

Submission: 17/03/2025;  
Camera ready: 31/Jul/2025;

1<sup>st</sup> round notif.: 06/05/2025;  
Edition review: 16/Sep/2025;

New version: 10/06/2025;  
Available online: 16/Sep/2025;

2<sup>nd</sup> round notif.: 28/07/2025  
Published: 16/Sep/2025

## **Dos minérios às pedras preciosas: O que dizem as teses e dissertações brasileiras sobre o jogo Minecraft? Um estado da arte de 2014 a 2024**

**Title: From ores to precious stones: What do Brazilian theses and dissertations say about the game Minecraft? A state of the art from 2014 to 2024**

**Título: De los minerales a las piedras preciosas: ¿Qué dicen las tesis y dissertaciones brasileñas sobre el juego Minecraft? Un estado del arte de 2014 a 2024**

*Rodrigo Ferreira Marinho  
Instituto Federal de Goiás (IFG – Câmpus Jataí)  
ORCID: [0009-0004-8496-2481](https://orcid.org/0009-0004-8496-2481)  
[rodrigo.marinho@ifg.edu.br](mailto:rodrigo.marinho@ifg.edu.br)*

*Rodrigo Claudino Diogo  
Instituto Federal de Goiás (IFG – Câmpus Anápolis)  
ORCID: [0000-0001-6955-9484](https://orcid.org/0000-0001-6955-9484)  
[rodrigo.diogo@ifg.edu.br](mailto:rodrigo.diogo@ifg.edu.br)*

### **Resumo**

*Os jogos eletrônicos são parte da realidade de muitos estudantes e têm sido usados para fins educacionais, este é o caso do jogo Minecraft. Lançado em 2009, o jogo tem mais de 40 milhões de jogadores e vem sendo utilizado em pesquisas educacionais desde seu lançamento, nesse sentido, este estudo analisou teses e dissertações disponíveis nos bancos de dados da Capes e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) para entender como o jogo está sendo utilizado na educação. Foram seguidos os procedimentos de Romanowski (2002) e a análise de conteúdo de Bardin (2016) para organizar, explorar e interpretar o material coletado. Foram analisadas 51 pesquisas, entre teses e dissertações, encontradas no período de 2014 até 2024. Identificamos as formas com que o jogo foi usado nas pesquisas, as áreas de estudo, os tipos de pesquisa, os instrumentos de coleta de dados e os níveis de ensino. Por fim, realizamos uma análise dos autores mais citados nas pesquisas, assim como as referências mais utilizadas. Concluímos que o jogo Minecraft tem grande potencial para uso educacional, com diversas possibilidades de aplicação em diferentes áreas do conhecimento, além de identificar possíveis caminhos para pesquisadores que gostariam de utilizar este jogo para fins educacionais.*

**Palavras-Chave:** Minecraft; Estado da arte; Dissertações; Teses.

### **Abstract**

*Electronic games are part of the reality of many students and have been used for educational purposes, this is the case of the game Minecraft. Launched in 2009, the game has more than 40 million players and has been used in educational research since its launch, in this sense this study analyzed theses and dissertations available in the Capes databases and the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD) to understand how the game is being used in education. The procedures of Romanowski (2002) and the content analysis of Bardin (2016) were followed to organize, explore and interpret the collected material. 51 researches were analyzed, including theses and dissertations, found in the period from 2014 to 2024. We identified the ways in which the game was used in the research, the areas of study, the types of research, the data collection instruments and the levels of education. Finally, we conducted an analysis of the most cited authors in the surveys, as well as the most used references. We conclude that the game Minecraft has great potential for educational use, with several possibilities of application in different areas of knowledge, in addition to identifying possible paths for researchers who would like to use this game for educational purposes.*

**Keywords:** Minecraft; State of the art; Dissertations; Theses.

## Resumen

*Los juegos electrónicos forman parte de la realidad de muchos estudiantes y han sido utilizados con fines educativos, este es el caso del juego Minecraft. Lanzado en 2009, el juego cuenta con más de 40 millones de jugadores y ha sido utilizado en investigación educativa desde su lanzamiento, en este sentido este estudio analizó tesis y disertaciones disponibles en las bases de datos de la Capes y en la Biblioteca Digital Brasileña de Tesis y Disertaciones (BDTD) para comprender cómo se está utilizando el juego en la educación. Se siguieron los procedimientos de Romanowski (2002) y el análisis de contenido de Bardin (2016) para organizar, explorar e interpretar el material recopilado. Se analizaron 51 investigaciones, entre tesis y disertaciones, encontradas en el período de 2014 a 2024. Se identificaron las formas en que se utilizó el juego en la investigación, las áreas de estudio, los tipos de investigación, los instrumentos de recolección de datos y los niveles de educación. Por último, se realizó un análisis de los autores más citados en las encuestas, así como de las referencias más utilizadas. Se concluye que el juego Minecraft tiene un gran potencial para el uso educativo, con varias posibilidades de aplicación en diferentes áreas del conocimiento, además de identificar posibles caminos para los investigadores que quisieran utilizar este juego con fines educativos.*

**Palabras clave:** Minecraft; Estado de la técnica; Disertaciones; Tesis

## 1 Introdução

Atualmente os jogos eletrônicos são parte da realidade de muitos estudantes, desde os anos iniciais, seja por meio de *smartphones*, *tablets* ou computadores. Muitos desses jogos possuem realidades que são muito semelhantes ao mundo real. Esse é o caso do *Minecraft*<sup>1</sup>, cuja desenvolvedora convida os jogadores em seu *site* a jogar dizendo:

“[...] Construa tudo que você possa imaginar, descubra mistérios assustadores e sobreviva à noite no melhor jogo do tipo livre. No *Minecraft*, cada jogada é diferente e aventuras inesquecíveis aguardam em cada canto. Explore e crie seu caminho em um mundo infinito que você pode construir, um bloco de cada vez.” *Minecraft* (2025)

O jogo, que teve sua primeira versão lançada em 2009 e recebe atualizações constantes desde então, também tem sido usado para fins educacionais. Knittel et al. (2017) citam que o jogo já alcança mais de 40 milhões de jogadores em todo o mundo.

Considerando o potencial de *Minecraft* para a Educação, buscamos aqui entender de que forma o jogo *Minecraft* está sendo utilizado nas pesquisas de mestrado e de doutorado. Para isso, analisamos as teses e dissertações disponíveis nos bancos de dados “Catálogo de Teses e Dissertações” da Capes e “Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações” (BDTD) mantida pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT).

Para a realização deste estado da arte, seguimos os procedimentos de Romanowski (2002), que cita os seguintes passos:

- definição dos descritores para direcionar as buscas a serem realizadas;
- localização dos bancos de pesquisas
- estabelecimento de critérios para a seleção do material que compõe o *corpus* do estado da arte;
- levantamento de teses e dissertações catalogadas;
- leitura das publicações com elaboração de síntese preliminar, considerando o tema, os objetivos, as problemáticas, metodologias, conclusões, e a relação entre o pesquisador e a área;
- organização do relatório do estudo compondo a sistematização das sínteses, identificando as tendências dos temas abordados e as relações indicadas nas teses e dissertações;
- análise e elaboração das conclusões preliminares.

Para realizar a busca, cujos dados extraídos datam de 15 de janeiro de 2025, foi utilizada a ferramenta tecnológica BusCad (Mansur e Altoé, 2021). Utilizando o descritor: “*Minecraft*”, sem nenhum recorte temporal. A ferramenta registrou 47 trabalhos na base da Capes e 39 na BDTD.

Considerando os registros duplicados, dos 86 resultados iniciais, restaram 47 na Capes e sete no BDTD, totalizando 54 trabalhos, destes, três trabalhos foram removidos da análise: (Massa, 2019) e (Silva, 2019) por não tratar de *Minecraft*, mas sim do programa *Scratch* e (Braga, 2019) que cita *Minecraft* apenas como referência pictográfica dos desenhos feitos pelos discentes.

Além disso a dissertação de Monte (2023) não está com divulgação autorizada. Para esse caso, entretanto, algumas análises foram possíveis tendo como base as informações disponíveis na página da Capes, tais como resumo, título, ano de publicação, tipologia (mestrado ou doutorado), entre outros. Todas as referências dos trabalhos analisados estão listadas no apêndice.

<sup>1</sup> O jogo está disponível em duas plataformas, ou sistemas, *Java* e *Bedrock*, a primeira, remonta às primeiras versões do jogo criado pela desenvolvedora Mojang em 2009 e só funciona em computadores, até 2017 era chamada apenas de *Minecraft*. A segunda é multiplataforma e foi lançada em 2016. A partir deste ano, há sempre duas versões: *Minecraft Java* e *Minecraft Bedrock*, atualmente o nome *Bedrock* foi suprimido e agora o nome vem acompanhado da plataforma, por exemplo *Minecraft for Windows*. Além disso, há uma versão chamada *Minecraft Education Edition*, proposta para fins educacionais também lançada em 2016 que é baseada na versão *Bedrock*. Todas as versões contam com os mesmos recursos. Os recursos da versão educacional podem ser habilitados nas outras versões por meio do menu de configurações.

Ressaltamos que a escolha, nesse artigo, de analisarmos apenas teses e dissertações visou analisar especificamente, este tipo de trabalho acadêmico e suas características de pesquisa, características estas que são divergentes de artigos em periódicos, trabalhos em eventos etc. Além disso o *corpus* de análise utilizado (51 trabalhos) constitui por si só, um volume de dados bastante extenso, nesse sentido, entendemos ser mais adequado, outro estado da arte com foco nos demais tipos de trabalho.

Considerando que a finalidade deste artigo foi “entender de que forma o jogo *Minecraft* está sendo utilizado nas pesquisas de mestrado e de doutorado”, optamos por usar apenas a *string* de busca “*Minecraft*” nas bases de dados, pois dessa forma todos os trabalhos com o termo seriam retornados, incluir *strings* mais específicas tais como *Minecraft AND Educação*, por exemplo, apenas iriam reduzir o *corpus*, sem incluir outros trabalhos.

Neste artigo, nos títulos das seções, buscamos fazer uma analogia de termos usados no jogo com as teses e dissertações, que são os minérios que buscamos encontrar ao fazer o estado da arte. Iniciando pela próxima seção “2 A busca pelos minérios”, ressaltamos que os minérios são recursos encontrados no *Minecraft*, essenciais para o progresso do jogador no jogo, quando minerados, podem ser extraídos e utilizados pelo jogador para os mais diferentes fins, da mesma forma que as teses e dissertações que buscamos para compor este estado da arte.

Na seção 3 “Separando os minérios” buscamos separar os trabalhos por áreas de estudo para posteriormente categorizá-los na seção 4 “Categorizando os minérios”, desta categorização emergiram três subseções, sendo a primeira “4.1 Os minérios não valiosos”, em que usamos o termo “não valiosos”, para indicar que não são valiosos para o foco deste artigo (uso educacional do *Minecraft*), mas isso não quer dizer que estas produções não tenham valor em outras áreas. Na segunda subseção “4.2 Lapidação dos minérios educacionais” buscamos fazer referência às teses de dissertações com foco em uso educacional do jogo *Minecraft*, e por isso, tal como um minério bruto ao ser lapidado produz pedras preciosas, a lapidação dos “minérios educacionais” trará as joias valiosas para a área.

A subseção 4.2 gerou mais duas subseções “4.2.1 As pedras preciosas produzidas”, em que entendemos que os autores ao buscarem possíveis usos do jogo *Minecraft* com finalidade educacional, estão produzindo pedras preciosas para a área e a segunda “4.2.2 As pedras preciosas produzidas e utilizadas” em que acrescentamos o termo “utilizadas” nesta seção em comparação com a anterior para distinguir os trabalhos que foram aplicados dos que não foram.

A terceira e última subseção “4.3 Polimento e produção de joias” visa trazer análises buscando encontrar relações entre as teses e dissertações que não foram exploradas nas seções anteriores (4.1 e 4.2), numa analogia ao polimento e produção de joias, a partir de pedras preciosas.

Por fim, concluímos este artigo com a seção “5 Minerando considerações” em que, seguindo a mesma analogia das seções anteriores, fazemos referência à mineração dentro do jogo *Minecraft* e aos desdobramentos disso a partir dos minérios encontrados, iremos nesta seção novamente “minerar” para trazer considerações a respeito das teses e dissertações analisadas. Após esta seção são trazidas as referências usadas neste artigo.

## 2 A busca pelos minérios

Em conjunto com o preconizado por Romanowski (2002) utilizamos como metodologia neste levantamento a análise de conteúdo de Bardin (2016), por nos permitir nas três fases cronológicas apontadas por ela (1. pré-análise; 2. a exploração do material e 3. o tratamento dos resultados), a organização, exploração e interpretação do material coletado.

Ressaltamos que, tendo como base a metodologia de análise (Bardin, 2016) escolhida e tipo de pesquisa (estado da arte), os critérios metodológicos que direcionam este estudo emergem da finalidade estabelecida inicialmente e posteriormente das fases da análise de conteúdo como detalharemos a seguir.

A fase de pré-análise (Bardin, 2016) é composta pela busca, levantamento, tabulação e filtros iniciais dos dados das teses e dissertações nas bases de dados disponíveis. A partir desses dados partimos para a exploração do material (Bardin, 2016), etapa na qual buscamos identificar e criar categorias para entendermos como foram realizadas as pesquisas que utilizaram o jogo *Minecraft* no Brasil, no período de 2014 a 2024.

Partimos de duas categorias iniciais (pesquisas com e sem fins educacionais) e notamos que emergiram novas categorias à medida que nos aprofundamos na leitura das pesquisas. Entendemos que estas novas categorias já são manifestações do tratamento de resultados (Bardin, 2016) em conjunto com todas as informações que emergiram dos dados. Uma síntese do caminho analítico percorrido e das categorias está apresentada na Figura 1, a seguir.

