

## **Minecraft como recurso de ensino: experiências de licenciandos explorando biomas e plasticidade fenotípica por meio da gamificação**

Ana Vitória Melo Souza <sup>1</sup>  
Jhemilly da Silva Soares <sup>2</sup>  
Murilo Henrique Dos Santos Lima <sup>3</sup>

### **RESUMO**

O presente estudo narra a experiência de graduandos em Ciências Biológicas ao adotarem o *Minecraft* como um recurso alternativo para o ensino dos temas sobre biomas e plasticidade fenotípica, utilizando a gamificação com uma turma do primeiro ano de ensino médio, no contexto de uma investigação sobre como os organismos respondem a variações ambientais. O uso de recursos para ensinar ciências implica em buscar compreender as necessidades educativas dos estudantes, personalizando o ensino e gerando espaços para suas expressões e aprendizagens efetivas. A pesquisa é qualitativa, conforme Minayo (2009) e, também, fundamentada na Pesquisa Narrativa, no que destacam Clandinin e Connelly (2011), visto que se trata das experiências e memórias formativas no processo de ensinar e aprender. Ressaltamos o papel do jogo como instrumento educacional para otimizar o aprendizado, tornando-o mais estimulante e participativo. A experiência realçou a inventividade no ensino e o envolvimento na interação aluno-professor, permitindo aos alunos uma maneira envolvente de investigar a adaptação dos seres vivos a variados ambientes. O uso do jogo *Minecraft* se mostrou eficaz em simular eventos ecológicos e biológicos, impulsionando a indagação, a análise crítica e a produção ativa de saber por meio da vivência virtual. Ademais, a utilização do jogo incentivou a interdisciplinaridade, viabilizando problemas abertos que demandam a articulação entre conhecimentos científicos diversos e, também, fomentando a parceria entre os estudantes. O uso da tecnologia como ferramenta pode auxiliar na variedade das práticas de ensino, tornando o percurso educativo mais interessante e relevante, com o foco na qualidade da aprendizagem dos estudantes. Assim, a vivência enfatiza a relevância da gamificação no ensino de Ciências, expandindo as chances de aprendizado e promovendo mais independência dos alunos na edificação do saber.

---

**Palavras-chave:** Ensino de ciências, Gamificação, Metodologia alternativa, Biomas.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal – UFPA, [Ana.melo.souza@icb.ufpa.br](mailto:Ana.melo.souza@icb.ufpa.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal – UFPA, [jhemilly.soares@icb.ufpa.br](mailto:jhemilly.soares@icb.ufpa.br);

<sup>3</sup> Docente na Universidade Federal do Pará - UFPA, [murilohenriqueds1@gmail.com](mailto:murilohenriqueds1@gmail.com)

