informando ainda que o mesmo teria um prazo de 20 dias corridos após a data da defesa para entrega de 3 volumes corrigidos da monografia com encadernação brochura (com capa dura) e uma cópia gravada em mídia (CD ou DVD) à Coordenação do Curso de Licenciatura em Geografia. Nada mais havendo a tratar, foram encerrados os trabalhos, tendo sido lavrada a presente ATA que, após lida e aprovada, será assinada pelos três professores examinadores.

Maceió, 20 de maio de 2025

Documento assinado digitalmente
gov.br AVELAR ARAUJO SANTOS JUNIOR
Data: 21/05/2025 12:19:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Primeiro examinador (orientador)

Documento assinado digitalmente
gov.br KINSEY SANTOS PINTO
Data: 21/05/2025 15:07:13-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Segundo examinador

Documento assinado digitalmente
gov.br FILIPE LIMA VASCONCELOS
Data: 21/05/2025 15:35:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Terceira examinadora

CAMPUS A. C. SIMÕES
Av. Lourival de Melo Mota s/n, BR-104 Norte, km 14,
CEP 57072-970, Cidade Universitária – Maceió, Alagoas – Bloco 06 – Pavimento Térreo
– Sala da Coordenação do Curso de Geografia Bacharelado –
Telefones: 0XX82-3214-1440/1441/1442/1443/1444/1445
<www.igdema.ufal.br> <direcao@igdema.ufal.br> <coordenacao.geo@igdema.ufal.br>

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus, porque tudo é para ele e por meio dele. Aos meus pais e meus avós por todo apoio e cuidado nesta longa caminhada.

A minha namorada por todo carinho, apoio e encorajamento durante a longa caminhada do curso e TCC, então sou bastante grato por ela ser essa pessoa incrível e muito especial para mim. Amo muito muito ela e sua vida! Que Deus continue te abençoando muito meu amor.

Aos meus amigos que me ajudaram nos momentos de mais dificuldades durante os quatro anos de curso e também sou grato ao meu orientador, o professor Dr. Avelar Junior por todo acompanhamento e conhecimento técnico.

Sou muito grato à Universidade Federal de Alagoas e ao Instituto de Geografia, Desenvolvimento e Meio Ambiente por todo conhecimento e crescimento pessoal.

RESUMO

O presente trabalho investiga o uso do jogo *Minecraft* como recurso didático no ensino da Geografia, buscando alternativas às metodologias tradicionais que frequentemente tornam as aulas fragmentadas e desinteressantes para os alunos. A pesquisa defende que o professor de Geografia deve atuar de forma crítica, utilizando recursos que estimulem a participação ativa e o desenvolvimento do senso crítico dos estudantes. O *Minecraft*, por ser um jogo de mundo aberto com possibilidades criativas e interativas, é apresentado como uma ferramenta pedagógica capaz de integrar teoria e prática de forma lúdica e significativa. A pesquisa adotou uma abordagem mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos, e foi aplicada junto a alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. A metodologia incluiu levantamento bibliográfico, aulas expositivas e oficinas práticas, utilizando o *Minecraft* para representar conceitos geográficos. O estudo reforça a importância da inovação no ensino da Geografia e propõe o uso de jogos como forma de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Geografia; Minecraft; Ensino-aprendizagem; Recursos didáticos; Gamificação.

ABSTRACT

This study explores the use of *Minecraft* as an educational tool in Geography teaching, aiming to provide alternatives to traditional methodologies that often result in fragmented and unengaging classes. The research advocates for a critical role of Geography teachers, encouraging the use of resources that promote active student participation and the development of critical thinking skills. As an open-world game with creative and interactive possibilities, *Minecraft* is presented as an effective pedagogical tool capable of integrating theory and practice in a playful and meaningful way. A mixed-methods approach was adopted, combining quantitative and qualitative techniques, and the study was conducted with 6th-grade elementary school students. The methodology involved a literature review, expository lessons, and practical workshops using *Minecraft* to illustrate geographical concepts. The findings highlight the importance of innovation in Geography education and propose the use of digital games as a strategy to enhance the teaching and learning process.

Keywords: Geography; Minecraft; Teaching and learning; Educational resources; Gamification.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Plano de aula.....	21
Figura 2- Aula sobre Água Continentais.....	22
Figura 3- Oficina Minegeo.....	23
Figura 4- Conteúdo da oficina Minegeo.....	24
Figura 5- Vila do Minecraft próxima ao rio.....	25
Figura 6- Aplicação do questionário.....	26

QUADROS

Quadro 3- Qual a sua visão sobre o jogo Minecraft.....	32
Quadro 4- O uso do Minecraft ajudou na compreensão do conteúdo geográfico.....	35
Quadro 5- A utilização do Minecraft despertou o desejo nas aulas de Geografia.....	38
Quadro 6- Com relação ao assunto trabalhado em sala com o auxílio do Minecraft, você classifica.....	40
Quadro 7- Se você fosse professor, você gostaria de utilizar esse recurso (Minecraft), em sua aula.....	42

MAPAS

Mapa 1- Mapa de localização do Município de Atalaia, AL.....	19
---	----

GRÁFICOS

Gráficos 1- Durante a apresentação da aula sobre “Águas Continentais” houve um bom entendimento do conteúdo explicado.....	29
Gráficos 2- Você conseguiu compreender o conteúdo apresentado durante a aula com os conhecimentos expostos durante o uso do Minecraft.....	31
Gráfico 3- Qual a sua visão sobre o jogo Minecraft.....	34
Gráfico 4- O uso do Minecraft ajudou na compreensão do conteúdo geográfico.....	36
Gráfico 5- A utilização do Minecraft despertou o desejo nas aulas de Geografia.....	39
Gráfico 6- Com relação ao assunto trabalhado em sala com o auxílio do Minecraft, você classifica como.....	41
Gráfico 7- Se você fosse professor, você gostaria de utilizar esse recurso (Minecraft), em sua aula.....	43

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 ENSINO DE GEOGRAFIA.....	13
3 POTENCIALIDADE DO JOGO MINECRAFT.....	15
4 METODOLOGIA.....	18
5 ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	27
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
8 APÊNDICES.....	48

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas o ensino de Geografia avançou consideravelmente. No entanto, os métodos tradicionais ainda predominam nas escolas. Embora a ciência geográfica tenha evoluído, as suas abordagens teóricas e metodológicas são essenciais para que as aulas de Geografia não se desvinculem totalmente dos métodos. Quando isso ocorre, há um risco das aulas serem monótonas e sem valor para o aluno.

Para o envolvimento dos alunos é necessário pensar formas diferentes de abordar os conteúdos de Geografia, ou seja, é essencial permitir que os educandos façam uma análise do espaço em que os mesmos estão inseridos. Portanto, o papel da práxis pelo docente é tão necessário para que a ciência geográfica vá além de simples descrições e se transforme em um instrumento de conscientização.

Tradicionalmente, os conteúdos de Geografia nas escolas são abordados de forma separada, sem estabelecer conexões entre os temas. No entanto, a Geografia é um campo integrado e não deve ser ensinada em compartimentos isolados. É fundamental promover uma abordagem que una os conteúdos, evidenciando suas inter-relações e contribuindo para uma compreensão mais ampla e significativa da realidade geográfica.

Como consequência, as aulas tornaram-se meramente informativas. Por esse motivo é essencial planejar cuidadosamente o método a ser utilizado para o conteúdo, levando em conta a faixa etária dos estudantes. Este fator contribui para que o ensino de Geografia seja mais significativo e conectado ao cotidiano dos alunos.

O ensino tradicional acaba desmotivando os alunos, principalmente porque grande parte das aulas depende excessivamente do livro didático. Entretanto, temos que observar que os estudantes todos os dias são expostos a um excesso de informações e possuem uma grande relação com o mundo digital, então pensar estrategicamente uma aula torna-se essencial para captar e manter a atenção dos alunos, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo.

O professor de Geografia deve acompanhar as mudanças para deixar as aulas mais envolventes. No entanto, o que ocorre muitas das vezes é uma aula

totalmente desvinculada, os conteúdos não possuem uma relação entre homem e natureza e isso acaba por levar os conhecimentos geográficos para o senso comum.

A Geografia, enquanto ciência social, estuda os fenômenos do mundo a partir de sua localização temporal e espacial. Nesse contexto, o professor atua como facilitador, auxiliando os alunos a compreenderem as dinâmicas do espaço geográfico e suas inter-relações. Para isso, é essencial utilizar abordagens que estimulem o pensamento crítico e a análise contextualizada.

O ensino de Geografia desempenha um papel essencial para a nossa sociedade, mas para isso precisamos de professores com formações adequadas. Portanto, os recursos didáticos quando bem utilizados possibilitam meios diferentes de ensinar e aprender Geografia. No entanto, antes de aplicá-lo é necessário pensar a metodologia para que a aula possa fluir tranquilamente e capture a atenção dos estudantes. Utilizar o quadro, pincel, livro didático, não são necessariamente o problema, mas o uso repetitivo acaba proporcionando nos alunos o desinteresse pela Geografia.

Diante do predomínio de métodos tradicionais no ensino de Geografia, surge a proposta de utilizar jogos eletrônicos como recursos metodológicos, com o objetivo de tornar os conteúdos geográficos mais presentes e significativos no cotidiano dos alunos.

A geração atual nasceu e vive na era digital, mas a escola não conseguiu acompanhar este processo. Os professores, em sua maioria são imigrantes digitais, portanto, um meio de comunicação e ensino para esses nativos digitais são os jogos. Os jogos eletrônicos, quando bem utilizados podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois é um meio de diversão que gera aprendizado.

Os jogos eletrônicos, são facilitadores que podem potencializar o aprendizado dos alunos. Através dos jogos as funções mentais e motoras são trabalhadas, ou seja, a utilização deste recurso didático com uma metodologia bem elaborada é um meio para romper com o ensino tradicionalista.

Diante do cenário, o presente trabalho surge com o intuito de trabalhar o jogo digital Minecraft. O Jogo é uma ferramenta que pode ajudar significativamente o ensino-aprendizagem, pois é um facilitador que auxilia no ensino dos conteúdos geográficos. Proporciona o senso crítico e a criatividade dos alunos, pois é um jogo de mundo aberto e podemos trabalhar diversos assuntos relacionados à Geografia.

Minecraft é um jogo *sandbox* multiplataforma que oferece liberdade criativa aos jogadores, permitindo que explorem, construam e experimentem em um mundo aberto. O jogador pode fazer o que sua imaginação mandar. O Minecraft não foi criado para fins educativos, entretanto, o jogo proporciona para os professores um amplo leque de possibilidades em sala de aula.

O jogo eletrônico Minecraft como uma ferramenta didática pode ser utilizado em diversos conteúdos geográficos, porém, o foco da pesquisa é pensar em como podemos utilizar o jogo dentro da Geografia pensando sempre no espaço geográfico e proporcionar um ensino mais dinâmico.