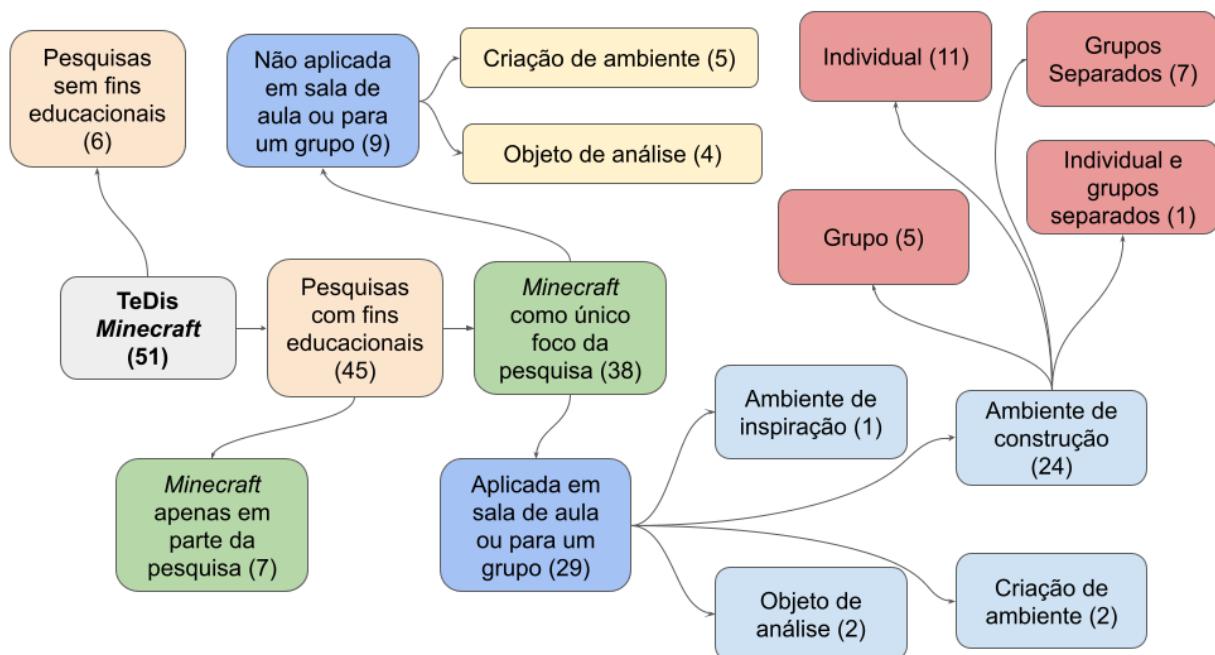
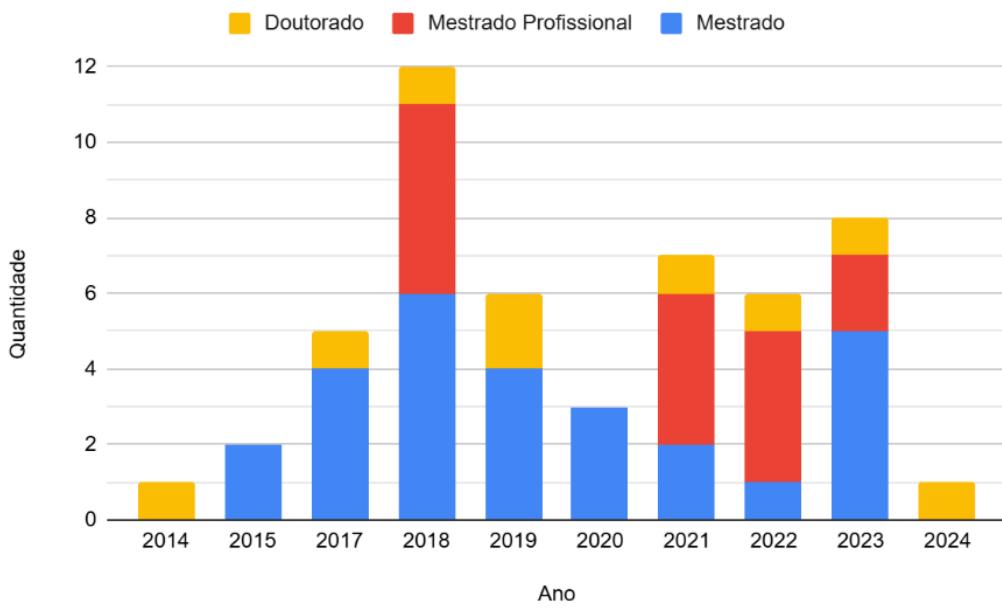


Figura 1 - Percurso de análise das teses e dissertações a respeito de *Minecraft* – Fonte: Os autores

Na Figura 1, as cores usadas indicam categorias e/ou etapas da análise, começando em cinza com os dados iniciais, na sequência, em laranja, a separação em pesquisas sem e com fins educacionais. Em verde temos a diferenciação entre pesquisas nas quais o *Minecraft* está, ou não, em destaque ou não para *Minecraft*. Dentre as pesquisas com foco no *Minecraft*, identificamos as pesquisas aplicadas - retângulo em azul, ou não, em sala de aula ou em um grupo de estudantes. A partir destas duas categorias, emergiram a identificação de como o jogo é utilizado, em amarelo e azul claro e por fim, para o maior tipo de uso, a forma de aplicação em vermelho.

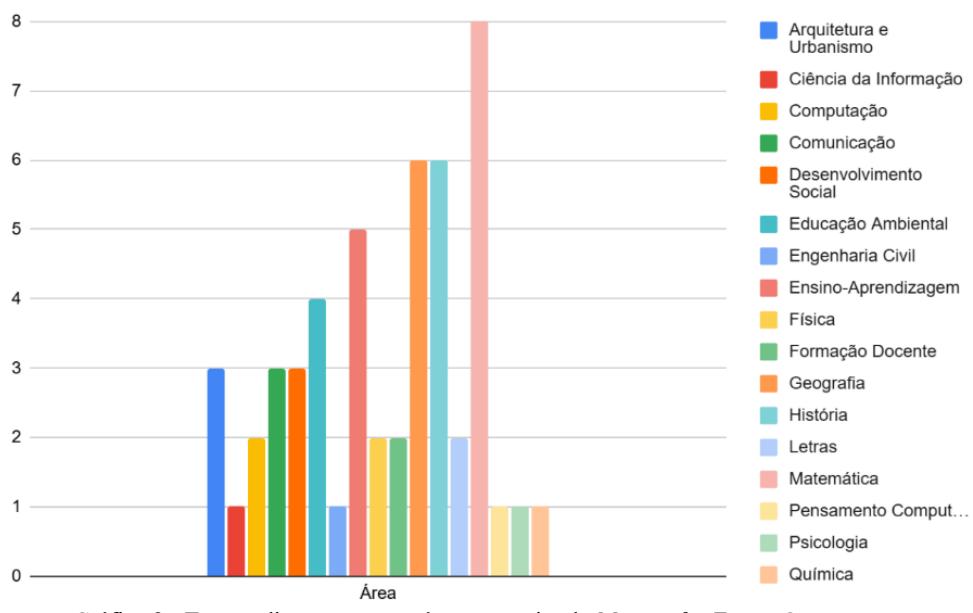
Do total de teses e dissertações analisadas (51), 18% são teses (9) e 85% são dissertações (42), sendo que 29% dessas são de programas profissionais (15) e 53% de programas acadêmicos (27). A seguir o Gráfico 1 com os dados consolidados por tipologia e por ano.



A análise das teses e dissertações será feita em conjunto neste artigo para que possam ser agrupadas de acordo com as categorias criadas (Figura 1), mas sempre que for relevante, faremos a identificação de cada tipo.

### 3 Separando os minérios

A análise dos quantitativos por ano mostra que o tema é atual e desperta o interesse da comunidade acadêmica possuindo tanto teses quanto dissertações publicadas em praticamente todos os anos. A respeito deste interesse, analisamos e categorizamos os trabalhos em áreas de estudo, identificadas a partir da leitura dos trabalhos, conforme mostramos no Gráfico 2 a seguir:



No Quadro 1 a seguir, podemos ver os trabalhos por área e as respectivas referências, que constam no apêndice.

Quadro 1 - Teses e dissertações por área a respeito de *Minecraft*.

Área	Trabalhos
Arquitetura e Urbanismo	Frassi (2023), Santos (2017a) e Santos (2022)
Ciência da Informação	Jerez (2021)
Computação	Gibaut (2018) e Santos (2015)
Comunicação	Correa (2017), Gomes (2018) e Sousa (2014)
Desenvolvimento Social	Maturana (2020), Rocha (2023) e Santos (2018)
Educação Ambiental	Lara (2019), Madruga (2018), Moraes (2018) e Silva (2022)
Engenharia Civil	Ávila (2023)
Ensino-Aprendizagem	Goes (2018), Lago (2020), Lima (2019), Lobato (2024) e Souza (2018)
Física	Pastori (2023) e Nadolny (2022)
Formação Docente	Dechamps (2021) e Schimidt (2017)
Geografia	Carneiro (2019), Correia (2019), Rapanos (2023), Santos (2017b), Sena (2019) e Silva (2021)
História	Albernaz (2022), Dimbarre (2021), Freitas (2018), Monte (2023), Silveira (2021) e Torquato (2018)
Letras	Francisco (2018) e Pinto (2021)
Matemática	Boito (2018), Bulla (2020), Giron (2019), Lichoti (2022), Moura (2023), Silva (2017), Silva (2018b) e Vieira (2022)
Pensamento Computacional	Rosa (2021)
Psicologia	Ramos (2015)
Química	Moreira (2023)

Fonte: Os autores

## 4 Categorizando os minérios

A primeira categoria que emergiu durante a exploração do *corpus* foi a de uso do *Minecraft* para fins educacionais. Vale destacar que não foram localizados trabalhos das áreas de ciência da informação, computação e comunicação que façam uso educacional do *Minecraft*. Todas as demais áreas apresentam trabalhos com finalidade educacional.

### 4.1 Os minérios não valiosos

No contexto deste trabalho foram encontrados 6 minérios não valiosos, sendo 4 teses e 2 dissertações que não tratam do uso educacional do *Minecraft*. Na área de Ciência da informação temos a tese de Jerez (2021), que analisa o comportamento informacional dos jogadores (como eles trocam e lidam com as informações a respeito do jogo). Na área da Computação, as dissertações de Santos (2015) e Gibaut (2018) desenvolvem aplicações de programação no jogo.

Além disso, as teses da área de comunicação (Gomes, 2018), (Correa, 2017) e (Sousa, 2014) também se enquadram nas exceções. A primeira analisa como o jogo impõe que o jogador não seja o centro do seu funcionamento (descentralização) e as consequências disto na comunicação. Já Correa (2017) avalia as relações entre jogar e se comunicar.

Sousa (2014) analisa as mediações interacionais de comunicação e de produção de sentido dos jogadores, e obtém como resultado que o jogo *Minecraft* sendo “uma vez gerativo de vivências, vínculos, sociabilidades, narratividades pode ser deslocado de sua função primeira de entretenimento e lazer para emprestar sua retórica e sua potencialidade cognitiva para outros campos.” (Sousa, 2014, p. 209).

Esse resultado, de Sousa (2014), apesar de não ser de uma pesquisa da área educacional,

mostra que o *Minecraft* poderia ser usado em outras áreas, tais como ensino-aprendizagem, reforçando nossos dados encontrados para essa potencialidade, visto que a maioria das teses e dissertações analisadas possuem finalidades educativas, perfazendo o total de 88% (45 de 51) do *corpus* analítico. A respeito destes trabalhos, iremos realizar uma análise mais detalhada a seguir.

#### 4.2 Lapidação dos minérios educacionais

Dentre as teses e dissertações com fins educacionais que citam *Minecraft*, notamos dois grupos distintos, o primeiro são os trabalhos que usam o *Minecraft* apenas em parte da pesquisa ou em conjunto com outros jogos, esses são sete trabalhos (16%) e podem ser vistos no Quadro 2, onde também detalhamos como o jogo é usado nestes casos:

Quadro 2 - Teses e dissertações com fins educacionais e uso de *Minecraft* apenas em parte da pesquisa ou em conjunto com outros jogos.

Área	Trabalhos	Como o <i>Minecraft</i> é utilizado na pesquisa?
Arquitetura e Urbanismo	Frassi (2023)	<i>Minecraft</i> foi ferramenta para a etapa de intervenção e planejamento territorial realizada na pesquisa. O trabalho visou estudar o interesse, engajamento e contribuições no planejamento territorial de crianças na comunidade em que vivem.
	Santos (2017a)	Uso do jogo como plataforma de criação e exposição de arte construídas pelo pesquisador com base em um livro literário.
Desenvolvimento Social	Rocha (2023)	Análise de vídeos de <i>Minecraft</i> de um canal do <i>Youtube</i> com finalidade de verificar influências sobre público infantil.
Educação Ambiental	Silva (2022)	<i>Minecraft</i> foi usado para a produção de material instrucional no formato de vídeo produzido pela pesquisadora a respeito de reprodução, abelhas polinizadoras e preservação do meio ambiente. Disponível em ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=81e2uBeI7PE">https://www.youtube.com/watch?v=81e2uBeI7PE</a> ) Acesso em 07/02/2025.
Ensino-Aprendizagem	Lobato (2024)	Análise dos vídeos de um <i>Youtuber</i> que jogava <i>Minecraft</i> .
Física	Pastori (2023)	Ambiente de construção de uma das etapas da pesquisa, em substituição à construção de maquetes, em virtude do ensino remoto emergencial. Traz como produto educacional <sup>2</sup> , anexado à dissertação, um guia de uma aplicação de PBL (Aprendizagem baseada em problemas).
Geografia	Carneiro (2019)	<i>Minecraft</i> foi um dos diversos jogos usados na pesquisa feita para, a partir de diagnóstico com discentes do Ensino Fundamental II, analisar de que forma os jogos eletrônicos podem ajudar no conhecimento de Geografia, especificamente nos temas de espaço, paisagem e orientação cartográfica.

Fonte: Os autores

O outro grupo são aqueles que têm o jogo como único foco ou como elemento principal na pesquisa, somando 38 trabalhos (86%), que podem ser vistos no Quadro 3:

Quadro 3 - Teses e dissertações com fins educacionais e uso de *Minecraft* como foco principal

Área	Trabalhos
Arquitetura e Urbanismo	Santos (2022)
Desenvolvimento Social	Maturana (2020) e Santos (2018)
Educação Ambiental	Lara (2019), Madruga (2018) e Moraes (2018)
Engenharia Civil	Ávila (2023)
Ensino-Aprendizagem	Goes (2018), Lago (2020), Lima (2019) e Souza (2018)

<sup>2</sup> Um produto educacional, obrigatório nos programas de pós-graduação profissionais, é de certa forma uma materialização dos resultados da pesquisa, que é devolvido ao meio educacional, podendo ser por exemplo: sequência didática, aplicativo computacional, jogo, vídeos, exposição, entre outros.

