



MINECRAFT EDUCATION EDITION E O ENSINO DO TURISMO: ANÁLISE EXPLORATÓRIA DE MUNDOS-LIÇÃO E APLICAÇÕES CURRICULARES

MINECRAFT: EDUCATION EDITION AND THE TEACHING OF TOURISM: AN EXPLORATORY ANALYSIS OF LESSON WORLDS AND CURRICULAR APPLICATIONS

MINECRAFT EDUCATION EDITION Y LA ENSEÑANZA DEL TURISMO: UN ANÁLISIS EXPLORATORIO DE MUNDOS-LECCIÓN Y APLICACIONES CURRICULARES

Danilo Silva de Santana¹ (danilosilvadesantana@outlook.com) 
Elis Regina Barbosa Angelo¹ (elis@familiaangelo.com) 

¹Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

RESUMO:

Objetivo – O presente artigo tem o intuito de investigar as potencialidades do jogo digital Minecraft, em sua versão Minecraft: *Education Edition*, como ferramenta pedagógica no ensino-aprendizagem em cursos de Turismo.

Desenho/metodologia/abordagem – Com base em uma pesquisa qualitativa, exploratória e descritiva, foram analisados artigos acadêmicos, vídeos educativos e planos de aula oficiais da plataforma, buscando mapear mundos-lição relacionados às disciplinas do currículo de Turismo e às competências requeridas à formação profissional.

Resultados – Os resultados indicam que o Minecraft Education Edition pode favorecer a construção de experiências imersivas e contextualizadas, aproximando teoria e prática e contribuindo para a inovação metodológica no ensino do Turismo.

Implicações práticas – A análise permitiu identificar possibilidades de articulação do jogo com componentes curriculares, como Cartografia e Geoprocessamento, Planejamento Urbano, Desenvolvimento e Sustentabilidade, Ecoturismo, História e Cultura, bem como com o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, pensamento crítico e aprendizagem ativa.

Originalidade/valor – Este artigo contribui para uma área ainda incipiente de estudos ao investigar o uso do Minecraft Education Edition no contexto do ensino de Turismo, articulando seus recursos pedagógicos com as competências curriculares da área. Trata-se de uma das primeiras análises sistemáticas em língua portuguesa a mapear mundos-lição da plataforma com foco na formação profissional em Turismo, oferecendo subsídios teóricos e práticos para educadores, pesquisadores e desenvolvedores de materiais didáticos gamificados.

Limitações da pesquisa – Este trabalho se concentrou em uma análise qualitativa de lições oficiais e relatos de uso, mas carece de dados empíricos quantitativos sobre o impacto do Minecraft no desempenho acadêmico em Turismo.

Palavras-chave: ensino do Turismo; jogos digitais; Minecraft; educação.

Informações Editoriais:
Double Blind Review

Submissão: 07/07/2025

Avaliação: 08/08/2025

Aceite: 20/01/2026

Editor:
Luiz Carlos da Silva Flores

Editor de sessão:
Tércio Pereira

Assistente Editorial:
Rafaela Correia Cardoso

Disponibilidade dos dados:
Os dados podem ser solicitados aos autores.

ABSTRACT:

Purpose – This article investigates the potential of the digital game Minecraft, in its Minecraft: Education Edition version, as a pedagogical tool for teaching and learning in Tourism courses.

Design/methodology/approach – Drawing on qualitative, exploratory, and descriptive research, this study analyzes articles, educational videos and official lesson plans from the platform to map lesson worlds related to the disciplines of the Tourism curriculum and the competencies required for professional training.

Findings – The results indicate that *Minecraft: Education Edition* can support the development of immersive and contextualized learning experiences, bridging theory and practice and contributing to methodological innovation in Tourism education.

Practical implications – The analysis identified possibilities for integrating the game with curricular components such as Cartography and Geoprocessing, Urban Planning, Development and Sustainability, Ecotourism, History and Culture, as well as with the development of socio-emotional skills, critical thinking, and active learning.

Originality/value – This article advances an emerging field of study by examining the use of *Minecraft: Education Edition* within Tourism education and aligning its pedagogical features with curriculum competencies. It stands as one of the first systematic analyses in Portuguese to map lesson worlds from the platform oriented toward professional training in Tourism, providing theoretical and practical insights for educators, researchers, and developers of gamified educational materials.

Research limitations – This study is based on a qualitative analysis of official lessons and reported uses and does not include quantitative empirical data on the impact of Minecraft on academic performance in Tourism.

Keywords: Tourism Education; digital games; Minecraft; pedagogy.

RESUMEN:

Propósito: El presente artículo tiene como objetivo investigar las potencialidades del juego digital Minecraft, en su versión Minecraft: Education Edition, como herramienta pedagógica en la enseñanza-aprendizaje en los cursos de Turismo.

Diseño/metodología/enfoque – A partir de una investigación cualitativa, exploratoria y descriptiva, se analizaron artículos académicos, videos educativos y planes de lecciones oficiales de la plataforma, con el fin de mapear mundos-lección relacionados con las asignaturas del currículo de Turismo y las competencias requeridas para la formación profesional.

Hallazgos: Los resultados indican que Minecraft: Education Edition puede favorecer la construcción de experiencias inmersivas y contextualizadas, acercando teoría y práctica, y contribuyendo a la innovación metodológica en la enseñanza del Turismo.

Implicaciones prácticas: El análisis permitió identificar posibilidades de articulación del juego con componentes curriculares como Cartografía y Geoprocésamiento, Planificación Urbana, Desarrollo y Sostenibilidad, Ecoturismo, Historia y Cultura, así como con el desarrollo de habilidades socioemocionales, pensamiento crítico y aprendizaje activo.

Originalidad/valor: Este artículo contribuye a un campo de estudio aún incipiente al investigar el uso de Minecraft: Education Edition en el contexto de la enseñanza del Turismo, articulando sus recursos pedagógicos con las competencias curriculares del área. Se trata de uno de los primeros análisis sistemáticos en lengua portuguesa que mapea mundos-lección de la plataforma enfocados en la formación profesional en Turismo, ofreciendo aportes teóricos y prácticos a educadores, investigadores y desarrolladores de materiales didácticos gamificados.

Limitaciones de la investigación: Este trabajo se centró en un análisis cualitativo de lecciones oficiales y relatos de uso, pero carece de datos empíricos cuantitativos sobre el impacto del Minecraft en el rendimiento académico en Turismo.

Palabras Clave: Enseñanza del Turismo; juegos digitales; Minecraft; educación.

INTRODUÇÃO

O ensino do Turismo, enquanto campo multidisciplinar que dialoga com aspectos culturais, históricos, geográficos e sociais, demanda metodologias capazes de estimular a participação ativa e crítica dos estudantes. A aprendizagem ativa, pautada na interação, experimentação e construção de conhecimentos de forma colaborativa, revela-se relevante nesse contexto, buscando a compreensão teórica correlacionada à prática e à vivência dos territórios e das dinâmicas turísticas.

O desafio do Turismo em consolidar conteúdos teóricos ao mesmo tempo em que busca metodologias que estimulem a reflexão crítica e a projeção para o futuro é recorrente, permanecendo, contudo, fortemente vinculado ao modelo tradicional de educação formal (Reis & Brusadin, 2014). Práticas pedagógicas centradas em exposições e repasse de conteúdos, frequentemente distantes da linguagem digital dos estudantes, ainda dificultam a promoção de uma formação mais interativa e engajada, necessária à preparação dos novos profissionais do setor (Tedesco, 2004).

A pandemia de covid-19, iniciada em 2020, provocou uma reestruturação abrupta e profunda nos sistemas educacionais em todo o mundo (Nakano, Rosa, & Oliveira, 2021), questão essa que criou necessidades, seja em manter o distanciamento físico, seja na reinvenção e estratégias como o ensino remoto, evidenciando não apenas a desigualdade no acesso às tecnologias digitais, mas também a fragilidade dos métodos tradicionais de ensino diante de situações de crise.