Com o objetivo de aprofundar a compreensão do jogo Minecraft nas aulas de Geografia, realizamos uma oficina (Minegeo) com os alunos do sexto ano “C” da Escola de Ensino Fundamental Antonio Amancio de Melo Bastos, localizada no município de Atalaia- AL. A temática central foram as “Águas Continentais”, conteúdo que os alunos estavam estudando no momento e a oficina foi elaborada para reforçar esse aprendizado.

A escolha desse tema foi devido às dificuldades que experimentei em compreender vários assuntos e conceitos geográficos durante o período da escola. A utilização do Minecraft no ensino de Geografia é importante para potencializar e/ou possivelmente minimizar as dificuldades que os alunos encontram nas aulas de Geografia.

O uso do Minecraft como recurso didático no ensino de Geografia revela-se relevante por contribuir tanto para a formação de sujeitos críticos quanto para a proposição de novas metodologias de ensino da disciplina no ambiente escolar. É fundamental que o processo de ensino-aprendizagem esteja articulado à realidade dos discentes, de modo que, por meio da interação com o espaço virtual do jogo, estes possam desenvolver o pensamento crítico e refletir sobre a realidade socioespacial em que estão inseridos.

Os objetivos desta pesquisa é evidenciar as potencialidades dos jogos no ensino de Geografia. Apresentando o Minecraft como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem nos conteúdos relacionados à ciência geográfica para que os alunos venham compreender a funcionalidade do Minecraft nas aulas de Geografia.

2. ENSINO DE GEOGRAFIA

O ensino de Geografia, em várias escolas brasileiras, seguem metodologias tradicionais que resultam em um conhecimento fragmentado deixando as aulas de Geografia menos atrativas.

Para isso o professor deve possuir uma formação adequada para mudar essa realidade através de aulas mais críticas. O mesmo pode utilizar recursos didáticos que vão auxiliar em uma melhor compreensão do aluno, segundo Silva; Silva (2012, p.3) ressalta que: "O ensino da Geografia possibilita aos educandos a compreensão de sua posição nas relações da sociedade com a natureza; bem como suas ações, individuais ou coletivas, emitem consequências tanto para si como para a sociedade".

O professor de Geografia deve propor um ensino que possibilite ao aluno o senso crítico para pensar a realidade em que ele está inserido. Os métodos tradicionais de ensino da Geografia, como a memorização de mapas, países e capitais, tendem a ser pouco atrativos, pois afastam os conteúdos da realidade dos alunos. Essa abordagem contribui para que a Geografia seja percebida como uma disciplina monótona e desconectada do cotidiano.

Então, ensinar Geografia vai além da memorização de vários conteúdos, ele deve ser uma construção e um processo contínuo de transformação, segundo Almeida (1991, p.3) ressalta que: "Ensinar Geografia implica desenvolver o mesmo método que ela usa na construção do conhecimento geográfico que está em contínua transformação", portanto o ensino de Geografia deve ir além da mera memorização dos conteúdos.

Os conteúdos das aulas de Geografia devem promover a construção da cidadania do aluno para que o mesmo desenvolva o seu senso crítico ao ponto de fazer a leitura do mundo ao seu redor, segundo Callai:

Se a formação do educando para ser um cidadão passa pela ideia de prepará-lo para "aprender a aprender", para "saber fazer", o papel das disciplinas escolares, e o da Geografia particularmente, tem a ver com o método, quer dizer, de que forma se irá abordar a realidade" (Callai, 2001, p.137).

Entretanto, para a construção da cidadania através da Geografia, o professor e aluno devem trabalhar em conjunto, pois muitos estudantes demonstram pouco interesse pela disciplina de Geografia, em grande parte devido ao excesso de informações a que são expostos diariamente por meio de celulares, televisão, internet, jornais, entre outros meios. Diante disso, torna-se fundamental refletir sobre os métodos de ensinar Geografia.

Um ponto importante sobre os métodos de ensinar Geografia são os recursos didáticos utilizados pelo professor em sala de aula, eles são um grande motivador na hora de ensinar. Os Recursos Didáticos, são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem de todas as áreas do conhecimento, segundo Souza (2007, p.111) ressalta que: “Recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos”, o mesmo vem com o papel de deixar o ensino mais interativo e didático.

Os métodos tradicionais são cansativos e repetitivos, ou seja, as aulas acabam por ser chatas e muitos alunos não aprendem de uma forma eficiente, pois os métodos acabam restringindo o potencial dos estudantes. Em contrapartida, os recursos didáticos como jogos, músicas, livros didáticos, projetor de slides e entre outros devem incentivar os alunos a pesquisarem para adquirir novos conhecimentos e superando as barreiras impostas pelo ensino tradicional.

Os jogos eletrônicos podem ser um aliado importante para o ensino-aprendizagem, pois os alunos deste século estão mais conectados no mundo da internet, então os jogos são um grande facilitador para ajudar os professores. Os jogos eletrônicos possuem uma linguagem que pode auxiliar no desenvolvimento cognitivo dos alunos, os mesmos proporcionam comunicação entre as pessoas e isso ajuda no aperfeiçoamento de habilidades sociais “Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que ensinam, exercitam as funções mentais e intelectuais dos jogadores” (Tarouco *et al.*, 2004, p.2).

Portanto, o uso de games em sala de aula proporciona uma experiência diferenciada, especialmente para crianças e adolescentes, que demonstram maior atração por esse tipo de recurso didático. Assim, os jogos deixam de ser apenas uma forma de lazer e passam a desempenhar um papel significativo nas

metodologias de ensino-aprendizagem. Este recurso transforma a dinâmica da sala de aula e contribui para um maior envolvimento e comprometimento tanto dos alunos quanto dos professores.

Ainda existe um grande preconceito em relação ao uso de jogos na educação, muitas vezes vistos como vilões no ambiente escolar. No entanto, os games podem atuar como importantes aliados em sala de aula, pois estimulam diversas habilidades cognitivas e motoras. Entre os benefícios proporcionados, destacam-se o desenvolvimento da criatividade, atenção, imaginação, coordenação motora e memória.

3. POTENCIALIDADE DO JOGO MINECRAFT

O Minecraft é um jogo de mundo aberto que os jogadores possuem a liberdade de criar o que eles quiserem dentro das condições do jogo, o Minecraft segue o modelo sandbox que é um modelo de caixa de areia ao qual podemos criar a nossa própria jornada dentro do mundo, segundo Candido:

O jogo possui o formato de “mundo aberto”, baseado no conceito de mundos virtuais com um espaço criado através de computadores que permite às pessoas simularem, de forma compartilhada, elementos do mundo real. Através do Minecraft é possível construir cenários como ruas, cidades, vilas, florestas, casas, edifícios, lagos, montanhas ou qualquer outro espaço que a criatividade do jogador permitir (Candido, 2022, p.23).

A dinâmica do Minecraft vai além da construção de casas, cidades e objetos, ou seja, podemos trabalhar o game no ensino-aprendizagem de Geografia de diversas formas, vejamos que o Minecraft vai além das escolas, segundo Souza; Caniello (2015, p.41) ressalta que: “Além das escolas, Minecraft também virou base para projetos sociais, até 2016 a ONU pretende revitalizar mais de 300 espaços urbanos no mundo com a ajuda do jogo”.

O jogo foi criado no ano de 2009 pelo suíço Markus Notch, o game fez bastante sucesso e até hoje faz, no ano de 2014 o Minecraft vendeu mais de 35 milhões de cópias pelo mundo, o propósito do mesmo não foi para o ensino, mas podemos usá-lo como recurso didático tanto para a Geografia como para outras áreas do

conhecimento, dentro do mesmo podemos trabalhar vários conceitos geográficos das mais variadas formas possíveis.

O cenário do Minecraft é composto por diversos blocos que formam o universo do jogo. Dessa forma, é possível que o professor utilize esse recurso didático como ferramenta pedagógica em sala de aula, desde que tenha um conhecimento prévio sobre seu funcionamento, já que o jogo possui uma interface simples e de fácil utilização.

O Minecraft apresenta uma dinâmica em que, ao longo do jogo, é necessário desenvolver ferramentas cada vez mais eficientes e complexas para melhorar a experiência durante a aventura. Essas ferramentas são essenciais tanto para a construção dentro do mundo do jogo quanto para a proteção contra os monstros (*Mobs*). Dessa forma, o jogador precisa planejar e refletir sobre o uso do espaço dentro do universo do Minecraft.

O jogo é dividido em diferentes modos, que determinam a forma como jogaremos. Os dois modos principais são o **Sobrevivência** e o **Criativo**. Além disso, dentro do modo Sobrevivência, existe uma subcategoria chamada **Hardcore**, que oferece um desafio ainda maior.

O modo **Sobrevivência** do Minecraft requer uma exploração do mundo coletando recursos para sobreviver. Quando o jogador começa a obter mais experiências, o mesmo precisa criar ferramentas para aumentar sua jogabilidade.

Nesta modalidade o mundo possui monstros que estão ali para atacar durante o período da noite, estes monstros ganham o nome de (*Mobs*), eles podem ferir o personagem o que acarretará sua derrota. Segundo Candido:

No modo Sobrevivência, jogador é posicionado em um ponto inicial do mundo sem nenhum recurso, onde deverá buscar condições básicas para sobreviver como: o alimento, visto que com o passar do tempo o jogador sente fome e precisa se alimentar, também é necessário buscar abrigo diante dos perigos que podem aparecer quando chega o anoitecer, como por exemplo, inúmeros seres hostis como esqueletos, zumbis e aranhas que tentam atacar o jogador, além da necessidade da exploração dos recursos naturais como madeira, pedra e entre outros, destinado a fabricação de ferramentas

que permitem que o jogador construa itens mais sofisticados (Candido, 2022, p.24).

O modo sobrevivência desafia os jogadores a pensar em como usar os recursos de forma eficiente para sobreviver durante toda a aventura, o mesmo requer um conhecimento específico para a construção de ferramentas.

O modo **Criativo** possui recursos ilimitados para a criatividade do jogador, o jogador adquire a habilidade de imortalidade. Os monstros que ficam ao redor não atacam o avatar do jogo, outras vantagens são interessantes nesse modo como a capacidade de voar e destruir qualquer bloco com um simples toque, portanto é um sistema para expressar a engenhosidade na hora de construir.

Os jogadores do modo criativo produzem o espaço ao seu redor transformado primeira natureza em segunda, ou seja, alterando paisagens, modificando os lugares, criando técnicas para produzir o seu mundo.

O modo **Hardcore** é, na verdade, uma subcategoria do modo **Sobrevivência**, trazendo um nível de dificuldade ainda maior para os jogadores. Nesse modo, a experiência se torna mais desafiadora, pois não há segundas chances. Os jogadores enfrentam inimigos mais perigosos, recursos limitados e a necessidade constante de se manterem vivos. A principal característica desse modo é que, ao morrer, o jogador não pode simplesmente reaparecer e continuar sua jornada. Em vez disso, ele perde todo o seu progresso, sendo forçado a recomeçar o jogo do zero, tornando a sobrevivência ainda mais intensa e estratégica.