Área	Trabalhos
Física	Nadolny (2022)
Formação Docente	Dechamps (2021) e Schimidt (2017)
Geografia	Correia (2019), Rapanos (2023), Santos (2017b), Sena (2019) e Silva (2021)
História	Albernaz (2022), Dimbarre (2021), Freitas (2018), Monte (2023), Silveira (2021) e Torquato (2018)
Letras	Francisco (2018) e Pinto (2021)
Matemática	Boito (2018), Bulla (2020), Giron (2019), Lichoti (2022), Moura (2023), Silva (2017), Silva (2018b) e Vieira (2022)
Pensamento Computacional	Rosa (2021)
Psicologia	Ramos (2015)
Química	Moreira (2023)

Fonte: Os autores

Estes dados reforçam o potencial de *Minecraft* como uma boa ferramenta para a educação, pois a maioria dos trabalhos que o citam, fazem uso dele de forma protagonista em suas pesquisas.

Em relação a esses 38 trabalhos, iremos realizar mais algumas categorizações, a primeira delas é a respeito de pesquisas que foram aplicadas em sala de aula ou para um grupo voltado para fins educacionais, nesse critério, temos 9 dissertações que não foram aplicadas e 29 trabalhos que foram. Um detalhamento por tipologia segue no Gráfico 3:

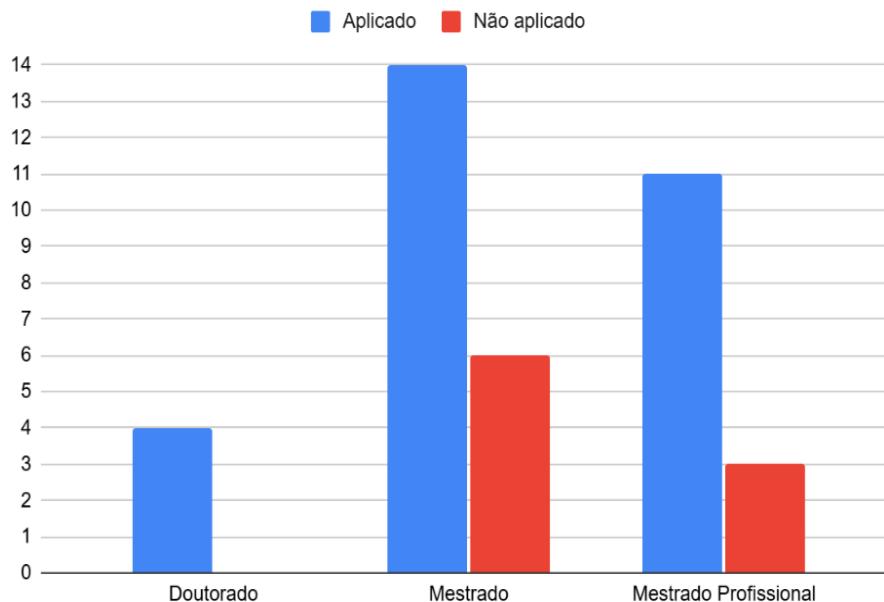


Gráfico 3 - Teses e dissertações com finalidades educacionais por tipologias aplicadas ou não em sala de aula ou grupo - Fonte: Os autores

É necessário destacar que não foi encontrada nenhuma tese de doutorado profissional que utilizasse o *Minecraft* e que predominam, no *corpus* analisado, as produções em nível de mestrado.

#### 4.2.1 As pedras preciosas produzidas

Considerando as nove dissertações que não foram aplicadas, buscamos identificar como o *Minecraft* é usado nestes trabalhos (Quadro 4) e na sequência detalhamos o foco da pesquisa, resultados e potencialidades do uso do *Minecraft* neles. Além disso, para os mestrados

profissionais traremos, quando estiverem disponíveis publicamente, informações a respeito dos produtos educacionais:

Da análise emergiram duas categorias: “Objeto de análise” que são pesquisas que usaram o próprio jogo ou informações e dados sobre o jogo como um objeto de pesquisa, nesses casos o jogo não era jogado. A segunda categoria foi “criação de ambiente”, aqui os pesquisadores usaram o jogo para criar um ambiente personalizável por meio das possibilidades de construção disponíveis em *Minecraft*.

Quadro 4 - Teses e dissertações com fins educacionais, mas não aplicadas.

Área	Trabalhos	Como <i>Minecraft</i> é utilizado na pesquisa?
Educação Ambiental	Madruga (2018)	<b>Objeto de análise:</b> Análise por meio de capturas de tela do <i>game</i> para verificação a respeito do discurso pedagógico ambiental presente no jogo.
Ensino-Aprendizagem	Goes (2018)	<b>Objeto de análise:</b> Pesquisa documental e teste de usabilidade sobre <i>Minecraft</i> com foco na aprendizagem intergeracional (o ato de aprender ao longo da vida).
	Souza (2018)	<b>Objeto de análise:</b> Revisão de Literatura por meio de busca no <i>Google Scholar</i> (2014 a 2017) com 176 trabalhos analisados.
Formação Docente	Dechamps (2021)	<b>Criação de ambiente:</b> Criação de ambiente para visualização de situações relacionadas à questão ambiental, com foco no uso para professores.
Geografia	Rapanos (2023)	<b>Criação de ambiente:</b> Criação de ferramenta de representação espacial e visualização da paisagem de um <i>Geopark</i> mundial da Unesco no Brasil.
	Silva (2021)	<b>Objeto de Análise:</b> Revisão de Literatura (Teses e Dissertações) dos trabalhos sobre jogos eletrônicos e Geografia/Ensino de Geografia (2014-2020) (14 trabalhos) com destaque para o uso do <i>Minecraft</i> .
Letras	Pinto (2021)	<b>Objeto de análise:</b> Estudo das mecânicas do jogo com vistas a verificar as potencialidades para o multiletramento.
Matemática	Lichoti (2022)	<b>Criação de ambiente:</b> Uso do <i>Minecraft</i> para a construção de um <i>puzzle</i> de matemática para a aprendizagem de diversos conceitos matemáticos.
Pensamento Computacional	Rosa (2021)	<b>Criação de ambiente:</b> Criação de um jogo chamado os 04 suspeitos (baseado no jogo de tabuleiro Detetive) para estudo de pensamento computacional.

Fonte: Os autores

A consolidação dos dados do Quadro 4 mostra duas perspectivas para o uso do *Minecraft* nas dissertações: a) objeto de análise, em que o jogo é analisado em um ou mais aspectos específicos para a área de estudo dos pesquisadores; e b) ferramenta de criação de um ambiente pelo pesquisador, na qual são usadas as potencialidades de construção livre do jogo para criação de diferentes cenários voltados para área de interesse da pesquisa. Nesse caso é preciso considerar que, a depender da complexidade do que está sendo construído, o tempo de construção pode ser tão longo que inviabilizaria uma aplicação para teste deste ambiente.

Na categoria “*Minecraft* como objeto de análise” temos cinco dissertações. A primeira (Madruga, 2018) fez a análise do jogo por meio de capturas de tela (297 no total) como forma de visualizar um discurso pedagógico ambiental, ela identificou que o jogo reflete diversos aspectos da realidade e que os jogadores transcendem o papel de simples usuários para serem promulgadores de discursos no âmbito social. O jogo busca trazer um discurso pedagógico ambiental. A segunda é a pesquisa de Goes (2018), que analisou o jogo e identificou que *Minecraft* é “uma poderosa ferramenta lúdica e interativa com potencial tecnológico e de simulação para projetá-los, imergi-los em círculos mágicos mentais, biopsicossocialmente significativos, abertos e continuamente estimulantes.” (Goes, 2018, p. 118).

Souza (2018) e Silva (2021) realizaram estudos de revisão de literatura em suas pesquisas. O primeiro, apesar da quantidade de trabalhos analisados (176), não apresenta dados substanciais e se resume a poucas páginas. Apesar dessas limitações Souza (2018) destaca o potencial do jogo:

“Ao fim dessas averiguações, pode-se comprovar que, mesmo diante de algumas críticas à inserção do jogo *Minecraft* no processo de ensino e aprendizagem, dentre elas, a possibilidade de dispersão do discente e que este poderia ver o jogo em sala de aula como mera brincadeira e a recorrente falta de estrutura da maioria dos ambientes escolares, este jogo pode colaborar de maneira relevante e benéfica para aproximar os alunos dos diversos conteúdos que compõem a grade curricular. Também foi possível comprovar que o uso do jogo *Minecraft* demonstrou grandes contribuições como instrumento facilitador para o ensino de disciplinas frequentemente vistas pelos alunos como bastante complexas, como matemática, física, ciências e biologia”. (Souza, 2018, p. 7).

Já Silva (2021), apesar de analisar o uso de jogos digitais com foco na área de Geografia, indicou o *Minecraft* como destaque, citando três dissertações (Sena, 2019; Lara, 2019; Carneiro, 2019). Estes trabalhos também são analisados por nós, mas com um foco mais amplo, diferente do autor que teve um olhar voltado para a área. O autor indica que potencialidades para o uso de *games* no ensino de Geografia pela sua ludicidade, pela facilidade de uso deles pelas gerações atuais, que já são nativos digitais.

A última dissertação do grupo que usou o *Minecraft* como objeto de estudo é a de Pinto (2021), que analisou a versão educacional do *game* e suas diversas possibilidades (via análise das mecânicas<sup>3</sup> do jogo) para a aprendizagem na área de Letras. O autor, porém, apresenta conclusões que superam sua área de interesse:

“*Minecraft Education Edition* [...] emerge como uma possibilidade de experiência de imersão em ambientes digitais interativos, os quais caracterizam ambientes dinâmicos de aprendizagem situada, enriquecida com mecânicas de mundo aberto e com um *gameplay* emergente. [...] oferece a possibilidade de maior autonomia no processo de aprendizagem, pois os problemas que são propostos aos alunos-jogadores devem ser concluídos passo a passo no ritmo de cada estudante. Desse modo, observamos que estes modelos de design ampliam a possibilidade de o aluno-jogador realizar a atividade metacognitiva, refletindo criticamente sobre como é possível aprender e representar novas formas de conhecimento.” (Pinto, 2021, p. 136).

A segunda categoria de uso do *Minecraft*, “Criação de ambiente”, possui quatro dissertações. É importante ressaltar que, no jogo, esses ambientes são chamados de mapas. Um mapa é personalizável e nele o jogador realiza as suas construções que são salvas automaticamente pelo jogo a cada nova interação.

O primeiro ambiente, de Dechamps (2021) trata-se de um produto educacional e o autor informa que está disponível no site <https://www.profminer.com/>, mas infelizmente está *offline*. O site traria um treinamento para os professores e propostas de atividades, onde estariam os mapas que o autor mostra em capturas de tela disponíveis na dissertação. O autor informa ainda que o produto foi validado por um grupo de 15 professores que responderam um questionário a respeito dele. O autor cita que o uso mais viável do ambiente pode ser no ensino médio e que o jogo é útil para a educação ambiental.

O ambiente criado por Rapanos (2023) em sua pesquisa é bastante complexo, sendo utilizados *softwares* auxiliares usados por desenvolvedores para inserir elementos não nativos ao jogo. Essas modificações são chamadas de *mods*<sup>4</sup>. Para acessar o ambiente chamado de

<sup>3</sup> O termo “mecânica” usado pelo autor se refere aos recursos e funcionalidades disponíveis no jogo.

<sup>4</sup> Os *mods* são modificações do jogo original criadas pelos próprios jogadores. A maioria dos *mods* de *Minecraft* são criados para oferecer itens, blocos e recursos que não estão disponíveis na versão original. Para jogar versões modificadas é necessário ter a licença do jogo original. O desenvolvimento de *mods* é encorajado de forma aberta pela desenvolvedora do jogo Mojang e estas versões podem ser inseridas na versão original do jogo por meio de *softwares* auxiliares de maneira bastante simples.

*GeoparkCraft*, que é a reprodução do Geoparque Mundial da UNESCO Caminhos dos Cânions do Sul, localizado nos estados de Santa Catarina e Rio Grande do Sul, o autor solicita que seja feito contato diretamente com ele. Rapanos (2023) cita ainda a importância das estruturas, construções e *NPCs*<sup>5</sup> idealizados no mapa desenvolvido foram imprescindíveis para que houvesse pontos nos quais pudessem ser realizados diálogos que facilitassem a comunicação dos valores da biodiversidade aos visitantes virtuais.

Lichoti (2022), também traz o ambiente como produto educacional da sua pesquisa de mestrado. Apesar de não encontrar referências a como acessá-lo na dissertação, por meio de uma busca *online* foi possível acessar o produto em um sistema de armazenamento *online* na conta pessoal do autor (<https://bit.ly/3QOs3D8>). Nesse endereço eletrônico encontra-se um manual com orientações de instalação e uso, além de um *link* para *download* do mapa. Considerando que o objetivo do trabalho de Lichoti (2022) era construir o mapa que foi chamado de *Aquarius*, não houve aplicação. Porém o autor indica potencial para o uso do jogo e propõe novas pesquisas usando o mapa no ensino.

O quarto ambiente criado foi o de Rosa (2021) que usou *Minecraft* para a criação de um jogo chamado “Os 04 suspeitos”, para estudo de pensamento computacional. O autor construiu um mapa, na versão educacional de *Minecraft*, contendo quatro áreas, 1) Área do Tutorial e entrada do jogo, 2) Mansão, 3) Área externa e conexão subterrânea e 4) Labirinto. Foram usados também *NPCs* para mostrar informações relevantes aos jogadores.

No texto o autor menciona a existência de um vídeo de orientação e do mapa, inclusive com um espaço reservado nos apêndices, mas não há *links* que levem a esses artefatos. Pesquisas feitas em mecanismos de busca *online* também não encontraram o material. O autor cita que o mapa foi validado por meio de um questionário aplicado a um grupo de especialistas e espera poder aplicá-lo a um grupo de estudantes em pesquisas futuras.

