

## **MINECRAFT COMO METODOLOGIA ÁGIL GAMIFICADA PARA REFORÇO ESCOLAR - CONSTRUINDO SABERES POR MEIO DE UMA CIDADE VIRTUAL**

Esp. Júlia da Silva Gularte<sup>1</sup>

Esp. Wilson de Oliveira da Costa<sup>2</sup>

### **RESUMO**

*Este artigo apresenta uma proposta pedagógica inovadora que utiliza o jogo Minecraft como metodologia ágil gamificada para o reforço escolar em turmas do ensino fundamental. A iniciativa foi aplicada com alunos de 6 a 17 anos vinculados ao SCFV – Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos, integrando conteúdos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em uma experiência lúdica e interdisciplinar. A construção coletiva de uma cidade virtual serviu como eixo temático para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e curriculares, com diferenciação entre os modos “pacífico” e “sobrevivência” conforme a faixa etária. Os resultados indicam aumento significativo no engajamento dos alunos, melhoria na compreensão dos conteúdos e fortalecimento da autonomia e da colaboração. A proposta reforça o potencial das tecnologias educacionais como ferramentas transformadoras no processo de ensino-aprendizagem.*

**Palavras-chave:** Minecraft; Gamificação; Reforço Escolar; Tecnologias Educacionais; Interdisciplinaridade.

1. Supervisora de Polo da FAQI (julia.gularte@qi.edu.br)
2. Tutor dos Eixos de Gestão e Tecnologia da FAQI (wilson.costa@qi.edu.br )

**ABSTRACT**

*This article presents an innovative pedagogical approach that employs the game Minecraft as an agile, gamified methodology for academic reinforcement in elementary school classes. The initiative was implemented with students aged 6 to 17, linked to the SCFV – Service for Coexistence and Strengthening of Bonds, integrating content from the National Common Curricular Base (BNCC) into a playful and interdisciplinary experience. The collective construction of a virtual city served as a thematic axis for the development of cognitive, socio-emotional, and curricular skills, with differentiation between the “peaceful” and “survival” modes according to age group. The results indicate a significant increase in student engagement, improved content comprehension, and strengthened autonomy and collaboration. The proposal highlights the potential of educational technologies as transformative tools in the teaching-learning process.*

**Keywords:** Minecraft; Gamification; Academic Reinforcement; Educational Technologies; Interdisciplinarity.

**1. Introdução**

A busca por metodologias inovadoras que motivem o aluno e potencializem o aprendizado tem ganhado força nas últimas décadas. Neste contexto, o presente artigo descreve a aplicação prática do jogo Minecraft como ferramenta pedagógica gamificada em turmas do 1º ao 7º ano do ensino fundamental, com alunos de 6 a 17 anos vinculados ao SCFV – Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos. A proposta integra elementos curriculares previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), utilizando os modos “pacífico” e “sobrevivência” para promover uma abordagem personalizada conforme o nível de maturidade das turmas.

1. Supervisora de Polo da FAQI (julia.gularte@qi.edu.br)
2. Tutor dos Eixos de Gestão e Tecnologia da FAQI (wilson.costa@qi.edu.br )

O projeto tem como eixo central a construção coletiva de uma cidade, onde conteúdos como matemática, geografia, ciências, língua portuguesa e história são trabalhados de maneira lúdica, contextualizada e interdisciplinar.

## **2. Fundamentação Teórica**

A gamificação tem sido reconhecida como uma potente estratégia de ensino por incorporar dinâmicas de jogos ao contexto educacional, promovendo o engajamento, a autonomia e o protagonismo do aluno. Metodologias ágeis inspiradas em práticas como Scrum e Design Thinking permitem maior flexibilidade na gestão de atividades, considerando os interesses e ritmos individuais. Minecraft, nesse cenário, desponta como um ambiente virtual propício à experimentação, à resolução de problemas e à criação colaborativa, favorecendo competências socioemocionais e cognitivas.

A utilização diferenciada entre os modos “pacífico” (para os 1º e 2º anos) e “sobrevivência” (dos 3º ao 7º ano) permite um alinhamento didático adequado ao desenvolvimento infantil, mantendo a mesma lógica de construção coletiva enquanto se exploram habilidades como planejamento, trabalho em equipe, tomada de decisão e responsabilidade.

1. Supervisora de Polo da FAQI ([julia.gularte@qi.edu.br](mailto:julia.gularte@qi.edu.br))
2. Tutor dos Eixos de Gestão e Tecnologia da FAQI ([wilson.costa@qi.edu.br](mailto:wilson.costa@qi.edu.br))

Figura 1 - 6 à 10 anos



### 3. Metodologia

A prática foi realizada em ciclos semanais, com encontros presenciais e momentos virtuais nos quais os alunos acessavam os servidores de Minecraft previamente configurados com recursos adequados à faixa etária. Nas turmas iniciais (1º e 2º ano), o modo pacífico foi adotado para garantir um ambiente livre de perigos, focando na exploração espacial, identificação de formas geométricas, construção de moradias e compreensão de noções básicas de cidadania. Já nas turmas de 3º a 7º ano, o modo sobrevivência foi incorporado como elemento de desafio e autonomia, trabalhando temas como sustentabilidade, recursos naturais, planejamento urbano, empreendedorismo e empatia. A construção da cidade envolveu etapas como escolha de terrenos, distribuição de tarefas, definição de funções e elaboração de regras coletivas.