Para trabalhar o Minecraft aplicado às aulas de Geografia precisamos voltar para a metodologia de como iremos trabalhar na escola, pois o foco central não é o Minecraft, porque o mesmo é um recurso didático. O principal objetivo é trabalhar a Geografia no contexto do jogo e perceber como os alunos desenvolvem novos métodos de estudar.

4. METODOLOGIA

Para a elaboração da pesquisa, é fundamental definir uma metodologia que oriente cada etapa do processo de aplicação. Dessa forma, a pesquisa em questão adotou uma abordagem mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos.

A abordagem qualitativa está fundamentada na obtenção de dados descritivos para que venha compreender a realidade a partir ótica focada nas pessoas, segundo Godoy:

De maneira diversa, a pesquisa qualitativa não procura enumerar e/ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados. Parte de questões ou focos de interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve. Envolve a obtenção de dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do pesquisador com a situação estudada, procurando compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos, ou seja, dos participantes da situação em estudo (Godoy, 1995, p. 58).

Por outro lado a pesquisa com a abordagem quantitativa tem seu foco em análises estatísticas para a obtenção de resultados, segundo Godoy:

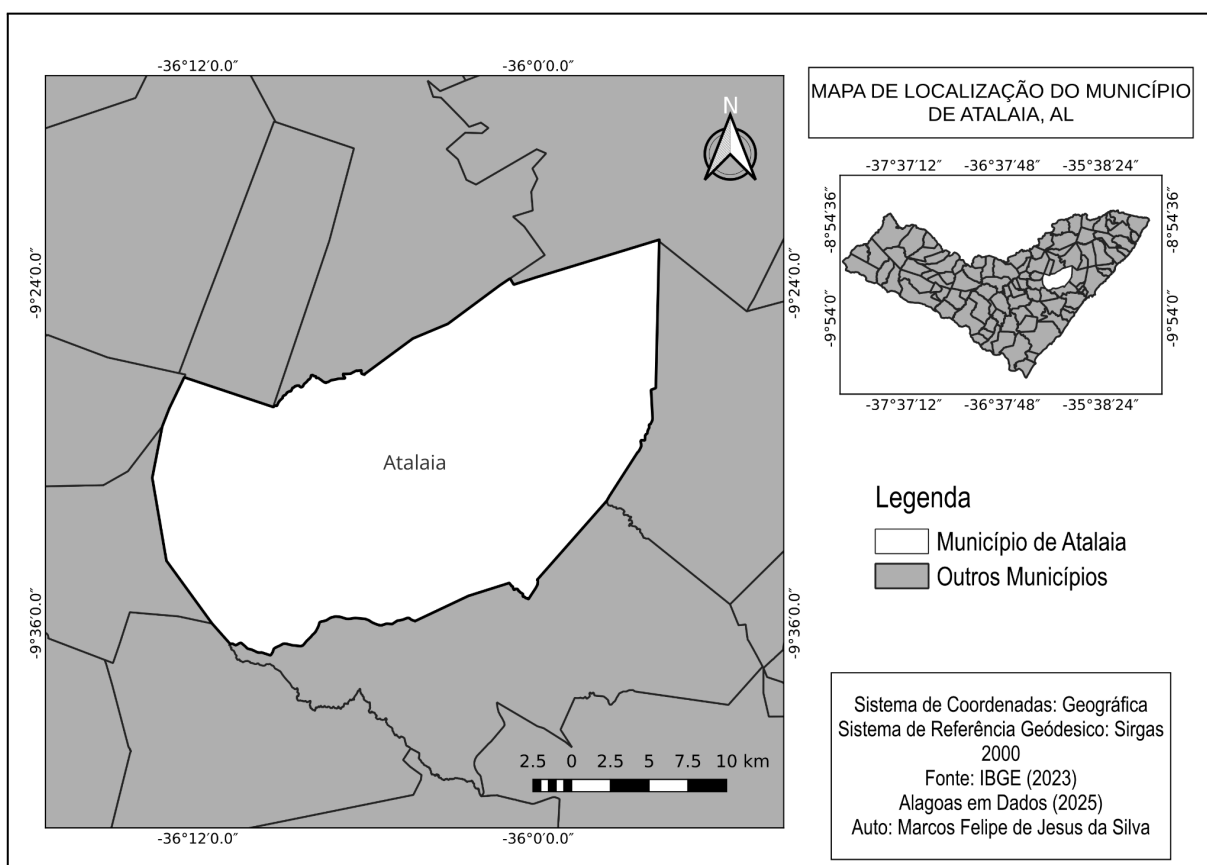
Em linhas gerais, num estudo quantitativo o pesquisador conduz seu trabalho a partir de um plano estabelecido a priori, com hipóteses claramente especificadas e variáveis operacionalmente definidas. Preocupa-se com a medição objetiva e a identificação dos resultados (Godoy, 1995, p. 58).

Um dos primeiros passos da pesquisa é o levantamento bibliográfico que servirá de base para o trabalho a ser desenvolvido, a referente pesquisa utilizou como meio de pesquisa para as bibliografias o google acadêmico.

Para buscar as referências bibliográficas foram necessários definir conceitos chaves como ensino de Geografia, recursos didáticos, jogos e o conceito sobre o jogo Minecraft, então esses foram os parâmetros utilizados para obter as referências que seriam utilizadas nesta pesquisa.

Após a leitura das referências bibliográficas, outra etapa foi importante para a pesquisa que foram as aulas de campo. As aulas de campo foram realizadas na Escola Municipal Antônio Amâncio de Melos Basto, no município de Atalaia, AL, com um período de 6 meses. A escolha da escola foi pelo acolhimento que recebi durante a busca para aplicar a pesquisa, pois os coordenadores e diretores foram muito receptivos e apoiaram bastante a realização das aulas de campo na escola para o TCC.

Mapa 1: Mapa de localização do Município de Atalaia, Alagoas.



Fonte: IBGE (2023); Alagoas em Dados (2025).

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, fev., 2025.

Ao longo dos seis meses de convivência na escola, foi essencial familiarizar-se com o ambiente onde a pesquisa seria realizada. Um dos maiores desafios na aplicação do estudo foi a cooperação da turma, uma vez que muitos alunos demonstravam falta de respeito pelos professores em sala de aula.

Antes de ser definida a turma para aplicação foi necessário traçar o perfil da ferramenta que seria utilizado que foi o Jogo Minecraft, o perfil foi traçado pela

afinidade que os alunos tinham em relação ao Minecraft, pois muitos já jogavam e se disponibilizaram para a pesquisa, então, após a análise a turma que mais encaixava no perfil do jogo foi os 6º anos, especificamente o 6º ano “C”, o qual a pesquisa foi desenvolvida.

A pesquisa empírica contou com 11 alunos e 1 professor de Geografia do Ensino Fundamental, o total de alunos na sala eram 40, na pesquisa o professor e dos alunos serão representados por letras respeitando a ética da pesquisa. Durante a coleta de dados no campo, foram realizadas algumas etapas como aulas e oficinas para trabalhar o tema proposto no trabalho, a primeira etapa consistiu na elaboração da aula que teve a temática de “Águas Continentais”, onde foram trabalhados os principais aspectos como rios, lagos, lagoas, lagoas e entre outros.

A aula foi elaborada com um cunho crítico, pois esse tipo de conteúdo é lecionado de forma tradicional através da memorização e meras descrições e diferenciações das águas continentais, então para aula utilizamos o jogo Minecraft como recurso didático para trazer novos métodos de ensino na disciplina de Geografia.

Figura 1 - Plano de aula

PLANO DE AULA

Professor: Marcos Felipe de Jesus da Silva

Série: 6 ano “C”

Disciplina: Geografia

Duração: 2 horas

Tópico: Águas Continentais

Aula nº 1

Foco e objetivos da aula: Estudar os conceitos de águas continentais

Materiais necessários: Quadro, piloto, projetor, notebook.

DESENVOLVIMENTO

Desequilíbrio/ Motivação (2-5 Minutos)

Começar com uma pergunta para saber se eles conhecem algum tipo de águas continentais? Ouvir as respostas deles e discutir.

Apresentação: Usar slides, textos, figuras. (50 Minutos)

Nos slides são apresentados os conceitos de águas continentais como rio, lagos, lagoas e entre outros.

Ação/Trabalho: Fazer perguntas oral sobre o tema águas continentais (45 Minutos)

Contextualização: Pegar as respostas ditas pelos alunos no início da aula e fazer uma correção junto com a turma. (20 Minutos)

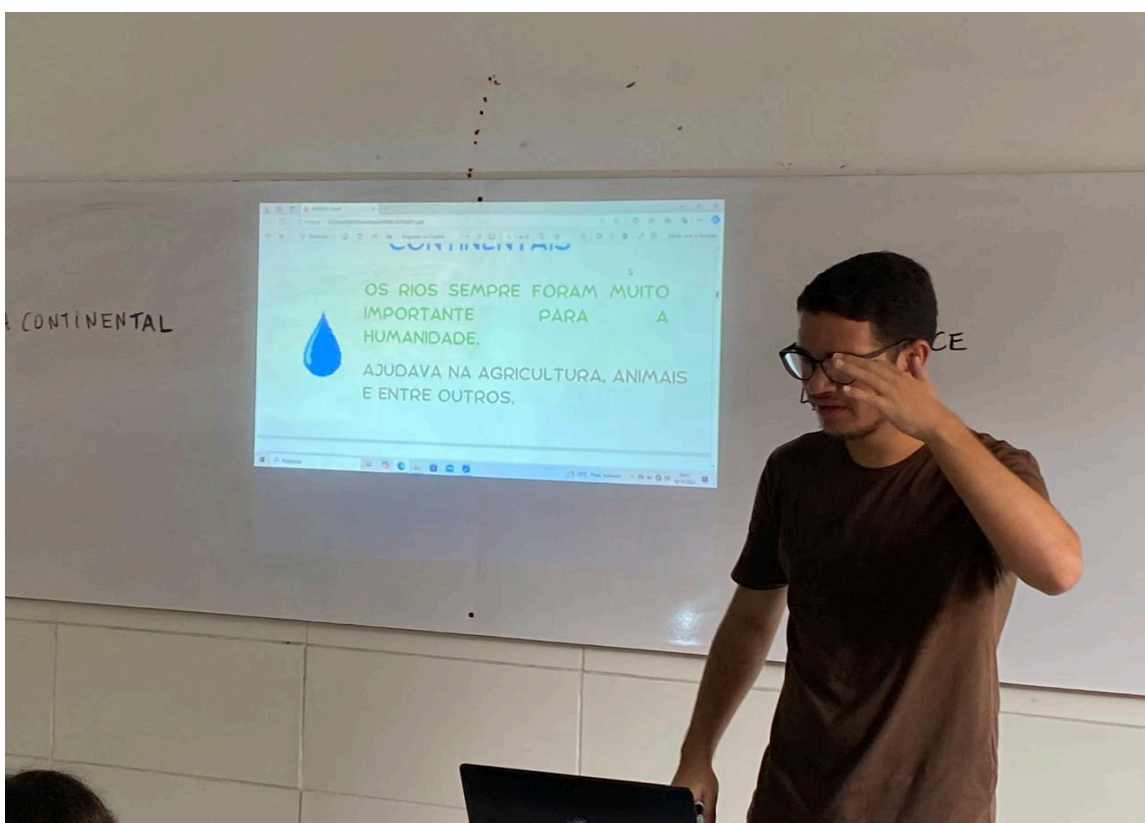
Avaliação: Participação na aula

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, out., 2024.