Findada a análise dos nove trabalhos, emergiram duas categorias: 1) objeto de análise e 2) criação de ambiente, já explicadas anteriormente, a respeito do uso do *Minecraft* com fins educacionais, mas não aplicadas em sala de aula. A distribuição de trabalhos entre estas duas categorias é praticamente a mesma, sendo quatro na primeira e cinco na segunda.

#### 4.2.2 *As pedras preciosas produzidas e utilizadas*

Iremos na sequência analisar os 29 trabalhos, que foram aplicadas em sala de aula ou para um grupo voltado para fins educacionais. Usamos as duas categorias citadas anteriormente: 1) objeto de análise e 2) criação de ambiente e mais duas que emergiram da análise: 3) ambiente de construção e 4) ambiente de inspiração.

Nos trabalhos em que o *Minecraft* é adotado como ambiente de construção, os pesquisadores desenvolvem suas pesquisas solicitando que os participantes construam estruturas com os recursos disponíveis no jogo. A análise também levou à emergência de uma categoria secundária à categoria de ambiente de construção: ambiente de exploração. Nessa categoria, além de construir os participantes são convidados a explorar o jogo em busca de artefatos e/ou informações solicitadas pela pesquisa. Nas pesquisas nas quais o *Minecraft* é um ambiente de inspiração, os participantes, após jogarem *Minecraft*, utilizaram a experiência como inspiração para a produção de atividades. Mostramos no Quadro 5 a distribuição dos trabalhos por categoria:

É importante ressaltar que encontramos alguns trabalhos que se encaixam em duas

<sup>5</sup> *NPC*: Termo em inglês que significa Personagem Não Jogável. Eles são personagens que podem realizar diversas ações mesmo sem serem controlados. Sua característica principal é a repetição, seja de frases, gestos ou ações. Em *Minecraft* os *NPCs* estão disponíveis para diversas finalidades, tais como mostrar informações, entregar itens e permitem que sejam realizadas ações baseadas em comandos, como teletransportar o jogador por exemplo.

categorias ao mesmo tempo e que estão grafados em itálico.

Quadro 5 - Distribuição de teses e dissertações aplicadas em sala de aula ou outros grupos com finalidades educacionais por categoria.

Categoria	Doutorado	Mestrado	Mestrado Profissional
Objeto de análise (2 trabalhos)	Moura (2023)	Santos (2018)	
Criação de ambiente (2 trabalhos)	<i>Santos (2022)* e Sena (2019)</i>		
Ambiente de construção (25 trabalhos)	Giron (2019) e <i>Santos (2022)</i>	Ávila (2023), Bulla (2020), <i>Correia (2019)</i> , Lago (2020), Lara (2019), <i>Lima (2019)</i> , Maturana (2020), Monte (2023), Moraes (2018), Moreira (2023), Ramos (2015), Santos (2017b), Schmidt (2017) e Silva (2017)	Albernaz (2022), Boito (2018), Dimbarre (2021), Freitas (2018), Nadolny (2022), Silva (2018b), Silveira (2021), Torquato (2018) e Vieira (2022)
Ambiente de exploração* (2 trabalhos)		<i>Correia (2019) e Lima (2019)</i>	
Ambiente de inspiração (1 trabalho)			Francisco (2018)

\* Categoria secundária.

Fonte: Os autores

No Quadro 6, a seguir, apresentamos a área e uma síntese de cada trabalho no qual o *Minecraft* foi usado como objeto de análise, criação de ambiente ou ambiente de inspiração:

Quadro 6 - Teses e dissertações com fins educacionais, aplicados nas categorias objeto de análise, criação de ambiente e ambiente de inspiração

Área	Trabalhos	Como <i>Minecraft</i> é utilizado na pesquisa?
Desenvolvimento Social	Santos (2018)	<b>Objeto de análise:</b> Análise a partir das respostas a questionários, a respeito de jogos com foco em <i>Minecraft</i> e seus produtos derivados, dadas por pais e alunos de duas escolas de programação para crianças como os jogos eletrônicos têm influenciado os hábitos de consumo e a sociabilidade das crianças.
Geografia	Sena (2019)	<b>Criação de ambiente:</b> Criação de ambiente para representação espacial e visualização da paisagem da serra de Ouro Preto/MG.
Letras	Francisco (2018)	<b>Ambiente de inspiração:</b> Ambiente de inspiração e aprendizagem visando a escrita de contos.
Matemática	Moura (2023)	<b>Objeto de análise:</b> Uso do jogo como ambiente de observação das interações dos estudantes, buscando encontrar narrativas digimáticas (matemáticas digitais) relacionadas à pesquisa.

Fonte: Os autores

O trabalho de Santos (2018) identificou que os jogos eletrônicos são uma influência nos hábitos de consumo e na sociabilidade das crianças de 7 a 12 anos, porém a autora, a partir dos dados, não pôde afirmar se a influência é positiva ou negativa. A respeito do *Minecraft* a autora cita:

“[...] especificamente do jogo *Minecraft*, a criança se coloca também como parte do processo de criação, construindo de forma autônoma o seu “mundo” a partir de blocos. Essa relação das crianças com o mundo digital traz mudanças em suas relações sociais, no entanto, não se pode colocar como mudanças boas ou ruins.” (Santos, 2018, p. 96).

O trabalho de Sena (2019) procurou contribuir para a conscientização de comunidades que vivem em áreas de risco, ou áreas de conflitos de interesses por meio da criação de mapa, chamado de GeoMinasCraft, usando de diversas ferramentas auxiliares não nativas do *Minecraft*. O ambiente possibilita a exploração e visualização da Serra de Ouro Preto, promovendo assim

consciência ambiental.

A tese teve foco no desenvolvimento do mapa, que resultou em um ambiente bastante complexo, que da mesma forma que Rapanos (2023), gerou um *mod* do jogo. O mapa foi testado por especialistas e uma aplicação foi realizada para grupos pequenos em três oficinas de 2 horas de duração. A avaliação foi feita por questionários e desenhos dos participantes. É importante destacar aqui também o uso de *NPCs* para dar informações aos jogadores dentro do jogo.

A dissertação de Francisco (2018) fez uso do jogo como um ambiente de inspiração visando a escrita de contos, o autor cita que percebeu um aumento do interesse dos discentes na produção de textos e uma ampliação das habilidades de como narrar as experiências ocorridas dentro do *game*. A respeito do uso de *Minecraft* cita que:

“[...] a utilização do *Minecraft* em um ambiente pedagógico foi responsável por instigar os alunos na produção de seus contos, além de diminuir a aversão que muitos sentiam pela escrita, favorecendo a produção de contos a partir da perspectiva vivenciada pelos alunos dentro do ambiente virtual. Dessa forma, evidenciamos que é possível utilizar jogos digitais numa perspectiva de multiletramentos para aplicação pedagógica, porque a partir do contato com estes jogos, os alunos sentem-se mais motivados a realizar as atividades escolares, uma vez que a interação no ambiente digital é comum e agradável aos alunos, sobretudo através dos jogos digitais.” (Francisco, 2018, p. 7).

Na dissertação do autor, apesar de ser de um programa profissional, não há nenhuma referência ao produto educacional. Buscas *online* também não identificaram produtos disponíveis.

Moura (2023) em sua tese, cita que o universo interativo de *Minecraft* se apresentou como um cenário profícuo para observação, bem como uma ferramenta com “poder de agenciamento no processo de ensinar e aprender Matemática e [...] que as crianças, ao associarem-se com o *Minecraft* e o conhecimento matemático, produzem narrativas digimáticas.” (Moura, 2023, p. 7).

Dentre as macrocategorias, a que apresenta o maior uso do jogo (25 trabalhos) é a de “ambiente de construção”. Nessa categoria identificamos quatro tipos de aplicações: 1) individual (12 trabalhos), em que os participantes das pesquisas jogaram individualmente e sem interação com os outros, 2) grupo (5 trabalhos), em que todos os participantes juntos jogavam no mesmo mapa e 3) grupos separados (7 trabalhos) onde eram criados grupos e estes jogavam juntos, mas sem interação com as outras equipes dentro do jogo. Ainda temos um trabalho (Lago, 2020), que propôs 4) atividades individuais e em grupos separados para os participantes de sua pesquisa.

Para o trabalho de Monte (2023) não foi possível identificar o tipo de aplicação da construção, pelo fato de a dissertação não estar com acesso disponível em nenhuma das duas bases dados e nem nas páginas do programa de pós-graduação e do repositório da instituição até a data de escrita deste trabalho, o mesmo ocorre com o produto educacional. Na leitura do resumo também não foram identificadas referências ao produto.

No Quadro 7, constam a área e uma breve síntese das teses e dissertações pertencentes à categoria ambiente de construção individual:

Quadro 7 - Teses e dissertações com fins educacionais, aplicados na categoria ambiente de construção individual.

Área	Trabalhos	Síntese
Arquitetura e Urbanismo	Santos (2022)*	Ambiente criado pelo pesquisador (mapa com estrutura de arquitetura prontas) para etapa inicial e posterior uso do jogo pelos discentes, para reprodução e construção orientada, com foco em habilidades espaciais e operações formais.
Educação Ambiental	Moraes (2018)	Análise das potencialidades do jogo a partir das construções dos alunos com o tema planejamento urbano.
Engenharia Civil	Ávila (2023)	Avaliar as potencialidades do uso do jogo <i>Minecraft</i> como recurso pedagógico, a partir da construção pelos alunos (Técnico em Edificações e Engenharia Civil), de uma edificação residencial sustentável e ecoeficiente no jogo <i>Minecraft</i> , aplicando conhecimentos técnicos da construção civil.

Área	Trabalhos	Síntese
Ensino-Aprendizagem	Lago (2020)**	Uso do jogo para que os alunos resolvessem quatro situações problema propostas pela pesquisadora, sendo duas em duplas e duas individuais, buscando analisar o percurso usado pelas crianças na resolução a partir das construções feitas por elas.
	Lima (2019)***	Ambiente usado para construção de estruturas e de exploração com foco em analisar o uso/melhora das funções executivas em crianças.
Formação Docente	Schimidt (2017)	Uso de <i>Minecraft</i> enquanto um viabilizador de espaços comunicativos entre professores, licenciandos (PIBID) e discentes. As construções dos alunos no jogo foram propostas dentro de atividades em sala de aula, construídas por uma parceria entre a autora, pibidianos(as) e professores de diversas áreas. A análise das interações (comunicações) enquanto as atividades foram sendo executadas no <i>game</i> foram objeto de estudo da autora.
Geografia	Santos (2017b)	Uso do <i>game</i> para construção de ambientes ou objetos relacionadas à diversos países, como foco no aprendizado de conteúdos de fusos horários
História	Albernaz (2022)	Análise do uso do <i>Minecraft</i> como recurso pedagógico para o ensino de história por meio da construção de réplicas de monumentos históricos tombados do estado do Tocantins.
	Silveira (2021)	Refletir sobre o uso dos jogos digitais como instrumentos metodológicos e analisar uma prática de ensino aplicada de conceitos medievais por meio de construções de castelos e reprodução de ambientes da sociedade da época.
	Torquato (2018)	Analizar de que forma <i>Minecraft</i> pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem de história por meio da construção de maquetes virtuais do Grande Zigurate da Babilônia, do Portal de Ishtar e dos Jardins Suspensos da Babilônia.
Matemática	Giron (2019)	Análise do potencial de <i>Minecraft</i> por meio da exploração dos conceitos matemáticos que surgem à medida que os participantes da pesquisa vão jogando e construindo no jogo, tais como soma, área, perímetro, entre outros.
Química	Moreira (2023)	Ambiente de construção direcionado, com foco no uso do bloco “Criador de elementos” (disponível na versão Educacional do jogo), para estudos de conteúdos relacionados à estrutura atômica e tabela periódica dos elementos químicos, construída pelos estudantes dentro do jogo com elementos criados.

Trabalhos que pertencem, simultaneamente às categorias: \*Criação de Ambiente e Construção, \*\* Individual e Grupos Separados, \*\*\* Individual e Exploração

Fonte: Os autores

Entre as razões citadas para colocar os participantes das pesquisas para jogar individualmente merecem destaque: i) a possibilidade de análise individual da produção e ii) a aplicação *online*, de algumas das pesquisas, em virtude da pandemia de COVID19. Nessas pesquisas os participantes usaram o jogo em suas residências e depois enviaram gravações ou responderam questionários para os pesquisadores.

A tese de Santos (2022), criou um ambiente inicial para que os participantes pudessem visualizar algumas estruturas arquitetônicas e que serviu como ponto de partida para os participantes da pesquisa. Merece destaque que, diferente dos outros trabalhos que criaram ambientes personalizados, esse mapa não fez uso de *NPCs* ou de estruturas mais complexas.

Os resultados a respeito de *Minecraft* encontrados por Santos (2022) indicam que o jogo contribui para desenvolver as habilidades espaciais e o pensamento geométrico, além de criar um ambiente mais descontraído e lúdico em sala de aula.

Moraes (2018), em sua dissertação, teve como participantes estudantes com altas habilidades cujas construções no *Minecraft* foram analisadas para verificar o aprendizado deles a respeito de planejamento urbano. Em suas ponderações acerca do *Minecraft* o autor destaca:

“[...] a contribuição desses recursos para o desenvolvimento de outras habilidades como, no caso, o uso de computadores, de noções de conexões para jogos em rede, do contato com línguas estrangeiras, a possibilidade de trabalho com diversas disciplinas escolares, das quase infinitas possibilidades de criação. Podemos somar a isso à facilidade do

trabalho com esse jogo, devido a sua enorme popularidade entre crianças e jovens.” (Moraes, 2018, p. 104).

Observamos aqui um indicativo de uso em diversas disciplinas e desenvolvimento de diferentes habilidades. Já Ávila (2023) que analisou as construções feitas pelos estudantes de edificações residenciais sustentáveis e ecoeficientes aplicando conhecimentos técnicos da construção civil, considera que “embora o *Minecraft* não tenha sido desenvolvido para fins educacionais, ele cumpre com os requisitos de aprendizagem necessários para ser utilizado na educação” (Avila, 2023, p. 71) e relata que as atividades propostas permitiram explorar assuntos da construção civil tanto para o nível médio, quanto para o superior.