A partir desse cenário transformador para a educação, torna-se uma necessidade, o uso de ferramentas interativas e recursos inovadores que favorecem a aprendizagem autônoma, colaborativa e significativa, como Moesch (2000) propõe no saber turístico, ampliando a perspectiva apenas econômica, pragmática e consumista.

A experiência pandêmica revelou, assim, a importância de metodologias mais flexíveis, engajadoras e centradas no estudante, capazes de dialogar com os repertórios culturais e tecnológicos da nova geração de aprendizes (Lee & Hammer, 2011). Entre essas metodologias, destaca-se a gamificação – conceito que envolve a aplicação de elementos típicos dos jogos em contextos educacionais com o objetivo de aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes.

Essa proposta de gamificação representa uma mudança de paradigma, reconhecendo o valor do jogo como linguagem e estratégia didática no desempenho individual e social dos estudantes, salientando-se a parte cognitiva e construtiva de ações. Assim, ressalta-se que se faz ímpar criar ambientações mais lúdicas e interativas, conforme apontam Lee e Hammer (2011, p. 2): “não se pretende ensinar com jogos ou através de jogos, mas usar elementos de jogos como forma de promover a motivação e o envolvimento dos alunos”.

Outro aspecto do uso de jogos digitais é o seu fortalecimento na criação, modelagem e multiplicação de ações, e, ao contrário de jogos meramente recreativos, os chamados serious games ou jogos educativos vem formatar novas experiências de aprendizagem por meio da interatividade, da resolução de problemas e da simulação de situações reais (Palha, 2022). Assim, frontalmente favorecem o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de tomada de decisão, consideradas habilidades essenciais para o mundo contemporâneo, em especial para a formação superior, como missão institucional e ensino superior (Palha, 2022).

Dentre as diversas ferramentas digitais disponíveis, o jogo Minecraft se apresenta como uma alternativa para a educação no Turismo, por permitir a criação de mundos virtuais que estimulam a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas. A partir de sua proposta de construção livre e colaborativa, oferece possibilidades concretas de simulação de ambientes turísticos, planejamento de cidades, gestão de espaços e reflexão sobre práticas sustentáveis, dialogando diretamente com as competências exigidas para a formação em Turismo (Lee & Hammer, 2011).

Cabe destacar que, ao interagir no Minecraft, os próprios jogadores desenvolvem estratégias de ensino e aprendizagem, transformando o jogo em uma ferramenta educativa não formal por meio da criação de mapas, desafios colaborativos e simulações históricas, entre muitas outras possíveis soluções para problemas atuais, questão essa também ímpar nas formações, reforçando a ideia de Papert (1980) de que “a melhor aprendizagem ocorre quando o aluno constrói um produto significativo para ele ou para outros”, demonstrando como o ambiente virtual favorece um aprendizado autêntico e criativo, além das técnicas e estratégias convencionais de sala de aula.

Diante desse cenário, emerge uma questão central: em que medida o Minecraft, especialmente em sua versão *Minecraft: Education Edition*, pode ser mobilizado de forma sistemática no ensino superior em Turismo, para além de usos pontuais ou intuitivos? Embora a literatura internacional apresente diversas experiências com jogos digitais em educação, ainda são escassos os estudos que investigam, de maneira estruturada, como mundos-lição e planos de aula dessa plataforma dialogam com componentes específicos do currículo de Turismo. Assim, este estudo tem como objetivo central investigar as potencialidades do jogo digital Minecraft, em sua versão educacional, como ferramenta pedagógica no ensino do Turismo, buscando mapear lições existentes, identificar conteúdos e habilidades desenvolvidas e discutir limites e possibilidades de sua aplicação em disciplinas do curso.

REVISÃO TEÓRICA

Gamificação e Jogos Digitais na Educação

A gamificação, sendo a aplicação deliberada de elementos de jogos em contextos não lúdicos, consolidou-se como uma das abordagens pedagógicas mais investigadas na última década. Pesquisas meta-analíticas apontam incremento consistente no engajamento e no desempenho discente quando são introduzidos sistemas de pontos, níveis, missões e feedback imediato (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). Ressalta-se que gamificar não significa “transformar tudo em jogo”, mas selecionar, com intencionalidade didática, mecânicas capazes de incentivar comportamentos desejáveis, como persistência, colaboração e autonomia acadêmica.

A partir de abordagens motivacionais contemporâneas, como a Teoria da Autodeterminação (Ryan & Deci, 2000), compreende-se que a aprendizagem é favorecida quando o ambiente educacional atende a três necessidades psicológicas básicas: autonomia, competência e relacionamento. Essa teoria propõe que a motivação intrínseca se fortalece quando o aluno pode fazer escolhas significativas, perceber sua própria progressão em desafios graduais e estabelecer vínculos sociais que reforcem o sentimento de pertencimento. Nesse sentido, ambientes gamificados como o Minecraft Education Edition alinham-se diretamente a essas dimensões, pois permitem ao estudante tomar decisões dentro do mundo virtual, enfrentar tarefas que evoluem em complexidade e interagir colaborativamente com colegas, promovendo uma experiência de aprendizagem mais engajada, autônoma e conectada socialmente.

No campo educacional, autores como Kapp (2012) e Prensky (2001) defendem que os atributos centrais dos bons jogos – metas claras, dificuldade ajustável, narrativa envolvente e feedback constante – correspondem diretamente às condições para a aprendizagem significativa.

Gee (2009, p. 23) reforça a ideia ao afirmar que “aprendemos a experimentar o mundo de modo mais ativo [...] e ganhamos recursos para futuras aprendizagens” quando interagimos em ambientes desafiadores. Essas experiências são ainda mais potentes quando se utilizam *serious games* (jogos que incorporam diretamente conteúdo educacional), desenvolvidos para fins educacionais explícitos, como mostram Kaczmarczyk et al. (2021) em cursos de gestão turística.

A literatura recente sobre o ensino superior de Turismo confirma esses achados. Minohara e Costa (2023) revelam ganhos de motivação e retenção conceitual ao gamificar a terminologia técnica da área; além de autores como Buhalis e Sigala (2023) que trazem em seus trabalhos análises sobre narrativas interativas que podem melhorar a capacidade de planejar destinos sustentáveis. Ademais, autores como Baki e Yaman (2021) defendem a ideia de que a ambientação do game favorece competências socioemocionais expressas nas diretrizes internacionais da Organização Mundial do Turismo (UNWTO / ONU Turismo).

Ao integrar jogos digitais, como *Minecraft: Education Edition*, *GeoGuessr* ou *serious game Planète Tourisme*, a forma de educação que inclui docentes e as estratégias de ensino-aprendizagem pode transformar a sala de aula em um laboratório virtual, no qual os discentes simulam roteiros turísticos, reconstróem patrimônios históricos, gerenciam recursos escassos e desenvolvem estratégias para mitigar impactos ambientais.

A partir dessa forma lúdica da experiência construtiva do *game*, autores como James Paul Gee (2009, p. 36), compreendem que podem ser “ativamente engajantes e altamente significativas”, favorecendo aprendizagens duradouras e facilmente transferíveis para contextos profissionais reais, em *business plan*; situações problema em empresas e mesmo em novos empreendimentos, cercando as escolhas e possibilidades profissionais do Turismo.

Seguindo essa dinâmica de engajamento, um dos elementos formativos legais da área, a partir dos próprios Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) dos cursos, é impulsionar tanto elementos formativos na compreensão das interações entre sociedade e suas dinâmicas, quanto promover subsídios para o entendimento sobre como se deve desenvolver crítica e posicionalmente os destinos. Da gestão de recursos locais, usos de tecnologias que envolvem intervenção humana no ambiente, às estratégias de ação, o ensino de Turismo pode subsidiar o julgamento de questões polêmicas relacionadas ao desenvolvimento sustentável, ao aproveitamento de recursos naturais e à inovação tecnológica, sempre considerando a preservação dos ecossistemas, a justiça social e o bem-estar das comunidades receptoras.