Após a etapa da aula foi elaborada a oficina para aplicar o conteúdo estudado na prática, o nome da oficina foi (Minegeo) que teve o objetivo de buscar elementos dentro do jogo que fossem relacionados com a aula.

Durante a aula todos os alunos da turma participaram, porém ocorreu alguns impasses durante esse período. Muitos alunos estavam dormindo, brincando, falando alto e isso dificultou bastante a aplicação da oficina, portanto o decorrer da execução foi através de seleção de alunos.

Figura 2 - Aula sobre Água Continentais.



Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, out., 2024.

Após a etapa da aula foi elaborada a oficina para aplicar o conteúdo estudado na prática, o nome da oficina foi (Minegeo) que teve o objetivo de buscar elementos dentro do jogo que fossem relacionados com a aula.

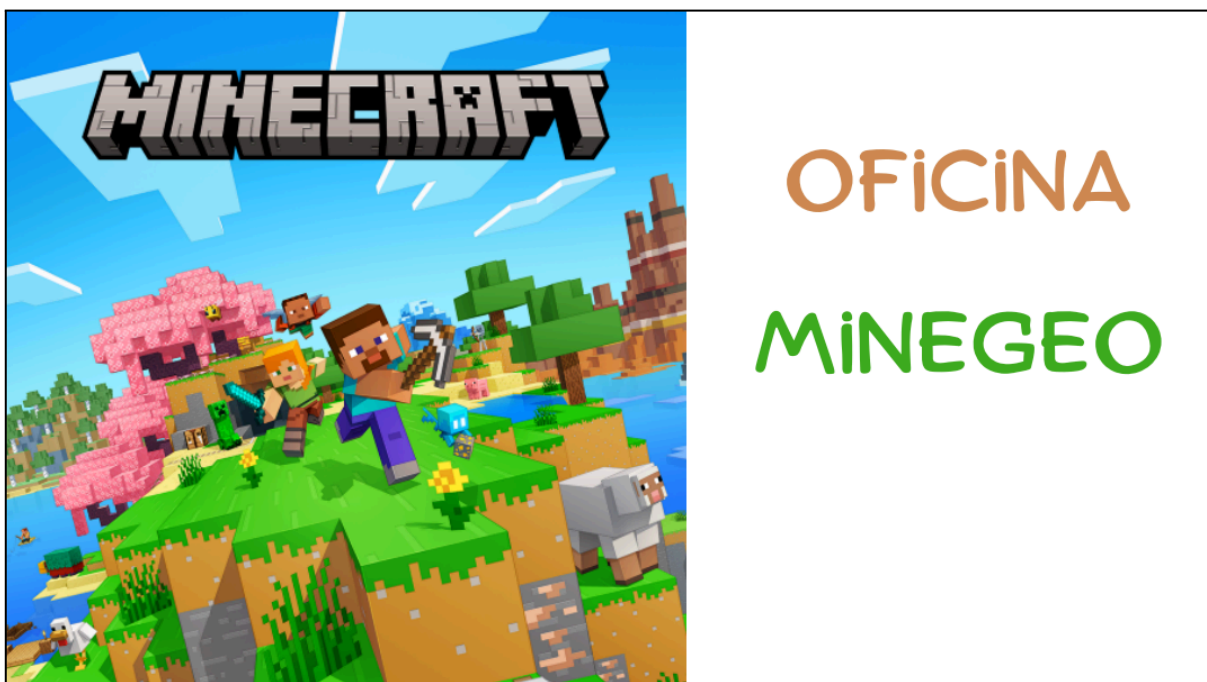
Durante a aula todos os alunos da turma participaram, porém ocorreu alguns impasses durante esse período. Muitos alunos estavam dormindo, brincando,

falando alto e isso dificultou bastante a aplicação da oficina, portanto o decorrer da execução foi através de seleção de alunos.

Foram escolhidos 11 alunos do 6º ano “C” do turno matutino da Escola Municipal Antônio Amâncio de Melos Bastos, a seleção ocorreu da seguinte forma, os selecionados foram escolhidos porque gostaram bastante da metodologia adotada, pois era um novo meio de ensinar Geografia na escola.

Os escolhidos para essa etapa os alunos pediram para participar, ou seja, um ato voluntário dos 11 alunos do 6º ano “C”, então foi separada uma sala para a execução. A primeira etapa foi a aula com o tema “Águas Continentais”, a segunda etapa foi a oficina onde foi mostrado como usar o Minecraft para estudar o conteúdo depois de terminada a oficina foi realizado a última etapa que foi a aplicação do questionário questionário que buscou entender a percepção dos alunos em relação a aula e a oficina.

Figura 3 - Oficina Minegeo.



Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, out., 2024.

Figura 4 - Conteúdo da oficina Minegeo.



Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, out., 2024.

Problemas sociais foram trabalhados dentro do conteúdo como as moradias próximas dos rios e no Minecraft podemos ver muitas dessas habitações através de vilas que ficam ao redor do rio e como esses lugares podem ser afetados.

Figura 5 - Vila do Minecraft próxima ao rio.



Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, out., 2024.

A aplicação da oficina foi realizada através do projetor que mostrava como relacionar um conteúdo ao jogo Minecraft mostrando um novo método ainda não executado na escola.

A última etapa foi a aplicação do questionário que serviu para observar a visão dos alunos em relação ao método que foi aplicado. O questionário consistia em 7 semi-estruturadas com espaço para discorrer um pouco sobre cada pergunta realizada.

Figura 6 - Aplicação do questionário.



Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, out., 2024.

O questionário foi anônimo, os alunos expressaram suas opiniões sobre a utilização do Minecraft na aula, ou seja, o objetivo era entender como eles perceberam a relação entre teoria e prática. Para expor a visão dos alunos foram elaborados gráficos e quadros para sistematizar todos os dados adquiridos.

5. ANÁLISES DOS RESULTADOS

Para a obtenção dos dados desta pesquisa, foi elaborado um questionário contendo sete perguntas semi-estruturadas direcionadas aos alunos participantes, os questionários foram impressos e entregues aos alunos. As questões abordavam aspectos relacionados tanto à aula teórica quanto à oficina prática desenvolvida por meio da atividade Minegeo. As aulas teóricas foram realizadas através do conteúdo em que os alunos já estavam estudando, o assunto utilizado para a determinada aula foi “Águas Continentais”, a explicação foi para os 30 alunos, porém a realização da oficina foi para os 11. As aulas tiveram duração de 2 horas durante as quartas-feiras no horário da turma.

A oficina foi realizada em uma sala separada, pois foi o único espaço livre que a escola tinha no momento da realização, a prática aconteceu da seguinte maneira, através da projeção dos slides foram mostrado como utilizar o Minecraft para aprender Geografia, a oficina foi realizada uma única vez com a duração de 1 hora e 40 minutos, ou seja, das 9:30 às 11:10 horas da manhã. O objetivo foi compreender as percepções dos estudantes quanto à proposta pedagógica, à sua participação nas atividades e ao aprendizado proporcionado pela abordagem.

As perguntas foram formuladas de forma clara e objetiva, buscando captar informações relevantes sobre o interesse dos alunos, o nível de compreensão dos conteúdos, o envolvimento nas dinâmicas propostas e o impacto da oficina na construção do conhecimento geográfico.

Os resultados obtidos por meio da aplicação do questionário serão apresentados a seguir, organizados em quadros e representados graficamente, a fim de facilitar a análise e a interpretação dos dados coletados. Essa sistematização permitirá uma visão mais ampla e detalhada do retorno dos alunos quanto à efetividade da metodologia adotada.

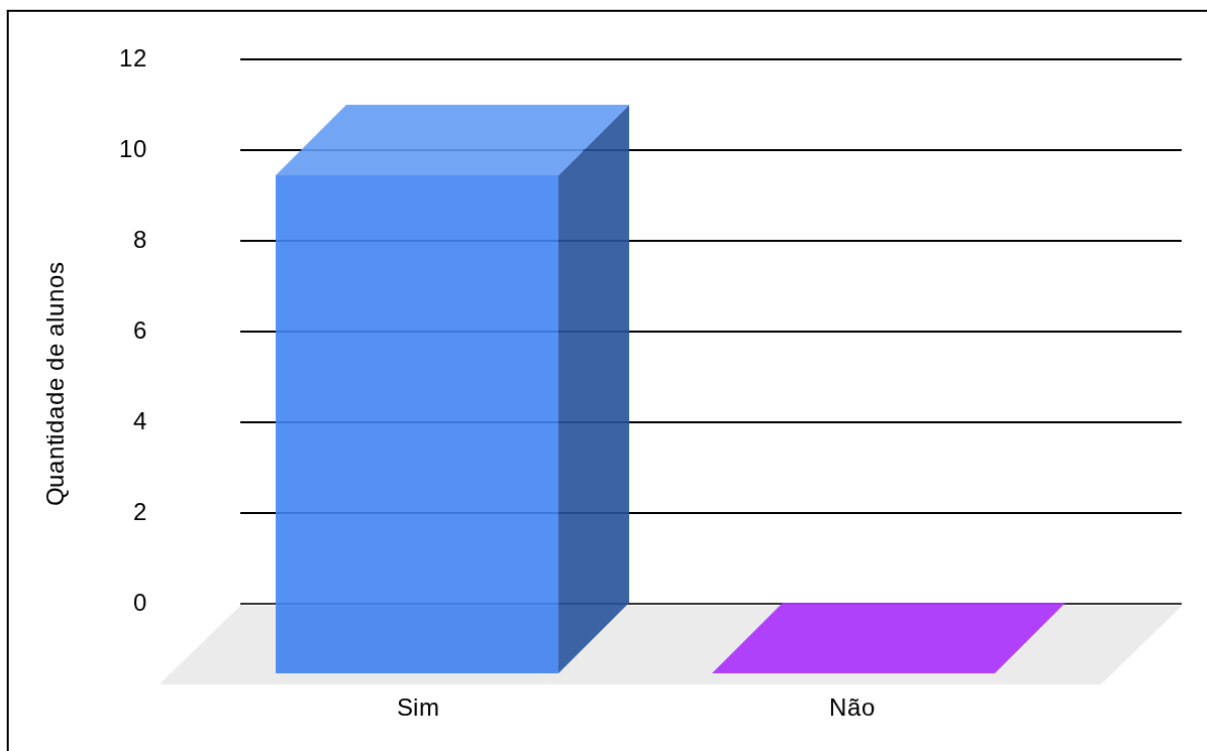
Durante a apresentação da aula cujo tema foi “**Águas Continentais**”, observou-se, por meio de análise qualitativa e quantitativa, que os(as) alunos(as) demonstraram um elevado nível de compreensão acerca do conteúdo exposto. A

fim de verificar o grau de assimilação das informações, foi aplicada questionário semi-estruturados, a primeira pergunta foi: **“Durante a apresentação da aula sobre Águas Continentais houve um bom entendimento do conteúdo explicado?”**, esta pergunta está representada no gráfico 1 e possibilita a mensuração do entendimento por parte da turma.