A dissertação de Lago (2020) usou duas formas de aplicação diferentes, individual e em grupo. A pesquisadora trabalhou com discentes de AEE (Atendimento Educacional Especializado) e relatou que eles não apresentaram nenhum indício de dificuldade em resolver os problemas propostos no jogo. A proposta de uso do jogo foi de fornecer algo concreto, segundo a pesquisadora, para os discentes trabalharem fora do campo das ideias. Entendemos que o jogo *Minecraft*, apesar de ser um ambiente virtual, pode de certa forma simular concretude de ideias, por exemplo ao construir uma casa, apesar de não existir realmente se torna algo palpável dentro do jogo e concretiza as ideias de como o estudante gostaria que fosse uma casa.

Lima (2019, p. 6) afirma em sua pesquisa de mestrado que o *Minecraft* “constitui um ambiente rico de possibilidades para estimular as funções executivas de crianças”. A autora solicitou que os participantes elaborassem uma “trilha exploratória” e a executasse no jogo, nela havia deveria haver situações de exploração, seja para conhecerem o ambiente, seja para conseguir itens para a construção de estruturas imaginadas por eles, tais como torres, casas, plantação etc.

Em sua dissertação, Schimidt (2017) cita que a principal contribuição do jogo digital *Minecraft*:

“[...] consistiu em propiciar um espaço de ação colaborativa em seu ambiente virtual, viabilizando processos de ação-reflexão e problematização da realidade. Portanto, comprehende-se o *Minecraft* enquanto um espaço de proposições dos estudantes com relação a conceitos científicos e a realidade. Esse aspecto evidencia a potencialidade do jogo em oportunizar um espaço de expressão dos estudantes, constituindo uma ação no mundo. Logo, trata-se de um ambiente de práxis, no qual os sujeitos colaborativamente transformam a realidade por meio do ambiente virtual.” (Schimidt, 2017, p. 161).

Apesar dos discentes jogarem individualmente o *game*, as discussões em torno do uso do jogo para fins educacionais pela autora, licenciandos e professores mostraram que ele cumpre bem seu papel de espaço comunicativo.

O estudo de fusos horários se tornou lúdico na dissertação de Santos (2017b) que constatou que, por meio do *Minecraft*, é possível viajar e explorar diferentes países sem sair de casa. A autora ainda cita que: “os jogos são ferramentas excelentes para se utilizar no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que eles contribuem para o desenvolvimento intelectual, social e emocional do aluno.” (Santos, 2017b, p. 108).

Na área de história temos três dissertações de programas de mestrado profissional, a primeira de Albernaz (2022, p. 111) que afirma que “o jogo está diretamente ligado ao desenvolvimento da humanidade e sua dependência da ludicidade para o aprendizado.” A pesquisa foi aplicada durante a pandemia de Covid19 e de maneira remota. No jogo foram reproduzidos monumentos históricos do estado do Tocantins (igreja de São Benedito, igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Pretos, igreja da Matriz de Nossa Senhora de Natividade, casa de Cultura Amália Hermano Teixeira e catedral Nossa Senhora das Mercês). A respeito do uso do *Minecraft*, o autor afirma:

“[...] a abordagem diferenciada na leitura e apropriação do estudo sobre patrimônio cultural, como conteúdo importante no ensino de História no que se refere ao

fortalecimento da identidade no âmbito da história regional, assim como da preservação e memórias históricas materializadas nos monumentos estudados.” (Albernaz, 2022, p. 112).

A segunda dissertação da área de história é a de Silveira (2021), que cita sobre *Minecraft* que:

“[...] jogo permite a simulação da construção do passado a partir de várias ferramentas e acessórios históricos disponibilizados pelo jogo, um dos temas preferidos dos jogadores, sejam crianças, adolescentes e até adultos é a Idade Média, com o uso diversos elementos medievais que fazem parte do imaginário infanto-juvenil: vilarejos, castelos, igrejas, aldeões, ferreiros, cavaleiros, dragão.” (Silveira, 2021, p. 16).

A última dissertação de história que usou o jogo como ambiente de construção individual foi a de Torquato (2018), que destaca a necessidade de mais pesquisas na área usando *Minecraft* e a dificuldade de encontrar materiais a respeito. Silveira (2022), quatro anos depois, deixa comentário semelhante, mostrando que o jogo tem potencial para o processo de ensino-aprendizagem, mas que ainda são poucos os profissionais que trabalham com ele.

Sobre o uso de *Minecraft*, Torquato (2018) cita que:

“O *Minecraft* pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem da matéria de História desde que o educador que o aplique obedeça a um bom planejamento pedagógico e torne clara a intencionalidade da aplicação do dispositivo.” (Torquato, 2018, p. 100).

Entre as três dissertações de história, apenas Albernaz (2022) apresenta um produto educacional, que está no apêndice da dissertação, e é uma proposta de formação continuada intitulada “Formação Docente para inclusão do *Minecraft* como ferramenta pedagógica na educação patrimonial do Tocantins.” (Albernaz, 2022, p. 125). Esta proposta não foi aplicada (previsão de aplicação em 2023), após a conclusão do mestrado. Buscas *online* também não encontraram produtos educacionais para Torquato (2018) e Silveira (2022).

Na sequência da análise desse bloco de trabalhos, temos a tese de Giron (2019) da área de matemática, que resume a sua proposta educativa da seguinte forma:

“Essa proposição educativa intenciona romper com os moldes convencionais de ensino, pois parte da ideia de que não existe nada a priori que precise ser feito para que ocorra a aprendizagem; ao invés disso, pressupõe o acolhimento e a valorização de tudo o que emerge da convivência, visando a desencadear dinâmicas pedagógicas que poderão levar a complexificação do pensamento matemático”. (Giron, 2019, p. 6)

Em uma das atividades a autora propõe o uso do jogo para a construção de maquetes. Merece destaque que, por meio dos relatos dos participantes da pesquisa, é possível identificar que os estudantes percebem que o jogo facilita a visualização e construção de forma mais concreta.

E por fim, temos a dissertação de Moreira (2023) que indica:

“[...] a estratégia de ensino com o *Minecraft Education Edition* fortaleceu a compreensão do conteúdo de estrutura atômica, além de promover a motivação dos alunos durante o processo de aprendizagem. A natureza lúdica e interativa do *Minecraft* exerceu uma influência cativante sobre os estudantes, resultando em uma experiência de aprendizado mais agradável e atrativa. Através da construção, exploração e manipulação de estruturas atômicas no ambiente virtual, os alunos participaram de uma aprendizagem ativa e prática, o que favoreceu uma compreensão mais profunda dos conceitos abordados. Adicionalmente, a representação tridimensional presente no jogo possibilitou aos estudantes uma visualização mais concreta e realista dos conceitos relacionados à estrutura atômica” (Moreira, 2023, p. 43).

Findada a análise dos trabalhos que usaram *Minecraft* como ambiente de construção de forma individual, passamos à análise daqueles nos quais os participantes trabalharam em grupo, todos juntos, no mesmo mapa. Nas aplicações em grupo, vemos situações de trabalho em equipe,

comunicação e interação entre os participantes. Compõem essa categoria de trabalho cinco dissertações, que estão listadas no Quadro 8:

Quadro 8 - Dissertações com fins educacionais, aplicados na categoria ambiente de construção em grupo.

Área	Trabalhos	Síntese
Educação Ambiental	Lara (2019)	Ambiente usado para a reconstrução da cidade de Mariana/MG com vistas a promover o desenvolvimento de competências e habilidades do século 21.
Geografia	Correia (2019)*	Ambiente de construção (moradia dos alunos dentro do jogo e reprodução da escola) para avaliar o potencial geotecnológico do <i>Minecraft</i> com foco em sua capacidade de promover uma reflexão crítica sobre o espaço e de busca (exploração) de artefatos com uma caça ao tesouro e busca de biomas dentro do <i>game</i> .
História	Dimbarre (2021)	Representação da experiência anarquista ocorrida na Colônia Cecília (1890 e 1894) em Palmeira, município próximo à Ponta Grossa propondo debates que envolvem história, sociedade, espaço geográfico, identidade e patrimônio histórico.
Matemática	Vieira (2022)	Construção de um condomínio de chácaras (Vila Profmat), onde cada estudante tem o seu terreno para construir de modo individual a partir de parâmetros básicos definidos previamente. Há também uma área comum onde os participantes trabalham em grupos e podem escolher o que construir. O foco é trabalhar os conceitos de área, volume e proporção.
Psicologia	Ramos (2015)	Ambiente de observação de interações entre os participantes da pesquisa enquanto eles construíam e exploravam o mapa do jogo disponibilizado em servidor <i>online</i> .

\*Trabalho que pertence, simultaneamente, às categorias Grupo e Exploração

Fonte: Os autores

Lara (2019) faz uso do jogo para avaliar se os estudantes estão aprendendo os chamados 4Cs<sup>6</sup> (comunicação; colaboração; criatividade e inovação; pensamento crítico e solução de problemas) que são as competências para o século 21. Novamente vemos uma pesquisa citando a necessidade de mais trabalhos envolvendo *games* em sala de aula:

“Este estudo foi realizado porque percebemos a necessidade de mais pesquisas envolvendo a prática da inserção de *videogames* na sala de aula. O estudo contribui para o corpo de pesquisas que busca contribuir na mudança de mentalidade de como podemos preparar os alunos para o século XXI, pois os avanços nas tecnologias mudaram as habilidades e competências necessárias para o sucesso na sociedade global de hoje.” (Lara, 2019, p. 110).

Em sua dissertação Correia (2019, p. 10) relata que “os estudantes puderam, através do *Minecraft*, vivenciar, refletir e discutir questões de natureza socioespacial” e que:

“Como principal resultado, destacamos o valor desta vivência junto às crianças, que compartilharam suas diferentes visões do espaço, aquilo que somente pode ser descrito pelos olhares ansiosos de cada participante a cada vez que chegávamos à escola para um novo encontro. Entendemos que o caminho da cidadania é regado por experiências como esta, que refletem uma preocupação efetiva com o desenvolvimento do outro e com uma sociedade plena em seu sentido humano de ser.” (Correia, 2019, p. 99).

Notamos que, ao trabalharem juntos no mesmo mapa, vemos o potencial do *game* com um ambiente de aprendizagem coletivo com a possibilidade de avaliarmos situações e questões que vão além dos conteúdos curriculares. Dimbarre (2021, p. 5) também traz resultados nessa perspectiva visto que o autor afirma que foi possível “uma reflexão sobre as ações dos alunos dentro do jogo, se relacionando, gerando conflitos e parcerias que podem ser observadas por diversas perspectivas”. Nessa pesquisa, cada estudante escolheu sua função na sociedade (mineradores, caçadores, agricultores e construtores) e, em algumas dinâmicas sociais ocorridas

<sup>6</sup> Sigla em Inglês: *Critical thinking; Creativity; Collaboration; Communication*.

no jogo, o autor precisou abordar a filosofia anarquista<sup>7</sup> na sociedade virtual que os discentes formaram. Uma dessas situações ocorreu quando algumas ferramentas foram roubadas por outros participantes.

Dimbarre (2021), em seu trabalho de mestrado profissional, apresenta como produto educacional, no corpo da dissertação, um material didático voltado aos docentes, com o objetivo de auxiliar na criação de aulas de história utilizando o *Minecraft*, nele traz diversas propostas de atividades, incluindo a experiência que realizou na pesquisa, contendo orientações e configurações que os estudantes devem realizar dentro do *Minecraft*, entre elas estão por exemplo atividades com os temas: revolução industrial, feudalismo e patrimônios históricos. Sobre o uso do *Minecraft*, o autor afirma que ele conseguiu simular, satisfatoriamente, um recorte histórico como forma de experimentação social.

O quarto trabalho desse grupo é de matemática e é de programa profissional (Vieira, 2022). Apesar de não ser citado como produto diretamente no texto, há um guia do estudante nos anexos da dissertação com características de produto educacional. Nele há orientações de como jogar e na sequência atividades (sobre áreas, volumes e proporções) relacionadas à pesquisa. A respeito do uso de *Minecraft* a autora considera que:

“[...] a utilização do jogo *Minecraft Education* como recurso pedagógico contribui para a aprendizagem de áreas, volumes e proporções na disciplina de Matemática no Ensino Fundamental II e Ensino Médio, deixando esse processo de ensino aprendizagem mais dinâmico, envolvente e divertido. [...] Essa ferramenta foi importante apoio pedagógico no desenvolvimento das atividades propostas aos alunos, visto que, sendo eles nativos digitais e familiarizados com o recurso, possibilitou aliar conteúdos da Matemática, como áreas, volumes e proporções para cálculos e a construção dos espaços no jogo.” (Vieira, 2022, p. 119).

A fala da autora mostra que o fato dos estudantes atualmente já serem nativos digitais no uso dessas ferramentas tecnológicas, é interessante que as utilizemos para contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento dos discentes, trazendo o que eles já sabem e usam diariamente para o contexto escolar. Nesta perspectiva é que o trabalho de Ramos (2015) é apresentado:

“[...] a atualização e intensificação do conflito, do hiato que há entre a escola, com seu aparato teórico e metodológico da era moderna, e os alunos que se apresentam com suas subjetividades e corporeidade, capitaneada pela inserção e ação das novas mídias digitais e culturais nas teias do social, caracterizando a sociedade contemporânea como sendo uma sociedade sociotécnica. Com a queixa recursiva da ‘não aprendizagem’ de um lado, e do ‘obsoletismo programático e metodológico’ do outro.” (Ramos, 2015, p. 93).

Ressaltamos que, apesar de interessante, é necessário considerar que o uso de qualquer ferramenta tecnológica deve ser analisado, observando vantagens e desvantagens em cada situação. O amplo uso do *Minecraft* em diversas áreas é um indicativo de que ele pode ser considerado como uma ferramenta benéfica para atividades escolares.

Na sequência procedemos à análise do último tipo de aplicação (grupos separados), que conta com sete pesquisas de mestrado, os dados seguem no Quadro 9:

Quadro 9 - Dissertações com fins educacionais, aplicados na categoria ambiente de construção em grupos separados.

Área	Trabalhos	Síntese
Desenvolvimento Social	Maturana (2020)	Ambiente de construção, interação e aprendizagem de temas que emergiram do cotidiano e dos debates em sala de aula na perspectiva da cyberpesquisa com

<sup>7</sup> A filosofia anarquista é uma corrente de pensamento político e social que defende a abolição de todas as formas de autoridade coercitiva, incluindo o Estado, propondo, em seu lugar, formas de organização baseadas na cooperação voluntária, na autogestão e na igualdade. Ela valoriza a liberdade individual e coletiva, buscando construir uma sociedade baseada na solidariedade e na ausência de hierarquias opressivas.