Autores como Kaczmarczyk et al. (2021) demonstram que um *serious game* focado em competências de gestão turística pode melhorar a tomada de decisão e o pensamento estratégico dos graduandos, garantindo a motivação e participação efetiva.

Um dos exemplos dessa demonstração pode ser pensado a partir de motores como o jogo *Planète Tourisme*, desenvolvido pela Excelia, ao colocar o aluno no papel de gestor responsável por equilibrar rentabilidade e conservação em destinos reais, promovendo debates sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, questão tão atual e necessária no desempenho da sustentabilidade.

Outro aspecto no âmbito da cultura, exemplificando o cruzamento entre os campos do Turismo e do Patrimônio Cultural, é a utilização de *serious games* como ferramentas eficazes para a compreensão aprofundada dos valores históricos e culturais presentes nos sítios turísticos, pois, a partir de experiências imersivas, os participantes vivenciam contextos históricos e culturais de maneira interativa e dinâmica, promovendo maior conscientização e sensibilização sobre a importância do patrimônio cultural, questão ímpar na educação patrimonial, por exemplo.

Autores como Buhalis e Sigala (2023) compreendem na gamificação, quando adequadamente integrada aos currículos de turismo, hospitalidade e lazer, uma maneira de êxito na aprendizagem experiencial, seja pela possibilidade de se ter um *feedback* imediato, a partir de objetivos claramente definidos seja pelo intento de se reforçar o engajamento e a compreensão prática dos conteúdos alicerçados no processo criativo.

Em síntese, o uso de jogos digitais integra, de maneira efetiva, teoria e prática no ensino, a partir da criação de laboratórios virtuais de experimentação; exercício criativo e responsável por traçar aos usuários/alunos a possibilidade de compreender como os impactos espaciais e sociais de suas decisões vão afetar o cenário projetado e, especialmente pode fortalecer as competências como pensamento crítico, resolução de problemas e responsabilidade sustentável de recursos e serviços.

O jogo digital Minecraft e a plataforma Minecraft Education Edition

O Minecraft é uma das plataformas digitais mais populares e influentes no universo dos jogos eletrônicos, sendo o segundo jogo mais vendido da história, ultrapassando 238 milhões de cópias comercializadas (UOL, 2024), com versões disponíveis tanto de forma gratuita quanto paga, o que contribuiu para sua ampla disseminação em diferentes contextos.

Foi desenvolvido inicialmente na Suécia por Markus “Notch” Persson, sua primeira versão alfa foi lançada em 2009, e o lançamento oficial ocorreu em 2011. Em 2014, a Mojang, empresa responsável pela criação do jogo, foi adquirida pela Microsoft, fato que marcou uma nova fase de expansão e consolidação da franquia. A partir dessa aquisição, o jogo passou a contar com maior suporte técnico, atualizações frequentes e uma crescente inserção no campo educacional, culminando no desenvolvimento do Minecraft Education Edition – uma versão adaptada com foco pedagógico, voltada para o uso em salas de aula e ambientes de aprendizagem interativos.

Segundo Souza e Caniello (2015), o Minecraft é um jogo eletrônico baseado na criação livre e colaborativa de mundos virtuais a partir de blocos cúbicos, justificando seu nome, que combina as palavras inglesas “*mine*” (minerar) e “*craft*” (construir). Conforme destacado por Nebel, Schneider e Rey (2016), a mecânica do jogo é simples e intuitiva, incentivando diretamente a criatividade, o raciocínio lógico e a resolução de problemas.

O jogo oferece três modos principais: o modo criativo, no qual todos os itens estão disponíveis no inventário, permitindo construções livres e ilimitadas; o modo sobrevivência, em que é necessário coletar recursos, fabricar itens e enfrentar ameaças para sobreviver; e o modo aventura, que exige o uso restrito de ferramentas, de acordo com regras pré-definidas (Mojang Studios, 2021).

O processo de construção faz do jogo um veículo de projeção, construção e dinamização das ações, favorecendo a forma de se lidar com problema se criar possíveis soluções.

Figura 1 – Modo Criativo do jogo Minecraft: inventário de reserva de itens para utilização



Fonte: Minecraft, *Inventory*.

A partir da primeira imagem (Figura 1), é possível perceber que o universo do Minecraft é constituído por blocos que reproduzem elementos naturais e artificiais, como pedra, água, lava, minérios, argila, troncos, vegetação, fogo e outros, permitindo ao jogador recriar, em escala virtual, objetos e paisagens do mundo real. A partir dessa base, a imaginação do usuário amplia o repertório, possibilitando a concepção de edificações, infraestruturas e cenários totalmente originais. Ao deslocar-se pelo território gerado processualmente, o jogador executa um ciclo contínuo de coleta e reposicionamento dos blocos: extrai recursos (“*minera*”), cataloga materiais e, em seguida, organiza-os em novas configurações, transformando o ambiente conforme suas decisões de *design* e objetivos de construção.

O Minecraft tornou-se um fenômeno mundial, por conquistar diferentes faixas etárias e permitir a interação em diversas plataformas digitais, como Android, iOS, Xbox, PlayStation e Windows. Seu formato baseado em blocos permite aos jogadores construir, reconstruir e modificar livremente o ambiente virtual, com mecânicas semelhantes ao famoso jogo de montar Lego. O mundo do jogo é composto por blocos cúbicos que representam diferentes materiais e elementos, e podem ser combinados de múltiplas formas, promovendo a criatividade (Mojang Studios, 2021).

Figura 2 – Representação da cidade fictícia Atheria, criado pela comunidade de jogadores

Fonte: Minecraft, Planet. Atheria.

A proposta de modificar o espaço virtual e projetar cenários educativos permite não apenas o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também a simulação de problemas sociais e ambientais, oferecendo uma forma de aprendizagem ativa. Conforme projetado na imagem acima, é possível compreender a cidade já sendo construída entre a mobilidade e a projeção de elementos que devam compor o cenário. O Minecraft permite representar situações reais, contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem, construir espaços naturais, monumentos e até mesmo cidades inteiras, como a cidade fictícia Atheria ilustrado na segunda imagem (Figura 2), onde um jogador iniciou o projeto em 2020 e, desde então, preenche o mundo exponencialmente com cada vez mais detalhes.

No Minecraft, o jogador assume o papel de um avatar – Steve ou Alex –, ambos com possibilidade de personalização. A dinâmica do jogo permite simular ações cotidianas, como colher alimentos, construir abrigos, cultivar plantas e interagir com o ambiente, que é regido por ciclos de dia e noite. Os mundos do jogo são gerados de forma aleatória e procedural, possibilitando a criação de ambientes praticamente infinitos, compostos por diferentes biomas, animais e paisagens (Mojang Studios, 2023). Essa característica oferece ao jogador ampla liberdade para moldar e transformar o espaço virtual, conforme seus objetivos. Além disso, os recursos disponíveis são limitados, o que exige planejamento e gestão adequada, promovendo noções importantes como sustentabilidade, organização e uso consciente do meio.

O Minecraft Education Edition é uma versão educacional desenvolvida pela Microsoft com o objetivo de integrar a ludicidade digital ao contexto escolar de forma planejada e intencional. Segundo a própria Microsoft, milhares de educadores em todo o mundo já recorrem ao recurso para tornar conteúdos abstratos mais tangíveis em aulas presenciais, híbridas ou remotas, apoiando-se em centenas de lições alinhadas a currículos STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*) e a outras áreas do conhecimento (Minecraft Education Edition, 2021).