O gráfico 1, gerado a partir das respostas obtidas apresenta duas categorias: “Sim” e “Não”. Os dados evidenciam que 11 alunos(as) marcaram a opção “Sim”, enquanto nenhum(a) respondeu “Não”, o que corresponde a 100% de respostas positivas. Esse resultado revela a eficácia da abordagem metodológica utilizada e indica que os objetivos propostos para a aula foram plenamente atingidos.

A unanimidade nas respostas positivas sugere que a exposição do conteúdo foi clara, objetiva e adequada ao nível de compreensão da turma. A ausência de respostas negativas reforça a conclusão de que não houve dúvidas relevantes ou dificuldades na assimilação do conteúdo apresentado. Tais dados permitem inferir que a metodologia empregada ao uso do Minecraft, exemplos contextualizados e participação ativa dos(as) alunos(as), contribuiu significativamente para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem.

A aula sobre “Águas Continentais” demonstrou potencial para cumprir seu papel pedagógico, ao criar um ambiente propício à aprendizagem e possibilitar a construção do conhecimento de forma significativa e contextualizada.

Gráfico 1 - Resposta da pergunta 1.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

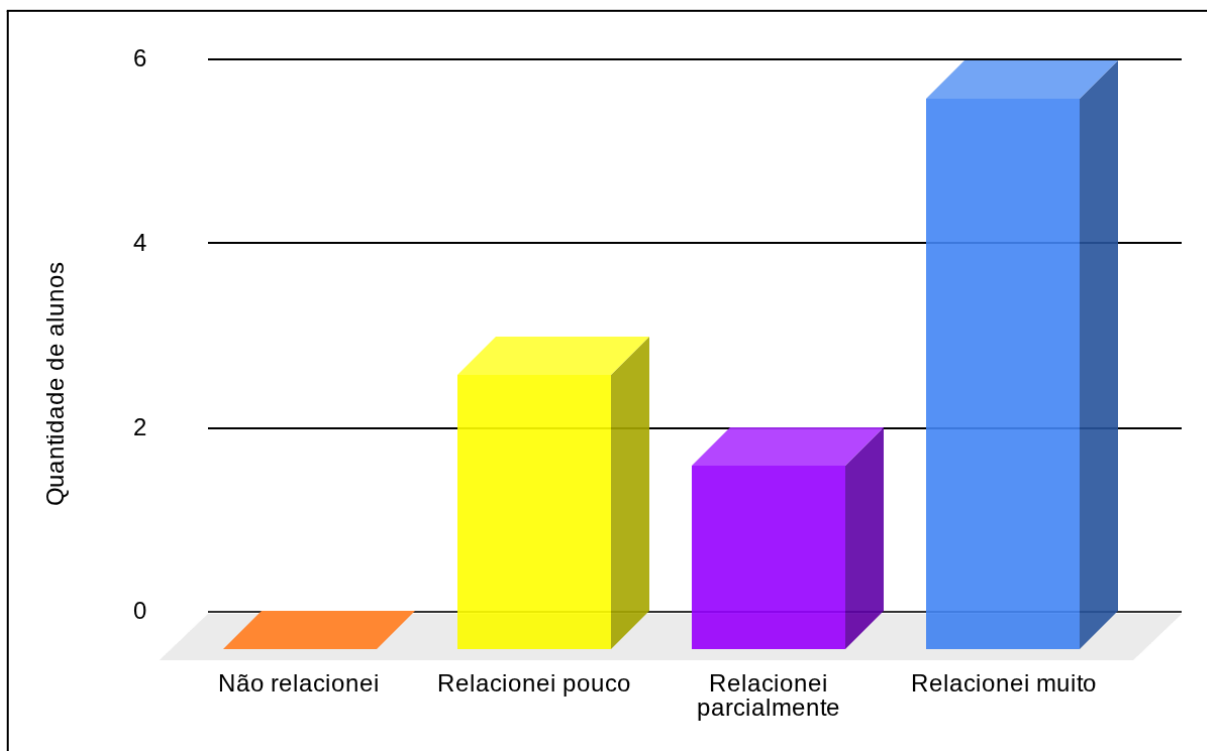
Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

O gráfico de número 2 é resultado da segunda pergunta que foi feita aos alunos, a pergunta foi a seguinte: **“Você conseguiu compreender o conteúdo apresentado durante a aula com os conhecimentos expostos durante o uso do Minecraft?”**, então através do gráfico podemos analisar a percepção dos alunos em relação à segunda pergunta.

A sondagem diagnóstica aplicada aos estudantes teve como objetivo avaliar a compreensão do conteúdo apresentado em aula por meio do uso do jogo Minecraft como recurso didático. A pergunta central buscou identificar se os alunos conseguiram relacionar o que foi aprendido no jogo com os conteúdos curriculares. As respostas foram distribuídas em quatro categorias: “Não relacionei”, “Relacionei pouco”, “Relacionei parcialmente” e “Relacionei muito”. Os resultados mostraram que nenhum estudante escolheu a opção “Não relacionei”, o que indica que todos conseguiram estabelecer alguma conexão entre o jogo e o conteúdo escolar.

A maioria dos participantes respondeu positivamente à proposta, com seis estudantes afirmando que “relacionaram muito” e dois dizendo que “relacionaram parcialmente”. Apenas três relataram que “relacionaram pouco”. Essa predominância de respostas mais positivas demonstra que o Minecraft foi eficaz na mediação do conhecimento, possibilitando uma aprendizagem mais significativa e engajadora, ao integrar elementos lúdicos e digitais ao processo educacional.

A análise do gráfico e dos dados evidencia o potencial do uso de ferramentas tecnológicas e ambientes virtuais como o Minecraft no ensino, especialmente em conteúdos que envolvem espacialização, construção de conceitos e visualização de fenômenos. A gamificação segundo Kapp (2012) “[...] consiste na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens”, nesse caso, mostrou-se capaz de promover a compreensão dos temas propostos e estimular habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como criatividade, pensamento lógico e trabalho em equipe, além de aumentar o interesse dos alunos pela aprendizagem.

Gráfico 2 - Resposta da pergunta 2.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

Com o objetivo de entender um pouco as percepções dos alunos foi proposto um espaço para que os mesmos pudessem falar um pouco sobre a sua visão em relação ao jogo Minecraft. As respostas escolhidas foram as mais completas, pois muitas falavam a mesma coisa e com poucos detalhes e as escolhidas foram detalhadas. A pergunta de número três do quadro 3 foi a seguinte: “ **Qual a sua visão sobre o jogo Minecraft**”, então foram analisadas as percepções dos alunos em relação a pergunta.

O aluno(a) **P1**, expressou sua opinião sobre o Minecraft, ele fala que o jogo ajuda no entendimento dos conteúdos nas aulas de Geografia, ou seja, fica mais fácil de relacionar os assuntos estudados com o auxílio desta ferramenta. O mesmo afirma que joga bastante o jogo Minecraft, auxiliando o aluno a fazer a relação entre teoria e prática.

Em contrapartida, temos o aluno(a) **P2** que declara que o jogo Minecraft é muito bom, porém, se não utilizado bem pode ocasionar distrações e vícios que podem afetar o aprendizado.

Um ponto a ser levado em consideração na fala do aluno(a) **P2** é que os vícios podem levar ao desinteresse por estudar, ou seja, o recurso didático quando não é bem utilizado não auxilia no aprendizado, mas desestimula a prática do ensino.

Os jogos, na educação são importantes, pois são metodologias diferentes de ensinar, entretanto, deve ser usado com bastante controle para que os alunos não percam o seu foco na hora de estudar.

Por último, temos a visão do aluno (a) **P3** que afirma que para ensinar Geografia o Minecraft é um ótimo recurso didático, ou seja, auxiliando na hora do ensino-aprendizagem dentro e fora da sala de aula.

Entretanto, o jogo Minecraft pode ser utilizado em praticamente todas as áreas do conhecimento, porque é um jogo com funções interdisciplinares, porém é necessário buscar um método que se encaixe nas diferentes áreas do saber para que o mesmo seja utilizado.

Quadro 3 - Resposta da pergunta 3.

ALUNO	RESPOSTAS
Aluno(a) P1	“Porque é um jogo que ajuda no conteúdo de Geografia e também porque eu jogo bastante e me ajuda muito nas aulas”.
Aluno(a) P2	“Na minha opinião, o Minecraft é um jogo muito bom, porém, pode causar vários vícios o que também desperta o desinteresse nos estudos”.
Aluno(a) P3	“Para a Geografia, o Minecraft é muito bom para ensinar”.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

O gráfico 3 apresenta as percepções dos(as) estudantes sobre a terceira pergunta, a pergunta foi a seguinte: “**Qual a sua visão sobre o jogo Minecraft?**”, a

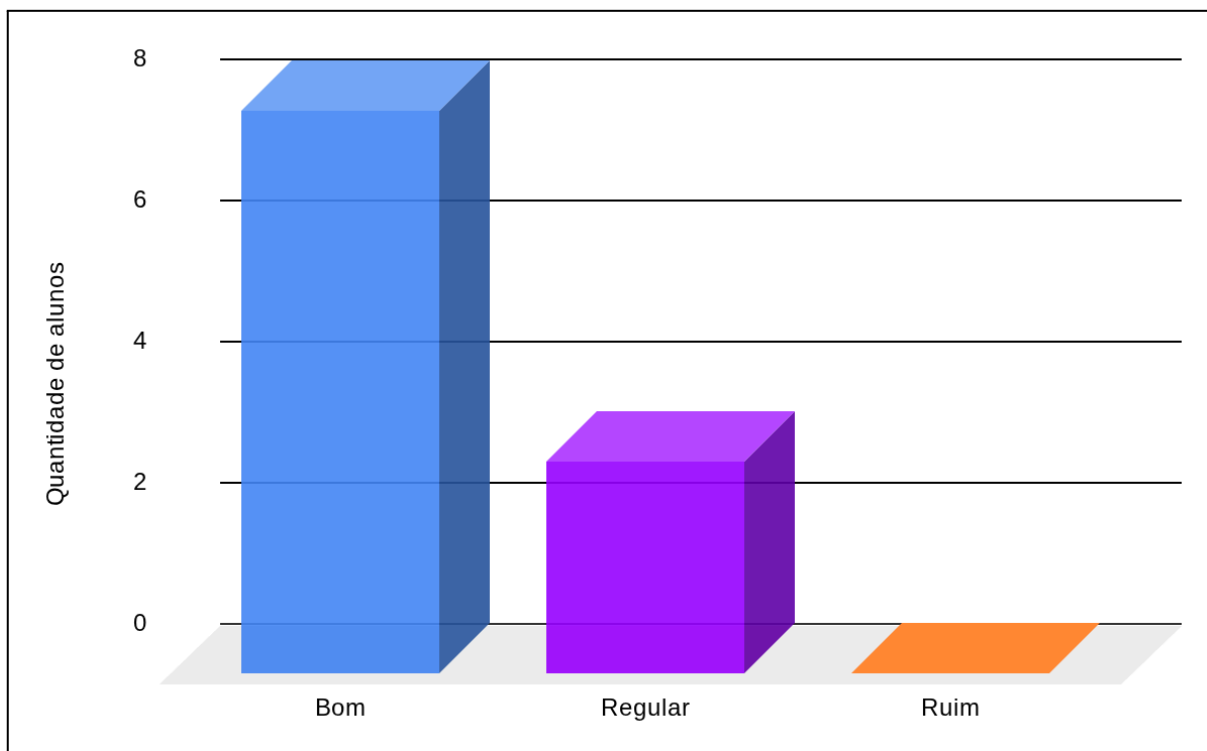
partir das respostas coletadas e representadas graficamente, é possível observar uma inclinação majoritariamente positiva em relação à proposta de gamificação aplicada às aulas.