1. Supervisora de Polo da FAQI (julia.gularte@qi.edu.br)
2. Tutor dos Eixos de Gestão e Tecnologia da FAQI (wilson.costa@qi.edu.br )

Os conteúdos da BNCC foram integrados por meio de atividades contextualizadas, como a criação de uma biblioteca virtual, cálculos de área e perímetro de construções, mapas geográficos locais e produção de textos descritivos e narrativos.

**Figura 2 – 11 à 15 anos**



1. Supervisora de Polo da FAQI ([julia.gularte@qi.edu.br](mailto:julia.gularte@qi.edu.br))
2. Tutor dos Eixos de Gestão e Tecnologia da FAQI ([wilson.costa@qi.edu.br](mailto:wilson.costa@qi.edu.br))

## 4. Resultados e Observações Pedagógicas

Os registros da prática demonstram um aumento significativo na participação dos alunos, inclusive daqueles com histórico de evasão ou baixo rendimento escolar. O envolvimento com o jogo promoveu maior interação entre os pares, melhor compreensão dos conteúdos e desenvolvimento da autoestima. A construção coletiva incentivou o espírito colaborativo e revelou talentos antes pouco explorados, como criatividade na arquitetura dos espaços, liderança nas decisões da comunidade virtual e capacidade de resolução de conflitos.

Notou-se também uma melhoria na organização pessoal e no comprometimento com prazos e metas, elementos fundamentais para o sucesso acadêmico e para o preparo dos alunos para desafios da vida real.

Figura 3 – 15 à 17



### JORNAL DA CIDADE M3

A TURMA JOGOU MINECRAFT, A GENTE TÁ CONSTRUINDO UMA CIDADE EU E A ESTHER NA AULA PASSADA ACHAMOS UMA MAPA NO MAR E FIZEMOS UM CAÇA TESOURO MAIS ANTES DISSO A GENTE FOI ATACADO POR MONSTROS MARINHOS A ANNE FICOU MATANDO VACA O RUAN E O ANTÔNIO SÃO OS QUE CONSTROEM A CASA ONDE A GENTE GUARDA AS COISA DORMIR E ETC



## CONCLUSÃO

A implementação do Minecraft como metodologia ágil gamificada se mostrou altamente eficiente para o reforço escolar, alinhando conteúdos da BNCC a uma abordagem lúdica e participativa. A divisão estratégica entre os modos de jogo conforme a faixa etária permitiu um ambiente seguro e estimulante, que respeita o tempo de aprendizagem de cada aluno. O projeto da construção da cidade revelou-se não apenas uma ferramenta de ensino, mas um espaço simbólico de pertencimento, onde os alunos puderam experimentar a vida em sociedade, os desafios da convivência e a beleza da diversidade. A prática reforça a importância de se investir em tecnologias educacionais que dialoguem com o universo dos estudantes, promovendo uma educação mais significativa, inclusiva e transformadora.

1. Supervisora de Polo da FAQI ([julia.gularte@qi.edu.br](mailto:julia.gularte@qi.edu.br))
2. Tutor dos Eixos de Gestão e Tecnologia da FAQI ([wilson.costa@qi.edu.br](mailto:wilson.costa@qi.edu.br))

## Referências

Neves, P. H. M., Sousa, C. O., Silva, W. S., Santos, W. J. C., & Souza, T. N. M. (2025). ***Ensino Criativo com Minecraft: uma Nova Perspectiva para a Aprendizagem com Tecnologia***. Revista de Gestão e Secretariado, 16(8).

Microsoft Learn. (2025). ***Minecraft 101: Criar uma sala de aula de aprendizagem baseada em jogos***. Guia oficial para educadores

Nunan, V. (2024). ***Minecraft e a Educação Gamificada: Formação dos Profissionais do Amanhã***. Eduvem. Artigo sobre gamificação

Projeto CIVITAS – UFRGS. (2024). ***Simulação de cidades virtuais como prática interdisciplinar***. Blog do AFTM

Neves, J. F., Paiva, R. C. G., Soares, M. E. S. M., Santos, A. C. B. C., & Cananéia, J. N. A. (2017). ***Construindo Cidades Virtuais, Vivenciando Problematizações Reais***. Cadernos de Educação, Saúde e Fisioterapia, 4(8). Revista Rede Unida

**MOJANG STUDIOS**. *Minecraft* [videogame]. Microsoft: Mojang Studios, 2011. Disponível em: <https://www.minecraft.net>

1. Supervisora de Polo da FAQI ([julia.gularte@qi.edu.br](mailto:julia.gularte@qi.edu.br))
2. Tutor dos Eixos de Gestão e Tecnologia da FAQI ([wilson.costa@qi.edu.br](mailto:wilson.costa@qi.edu.br))