A empresa descreve a edição educacional nestes termos:

Esta versão do Minecraft destina-se a estimular a aprendizagem, promover criatividade e colaboração, aplicando a tecnologia a novas formas de interação por meio da exploração e da simulação. O objetivo é incentivar os alunos a aprenderem resolvendo, em tempo real, os problemas que surgem ao longo do jogo, exigindo pensamento crítico, trabalho em equipe e inovação (Microsoft News Center, 2016).

Lançado oficialmente em 2016, o Minecraft Education Edition incorpora ferramentas específicas para o uso em sala de aula, como a possibilidade de criação de mundos guiados por planos de aula, a inserção de personagens não jogáveis (NPCs) para mediar as atividades, blocos de comando que permitem a programação de comportamentos no jogo, além de funcionalidades voltadas para a avaliação e acompanhamento da aprendizagem, como o “Portfólio de Câmera” e o “Quadro de Lousa” (Microsoft Blog, 2016). A plataforma também oferece integração com ferramentas como o Microsoft Teams e o OneNote, permitindo que os educadores compartilhem atividades, organizem turmas e acompanhem o progresso dos estudantes em tempo real (Microsoft Blog, 2016).

Além disso, o Minecraft Education Edition possui uma biblioteca global com centenas de lições prontas e alinhadas a currículos nacionais e internacionais, cobrindo áreas como Ciências da Natureza, Matemática, História, Geografia, Línguas, Programação e Educação Socioemocional. Um dos grandes diferenciais da plataforma é o estímulo à aprendizagem baseada em projetos (PBL – *Project Based Learning*), nos quais os estudantes aprendem ao construir soluções práticas dentro do jogo, enfrentando desafios, que simulam problemas do mundo real (McCoy, 2024).

Figura 3 – Biblioteca de aulas disponíveis no site oficial do Minecraft Education Edition



Fonte: Minecraft Education.

As disciplinas, áreas e informações dessa biblioteca favorecem fortemente o trabalho por competências, em sintonia com documentos normativos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para o curso de Turismo, ao propor atividades que articulam conhecimentos conceituais, procedimentais e atitudinais. No caso específico deste estudo, observou-se que muitos mundos-licção permitem ao estudante aprender “fazendo” e refletindo sobre o próprio fazer, por meio de situações que aproximam o currículo da realidade dos territórios turísticos e da interação entre diferentes disciplinas percorridas durante o curso.

METODOLOGIA

Esta investigação caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e descritivo. O procedimento técnico-metodológico foi organizado em três etapas complementares: (a) levantamento bibliográfico; (b) análise documental de vídeos educativos; e (c) levantamento e análise de planos de aula na plataforma Minecraft Education Edition.

Na primeira etapa, realizou-se um levantamento bibliográfico no Google Acadêmico, entre outubro de 2024 e maio de 2025, utilizando combinações de termos, como “Minecraft” e “turismo/tourism/tourism education”. Foram identificados 4.130 registros relacionados ao uso educacional do Minecraft. Após aplicação dos critérios de elegibilidade: disponibilidade do texto completo, relação direta com práticas didáticas, pertinência ao campo do Turismo ou áreas correlatas, 3.146 registros foram excluídos por apresentarem apenas menções superficiais ao jogo, ausência de aplicação pedagógica, duplicidade ou desconexão com a proposta de ensino. Permaneceram apenas os estudos que descreviam experiências práticas, propostas de uso, fundamentos teóricos ou análises relevantes para o diálogo entre Minecraft e o ensino do Turismo.

A segunda etapa envolveu análise documental de vídeos educativos no YouTube. No canal oficial do Minecraft Education Edition, foram localizados 420 vídeos, dos quais 80 foram selecionados para análise. Os critérios de seleção incluíram: (a) demonstração explícita de práticas pedagógicas; (b) pertinência com conteúdos relacionados ao Turismo e suas áreas; (c) explicação de objetivos educacionais; (d) duração mínima suficiente para observar a atividade (superior a três minutos); (e) relevância geral, excluindo vídeos estritamente promocionais da plataforma. Cada vídeo foi examinado quanto ao tipo de atividade proposta, competências estimuladas, interações possíveis e relação com conteúdos curriculares.

Na terceira etapa, procedeu-se ao mapeamento sistemático da biblioteca oficial do Minecraft Education Edition. A busca interna retornou 150 mundos-licção relacionados, direta ou indiretamente, a conteúdos constantes na matriz curricular do curso de Turismo. Desses, 15 mundos-licção foram selecionados para análise detalhada, com base na aderência às disciplinas do curso e na clareza pedagógica das atividades. Entre as áreas contempladas estão: Cartografia e Geoprocessamento, Planejamento Urbano, Turismo em Áreas Rurais (Agroturismo), Turismo e Meio Ambiente, Desenvolvimento e Sustentabilidade, Marketing Turístico e Línguas Estrangeiras.

Para cada lição, foram registradas as seguintes categorias: Área, Conteúdos, Habilidades, Objetivo, Respostas esperadas e Fonte oficial. Essas categorias permitiram estabelecer comparações consistentes entre diferentes materiais e identificar de que forma cada mundo-lição contribui para o desenvolvimento de competências exigidas na formação em Turismo.

A etapa analítica, portanto, integrou dados provenientes das três fontes (artigos, vídeos e mundos-lição), permitindo uma interpretação ampla das potencialidades do Minecraft para o ensino do Turismo. Essa triangulação metodológica possibilitou compreender convergências, identificar lacunas, reconhecer aplicações práticas e delinear as fronteiras entre possibilidades reais e limitações da plataforma no contexto educacional.

Além dos aspectos epistemológicos já mencionados, torna-se necessário considerar abordagens metodológicas contemporâneas para o ensino superior em Turismo. Estudos como o de Sousa e Bispo (2023), em uma revisão sistemática publicada na Revista Turismo em Análise, destacam a importância de diversificar os métodos de ensino-aprendizagem, incorporando instrumentos como pesquisa bibliográfica, documentais, estudos de caso e observação participante. Da mesma forma, a produção acadêmica entre 2000 e 2009 na área, analisada por Lima e Rejowski (2012) na RBTUR, revela um movimento para a adoção de métodos híbridos – do bibliográfico ao experimental – visando a compreender a formação profissional turística de forma mais ampla. Políticas curriculares recentes, discutidas por Aranha e Rocha (2014), já indicam uma tendência de integrar tecnologias digitais ao ensino, privilegiando práticas que envolvam tecnologias como ferramentas pedagógicas nos cursos superiores de Turismo. Dessa forma, a Educação em Turismo se configura como uma construção dinâmica e interdisciplinar, buscando integrar recursos tecnológicos às práticas pedagógicas para formar profissionais aptos a atuar em contextos culturais, ambientais e tecnológicos contemporâneos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Da utilização do jogo Minecraft na oferta de disciplinas interativas

Os resultados obtidos indicam que o jogo Minecraft e os planos de aulas oferecidos pela versão educacional favorecem uma abordagem pedagógica construtivista, alinhada com as teorias defendidas por Seymour Papert (1980). A partir dessa premissa, o aluno pode construir ativamente seu conhecimento a partir de experiências, questão essa expandida por Seymour Papert, discípulo de Piaget, que enfatizou ser a aprendizagem mais eficaz quando o aluno “constrói algo significativo” para a sociedade. Ou seja, ele defende que “aprender fazendo” amplia o ato de desenvolver conhecimento enquanto se cria e manipula objetos tangíveis (ou objetos virtuais, no caso do Minecraft), e que, assim, a aprendizagem pode ser mais ativa e profunda.

No contexto do Minecraft, o ambiente aberto do jogo permite exatamente esse tipo de aprendizagem ativa, pois, a partir da experiência e do ato de experimentar, errar, corrigir e reconstruir, o seu alicerce e entendimento se constroem no mundo virtual. Por ser um desafio o uso do Minecraft, interligam-se ações a partir da confluência de atitudes como aplicação e conceitos no testar da prática, a partir do que aprendeu teoricamente, ajustando sua construção até funcionar.

