



OS MUNDOS VIRTUAIS DO MINECRAFT E O ESPAÇO DA ESCOLA

Leandro Coelho Correia¹
Tânia Maria Hetkowski²

Eixo – Espaço, Memória e (Geo)Tecnologias
Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

Existe uma relação marcante entre a compreensão do espaço com seus desdobramentos sociais e a constituição do ser cidadão e, conseqüentemente, reflexões acerca do espaço e cidadania devem ser iniciadas na escola, pela sua contribuição para a formação do indivíduo como ser cidadão e como produtor de agenciamentos sócio espaciais. As geotecnologias são reconhecidas como potenciais à reflexão sobre o espaço da/na escola, através de práticas pedagógicas inovadoras entre alunos e professores. Assim, este texto apresenta os resultados parciais de uma pesquisa de mestrado que tem por objetivo avaliar o potencial geotecnológico do jogo digital Minecraft. Através de uma abordagem participante o Minecraft foi utilizado para discutir, com alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental, conceitos de localização, orientação espacial, lugar, território e transformação sócio espacial. A etapa de análise de dados da pesquisa se encontra em andamento, mas os resultados aqui apresentados já permitem afirmar o potencial geotecnológico do Minecraft.

Palavras-chave: Minecraft. Mundos Virtuais. Geotecnologias.

Introdução

A percepção do espaço começa, para cada um de nós, nos primeiros momentos de nossa vida, através das percepções que temos do nosso corpo e evolui para o reconhecimento de objetos e ações, com relações espaciais cada vez mais complexas e, posteriormente, para a compreensão da produção do espaço com seus desdobramentos sociais. Santos (2007) argumenta que caminhar rumo a uma consciência crítica sobre o espaço é de fundamental importância para a formação do cidadão e o resgate de um modelo cívico baseado em uma visão comum do mundo e da sociedade. A escola ocupa uma posição estratégica e singular nesse contexto, por ser um espaço de formação cultural, se constituindo como lugar não

¹ UNEB; lccorreia@uneb.br

² UNEB; hetk@uol.com.br

neutro de formação, envolvendo relações complexas entre diferentes sujeitos (alunos, professores, gestores).

O Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos (K-LAB), um projeto articulador do Grupo de Pesquisa em Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC), relacionado ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), reconhece a importância de uma discussão ampla sobre o espaço na escola, buscando o fortalecimento da tríade universidade-escola-comunidade, através do desenvolvimento de pesquisas e práticas pedagógicas baseadas na utilização das geotecnologias.

Nesse sentido, os estudos do K-LAB envolvem o Minecraft como um jogo digital baseado em blocos³ e construído a partir dos conceitos de mundos virtuais (CASTRONOVA, 2001) e jogos de mundo aberto ou *sandbox* (SQUIRE, 2008), com grandes contribuições em contextos sociais e educacionais, neste caso, junto as escolas do município de Salvador/BA, objetivando investigar o potencial geotecnológico do Minecraft e sua capacidade de promover/mediar reflexões sobre o espaço geográfico.

A fase de campo da pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Pública do Município de Salvador/BA e os resultados obtidos até o momento reafirmam o potencial do jogo pesquisado. Desta forma, analisaremos e descreveremos, neste ensaio, os resultados parciais de uma pesquisa de mestrado ainda em andamento.

Metodologia

A abordagem metodológica desta pesquisa está fundamentada na pesquisa participante (BRANDAO, 2006), pela sua contribuição para a construção de uma visão de ciência crítica, transformadora e socialmente contextualizada. O histórico de pesquisas realizadas pelo K-LAB (NASCIMENTO, 2013; REZENDE, 2015) utilizando a abordagem participante reforça nossa opção. O trabalho foi realizado em uma escola onde o GEOTEC possui um histórico de pesquisas bem sucedidas. Os sujeitos foram estudantes de três turmas do ensino fundamental, sendo duas do 4º ano e uma do 5º ano, totalizando 96 crianças com idades variando de 9 a 11 anos.