Área	Trabalhos	Síntese
		formação multirreferencial
Física	Nadolny (2022)	Ambiente de aprendizagem, onde foram propostos problemas para que os estudantes resolvessem por meio de construção, além disso, foi usado um mapa pronto disponível na base do <i>Minecraft Education</i> ( <a href="https://education.Minecraft.net/en-us/lessons/lumen-power-challenge">https://education.Minecraft.net/en-us/lessons/lumen-power-challenge</a> ) para servir de ponto de partida. Os estudantes gravaram um vídeo para apresentar o que foi proposto.
História	Freitas (2018)	Construção de locais históricos com foco em auxiliar no aprendizado dos conceitos de tempo e temporalidade em história.
Matemática	Boito (2018)	Ambiente de construção para promover a aprendizagem de conceitos de Geometria Espacial
	Bulla (2020)	Construções com foco na análise de ações da Cyberformação: ser-com, pensar-com, saber-fazer-com-Tecnologias Digitais (TD) propostas por um grupo de professores que participaram de curso de extensão promovido pelo pesquisador.
	Silva (2017)	Uso do <i>Minecraft</i> para o ensino de proporcionalidade e tópicos de geometria plana e espacial por meio das construções.
	Silva (2018b)	Construção de estruturas e forma geométricas com foco nos conceitos de perímetro, de área e de volume

Fonte: Os autores

Da mesma forma que as aplicações em grupo da análise anterior, nesse tipo de aplicação, há também uma preocupação em promover atividades colaborativas e de interação, mas percebemos que, em alguns casos, as limitações operacionais não possibilitaram que os estudantes trabalhassem todos juntos no mesmo mapa. Também notamos que os pesquisadores optaram por grupos menores, realizando análises de cada grupo em separado.

O primeiro trabalho da categoria é de Maturana (2020) que destaca a aproximação ocorrida entre professora e discentes e que:

“[...] o uso do *game*, além das habilidades cognitivas e acadêmicas, também favorece a competição e a criatividade, bem como as relações sociais entre jogadores, por meio de processos interativos, dialógicos, colaborativos e autorais.” (Maturana, 2020, p. 6).

Na sequência, temos a dissertação de Nadolny (2022) que propôs usar *Minecraft* para discutir a transformação e produção de energia elétrica, o autor relata que o:

[...] uso do jogo despertou o interesse dos alunos sobre o tema abordado, possibilitou a criação de redes de conhecimento e a interação dos participantes com o conteúdo disponível na internet e nos livros, demonstrando os conceitos do conectivismo e da sabedoria digital. Também foi possível observar o desenvolvimento de soluções éticas para a questão norteadora com características interdisciplinares.” (Nadolny, 2022, p. 3).

Essa pesquisa teve como produto educacional a sequência didática “O jogo *Minecraft Education Edition* como possibilidade para abordar o tema produção de energia elétrica”, inserida em apêndice da dissertação, a proposta está estruturada para ser aplicada em 10 aulas e traz a produção de vídeos por parte dos alunos para mostrarem os resultados com a solução para os problemas propostos.

Uma sequência didática também é produto educacional da dissertação de Freitas (2018), o site História em Jogo (2018) hospeda o material que propõe uma discussão sobre tempo e temporalidade, a partir de locais históricos conhecidos e de interesse dos participantes. Sobre *Minecraft* o autor cita que:

“*Minecraft* a nosso ver é um fenômeno não só pelo seu apelo de jogabilidade e entretenimento, mas por constituir-se num universo de *game* onde basicamente pode-se inserir e construir baseado nas referências de inúmeras linguagens e constituindo base fértil para as disciplinas do currículo escolar. [...] Aparentemente de estrutura simples se

comparada sua estrutura com a de outros *games* de plataforma, reside justamente aí seu diferencial: sua simplicidade de elementos é o que permite sua maleabilidade e ampla comunicação para representar dentro de seu universo as mais variadas realidades.” (Freitas, 2018, p. 86)

Por último, nessa categoria temos quatro dissertações da área de matemática, sendo duas de programas profissionais, o trabalho de Boito (2018) é uma delas e traz como produto uma sequência de atividades educacionais (Educapes, 2018) cujo título é “Sequência de atividades de matemática: Introdução à geometria espacial com o jogo *Minecraft*”. onde os participantes são incentivados a replicar objetos (potes e recipientes) e construções (casas) que tem relação com a geometria espacial dentro do jogo.

Boito (2018), em sua pesquisa buscou analisar em que medida o jogo pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem de conceitos geométricos e, para isso, fez uma aplicação da sequência de atividades descrita como produto educacional. A autora cita que “a pesquisa apontou a relevância da proposta de atividades envolvendo o uso do jogo computacional *Minecraft* aliado a ferramentas diversificadas sendo relevante para a aprendizagem de elementos introdutórios da geometria espacial.” (Boito, 2018, p. 4) e que *Minecraft* se mostrou relevante por vários motivos, entre eles:

“[...] permitir à criança a possibilidade de manipular objetos no espaço virtual, respeitando as vistas em perspectiva. [...] A facilidade de manipulação dos objetos no espaço virtual, em minha opinião, é o que permite que o *Minecraft* seja utilizado em sala de aula como um recurso pedagógico legítimo. [...] nos encontros em que o *Minecraft* foi utilizado (3 ao 8), ocorreu grande interação entre os colegas de grupo e também entre os grupos, com foco nas estratégias de resolução dos desafios. Os diálogos partiam de algo que os alunos talvez não soubessem concluir sozinhos, mas em grupo, com as contribuições de todos, encontraram soluções.” (Boito, 2018, p. 105).

Bula (2020, p. 116) cita que, com o *Minecraft*, foi possível “ser-com, pensar-com e saber-fazer-com-o-*Minecraft*”, interagindo e desvelando uma matemática da construção, uma matemática da exploração e uma matemática da simulação.” O autor propôs e aplicou um curso de extensão para professores para analisar “que matemática pode ser produzida por professores ao desenvolverem atividades matemáticas com *Minecraft* na perspectiva da Cyberformação.” (Bula, 2020, p. 40).

Na dissertação de Silva (2017) o autor cita que o *Minecraft*:

“[...] é uma ferramenta de ensino com um alto potencial para o trabalho com a criatividade, a colaboração, a comunicação entre os estudantes, o engajamento, a aprendizagem ativa e crítica, baseadas em um ensino exploratório, focado em uma avaliação diferenciada e individualizada de cada estudante, respeitando o seu conhecimento anterior e as suas capacidades.” (Silva, 2017, p. 104).

Novamente vemos as potencialidades de trabalho em grupo sendo trazidas por outro pesquisador. Finalizando essa categoria temos a dissertação de mestrado profissional de Silva (2018b) que aplicou uma sequência de atividades, com o apoio do *Minecraft*, para construir os conceitos de perímetro, de área e de volume com a finalidade de avaliar o avanço dos níveis de desenvolvimento do pensamento geométrico de Van Hiele. Esse trabalho apresenta como produto educacional um “*flipbook online*” com a sequência de atividades, mas não há *link* no corpo da dissertação para acessar, buscas *online* encontram a sequência de atividades aplicada na pesquisa como produto (Silva, 2018a) no repositório *online* da instituição de ensino.

#### 4.3 Polimento e produção de joias

Além das análises que foram realizadas até aqui iremos, neste tópico, analisar os trabalhos, de forma a compreender mais algumas características deles. A primeira delas diz respeito ao tipo de pesquisa informada pelos autores nos seus textos. Conseguimos identificar e categorizar 18 tipos,

sendo que as maiores ocorrências estão em “estudo de caso(s)” com 7 pesquisas e “investigação” com 6 trabalhos. Os dados dos demais tipos estão listados no Quadro 10:

Quadro 10 - Tipos de pesquisa

<b>Tipo</b>	<b>Trabalhos</b>
Aplicada	Monte (2023), Nadolny (2022) e Santos (2017b)
Cartográfica	Giron (2019)
Desenvolvimento de Ambiente	Dechamps (2021), Lichoti (2022), Rapanos (2023) e Sena (2019)
Design Science Research	Rosa (2021)
Documental	Goes (2018) e Gomes (2018)
Empírica	Frassi (2023), Gibaut (2018), Moura (2023) e Sousa (2014)
Estudo de caso(s)	Albernaz (2022), Lago (2020), Lima (2019), Maturana (2020), Moraes (2018), Silva (2017) e Silva (2018)
Etnográfica	Rocha (2023)
Exploratória	Ávila (2023), Santos (2018) e Santos (2022)
Investigação	Bulla (2020), Lobato (2024), Pastori (2023), Madruga (2018), Pinto (2021) e Santos (2015)
Metáporo	Correa (2017)
Netnográfica	Ramos (2015)
Observação Participante	Correia (2019), Freitas (2018), Jerez (2021), Schimidt (2017) e Torquato (2018)
Pesquisa de Campo	Lara (2019)
Pesquisa-ação	Boito (2018), Carneiro (2019), Dimbarre (2021) e Francisco (2018)
Qualitativa	Moreira (2023) e Silva (2022)
Revisão de Literatura	Silva (2021), Souza (2018)
Não identificado	Santos (2017a), Silveira (2021) e Vieira (2022)

Fonte: Os autores

Outra característica que identificamos foram os instrumentos de coleta, os mais utilizados pelos pesquisadores foram questionário(s), diário(s) de campo, gravação de áudio e gravação de vídeo. Sobre as instituições de origem das teses e dissertações, identificamos no máximo 2 trabalhos por instituição e a presença de trabalhos em todos as regiões do país, tendo predominância das regiões Sul e Sudeste, conforme pode ser visto no Gráfico 4:

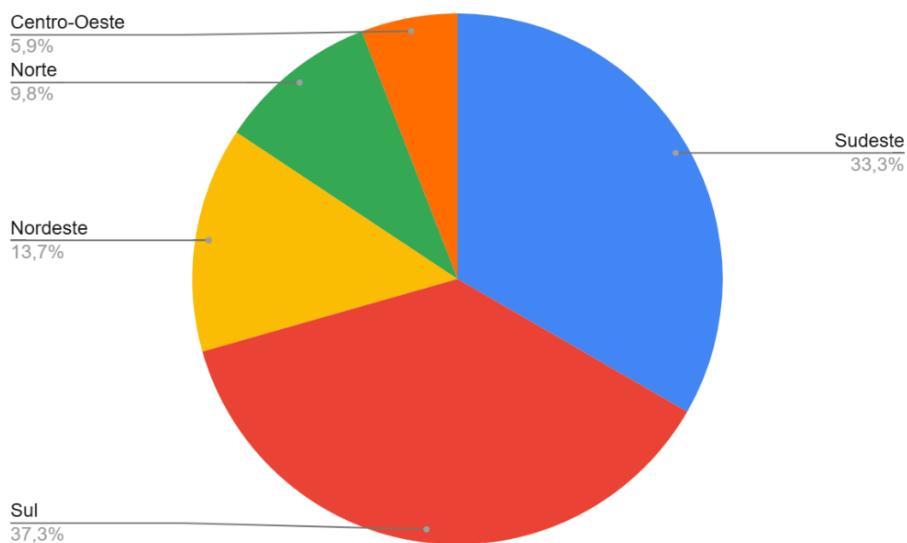


Gráfico 4 – Distribuição das teses e dissertações nas regiões do país - Fonte: Os autores

A respeito dos produtos educacionais, temos que dentre as 15 pesquisas de mestrado profissional, identificamos 11 trabalhos que citam, de alguma forma, o produto. Desses, oito produtos foram localizados ou ainda estão disponíveis, alguns apenas por meio de busca *online*, pois no corpo das dissertações não havia nenhuma informação de como acessar o produto. O Quadro 11 apresenta, além da disponibilidade do produto, a área e a descrição dele:

Quadro 11 - Detalhamento a respeito dos produtos educacionais de dissertações a respeito de *Minecraft*

Área	Trabalhos	Produto	Disponível
Física	Nadolny (2022)	Sequência Didática (Apêndice)	Sim
	Pastori (2023)	Guia de aplicação de uma PBL (Apêndice)	Sim
Formação Docente	Dechamps (2021)	<i>Site</i> com propostas de atividades e mapas ( <a href="https://www.profminer.com/">https://www.profminer.com/</a> ) atualmente <i>offline</i> .	Não
História	Albernaz (2022)	Proposta de formação continuada (Apêndice)	Sim
	Dimbarre (2021)	Material Didático (inserido na dissertação)	Sim
	Freitas (2018)	Sequência Didática (História em Jogo, 2018)	Sim
	Monte (2023)	Não citado e com acesso indisponível nas bases e nos repositórios	Não
	Silveira (2021)	Não citado e nem encontrado <i>online</i>	Não
	Torquato (2018)	Não citado e nem encontrado <i>online</i>	Não
Letras	Francisco (2018)	Não citado e nem encontrado <i>online</i>	Não
Matemática	Boito (2018)	Sequência de Atividades Educacionais (Educapes, 2018)	Sim
	Lichoti (2022)	Mapa com os puzzles desenvolvidos (não encontrado <i>links</i> para <i>download</i> e nem <i>online</i> )	Não
	Silva (2018b)	Sequência de atividades (sem <i>link</i> na dissertação). Encontrado em busca <i>online</i> (Silva, 2018a) no repositório da instituição de ensino.	Sim
	Vieira (2022)	Guia e o roteiro de atividades (inserido na dissertação)	Sim
Pensamento Computacional	Rosa (2021)	Mapa e vídeo de orientação (não encontrado <i>links</i> para <i>download</i> e nem <i>online</i> )	Não

Fonte: Os autores

Analizando todos os produtos, vemos que eles são, em sua maioria, compostos por atividades, em diversos formatos. Infelizmente os produtos que citam mapa de *Minecraft* não estão disponíveis, mas mesmo esses mapas são também propostas de atividades nas áreas das pesquisas.