Um exemplo relevante no ato construtivo foi estudado pelos autores Leite e Montoito (2025, p. 1-22), no artigo “Estudo sobre a apropriação pedagógica do jogo Minecraft no Curso Técnico de Edificações”, publicado em Olhares & Trilhas. Os autores investigam como integrar o Minecraft ao currículo de um curso técnico de Edificações (construção civil), no qual a partir de uma abordagem qualitativa, analisaram o projeto pedagógico e a grade curricular do curso, cotejando os conteúdos formais com elementos e mecânicas do jogo, no qual se relacionam todas as disciplinas do curso (como desenho técnico, matemática aplicada, materiais de construção, etc.) com atividades dentro do Minecraft. Esse exemplo traça detalhes relevantes no uso de atividades pedagógicas a partir do jogo, demonstrando o alinhamento entre desafios do mundo virtual e conteúdos do curso de forma dinâmica e atrativa.

Souza e Cruz (2022), no Trabalho de Conclusão de Curso “Potencialidade do jogo Minecraft no ensino de Biologia”, realizaram relato de experiência e revisão exploratória para investigar o uso do Minecraft no ensino básico de Biologia, utilizando-se dos planos de aula da plataforma Minecraft Education Edition, vídeos tutoriais do YouTube e artigos acadêmicos para identificarem propostas didáticas abrangendo áreas como Botânica, Citologia, Zoologia, Genética e Ecologia, confirmando o Minecraft enquanto ferramenta alinhada à aprendizagem ativa no contexto das Ciências Naturais, aproximando teoria e prática de maneira lúdica. Nesse sentido, o Turismo e suas multidimensionalidades têm uma maior possibilidade de apropriação dos jogos na formação do alunado.

Ferreira (2024), na reportagem “O professor que dá aulas de reforço dentro do Minecraft”, publicada na seção Estudo do Guia do Estudante, descreve o projeto “Universidade Craftsapiens”, criado para ministrar aulas de reforço escolar dentro do Minecraft. Revela o ambiente virtual, configurado como uma escola e outros cenários (até mesmo réplicas de construções históricas) para tornar as aulas imersivas e interativas, no qual diversas disciplinas foram contempladas num profícuo engajamento dos alunos. O professor implementou elementos de gamificação – por exemplo, *quizzes* ao final de cada aula, nos quais os alunos que acertam perguntas ganham moedas virtuais para usar no próprio servidor Minecraft (comprando itens como casas e veículos). Essa mecânica de recompensa vinculada ao desempenho acadêmico aumentou a motivação dos estudantes para aprender, tendo o aluno no centro do processo.

Esses exemplos, em cursos distintos, evidenciam como o uso do Minecraft é aplicável em um ambiente multidisciplinar e como o ambiente lúdico promove uma participação ativa do estudante. Durante esse processo, o aluno é protagonista: formula hipóteses, experimenta soluções e observa resultados, alinhado ao que Papert (1980) descreve como uma aprendizagem significativa baseada na construção do conhecimento pelo próprio discente. Essa abordagem coloca em prática o conceito de Papert (1980) de “matética”, ou seja, a ciência de aprender em oposição à ciência de ensinar, chegando a afirmar que se sabe que é possível aprender sem ser ensinado e, muitas vezes, aprende-se melhor quando se é menos ensinado, enfatizando a importância da autonomia do aprendente – um princípio claramente presente quando alunos exploram e aprendem por conta própria dentro do Minecraft.

Ribeiro (2011) demonstra que conhecer o que a população sabe, pensa, sente e faz, em relação à ecologia e à poluição, é condição indispensável para promover mudanças comportamentais efetivas no combate aos problemas ambientais. Nesse sentido, as lições do Minecraft voltadas à Educação Ambiental – como “Cidade da Energia Verde”, “Futuros Climáticos” e “Construção Verde” – permitem aos estudantes não apenas absorver conceitos teóricos de sustentabilidade, mas experimentar em primeira mão a implementação de tecnologias limpas e suas consequências no ambiente virtual. Ao projetar usinas solares, calcular a pegada ecológica de materiais de construção ou simular cenários de mudança climática, o aluno constrói conhecimento integrado: ele “sabe” (aprende o conceito), “pensa” (planeja soluções), “sente” (observa impactos visuais e auditivos no jogo) e “faz” (implementa e testa estratégias).

O curso de Turismo (Bacharelado, Tecnólogo e Licenciatura), de modo geral, no Brasil, fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais, apresenta uma matriz curricular bastante abrangente e diversificada, englobando disciplinas fundamentais, como Cartografia e Geoprocessamento, Planejamento Urbano, Tópicos de História, Turismo e Meio Ambiente, Desenvolvimento e Sustentabilidade, Ecoturismo, entre outras. Essa composição curricular busca proporcionar uma formação integral aos estudantes, integrando conhecimentos técnicos, sociais, ambientais e culturais, essenciais para o exercício crítico e consciente da profissão (Conselho Nacional da Educação, 2006).

Ao analisar os componentes curriculares do curso de Turismo, identificou-se o potencial de integração com recursos pedagógicos da plataforma Minecraft Education Edition, possibilitando simular contextos reais e promover aprendizagens significativas e colaborativas. Partindo desse pressuposto, realizou-se um levantamento detalhado das disciplinas disponíveis na biblioteca do Minecraft Education Edition que pudessem dialogar diretamente com os conteúdos curriculares do curso de Turismo, tais como Cartografia e Geoprocessamento, Planejamento Urbano, Tópicos de História, Turismo e Meio Ambiente, Desenvolvimento e Sustentabilidade, Geografia, Inglês, Ecoturismo, Turismo em Áreas Rurais, Planejamento e Organização do Turismo e Marketing Turístico.

A pesquisa explorou como essas disciplinas são abordadas de forma interativa e prática através dessa plataforma, permitindo que os estudantes vivenciem situações reais e resolvam problemas concretos em um ambiente digital imersivo. Além disso, realizou-se uma análise comparativa entre o conteúdo educacional disponibilizado pelo Minecraft Education Edition e os materiais encontrados em plataformas como o Google Acadêmico e vídeos publicados no YouTube. Essa comparação buscou identificar tanto a quantidade quanto a especificidade dos conteúdos educacionais relacionados diretamente às disciplinas do curso de Turismo.

Os resultados demonstraram que a plataforma Minecraft Education Edition oferece uma maior variedade e adequação em termos de planos de ensino existentes, especificamente alinhados às disciplinas curriculares do curso, em comparação às demais plataformas, como é possível observar no quadro a seguir.

Quadro 1 – Áreas contempladas nas propostas para utilização do jogo Minecraft na disciplina de Turismo em cada plataforma pesquisada

Área	Vídeos disponibilizados no YouTube	Artigos científicos no Google Acadêmico	Planos de aula do Minecraft Education Edition
Cartografia e Geoprocessamento		X	X
Planejamento Urbano	X	X	X
Tópicos de História	X	X	X
Turismo e Meio Ambiente			
Desenvolvimento e Sustentabilidade		X	X
Geografia	X	X	X
Inglês			X
Ecoturismo			X
Marketing Turístico			X
Turismo em Áreas Rurais			X

Fonte: dados da pesquisa (2025).

Na plataforma Minecraft Education Edition, a disponibilidade de planos de aula é, consideravelmente, maior aos artigos científicos identificados no Google Acadêmico correlacionados ao ensino das disciplinas de turismo que, por sua vez, superam a quantidade de vídeos educativos encontrados em plataformas como o YouTube. A disciplina Turismo e Meio Ambiente acabou sendo a única a não possuir conteúdo diretamente relacionado nas plataformas pesquisadas; entretanto, foram encontrados diversos planos de ensino abordando temas ambientais em geral, mas que não necessariamente se encontravam relacionado ao Turismo.