A maioria dos(as) alunos(as) demonstraram reconhecer o potencial educativo do jogo, destacando que sua utilização facilita a compreensão dos conteúdos escolares, especialmente aqueles ligados à Geografia.

Embora a maioria tenha avaliado o uso do Minecraft de forma favorável, alguns estudantes também apontaram alguns problemas como o uso excessivo que pode tornar-se um vício, falta de atenção na aula e entre outros. As falas indicam que, se mal utilizado, o jogo pode distrair e comprometer o processo de aprendizagem, tornando-se um obstáculo em vez de um recurso.

Essa observação evidencia a necessidade de mediação pedagógica criteriosa e planejada para que a tecnologia cumpra seu papel de apoiar o desenvolvimento cognitivo dos(as) estudantes.

Portanto, o gráfico 3 reforça que o Minecraft é visto como um instrumento didático inovador e eficaz, desde que utilizado com objetivos pedagógicos claros. Ele permite integrar o lúdico ao currículo de maneira significativa, promovendo o engajamento e ampliando as formas de ensinar e aprender, o que vai ao encontro das diretrizes da BNCC sobre o uso de tecnologias na educação.

Gráfico 3 - Resposta da pergunta 3.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

A proposta de entender o uso do Minecraft na compreensão do conteúdo geográfico foi uma grande preocupação, pois o jogo foi proposto como um recurso didático para melhorar o ensino de Geografia, seguindo essa lógica a pergunta de número quatro do quadro 4 foi a seguinte: **“O uso do Minecraft ajudou na compreensão do conteúdo geográfico?”**. Portanto, devemos observar a percepção do aluno(a) **P4**, que fala que o Minecraft pode auxiliar bastante o conteúdo da Geografia, ele fala que pode ser relacionado com a hidrosfera, atmosfera e litosfera.

Na visão do aluno(a) **P4**, o jogo Minecraft pode ser relacionado com os geossistemas que fazem parte da Geografia, porém se analisarmos a fundo podemos utilizar o Minecraft em todas as áreas da ciência geográfica.

O aluno(a) **P5**, traz um ponto de análise que também é muito interessante, ele afirma que todos na infância jogam Minecraft e isso auxilia no desenvolvimento na

hora de aprender Geografia. A grande maioria dos adolescentes jogam o jogo Minecraft e usá-lo como auxílio é muito importante.

O aluno(a) **P6**, declara que o Minecraft incentiva na hora de aprender Geografia. Os jogos proporcionam um ensino mais dinâmico e interativo que trabalham funções cerebrais na hora do ensino-aprendizagem.

O recurso didático deve incentivar o aprendizado e ser um facilitador na hora de entender o conteúdo proposto, o mesmo não deve ser um tampa buraco da aula, mas um auxiliador dos alunos.

Quadro 4 - Respostas da pergunta 4.

ALUNOS	RESPOSTAS
Aluno(a) P4	“Sim, porque o Minecraft é um grande mundo com semelhanças como a Geografia, tendo a hidrosfera, litosfera e atmosfera. Também se relaciona até que bem com o assunto de Geografia”.
Aluno(a) P5	“Sim, porque todo mundo joga Minecraft na infância”.
Aluno(a) P6	“O Minecraft para mim incentiva mais a aprender Geografia”.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

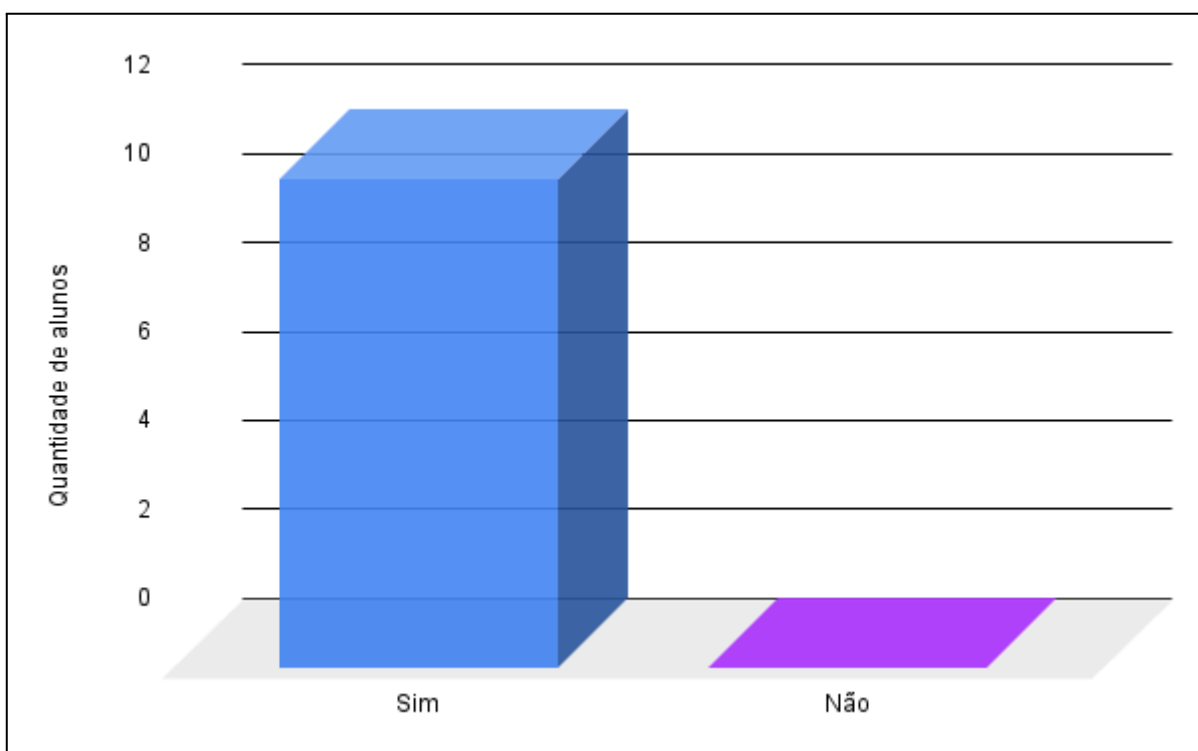
Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

O Gráfico 4 apresenta as percepções dos(as) estudantes quanto à pergunta de número quatro “ **O uso do Minecraft ajudou na compreensão do conteúdo geográfico?**”, os dados revelam que todos os 11 participantes responderam afirmativamente, reconhecendo que o uso do jogo auxiliou no entendimento do conteúdo geográfico proposto.

Nenhum aluno optou pela resposta “Não”, o que evidencia um resultado altamente positivo é indicativo da eficácia da metodologia adotada. Essa unanimidade reforça o potencial do Minecraft como ferramenta pedagógica, capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e significativo.

Dessa forma, a aplicação do jogo em contextos educativos se mostra promissora, especialmente ao introduzir novas metodologias que dialogam com o universo digital dos(as) alunos(as) e promovem uma maior participação e engajamento no ambiente escolar.

Gráfico 4 - Resposta da pergunta 4.



Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

O recurso didático escolhido foi pensado para despertar o interesse na hora de estudar Geografia. A utilização de metodologias tradicionais como decorar países, capitais e bandeiras, fazem com que os alunos percam o proveito na hora de aprender, por isso a pergunta de número cinco do quadro 5 foi a seguinte: “A

utilização do Minecraft despertou o desejo nas aulas de Geografia?”, hoje temos grandes problemas com o interesse dos alunos em estudar, porque muitas das vezes os assuntos não estão relacionados com a realidade dos estudantes e em muitas ocasiões os recursos utilizados atrapalham mais do que ajudam.

Então, o aluno(a) **P7**, faz uma afirmação importante, pois com a utilização do Minecraft, ele pode estudar tanto em casa como na escola, ou seja, o recurso didático despertou um incentivo na hora de estudar. Atualmente, estudar em casa tem sido uma grande dificuldade, porque muitas das vezes não existe um acompanhamento dos pais nos estudos dos filhos e isso prejudica bastante o desenvolvimento escolar, pois o período de aula é bem reduzido para aprender o conteúdo.

Portanto, um recurso didático como o Minecraft que ajuda os alunos a estudarem em casa é muito importante para levarmos para dentro das salas de aulas, não somente no ensino de Geografia, mas em todas as disciplinas. O aluno(a) **P8**, fala que o Minecraft também teve um resultado muito importante na hora de aprender e incentivar a estudar Geografia, portanto vejamos que o recurso didático proporcionou um incentivo para buscar se aprofundar no estudo da Geografia.

Uma das maiores dificuldades dos alunos é entender o conteúdo passado em sala de aula, então o aluno(a) **P9**, diz que através do jogo houve uma maior interpretação da aula, ou seja, o recurso didático foi bem eficiente para melhorar o ensino. O Minecraft proporcionou há teoria e prática dentro e fora da sala de aula, o jogo Minecraft foi pensado para os alunos do 6º ano “C”, pois é o jogo mais adequado para ser usado nessa faixa etária pelo nível cognitivo, intelectual e pelo Minecraft está relacionado a um público mais infantil.

Quadro 5 - Resposta da pergunta 5.