Outro dado que analisamos foi a respeito do nível educacional em que as pesquisas foram aplicadas. Observamos que as pesquisas contemplaram todos os níveis, desde o fundamental I até o nível superior e a formação docente, excluindo aquelas que não foram aplicadas em sala de aula ou para um grupo com fins educacionais, temos 33 trabalhos, alguns com aplicações multiníveis. A seguir temos o Quadro 12 com as informações de trabalhos por nível da aplicação da pesquisa:

Quadro 12 - Pesquisas por nível educacional de aplicação

Nível	Trabalhos
Ensino Fundamental I (15%)	Correia (2019), Freitas (2018), Lago (2020), Lima (2019) e Maturana (2020)
Ensino Fundamental II (36%)	Albernaz (2022), Boito (2018), Carneiro (2019), Francisco (2018), Frassi (2023), Giron (2019), Moura (2023), Santos (2017b), Silva (2017), Silva (2018b), Silveira (2021) e Torquato (2018)
Ensino Fundamental II e Médio (15%)	Dimbarre (2021), Lara (2019), Moraes (2018), Santos (2018) e Vieira (2022)
Ensino Fundamental II, Médio e Superior (3%)	Sena (2019)
Ensino Médio (18%)	Nadolny (2022), Monte (2023), Moreira (2023), Pastori (2023), Ramos (2015) e Silva (2022)

Nível	Trabalhos
Ensino Médio e Superior (3%)	Ávila (2023)
Ensino Superior (3%)	Santos (2022)
Formação Docente (6%)	Bulla (2020) e Schimidt (2017)

Fonte: Os autores

Foram feitas duas análises sobre os dados do Quadro 11, a primeira refere-se às aplicações multinível, que compõe 21% (7 de 33 trabalhos), mostrando que o jogo pode ser trabalhado com turmas em diversos níveis ao mesmo tempo, é importante ressaltar que algumas das pesquisas, mesmo dentro de um nível, também contaram com turmas com mais de uma série (Ávila (2023); Carneiro (2019); Correia (2019); Dimbarre (2021); Frassi (2023); Lara (2019); Moraes (2018); Santos (2018); Sena (2019) e Vieira (2022)). A segunda análise considera as aplicações em separado em cada um dos níveis, aqui contabilizamos mais de uma vez os multiníveis, pois gostaríamos de identificar as ocorrências individualmente. Para analisarmos os quantitativos por nível em que as pesquisas foram realizadas, estes dados estão no Gráfico 5:

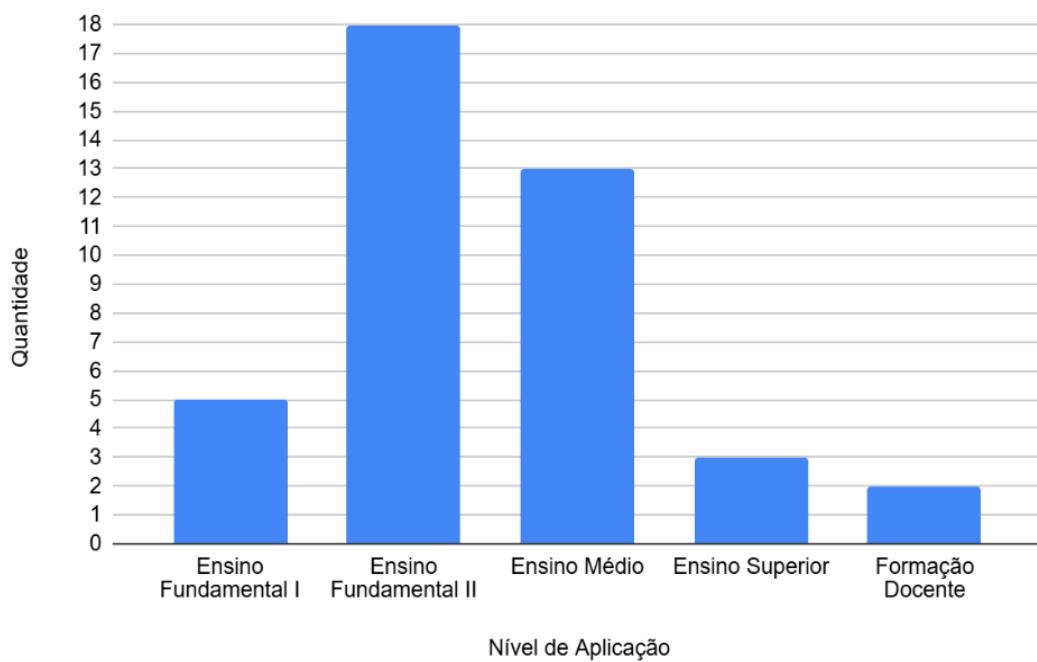


Gráfico 5 - Quantitativo de teses e dissertações com finalidades educacionais por nível - Fonte: Os autores

A partir do Gráfico 5 podemos verificar que nas teses e dissertações no Brasil, as maiores aplicações do *Minecraft* ocorreram no ensino fundamental II (18 pesquisas, 44%) e no Ensino Médio (13 pesquisas, 32%). Também podemos verificar que todos os níveis são contemplados, mas merece destaque o baixo índice de pesquisas com fogo na formação docente e no Ensino Superior, perfazendo 5% e 7%, respectivamente somando um total de 5 trabalhos.

Para finalizar a análise das teses e dissertações, fizemos um levantamento dos autores e referências mais citadas, esse trabalho foi feito por meio de fichamento das referências bibliográficas de cada um dos trabalhos, foram considerados os autores que foram citados pelo menos 10 vezes e em pelo menos 9 teses ou dissertações diferentes. A respeito dos autores mais citados temos a Tabela 1 destes autores com a quantidade de teses e dissertações em que aparecem e quantas vezes foram citados no total:

Tabela 1 - Autores mais citados nas teses e dissertações sobre *Minecraft*

Autor(a): Sobrenome, nome	Número de citações feitas ao (à) autor(a)	Número de trabalhos em que é citado
Alves, Lynn Rosalina Gama	20	13
Dias, Natália Ferreira	10	10
Freire, Paulo	43	16
Gee, James Paul	44	16
Gil, Antônio Carlos	15	13
Huizinga, Johan	26	25
Lévy, Pierre	27	14
Papert, Seymour	17	9
Piaget, Jean	28	12
Prensky, Marc	30	18
Schimidt, Deborah Andrade Torquato	13	10

Fonte: Os autores

Dos autores da Tabela 1, Paulo Freire, Antônio Carlos Gil e Jean Piaget não são citados com obras que estão relacionadas ao uso de tecnologias digitais ou *Minecraft*. Freire e Piaget são usados para trazer o referencial teórico da área de Educação e Gil com referencial de método de pesquisa.

Após a identificação dos autores mais citados, realizamos a análise das obras mais citadas desses autores, considerando as que foram citadas pelo menos cinco vezes temos as seguintes referências na Tabela 2 com a respectiva quantidade de citações:

Tabela 2 - Publicações dos autores mais citados nas teses e dissertações sobre *Minecraft*

Referência*	Quantidade
DIAS, Natália Ferreira; ROSALEN, Marilena. <i>Minecraft: uma estratégia de ensino para aprender mais jogando</i> . SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, 2014.	7
FREIRE, Paulo. <i>Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa</i> . 44ª. ed. – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.	10
FREIRE, Paulo. <i>Pedagogia do oprimido</i> . 60. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.	9
GEE, James Paul. Bons vídeo games e boa aprendizagem. In: Perspectiva, SC, v. 27, n. 1, p.167-178, 30 abr. 2010. Disponível em: < <a href="https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515">https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515</a> >. Acesso em: 13 nov. 2023.	7
GEE, James Paul. <i>What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy</i> . New York: Palgrave MacMillan Trade. 2007.	12
GIL, Antônio Carlos. <i>Como elaborar projetos de pesquisa</i> 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.	5
GIL, Antônio. Carlos. <i>Métodos e técnicas de pesquisa social</i> . 8. ed. São Paulo: Atlas, 2010.	8
HUIZINGA, Johan. <i>Homo Ludens - O jogo como elemento da cultura</i> . 9º Ed. São Paulo: Editora Perspectiva SA, 2019.	26
LÉVY, Pierre. <i>As Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática</i> , Rio de Janeiro: Editora 34, 1993	5
LÉVY, Pierre. <i>Cibercultura</i> . 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.	10
LÉVY, Pierre. <i>O que é o virtual?</i> Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. Coleção TRANS.	7
PAPERT, Seymour. <i>A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática</i> . Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.	7

Referência*	Quantidade
PRENSKY, M. <i>Digital Natives, Digital Immigrants Part I. On the Horizon</i> , v. 9, n. 5, p. 1–6, set. 2001.	11
PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora Senac, 2012.	10
SCHIMIDT, Deborah Andrade Torquato; SUTIL, Noemi. EXPLORANDO O AMBIENTE VIRTUAL DO MINECRAFT EM SALA DE AULA: potencialidades do jogo para trabalhar a interação do ser humano com o ambiente. Anais do XIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação. Recife, Pernambuco, 2015.	6

\*Foi considerada a referência mais recente citada da obra.

Fonte: Os autores

Da análise das referências, destacamos os autores James Paul Gee, Marc Prensky e Johan Huizinga, todos com livros publicados e artigos a respeito do uso de jogos na educação. Em conjunto à esta análise, localizamos nos textos dos autores discussões em comum referentes aos seguintes temas: 1) *Serious games* ou jogos sérios, 2) *Minecraft*, 3) Jogos digitais na educação/ensino/aprendizagem e diversas combinações destes termos ou relacionados, 4) gamificação e 5) TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação).

## 5 Minerando considerações

Neste artigo, buscamos entender de que forma o jogo *Minecraft* está sendo utilizado nas pesquisas de Mestrado e Doutorado no Brasil, para isso analisamos as teses e dissertações disponíveis nos bancos de dados “Catálogo de Teses e Dissertações” da Capes e a “Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações” (BDTD).

Após analisarmos as 51 pesquisas entre teses e dissertações fica caracterizada a potencialidade do uso de *Minecraft* para fins educacionais nas diversas áreas e níveis de ensino, no período de 2014 (ano mais antigo com trabalhos disponíveis) até a data atual (2024), temos trabalhos em todos os anos, com um pico de publicações em 2018 com 12 teses ou dissertações.

Identificamos 45 pesquisas com finalidades educacionais, sendo que as áreas que têm sido privilegiadas são a matemática, a geografia e a história. Algumas dessas pesquisas citam o *Minecraft* apenas em parte da pesquisa (7), restando 38 teses e dissertações em que o *game* foi usado como único foco ou foco principal.

Continuando o refinamento dos dados, observamos que nove trabalhos não tiveram aplicação em sala de aula ou para um grupo com fins educacionais, sendo que, nesses casos, caracterizamos dois tipos de foco em relação ao *Minecraft*: Objeto de análise (5) ou Criação de ambiente (4).

Na sequência observamos as pesquisas que realizaram algum tipo de aplicação. Nessa categoria identificamos 29 trabalhos, aqui, além dos focos anteriores (4), também observamos mais duas formas de adoção do *Minecraft*: Ambiente de construção (24) e Ambiente de inspiração (1).

Considerando os dados, vemos que o maior uso de *Minecraft* nas pesquisas foi como um ambiente de construção, nessa categoria a maioria (92%, 23 pesquisas) dos pesquisadores fez uso dos recursos nativos do *game* solicitando que participantes construíssem diversas estruturas relacionadas às pesquisas.

Quanto à forma de aplicação do jogo nas pesquisas, identificamos trabalhos nos quais os participantes formaram pequenos grupos, que interagiam apenas entre si. Também há casos nos quais os participantes jogaram individualmente e sem contato com os outros e trabalhos nos quais todos jogavam juntos em um único grupo no mesmo mapa.

Algumas das justificativas para as escolhas de uso pelos participantes foram a de observar

individualmente ou em grupo os participantes e de uso de aplicações *online*, nas quais os participantes jogavam em horários diferentes. Nesse caso observamos a ocorrência de trabalhos em que os participantes jogaram em um único servidor ou isoladamente. Também foram relatadas situações de limitações de equipamentos, forçando o uso em grupos ou um rodízio entre os participantes, de forma individual.

Outro resultado relevante decorre do uso do *game* para a criação de um ambiente de aprendizagem com características e condições específicas. Essa produção, a depender da complexidade, pode inviabilizar a utilização do ambiente construído em uma situação de ensino e aprendizagem e as subsequentes coleta e análise de dados. Isso pode explicar o fato de que, dos sete trabalhos que criaram ambientes de aprendizagem, somente as duas teses fizeram aplicação em sala de aula ou para um grupo: Santos (2022), que construiu réplicas de obras arquitetônicas como exemplo aos participantes, que comparada aos demais ambientes criados, pode ser considerado o mais simples e Sena (2019) que fez uma aplicação rápida em oficinas de duas horas de duração. Assim, ainda é possível inferir que mesmo em pesquisas de doutoramento, nas quais há um maior intervalo de tempo para a realização do trabalho, o desenvolvimento de um ambiente exige bastante dedicação e tempo dos pesquisadores.

Em contrapartida, notamos que a maioria dos pesquisadores usou o jogo com seus recursos nativos. Ou seja, após as orientações do pesquisador, os participantes da pesquisa acessaram o jogo e realizaram as tarefas propostas sem a necessidade de construções prévias ou inserções extras. Nesses casos, verificamos que os participantes utilizaram o *Minecraft* por períodos maiores do que aqueles identificados nas pesquisas nas quais foram feitas construções de ambiente.

Analizando os tipos de pesquisa e os instrumentos de coleta utilizados, identificamos uma maior ocorrência nos seguintes tipos: 1) estudo de caso(s), 2) investigação e 3) observação participante. Já em relação aos instrumentos de coleta, os mais utilizados foram, em ordem decrescente de frequência: questionário(s), diários de campo, gravação de áudio e gravação de vídeo.

Em relação aos trabalhos oriundos de programas profissionais e que preveem a elaboração e a entrega de um produto educacional, foram identificadas 15 dissertações. Dessas, em apenas 11 foi possível identificar os produtos nos textos ou por meio de buscas *online*. É preciso destacar que, em cinco desses trabalhos, não havia referências ao produto no corpo do texto. Entre os produtos identificados, oito ainda estão disponíveis. A indisponibilidade se deu por *site offline* em um caso e, nos demais, apesar de ter local reservado para isso nas dissertações, os autores não os colocaram.

Considerando os trabalhos aplicados em sala de aula ou para um grupo com fins educacionais, foram identificadas aplicações em todos os níveis de ensino, sendo que mais recorrentes foram o ensino fundamental II (18) e ensino médio (13) e a menor incidência foram em pesquisas de formação de professores (2).