O Minecraft Education Edition conta com uma extensa biblioteca de mundos-lições educacionais desenvolvidos por educadores da área, alinhados a currículos internacionais. Dessa forma, é possível fortalecer a conexão entre os conceitos teóricos aprendidos em sala e sua aplicação prática, proporcionando aos estudantes desafios realistas que refletem as diversas complexidades encontradas no setor turístico. O quadro a seguir apresenta, de forma organizada, as respectivas áreas curriculares abordadas, o nome das lições e as habilidades desenvolvidas em cada uma delas segundo a própria plataforma.

Quadro 2 – Descrição das habilidades desenvolvidas nos mundos-lições em matérias específicas do curso de Turismo

Área	Mundo-Lição	Habilidades	Objetivos da lição	Resposta esperada no jogo
Turismo em Áreas Rurais	Agroturismo	Criatividade na integração de atividades agrícolas e turísticas.	Entender os conceitos fundamentais do agroturismo e sua importância econômica e social.	Planejamento colaborativo das atividades e estruturas da fazenda turística.
Desenvolvimento e sustentabilidade	Cidade da Energia Verde	Conhecimento sobre energias renováveis e sustentabilidade e Planejamento Urbano Sustentável.	Explorar soluções de energia limpa e avaliar seu impacto ambiental.	Desenvolver uma cidade virtual sustentável utilizando energias renováveis.
Cartografia e Geoprocessamento	Explorando Mapas de Contorno	Criação, interpretação de mapas topográficos e compreensão da topografia e relevos.	Construir e analisar mapas de contorno para entender a topografia.	Criar modelos topográficos precisos e aplicar conceitos geográficos.
Marketing Turístico	Centro de Informações Turísticas	Organização de informações turísticas e comunicação interpessoal.	Projetar um centro de informações turísticas eficaz e funcional	Construir um centro informativo, incluindo mapas e áreas de atendimento.
Inglês	Aventuras em Inglês com a Cambridge	Comunicação oral e escrita em inglês, expansão de vocabulário e compreensão auditiva.	Praticar o uso do inglês em contextos significativos e desenvolver confiança na comunicação em inglês através de atividades lúdicas.	Interagir com personagens (NPCs) e resolver enigmas linguísticos em inglês

Fonte: dados da pesquisa (2025).

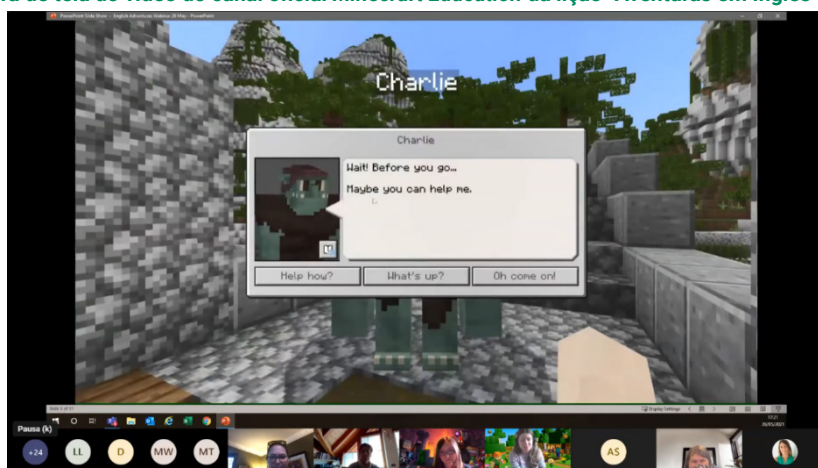
Embora o conteúdo das lições no site Minecraft Education Edition seja inicialmente disponibilizado em inglês, é possível realizar rapidamente traduções das páginas e dos materiais por meio de ferramentas digitais auxiliares. Além das lições mencionadas no quadro, a plataforma conta com diversos outros mundos educativos enriquecedores, tais como “A Cidade Redonda de Bagdá”. Essa lição permite aos alunos explorarem, em escala 1:2, a antiga capital do Império Abássida do século VIII, possibilitando experiências práticas com roteiros turísticos guiados, análises urbanísticas detalhadas e reflexões sobre a gestão do patrimônio histórico e cultural, contribuindo significativamente para a compreensão crítica dos conteúdos relacionados aos Tópicos de História e Patrimônio Cultural.

O fazer das disciplinas e sua aderência ao modelo construtivo de ações do jogo criam formas de interação e práticas orientadas, que seguem a ideia proposta pelos conteúdos mais a ação dos alunos que interagem e podem criar os espaços e mesmo os processos e debates dentro do jogo. Adicionalmente, destaca-se o “Pacote Futuros Climáticos”, que é composto por três mundos criados em colaboração com o Programa das Nações Unidas, que explora profundamente os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), destacando temas fundamentais como Ecoturismo e Planejamento de Destinos Resilientes, ajudando os alunos a entenderem a relevância global dos desafios ambientais atuais e futuros.

Por fim, o mundo-lição “Aventuras em Inglês com Cambridge”, elaborado por especialistas da organização filiada à Universidade de Cambridge, promove o desenvolvimento prático das habilidades linguísticas dos estudantes, incentivando-os a utilizarem o inglês em contextos autênticos e significativos. Por meio de atividades lúdicas e imersivas, os alunos têm a oportunidade de fortalecer sua confiança e capacidade comunicativa em língua inglesa. Dessas ações do próprio processo criativo estão também em destaque as formas de desempenho de cada discente no processo dialógico de desempenho do jogo e da criação de proposições dentro das disciplinas e mesmo do curso. Indiferente da proposta de matriz curricular, o desempenho se articula na formação holística a partir, principalmente, de resolução e problemas e no processo criativo.

As diversas formas de interação podem utilizar-se de metodologias que busquem nas práticas pedagógicas aplicadas nos contextos atuais, e o uso de *games*/gamificação vem ao encontro do que é o propósito das estratégias e ferramentas de gamificação, promovendo o que Schlemmer (2018) entende como processo de cooperação. Percebe-se que a criação passa pelo sentido do que se quer do alunado na prática, especialmente a partir das habilidades: Criatividade na integração de atividades agrícolas e turísticas; Conhecimento sobre energias renováveis e sustentabilidade e Planejamento Urbano Sustentável; Criação, interpretação de mapas topográficos e compreensão da topografia e relevos; Organização de informações turísticas e comunicação interpessoal; Comunicação oral e escrita em inglês, expansão de vocabulário e compreensão auditiva.

Figura 4 – Captura de tela do vídeo do canal oficial *Minecraft Education* da lição “Aventuras em Inglês com a Cambridge”



Fonte: Minecraft Education Edition. English Adventures with Cambridge and Minecraft Lesson Jam [vídeo].

Além dos planos de estudo oferecidos pela plataforma, o Minecraft destaca-se como um recurso eficaz para a aprendizagem de línguas estrangeiras, especialmente o inglês, devido às interações no modo *multiplayer* e ao conteúdo textual do próprio jogo. Embora o vocabulário do jogo seja simples, essa característica favorece a comunicação espontânea entre jogadores, que precisam ler, escrever e falar em inglês para avançar nas atividades e interagir em servidores globais. Como destaca Dodgson (2019), a ausência de textos longos incentiva os jogadores a criarem suas próprias trocas comunicativas, proporcionando um contexto autêntico para o uso do idioma.

Em ambientes *online*, o inglês frequentemente se torna a língua principal para colaboração, troca de informações e resolução de problemas. Experiências relatadas por professores, na própria plataforma, ou em fontes desse debate, mostram que, ao participar de projetos no Minecraft, estudantes estrangeiros produzem uma grande quantidade de comunicação real em inglês, seja compartilhando dicas, acessando tutoriais, explicando processos de construção ou resolvendo desafios do jogo. O desejo de jogar melhor e interagir com colegas motiva os alunos a aprenderem vocabulário e estruturas do idioma quase de forma incidental, superando as limitações do ensino tradicional de línguas e promovendo uma aprendizagem mais natural e significativa.