Foram realizados 36 encontros formativos. As crianças participaram utilizando *tablets* da própria escola, com o Minecraft instalado. Os *tablets* foram conectados através de dois roteadores WiFi (sem a necessidade de acesso à Internet). Os mundos virtuais do Minecraft

³ De forma similar aos blocos de montar, todo o cenário do Minecraft é formado por uma composição de blocos, que podem ser modificados pelo jogador.

foram compartilhados com todos os participantes do encontro e exibidos através de um projetor. O pesquisador também atuou como jogador, conectado ao mesmo mundo virtual dos alunos. A visão do pesquisador no jogo foi exibida no projetor para os demais participantes. Os alunos de cada turma foram divididos em dois grupos, de forma que o número máximo de participantes por encontro fosse pequeno (média de 15 alunos). A participação dos estudantes nos encontros foi voluntária.

Foram definidas cinco categorias de análise que permitiram estabelecer uma relação entre a experiência proporcionada pelo Minecraft e o seu potencial geotecnológico: elementos do espaço geográfico natural - a relação entre o sujeito e os elementos materiais presentes na natureza e representados no jogo; localização e orientação espacial - a capacidade de se localizar através de mapas, coordenadas geográficas e estabelecer pontos de referência; lugar - o espaço dotado de significado e carga simbólica; território: a projeção espacial de uma relação de poder, uma relação social especializada; transformação - o comportamento inerentemente humano de constituir dinamicamente o espaço a partir de modificações (construções, manufatura).

Os encontros formativos foram baseados em cinco temas (Busca aos Biomas, Meu Canto, Caça ao Tesouro, Nossa Escola e Nossa Vila) com o objetivo de estimular comportamentos relacionados às categorias de análise.

Resultados e Discussão

Foram realizados 36 encontros formativos durante o segundo semestre de 2018. Somados, os registros de áudio e capturas vídeo totalizam mais de 40 horas. Dos encontros previstos, foram realizados 6 com o tema “Busca aos Biomas”, 12 com o tema “Meu Canto”, 6 com o tema “Caça ao Tesouro”, 8 com o tema “Nossa Escola” e 2 com o tema “Nossa Vila”.

Os encontros formativos apresentaram evidências relacionadas às categorias de análise. Começando pela identificação de elementos do espaço geográfico natural, ponto chave do encontro “Busca aos Biomas”, expressões de surpresa, admiração, frustração ou apreensão marcaram as relações dos participantes com os ciclos de dia e noite, as mudanças no tempo e a satisfação de encontrar um novo bioma no jogo e relatar para toda a turma.

No primeiro encontro formativo da pesquisa os participantes vivenciaram a descoberta do espaço no mundo virtual, reproduzindo o comportamento descrito por Almeida e Passini (2015) para nossa jornada pessoal de descoberta do espaço durante a infância. A necessidade de reconhecimento do seu próprio personagem foi o ponto de partida, seguido de

uma atitude de observação dos objetos à sua volta, em um processo de descentralização que permitiu uma posterior exploração do mundo virtual.

A categoria “localização e orientação espacial” se apresentou nesse momento. Os alunos partiam em busca dos biomas e estabeleciam pontos de referência que lhes permitissem um reagrupamento posterior. Um mapa, fornecido pelo próprio jogo, permitiu que os alunos percebessem a localização dos demais jogadores e realizassem reagrupamentos por iniciativa própria ou por solicitação dos pesquisadores.

Os comportamentos apresentados dialogam com Almeida e Passini (2015) no que diz respeito ao processo de reconstrução constante do espaço que a criança realiza na busca de uma concepção espacial mais ampla. Os encontros do tema “Nossa Escola” trouxeram contribuições adicionais à categoria “localização e orientação espacial” por esse ter sido o único tema que abordou, de forma mandatária, a representação, dentro do mundo virtual, de objetos do mundo real, nesse caso, as edificações da escola. A busca de uma representação coerente, a partir de medidas coletadas pelos próprios alunos em passeios pela escola, permitiu o exercício de projeção e redução, duas habilidades apontadas por Almeida e Passini (2005) como fundamentais para a construção de representações cartográficas.