ALUNOS	RESPOSTAS
Aluno(a) P7	“Sim, porque dá para estudar em casa”.
Aluno(a) P8	“Sim, porque me despertou bastante nas aulas de Geografia com o Minecraft”.
Aluno(a) P9	“Sim, consegui interpretar mais a Geografia nas aulas”.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

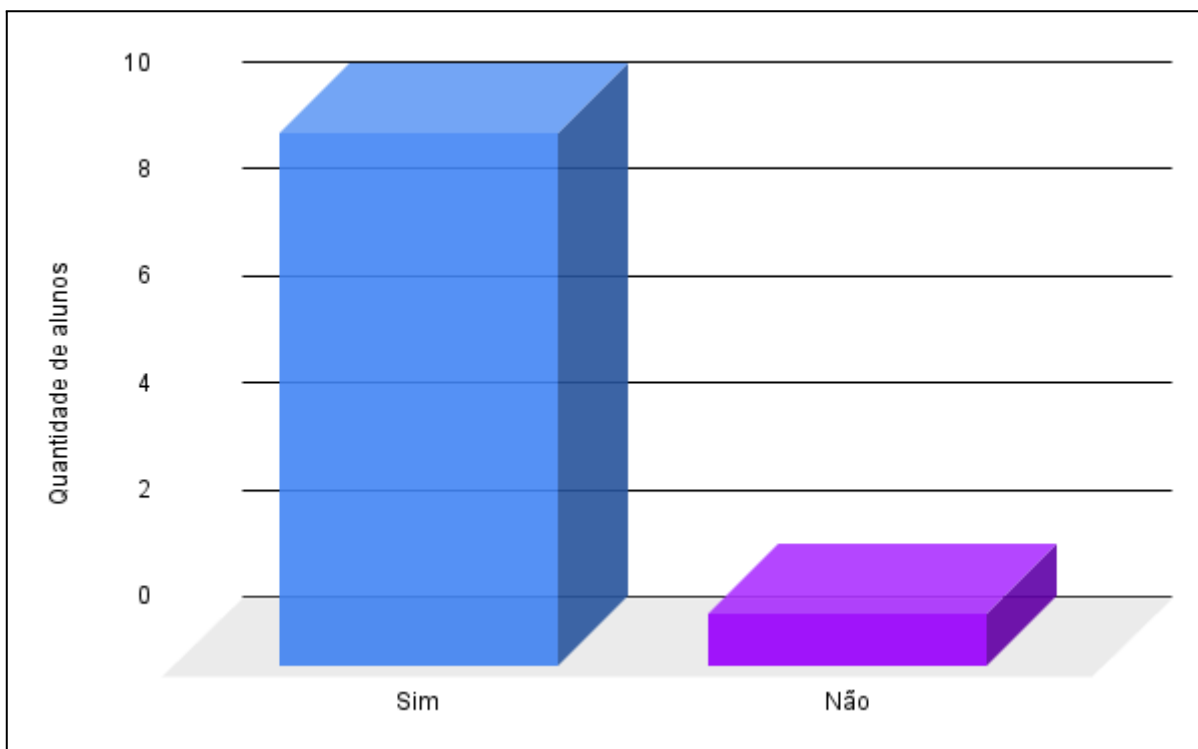
O gráfico 5 busca evidenciar as percepções dos alunos em relação a pergunta de número cinco, a pergunta foi: **“A utilização do Minecraft despertou o desejo nas aulas de Geografia?”**, de acordo com as falas presentes no questionário, a percepção dos estudantes foi majoritariamente positiva. As falas do questionário indicam que o jogo teve papel importante não apenas na aprendizagem, mas também como estímulo ao aprofundamento nos estudos da disciplina. Já a utilização do recurso favoreceu uma melhor interpretação dos conteúdos apresentados em sala.

O gráfico 5 reflete o impacto do Minecraft como ferramenta capaz de unir teoria e prática, tornando as aulas mais atrativas e contextualizadas. O gráfico 5, representa as percepções sobre as aulas de Geografia e reforça a ideia de que o uso de metodologias ativas e recursos tecnológicos pode influenciar diretamente o engajamento dos(as) estudantes, despertando neles(as) maior interesse pelas aulas.

Dessa forma, é possível analisar que a utilização do Minecraft nas aulas de Geografia foi bem-sucedida no contexto da pesquisa ao promover uma aprendizagem mais significativa, ao mesmo tempo em que incentivou a participação ativa dos(as) alunos(as). Esses resultados demonstram o potencial do jogo como

recurso metodológico, especialmente quando aplicado de maneira planejada e integrada aos objetivos curriculares.

Gráfico 5 - Resposta da pergunta 5.



Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

O quadro 6 mostra a classificação da utilização do Minecraft em relação ao conteúdo estudado, ou seja, a partir da pergunta de número seis que: **“Com relação ao assunto trabalhado em sala com o auxílio do Minecraft, você classifica como?”**, podemos observar algumas falas que os alunos fizeram ao avaliar a pergunta proposta.

As falas foram muito positivas, podemos observar através da fala da **P10**, que diz que aprendeu muito mais os conteúdos de Geografia através da utilização do Minecraft em sala de aula.

Uma análise que é necessária fazer é que o uso de jogos na educação, quando bem aplicado, faz um grande efeito durante as aulas, ou seja, o professor possibilita uma melhor relação entre teoria e prática.

A fala da **P11**, reafirma os parágrafos anteriores, pois ela diz que o jogo Minecraft ajuda a aprender, porque é um método novo proposto na escola facilitando o ensino-aprendizagem.

O Minecraft é um facilitador como fala **P12**, o mesmo afirma que o jogo pode facilitar conteúdos complexos dentro da Geografia, pois as metodologias tradicionais dificultam bastante o ensino.

Quadro 6 - Resposta da pergunta 6.

ALUNOS	RESPOSTAS
Aluno(a) P10	“Aprendi muito mais Geografia e consigo compreender mais o assunto”.
Aluno(a) P11	“O Minecraft ajuda a aprender”.
Aluno(a) P12	“O Minecraft facilita o trabalho”.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

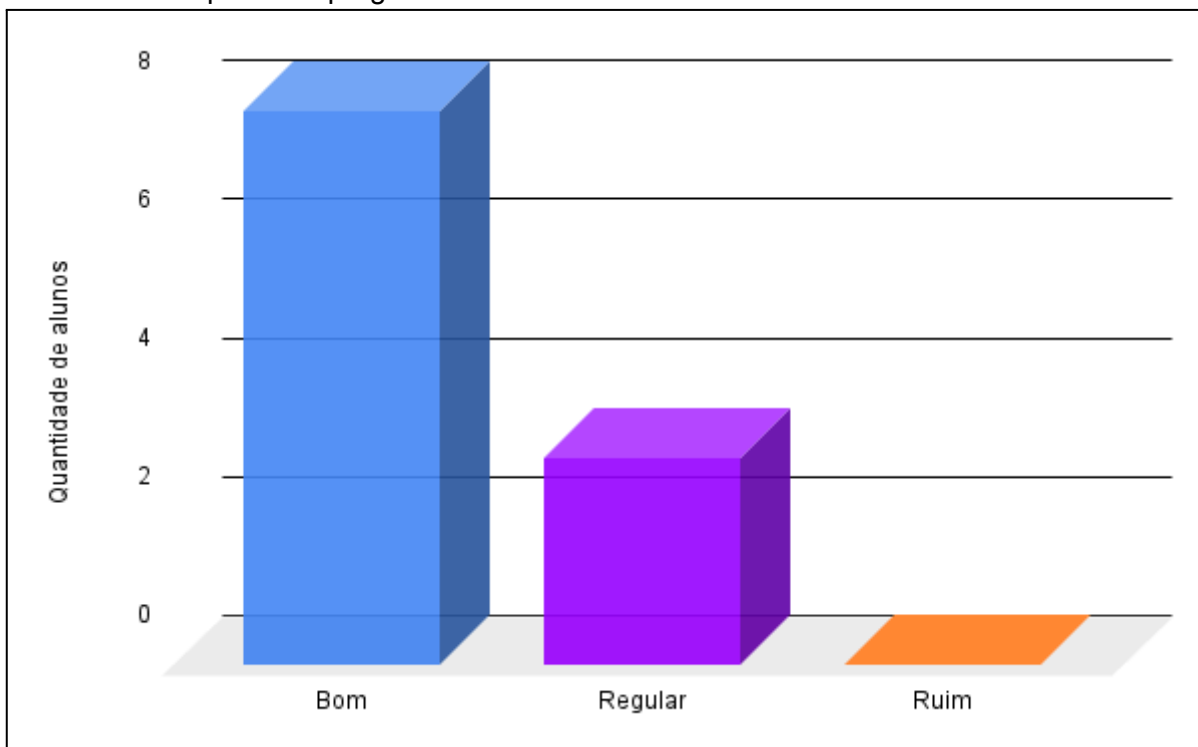
Considerando o contexto do gráfico 6, os resultados indicam uma avaliação predominantemente positiva sobre a pergunta de número seis, a pergunta foi : **“Com relação ao assunto trabalhado em sala com o auxílio do Minecraft, você classifica como?”**. Os(as) alunos(as), ao classificarem a experiência de forma favorável, reconhecem que o uso de ambientes virtuais como o Minecraft torna o conteúdo mais interativo, envolvente e compreensível, o que reforça o impacto positivo da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

Uma grande parte dos alunos indicaram que o auxílio do jogo Minecraft é “Bom”, pois facilita bastante o ensino-aprendizagem em Geografia, enquanto outra parte indicou que era “Regular”.

Essa avaliação demonstra a importância de incorporar metodologias inovadoras ao ensino, principalmente aquelas que dialogam com o universo digital dos estudantes. O uso do Minecraft, nesse caso, não apenas facilitou a assimilação

do conteúdo geográfico, como também contribuiu para tornar as aulas mais dinâmicas, colaborativas e eficazes.

Gráfico 6 - Resposta da pergunta 6.



Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

A pergunta de número sete do questionário foi a seguinte: **“Se você fosse professor, você gostaria de utilizar esse recurso (Minecraft), em sua aula?”**, e o retorno foi positivo, pois todos gostariam de usar esse recurso didático. Aluno **P13**, em sua fala, diz que o Minecraft pode ser relacionado com grande parte das disciplinas escolares, porém, não seria possível fazer uma aplicação da matéria de religião.

Propondo um recurso metodológico, aluno(a) **P14** fala que usaria o jogo Minecraft em sua aula, pois teve uma aula com esse recurso e gostaria que seus futuros alunos tivessem a mesma experiência em sala de aula. Aluno **P15**, fala que acha interessante utilizar o jogo Minecraft em sala, pois é uma metodologia bastante importante para ajudar no ensino-aprendizagem com sua turma, ou seja, facilitando o aprendizado dos seus alunos.

O Minecraft é um recurso que se bem utilizado pode ajudar bastante no ensino-aprendizagem em Geografia, pois muitos alunos possuem dificuldades e utilizar um recurso didático diferente pode melhorar esses déficits no processo educacional.

Quadro 7 - Respostas da pergunta 7.