No contexto de Turismo em áreas rurais, o Minecraft fornece a lição “Agroturismo”, na qual os estudantes são convidados a planejar e construir uma fazenda turística funcional. Esse cenário transcende a simples memorização de conceitos: ao definir áreas de plantio, criação de animais e atrações para visitantes, o aluno vivencia a dimensão econômica e social do agroturismo. Ribeiro (2011) enfatiza que a responsabilidade ecológica e a consciência de valores pessoais dependem da prática e da construção de habilidades. Assim, ao lidar com segurança agrícola, fluxos de turistas e manejo de recursos naturais dentro do jogo, o estudante desenvolve competências de gestão, planejamento e tomada de decisão que refletem diretamente na compreensão da importância do agroturismo para o desenvolvimento local sustentável.

Na lição “Centro de Informações Turísticas”, os estudantes assumem o papel de equipe responsável por projetar um centro de informações turísticas. Eles devem organizar conteúdos, elaborar mapas, criar folhetos e simular atendimentos a visitantes virtuais. Esse exercício fortalece habilidades de comunicação interpessoal e serviço ao cliente, essenciais ao *marketing* turístico, além de evidenciar a importância de um planejamento bem-estruturado para atender às expectativas do turista. A tarefa de traduzir as necessidades do público em ambientes virtuais – escolhendo cores, sinalizações e fluxos de circulação – aproxima o aluno do imaginário do turista real, mostrando como cada escolha de *design* e informação impacta na experiência do visitante.

Durante a pesquisa, observou-se também que os jogadores frequentemente desenvolvem métodos próprios de aprendizado ao resolverem desafios práticos apresentados no ambiente do jogo. A flexibilidade da plataforma permite uma aprendizagem ativa e autônoma, em que os jogadores aplicam criatividade e raciocínio lógico para explorar conceitos complexos em diversas áreas do conhecimento.

A adoção de jogos didáticos digitais afasta a aprendizagem puramente mecânica e memorística, oferecendo um formato pedagógico inovador, apoiado por referenciais teóricos que enfatizam a construção de conhecimento ao longo do processo de jogo (Barbosa; Vinhouli-Júnior, 2020). Contudo, é importante reconhecer que tais benefícios não são automáticos: a ausência de planejamento pedagógico, a desigualdade de acesso às tecnologias ou o uso meramente instrumental do jogo podem limitar seus efeitos formativos, reforçando a necessidade de mediação docente qualificada e de avaliação crítica das experiências desenvolvidas com o Minecraft em contextos reais de ensino.

Conforme Leme (2018, p. 25), quando o docente utiliza o jogo de forma planejada, os conteúdos são assimilados de modo mais rápido e eficaz, favorecendo não apenas a fixação, mas também a capacidade de concentração e a tomada de decisão nos alunos. Nesse sentido, o Minecraft apresenta-se como uma plataforma educacional particularmente versátil para o ensino do Turismo. Sua estrutura aberta permite ao professor idealizar e implementar cenários que harmonizam os componentes curriculares tradicionais com a modernidade das tecnologias digitais. Assim, propicia-se um ambiente de aprendizagem ativo e contextualizado, em que o estudante reinventa e aplica em desafios práticos, concretos e significativos para sua formação no setor turístico, acordando elementos de formação em Turismo (Lee & Hammer, 2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados indicam que temas como interação e colaboração mediadas por jogos destacam-se como um dos grandes desafios e, ao mesmo tempo, oportunidades da educação no século XXI. A criação de ambientes escolares mais cooperativos, dinâmicos e atraentes para os estudantes depende de ferramentas que favoreçam a construção conjunta de conhecimento e a expansão de conteúdos digitais. Dessa forma, vislumbra-se um caminho viável para atualizar os modelos curriculares ainda baseados em abordagens tradicionais de ensino-aprendizagem, promovendo experiências mais engajadoras, participativas e alinhadas às demandas contemporâneas.

Este estudo demonstrou que o Minecraft Education Edition firma-se como um recurso pedagógico de alto impacto no ensino do Turismo, ao articular a aprendizagem ativa e o construcionismo digital. As lições “Construção Verde” e “Pacote Futuros Climáticos” não apenas transmitiram conceitos de sustentabilidade de forma concreta, mas também permitiram aos estudantes experimentarem efeitos de decisões ambientais, consolidando competências como pensamento crítico e

responsabilidade socioambiental. Esses módulos exemplificam como a ludicidade, aliada ao *design* instrucional cuidadoso, favorece a interiorização de conteúdos complexos em um contexto de turismo responsável.

A imersão em mundos virtuais como “Explorando Mapas de Contorno” e “Agroturismo” reforçou a importância da visualização espacial e do planejamento territorial na formação turística. Outro aspecto relevante foi a integração curricular proporcionada pela própria interface do Minecraft. Ferramentas como blocos de comando, NPCs e portfólios de câmera permitem ao docente conceber cenários educativos sob medida, alinhando-os a disciplinas de Cartografia, Planejamento Urbano, Marketing Turístico e até o ensino de idiomas. Essa flexibilidade favorece tanto o ensino formal, no contexto de aulas planejadas, quanto a aprendizagem informal, quando alunos exploram além do previsto.

O lançamento do filme Minecraft, em 2025, reforçou a centralidade cultural do universo do jogo, atraindo novos públicos e consolidando o interesse de jovens e adultos por essa linguagem lúdica. A repercussão cinematográfica ampliou o espectro de potenciais usuários educacionais, pois muitos estudantes se sentiram motivados a conhecer o jogo após assistirem à adaptação para a tela grande. Esse fenômeno evidencia como o Minecraft transcende o ambiente digital dos games, convertendo-se em uma plataforma multimídia com potencial de mobilização social e educacional.

Além disso, observa-se que a plataforma YouTube desempenha papel complementar relevante: vídeos tutoriais e demonstrações práticas auxiliam na aplicação dos planos de aula oficiais do Minecraft Education Edition ou na criação de novas atividades pelos docentes. Contudo, o número reduzido de artigos científicos em português sobre o uso do jogo em disciplinas como Turismo evidencia a necessidade de estudos empíricos no contexto brasileiro, que avaliem resultados e melhores práticas.

Dessa forma, é imprescindível estimular pesquisas envolvendo diversos grupos de estudantes e realidades escolares, para realizar avaliações críticas e construtivas das metodologias baseadas em Minecraft. A combinação de dados quantitativos e qualitativos permitirá identificar vantagens, limitações e ajustes pedagógicos necessários, consolidando a eficácia desse recurso no processo de ensino e aprendizagem.

É importante, porém, reconhecer limitações e abrir caminhos para pesquisas futuras. Este trabalho se concentrou em uma análise qualitativa de lições oficiais e relatos de uso, mas carece de dados empíricos quantitativos sobre o impacto do Minecraft no desempenho acadêmico em Turismo. Estudos posteriores poderiam implementar experimentos controlados, mensurando variáveis, como retenção de conteúdo, autoestima e motivação dos alunos. Além disso, seria valioso investigar como diferentes perfis de estudantes (por exemplo, faixas etárias, estilos cognitivos) respondem à abordagem gamificada.

Em última análise, a Potencialidade do jogo Minecraft no ensino do Turismo pode formar uma aliança entre a tradição dos conteúdos curriculares e as inovações tecnológicas do jogo, criando um ambiente educativo que é, ao mesmo tempo, significativo, colaborativo e contextualizado. Os resultados até aqui indicam que o futuro da educação em Turismo poderá não apenas abraçar a ludicidade como instrumento pedagógico, mas também repensar o papel do professor – de transmissor de conteúdo para facilitador de experiências. Assim, o Minecraft confirma seu valor como um elemento-chave na construção de uma formação turística capaz de enfrentar os desafios sociais, culturais e ambientais do século XXI.