As categorias “Lugar” e “Território” ficaram evidenciadas nos encontros do tema “Meu Canto”. Casas em árvores, superconstruções e uma mansão exclusiva para cães são alguns exemplos produzidos durante os encontros, capturando dentro do jogo expectativas e frustrações dos participantes.

O conceito de lugar como um espaço dotado de significado e carga simbólica (SOUZA, 2016) fica evidente nas representações e no discurso dos alunos. As discussões de natureza territorial surgiram no estabelecimento da vizinhança. Apesar dos mundos de Minecraft possuírem uma ampla área para construção, alguns participantes decidiram estabelecer suas construções adjacentes à construção de outro aluno. Essa atitude, que indicou uma possível necessidade de afirmação territorial, gerou discussões importantes entre os participantes, pautadas na legitimação ou não das construções realizadas.

O conceito de território aqui está coerente com Souza (2016) como a projeção social de uma relação de poder e as discussões sobre território durante os encontros tiveram como consequência, de um lado, comportamentos de ruptura (alunos que se afastaram para realizar suas construções em outro espaço) e, de outro, comportamentos de cooperação e solidariedade.

Apesar da categoria “Transformação” ter apresentado evidências em todos os encontros, os temas “Caça ao Tesouro” e “Nossa Vila” se destacaram nessa categoria. Como

esses temas tinham como objetivo transformações específicas solicitadas pelo pesquisador, os participantes tiveram a oportunidade de compreender e exercitar o complexo sistema de progressão oferecido pelo Minecraft para a realização de construções mais sofisticadas. Os encontros envolveram a busca de matéria-prima e a construção de objetos úteis no jogo (ferramentas, armaduras, armas, baús, camas, etc) a partir de um processo de transformação em mesas de trabalho e fornos. A progressão de blocos do jogo, a necessidade dos instrumentos e os processos de transformação foram discutidos com os alunos ao longo dos encontros, permitindo uma reflexão sobre o trabalho e a produção do espaço (SANTOS, 2007).

Conclusões

Embora a fase de análise dos dados coletados não tenha sido plenamente concluída, percebemos, preliminarmente, que há conjunto amplo de evidências que reafirmam a hipótese de que o Minecraft possui um grande potencial geotecnológico, através da demonstração de resultados coerentes com todas categorias de análise escolhidas, desenvolvidas nos encontros formativos com os alunos. Os resultados desta pesquisa apontam para desdobramentos que permitem uma exploração em profundidade de cada uma das categorias de análise e promovam a utilização do Minecraft, no contexto das geotecnologias, em sala de aula, de maneira mais sistemática.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rosângela; PASSINI, Elza. **O espaço geográfico: ensino e representação**. 15. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2015. ISBN: 9788585134471.

BRANDAO, Carlos Rodrigues. A pesquisa participante e a participação na pesquisa: um olhar entre tempos e espaços a partir da América Latina. In: BRANDAO, C; STRECK, D. (org.). Pesquisa participante: **A partilha do saber**. Aparecida, São Paulo: Ideias & Letras, 2006. p. 17–54.

NASCIMENTO, Fabiana. **Educação cartográfica e itinerários do espaço: tecendo vias e práticas à concepção do jogo-simulador Kimera**. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Bahia, 2013.

REZENDE, André Luiz Andrade. **Jogo-simulador Kimera como proposição geotecnológica para o entendimento do espaço**. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade do Estado da Bahia, Salvador, Bahia, 2015.

SANTOS, Milton. **O espaço do cidadão**. 7. ed. São Paulo: Editora da Universidade do Estado de São Paulo (EDUSP), 2007. ISBN: 9788531409714.

SOUZA, Marcelo de. **Os Conceitos Fundamentais da Pesquisa Socio-Espacial**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2016. ISBN: 9788528617320.

SQUIRE, Kurt. Open-ended video games : a model for developing learning for the interactive age. In: SALEN, K. (Ed.). **The ecology of games: connecting youth, games, and learning**. Cambridge: MIT Press, 2008. p. 167–198. ISBN 9780262693646.