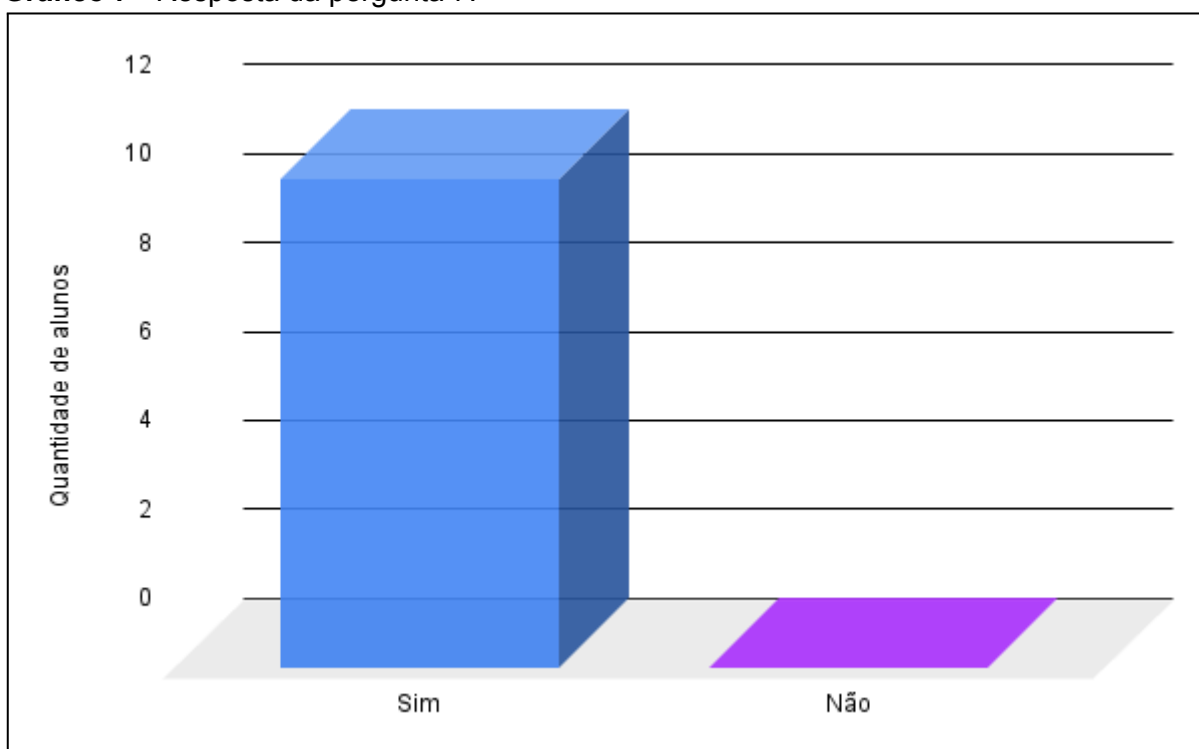
ALUNOS	RESPOSTAS
Aluno(a) P13	“Porque o Minecraft se relaciona bem com todas as matérias como Artes, História, Geografia, Matemática, inglês e etc. Menos com a matéria de Religião”.
Aluno(a) P14	“Sim, porque eu já tive uma aula assim e queria que meus alunos tivessem”.
Aluno(a) P15	“Acho que seria muito interessante”.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

O contexto do gráfico 7 é bastante positivo, pois a pergunta de número sete foi: **“Se você fosse professor, você gostaria de utilizar esse recurso (Minecraft), em sua aula?”**. Todos indicaram que “Sim” que o recurso seria interessante de ser trabalhado e de extrema importância para o desenvolver do aprendizado.

O gráfico 7, indica um ótimo resultados em relação ao Minecraft como recurso didático, ou seja, facilitando e auxiliando os alunos. O recurso didático utilizado na pesquisa foi o Minecraft pensado para ser um facilitador na sala de aula, pois muitos alunos possuem dificuldades na hora de aprender.

Gráfico 7 - Resposta da pergunta 7.

Fonte: Pesquisa Direta, 2024.

Elaboração: Marcos Felipe de Jesus da Silva, abril., 2025.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou que a utilização do jogo Minecraft como recurso didático nas aulas de Geografia contribuiu significativamente para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, atrativo e eficaz.

A experiência realizada com os alunos do 6º ano "C" da Escola Municipal Antônio Amâncio de Melos Bastos demonstrou que, quando bem planejadas e aplicadas, metodologias inovadoras como a gamificação podem despertar maior interesse dos estudantes, facilitar a compreensão dos conteúdos e promover uma aprendizagem mais significativa.

Os resultados obtidos por meio dos questionários revelaram que os alunos não apenas conseguiram relacionar os conceitos geográficos ao universo do jogo, mas também passaram a demonstrar maior motivação em estudar a disciplina, inclusive fora do ambiente escolar. Além disso, a prática possibilitou uma aproximação entre teoria e prática, elemento essencial para uma educação mais crítica e contextualizada.

O Minecraft, pode ser usado em diferentes assuntos da Geografia como cartografia na elaboração de mapas, orientação, curvatura da terra e entre outros. Também podemos utilizar para análises paisagísticas dentro do jogo eletrônico, as questões urbanísticas são um grande ponto a ser levado em consideração, pois o padrão arquitetônico de cada vila muda em relação ao bioma em que ela está inserida.

Outro ponto importante a ser observado no universo do Minecraft são as questões agrárias que o jogo, de forma simbólica, representa por meio da organização das vilas e da relação dos aldeões com a terra. Cada vila apresenta um modo próprio de uso e ocupação do solo, refletindo diferentes formas de manejo e aproveitamento dos recursos naturais disponíveis no bioma onde está inserida.

Por exemplo, aldeões agricultores cultivam alimentos como trigo, cenoura e batata, mostrando uma lógica de subsistência e troca entre os habitantes. O modelo de produção agrícola observado é, muitas vezes, comunitário e voltado para o abastecimento interno da vila, mas também está profundamente ligado à dinâmica

econômica do jogo, onde o sistema de trocas comerciais (escambo) substitui o uso do dinheiro. As transações entre jogadores e aldeões envolvem itens específicos e esmeraldas, incentivando uma leitura crítica sobre valores, escassez e trabalho.

Dentro do Minecraft podemos trabalhar as categorias geográficas como lugar, território, paisagem, região e espaço geográfico, ou seja, o jogo eletrônico traz uma grande contribuição para a Geografia e também para o seu ensino dentro e fora da sala de aula, porém, é necessário criar um passo-a-passo de como aplicar esse recurso didático nas aulas.

Entretanto, é importante destacar que, apesar do potencial pedagógico do Minecraft, sua aplicação exige mediação docente cuidadosa, planejamento e objetivos claros para que não se torne apenas um momento de lazer, mas um verdadeiro instrumento de construção do conhecimento. A fala dos alunos também ressalta a necessidade de equilíbrio, para que o uso da tecnologia não se transforme em distração ou vício.

Portanto, conclui-se que recursos didáticos inovadores, como o Minecraft, representam caminhos promissores para renovar práticas pedagógicas e atender melhor às demandas dos estudantes da contemporaneidade. Para avanços futuros, recomenda-se que mais pesquisas sejam realizadas, ampliando o uso desse recurso para outras áreas do conhecimento e faixas etárias, consolidando a gamificação como uma estratégia efetiva no contexto escolar.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, R. D. A propósito da questão teórico-metodológica sobre o ensino de Geografia. **Terra Livre**, Rio Claro, v. 1, n. 8, p. 1-8, maio. 1991.

CANDIDO, B. S. **O uso do jogo Minecraft como estratégia de ensino e aprendizagem de geografia**. 2022. 72 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Unidade Acadêmica de Geografia, Universidade Federal de Campina Grande, Paraíba, 2022.

CALLAI, H. C. O ensino de geografia: recortes espaciais para análise. **Geografia em sala de aula: práticas e reflexões**, v. 4, p. 57-63, 1998.

CALLAI, H. C. A Geografia e a escola: muda a geografia? Muda o ensino?. **Terra Livre**, n. 16, p. 133-152, 2001.

CAGNINI, H. *et al.* Mundo virtual minecraft: uma experiência no ensino de circuitos digitais. *In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO*, 23. , 2015, Recife. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2015. p. 206-215.

CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. A utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem. *In: I SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA*, v. 684, 2009, Paraná. **Anais [...]**. Paraná: UTFPR, 2009. p. 1-9.

DIAS, N. F.; ROSALEN, M. Minecraft: aprendendo mais com blocos. **Cadernos de Educação**, v. 13, n. 27, p. 158-170, jul/dez. 2014.

NETO, S. S. R. de. *et al.* Jogos educacionais como ferramenta de auxílio em sala de aula. *In: II CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 19, 2013, Campinas. **Anais [...]**. Porto Alegre: SBC, 2013. p. 130-139.

NETO, F. O. L.; BARBOSA, M. E.S. O ensino de geografia na educação básica: uma análise da relação entre a formação do docente e sua atuação na geografia escolar. **Geosaberes: Revista de Estudos Geoeducacionais**, v. 1, n. 2, p. 160-179, jul/dez. 2010.

QUIXABEIRA, D. S. *et al.* Potencial didático do jogo digital Minecraft para ensino de Geografia no nível Fundamental II. **Revista Contemporânea**, v. 3, n. 10, p.1-26, set/out. 2023.

SILVA, M. S. F.; SILVA, E. G. O ensino da geografia e a construção dos conceitos científicos geográficos. *In: VI COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE*, 6, 2012, **São Cristóvão**. Anais [...]. São Cristóvão:UFS, 2012. p. 1-14.

SILVA, A. C. M. *et al.* A importância dos recursos didáticos para o processo ensino-aprendizagem. **Arquivos do MUDI**, v. 21, n. 2, p. 20-31, nov. 2017.

SOUZA, L. C. P.; CANIELLO, A. O potencial significativo de games na educação: análise do Minecraft. **Comunicação & Educação**, v. 20, n. 2, p. 37-46, fev/mar. 2015.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. **Arq Mudi. Maringá, PR**, v. 11, n. 2, p. 110-114, nov. 2007.

TAROUCO, L. M. R. *et al.* Jogos educacionais. **Renote**, Porto Alegre, v.8, n. 1, p. 1-7, mar. 2004.

VERRI, J. B.; ENDLICH, Â. M. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. **Revista Percurso**, v. 1, n. 1, p. 65-83, dez. 2009.

KNITTEL, T. *et al.* Minecraft: experiências de sucesso dentro e fora da sala de aula. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 16, 2017, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: SBC, 2017. p. 789-795.

KAPP, K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.

8. APÊNDICES

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO TCC

1- Durante a apresentação da aula com a temática “Águas continentais” houve um bom entendimento do conteúdo explicado?

SIM () NÃO ()

2- Você conseguiu compreender o conteúdo apresentado durante a aula com os conhecimentos exposto durante o uso do Minecraft?

Não relacionei () () Relacionei pouco
Relacionei parcialmente () Relacionei muito ()

3- Qual a sua visão sobre o jogo Minecraft?

() Bom () Ruim () Regular

Justifique a resposta?

4- O uso do Minecraft ajudou na compreensão do conteúdo geográfico?

Sim () Não ()

Justifique a resposta?

5- A utilização do Minecraft despertou o desejo nas aulas de Geografia?

Sim () Não ()

Justifique a resposta?

6- Com relação ao assunto trabalhado em sala com o auxílio do Minecraft, você classifica como?

() Bom () Ruim () Regular

Justifique a resposta?

7- Se você fosse professor, você gostaria de utilizar esse recurso (Minecraft) em sua aula?

Sim () Não ()

Justifique a resposta?

APÊNDICE B



OFICINA
MiNEGEO