E finalmente, o engajamento necessário, segundo o próprio elemento transformador que Lee e Hammer (2011, p. 2) compreendem ser a partir do uso do jogo, ensinar pelos jogos como forma de promover a motivação e o envolvimento dos alunos.

REFERÊNCIAS

- Aranha, K. C., & Rocha, F. D. C. (2014). Reflexões acerca do ensino no curso superior de turismo: realidade, desafios e tendências. *Revista Iberoamericana de Turismo*, 4(2), 67-76.
- Baki, Y., & Yaman, H. (2021). Gamification and socio-emotional skill development in tourism higher education. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 22(3), 227-245.
- Barbosa, E. R., & Vinhouli-Júnior, P. (2020). Metodologias ativas e jogos digitais na educação – fundamentos e aplicações. São Paulo: Editora XYZ.
- Leme, C. A. (2018). A gamificação como estratégia de ensino–aprendizagem. *Revista Educação e Tecnologia*, 5(1), 23–30.
- Buhalis, D., & Sigala, M. (2023). Gamification in hospitality and tourism education: from theory to best practice. In F. Noe & T. Mihalic (Orgs.), *Handbook of Teaching and Learning for Tourism, Hospitality and Events* (Cap. 7, pp. 121–136). Cheltenham: Edward Elgar.
- Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the internet—The state of eTourism research. *Tourism Management*, 29(4), 609–623.

- Brasil. Conselho Nacional de Educação & Câmara de Educação Superior. (2006). Resolução CNE/CES nº 13, de 24 de novembro de 2006: institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de graduação em Turismo. Diário Oficial da União, 24 nov. 2006. Disponível em: https://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces13_06.pdf. Acesso em: 01 jan. 2025.
- Cambridge English. (2023). Adventures in English with Cambridge. Redmond: Minecraft Education Edition. Disponível em: <https://www.cambridgeenglish.org/images/618702-english-adventures-with-cambridge-teacher-pack.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2025.
- Dodgson, D. (2019). Leveling up language learners' 21st-century skills with Minecraft. EdSurge News, 18 fev. Disponível em: <https://www.edsurge.com/news/2019-02-18-leveling-up-language-learners-21st-century-skills-with-Minecraft>. Acesso em: 01 mar. 2025.
- Excélie Business School. (2020). Planète Tourisme [serious game]. La Rochelle: Excélie Group. Disponível em: <https://planetetourisme.excélie-group.fr>. Acesso em: 21 maio 2025.
- Ferreira, L. (2024). O professor que dá aulas de reforço dentro do Minecraft. Guia do Estudante – Seção Estudo, 30 jun. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/o-professor-que-da-aulas-de-reforco-dentro-do-Minecraft/>. Acesso em: 01 jan. 2025.
- Fonseca Filho, A. S. (2007). Educação e turismo: reflexões para elaboração de uma educação turística. Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo, 1(1), 5–33.
- Gee, J. P. (2009). Bons videogames mais boa aprendizagem: Coletânea de ensaios sobre videogames, a aprendizagem e a literária. Ramada: Pedagogo.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. IEEE.
- Kaczmarczyk, A., Law, R., & Fuchs, M. (2021). TourSim: designing a serious game to develop strategic decision-making skills in tourism management students. Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 28, 100–110.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. San Francisco: Pfeiffer.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: what, how, why bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2).
- Leite, L., & Montoito, R. (2025). Estudo sobre a apropriação pedagógica do jogo Minecraft no curso técnico de Edificações. Olhares & Trilhas, 27(1), 1–22.
- Lima, J. R., & Rejowski, M. (2012). Ensino superior em turismo no Brasil: a produção acadêmica de dissertações e teses (2000–2009). Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo, 5(3).
- McCoy, N. (2024). Teaching with Minecraft Education. Disponível em: <https://stridepdcenter.com/teaching-with-Minecraft-education/>. Acesso em: 12 set. 2024.
- Microsoft Learn. (2023). Obter e implantar o Minecraft Education. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/pt-br/education/windows/get-Minecraft-for-education>. Acesso em: 20 set. 2024.
- Microsoft News Center. (2016). Minecraft Education Edition chega às salas de aula para estimular criatividade e colaboração. Redmond, 02 nov. Disponível em: <https://news.microsoft.com>. Acesso em: 01 jan. 2025.
- Microsoft Blog. (2016). 'Minecraft: Education Edition' – Microsoft PowerApps. The Official Microsoft Blog, 4 nov. Acesso em: 20 set. 2024.
- Microsoft. (2021). Minecraft Education Edition – site oficial. Disponível em: <https://education.Minecraft.net>. Acesso em: 01 jan. 2025.
- Minohara, R., & Costa, E. M. F. (2023). Gamificação: o uso de ferramentas para aprimorar o ensino de terminologias do turismo. Revista GeoFronteiras, 11(1), 52–68.
- Mojang Studios. (s.d.). Minecraft Education Edition – site oficial. Disponível em: <https://education.Minecraft.net/en-us>. Acesso em: 01 jan. 2025.
- Moesch, M. (2000). A produção do saber turístico (2ª ed.). São Paulo: Contexto.
- Nakano, T. C., Roza, R. H., & Oliveira, A. W. de. (2021). Ensino remoto em tempos de pandemia: reflexões sobre seus impactos. e-Curriculum, 19(3), 1368–1392. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-38762021000301368&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 12 dez. 2024.
- Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). Mining learning and crafting scientific experiments: a literature review on the use of Minecraft in education and research. Journal of Educational Technology & Society, 19(2), 355–366.
- Papert, S. (1980). Mindstorms: children, computers, and powerful ideas. New York: Basic Books. Disponível em: https://worrydream.com/refs/Papert_1980_-_Mindstorms,_1st_ed.pdf. Acesso em: 13 abr. 2025.
- Prensky, M. (2008). Aprendizagem baseada em jogos: jogos são a melhor forma de aprendizagem. São Paulo: Editora Senac.
- Reis, C. U. F., & Brusadin, L. B. (2014). O desenvolvimento do ensino superior em turismo no Brasil: origens, transformações e desafios contemporâneos. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo, 1–10. Disponível em: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2014/06/turismo-brasil.html>. Acesso em: 13 mai. 2025.
- Ribeiro, J. M. C. S. (2011). Atitudes e comportamentos ambientais: subsídios para a educação social (Tese de doutorado). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55(1), 68–78.
- Souza, L. C. P. de, & Caniello, A. (2015). O potencial significativo de games na educação: análise do Minecraft. Comunicação & Educação, 20(2), 37–46.

- Souza, M. B. de, & Bispo, A. C. K. de A. (2023). O processo de ensino-aprendizagem no curso superior de turismo: uma revisão sistemática. *Revista Turismo em Análise*, 34, 66–84.
- Souza, S. F. M., & Cruz, R. D. M. (2022). Potencialidade do jogo Minecraft no ensino de Biologia. João Pessoa: Instituto Federal da Paraíba.
- Tedesco, J. C. (2004). Introdução. In J. C. Tedesco (Org.), *Educação e novas tecnologias: esperança ou incertezas*. São Paulo: Cortez; Buenos Aires: Instituto Internacional de Planejamento da Educação; Brasília: UNESCO.
- Veja. (2020). Ranking dos games mais vendidos de todos os tempos. UOL Cultura. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2024/03/08/9424_veja-o-ranking-dos-games-mais-vendidos-de-todos-os-tempos.html. Acesso em: 20 set. 2024.

DISPONIBILIDADE DOS DADOS

Os dados da pesquisa estão no corpo da pesquisa.

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

Danilo Silva de Santana: Concepção da pesquisa, análise dos dados, discussão dos resultados.

Elis Regina Barbosa Angelo: Revisão de literatura, análise dos dados, discussão dos resultados.