Para finalizar a análise, buscamos identificar quais foram os autores mais usados como referências pelos autores das teses e dissertações, destacando aqueles que tem literatura na linha de uso de *games* na educação, temos James Paul Gee, Marc Prensky e Johan Huizinga com grande incidência, todos sendo citados pelos menos por 16 pesquisadores. Considerando isto, estes autores podem ser um bom ponto de partida para referenciar trabalhos que usam *Minecraft* para fins educacionais. A exceção à esta lista é Paulo Freire, mas ele é usado pelos pesquisadores como referencial teórico da área de Educação.

Concluímos esta análise com expectativas de que ela possa auxiliar e nortear futuras pesquisas que utilizarão o jogo *Minecraft*. Conforme vimos, o jogo possui amplo e diversificado potencial como um recurso educacional que promova a aprendizagem em diferentes áreas de conhecimento, além de favorecer o convívio e o debate – *online* ou presencial, entre os estudantes.

Trata-se, portanto, de um minério que merece ser lapidado e polido em pesquisas acadêmicas e em situações de ensino e de aprendizagem nos diferentes níveis educacionais brasileiros.

## Referências

- Bardin, Laurence. **Análise de conteúdo.** Tradução: Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.
- Educapes. **Sequência de atividades de matemática: Introdução à geometria espacial com o jogo Minecraft**, 2018. Disponível em [\[link\]](#). Acesso em 07/02/2025.
- História em Jogo. **Jogando com a história - Construindo olhares sobre o tempo**, 2018. Disponível em [\[link\]](#). Acesso em 07/02/2025.
- Knittel, Tânia. *et al.* *Minecraft: experiências de uso dentro e fora da sala de aula*. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 16., 2017. Curitiba. **Anais SBC – Proceedings of SBGames 2017 - Culture Track - Full Papers** Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2017, p. 789 - 795.
- Mansur, Daniel Redinz; Altoé, Renan Oliveira. **Ferramenta Tecnológica para Realização de Revisão de Literatura em Pesquisas Científicas.** Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco, v.10, n. 1, p. 8-28, 2021.
- Minecraft. Sobre o Minecraft?*, 2025 Disponível em [\[link\]](#). Acesso em 07/02/2025.
- Romanowski, Joana Paulin. **As licenciaturas no Brasil: um balanço das teses e dissertações dos anos 90.** Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.
- Silva, Ana Lúcia da. **Proposta de ensino de geometria no contexto do jogo digital Minecraft**, 2018. 37f. Produto Educacional. Ensino de Ciências e Matemática, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2018a.

## Apêndice - Referências das teses e dissertações analisadas

- Albernaz, Flávio Barbosa de. **O uso de jogos digitais no ensino de história: uma aprendizagem significativa dos centros históricos tombados do Tocantins.** 2022. 137f. Dissertação. História das Populações Amazônicas, Fundação Universidade Federal do Tocantins - Palmas, Palmas, 2022.
- Ávila, Carolyne Amélia Assis. **As potencialidades do uso do Minecraft para promover a gamificação no ensino nos cursos de nível técnico integrado e superior.** 2023. 103f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Teófilo Otoni, 2023.
- Boito, Paula. **Minecraft: Um aliado no processo de ensino e aprendizagem da geometria espacial.** 2018. 165f. Dissertação. Ensino de Ciências e Matemática, Fundação Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2018.
- Braga, João Paulo Pantoja. **Projeto felicidade: bem-estar subjetivo para crianças de 8 a 12 anos em uma escola pública municipal em Santarém, Pará.** 2019. 93f. Dissertação. Sociedade, Ambiente e Qualidade de Vida, Universidade Federal do Oeste do Pará, Santarém, 2019.
- Bulla, Felipe Diego. **Minerando a matemática com o Minecraft: uma investigação sob o enfoque da cyberinformação.** 2020. 142f. Dissertação. Ensino de Matemática, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.
- Carneiro, Eduardo Lorini. **Jogos eletrônicos como artefatos para a construção de conceitos científicos em geografia.** 2019. 198f. Dissertação. Educação, Universidade La Salle, Canoas, 2019.
- Correa, Francisco Tupy Gomes. **Ponto de equilíbrio entre a nova teoria da comunicação, o vídeo game e o Minecraft.** 2017. 117f. Tese. Meios e Processos Audiovisuais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- Correia, Leandro Coelho. **Mundos virtuais no Minecraft: dinâmicas geotecnológicas no espaço da escola pública.** 2019. 109f. Dissertação. Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2019.
- Dechamps, Thiago Augusto Gomes. **Prof.Miner: Uma proposta do uso do Minecraft Education como estratégia para educação ambiental.** 2021. 25f. Dissertação. Rede Nacional para Ensino das Ciências Ambientais, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021.
- Dimbarre, George Ramon. **Jogos eletrônicos e conceitos históricos: uma investigação a partir do Minecraft.** 2021. 100f. Dissertação. Ensino de História, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2021.
- Francisco, Cicero Nestor Pinheiro. **Uso do Minecraft para a produção de contos.** 2018. 155f. Dissertação. Letras, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018.
- Frassi, Lorena. **Crianças e território: Um estudo de representações infantis no núcleo de Holanda em Santa Leopoldina-ES.** 2023. 113f. Dissertação. Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2023.
- Freitas, Alexandre Augusto Castro de Souza. **História em jogo: Orientações didáticas para o uso de um game no ensino de história para o 4º ano do ensino fundamental.** 2018. 133f. Dissertação. Docência para a Educação Básica, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Bauru), Bauru, 2018.

- Gibaut, Wandemberg Santana Pharaoh. **Uma arquitetura cognitiva para o aprendizado instrumental em agentes inteligentes.** 2018. 103f. Dissertação. Mestrado em Engenharia Elétrica, Na Área de Engenharia de Computação, Unicamp, Campinas, 2018.
- Giron, Graziela Rossetto. **Movimentos de ensinar e aprender matemática em convivência.** 2019. 176f. Tese. Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2019.
- Goes, Erick Henrique Silva. **Minecraft como mediador de aprendizagem intergeracional.** 2018. 125f. Dissertação. Educação, Fundação Universidade Federal do Tocantins - Palmas, Palmas, 2018.
- Gomes, Ivan Mussa Tavares. **O jogador descentralizado: comunicação humano-videogame no contexto pós-Minecraft.** 2018. 212f. Tese. Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.
- Jerez, Nelson Sebastian Silva. **Comportamento informacional de jogadores de video games.** 2021. 131f. Tese. Ciência da Informação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Marília), Marília, 2021.
- Lago, Muriel. **O percurso das descobertas da criança durante a resolução de problemas: Uma análise microgenética e a produção de novidades a partir de um jogo digital.** 2020. 158f. Dissertação. Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.
- Lara, Carla Luczyk Torres. **Desenvolvimento de competências e habilidades do século 21 por meio de jogos digitais: Uma experiência com Minecraft na reconstrução virtual da cidade de Mariana/MG.** 2019. 154f. Dissertação. Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.
- Lichoti, Vitor de Souza. **Jogando com a matemática, Aquarius: Um Minecraft game puzzle.** 2022. 49f. Dissertação. Educação Científica e Matemática, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Dourados, 2022.
- Lima, Pétala Rocha Guimaraes. **Minecraft e funções executivas um estudo de séries caso de crianças de faixa etária entre 7 e 9 anos em uma escola municipal de Salvador.** 2019. 119f. Dissertação. Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2019.
- Lobato, Iolene Mesquita. **Os processos educacionais no contexto da cultura digital: Um estudo de caso do canal do youtuber Felipe Neto.** 2024. 303f. Tese. Programa De Pós-Graduação Em Educação (FE), Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2024.
- Madruga, Elisangela Barbosa. **A educação ambiental e suas estratégias de governamento no jogo eletrônico Minecraft.** 2018. 128f. Dissertação. Educação Ambiental, Universidade Federal do Rio Grande, São Lourenço do Sul, 2018.
- Massa, Nayara Poliana. **Mapeamento do pensamento computacional por meio da ferramenta Scratch no contexto educacional brasileiro: Análise de publicações do Congresso Brasileiro de Informática na Educação entre 2012 e 2017.** 2019. 155f. Dissertação. Programa de Mestrado profissional em Inovação Tecnológica, Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba, 2019.
- Maturana, Liliene Lopes Russell. **Mobile game na educação básica: experiências docentes e discentes de ciberpesquisa - formação multirreferencial.** 2020. 159f. Dissertação. Educação, Cultura e Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

- Monte, Maria Rita do Nascimento. **Oficina educativa “Educação patrimonial e o Minecraft: Conectando os alunos da educação básica em Santana-AP ao patrimônio cultural forte Cumaú”.** 2023. Dissertação. Ensino de História, Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2023.
- Moraes, Lucas Almeida Prado de. **O uso do Minecraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados.** 2018. 154f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista (Unesp), São Paulo, 2018.
- Moreira, Ricardo Souza. **Um estudo sobre a utilização Minecraft Education Edition para o ensino de estrutura atômica no ensino médio.** 2023. 51f. Mestrado. Química, Universidade Federal de Jataí, Jataí, 2023.
- Moura, Juliana Santana. **Produção de narrativas digimáticas em jogo de mundo aberto.** 2023. 108f. Tese. Ensino, Filosofia e História das Ciências, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2023.
- Nadolny, Vinicius. **Minecraft Education Edition como possibilidade para abordar o tema produção de energia elétrica.** 2022. 107f. Dissertação. Formação Científica, Educacional e Tecnológica, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2022.
- Pastori, Franciele. **Análise da aplicação de uma Aprendizagem Baseada em Problemas por meio do Minecraft for Education®.** 2023. 106f. Dissertação. Ensino de Física - Profis, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2023.
- Pinto, André Luiz. **Jogos digitais e educação: o mundo aberto de Minecraft na aprendizagem situada ludoletuada.** 2021. 145f. Dissertação. Estudos de Linguagens, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.
- Ramos, Simone. **Dos bits e chips? Cognição: Entrelaçamentos possíveis.** 2015. 107f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2015.
- Rapanos, Eduardo Adriani. **A representação da paisagem no Minecraft: jogo digital na promoção de um geoparque mundial da Unesco no Brasil.** 2023. 142f. Dissertação. Geografia, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2023.
- Rocha, Joici Oliveira Ferreira. **Infâncias contemporâneas propagadas no Youtube: Problematizações a partir da parceria Felipe Neto e Minecraft.** 2023. 121f. Dissertação. Educação, Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2023.
- Rosa, Lucas Pereira da. **Serious Games para o ensino do pensamento computacional com a utilização de Minecraft.** 2021. 110f. Dissertação. Indústria Criativa, Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2021.
- Santos, Carlos Eduardo da Rocha. **Os jogos digitais e o desenvolvimento de habilidades espaciais dos estudantes de arquitetura e urbanismo.** 2022. 262f. Tese. Arquitetura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.
- Santos, Debora Maria dos. **Infâncias e jogos digitais: Uma investigação sobre o consumo infantil a partir do Minecraft.** 2018. 109f. Dissertação. Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018.
- Santos, Leonardo Oliveira. **Reconhecimento espacial por análises léxica e sintática de estruturas de voxels para bots de Minecraft.** 2015. 90f. Dissertação. Engenharia de Sistemas e Computação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

- Santos, Paulo Vitor Silveira dos. **Tornando visíveis as ‘Cidades Invisíveis’: uma poética em arte e tecnologia no Minecraft**. 2017. 88f. Dissertação. Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017a.
- Santos, Tatiana Nilson dos. **A utilização do jogo Minecraft como uma ferramenta didático-pedagógica na valorização do ensino lúdico**. 2017. 156f. Dissertação. Tecnologias da Informação e Comunicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2017b.
- Schmidt, Deborah Andrade Torquato. **Espaços comunicativos e jogos digitais: processos formativos com a inserção do jogo digital Minecraft no contexto do ensino superior e da educação básica**. 2017. 179f. Dissertação. Educação em Ciências e em Matemática, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.
- Sena, Ítalo Sousa de. **Visualização e valorização da paisagem a partir de geogame**. 2019. 234f. Tese. Geografia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.
- Silva, Alessandra de Araújo. **As abelhas: Uma temática para o ensino sobre meio ambiente**. 2022. 89f. Dissertação. Ensino de Ciências da Natureza - PPGECN, Universidade Federal de Rondônia, Porto Velho, 2022.
- Silva, Ana Lucia da. **Mundo virtual Minecraft: Um contexto de aprendizagens de conceitos geométricos**. 2018. 116f. Dissertação. Ensino de Ciências e Matemática, Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2018b.
- Silva, Cristiane Samaria Gomes da. **Imersão nas tecnologias digitais para educação: Uma experiência pedagógica no curso de pedagogia da PUC-SP**. 2019. 156f. Dissertação. Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.
- Silva, Douglas Basilio da. **Ensino de geografia e jogos eletrônicos: Análise de temas geográficos na escola básica**. 2021. 93f. Dissertação. Geografia, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2021.
- Silva, Hudson William da. **Estudo sobre as potencialidades do jogo digital Minecraft para o ensino de proporcionalidade e tópicos de geometria**. 2017. 112f. Dissertação. Educação Matemática, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.
- Silveira, Midiani da Costa Maciel. **Minecraft e Idade Média em sala de aula**. 2021. 95f. Dissertação. Ensino de História, Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2021.
- Sousa, Juliana Pereira de. **A travessia do lúdico: Modos de presença e regimes de interação dos games na cibercultura**. 2014. 236f. Tese. Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.
- Souza, Edmarcos Carrara de. **O uso de jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica: análise do jogo Minecraft**. 2018. 88f. Dissertação. Metodologias para o Ensino de Linguagens e Suas Tecnologias, Universidade Pitágoras Unopar, Londrina, 2018.
- Torquato, Nilton Maurício Martins. **O uso do Minecraft como dispositivo de mediação tecnológica no ensino de história**. 2018. 114f. Dissertação. Educação e Novas Tecnologias, Centro Universitário Internacional, Curitiba, 2018.
- Vieira, Kátia Regina. **O uso do Minecraft Education como ferramenta de ensino e aprendizagem de matemática: Áreas, volumes e proporções**. 2022. 181f. Dissertação. Matemática em Rede Nacional, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (Cornélio Procópio), Cornélio Procópio, 2022.