MINECRAFT EDUCATION

Descrição

O Minecraft é um jogo sandbox (um jogo “Lego” num mundo digital), originalmente desenvolvido por um programador sueco e atualmente propriedade da Microsoft, que proporciona aos jogadores um elevado grau de liberdade e criatividade, uma vez que não existem objectivos pré-determinados. Alguns anos após o lançamento do jogo, foi desenvolvida uma versão específica do Minecraft para fins educativos. Esta versão tem atualmente 35 milhões de utilizadores escolares licenciados em todo o mundo, principalmente.

Embora o Minecraft Education seja frequentemente utilizado para ensinar competências “difíceis” (matemática, biologia, programação, entre outras), o aspeto mais interessante do jogo é o facto de permitir que crianças de todas as idades construam algo em conjunto. De facto, este trabalho colaborativo permitirá que as crianças adquiram competências de gestão de projectos enquanto aprendem a comunicar melhor e a ultrapassar obstáculos. Pode até ser utilizado como veículo para a aprendizagem socio-emocional, permitindo que cada criança se expresse na sua visão do Minecraft e a partilhe com as outras crianças.

Público-alvo

O público-alvo são crianças/adolescentes dos 10 aos 15 anos. O Minecraft Education destina-se a crianças que já estão familiarizadas com a utilização de um telemóvel/tablet/computador, o que começa por volta dos 8-10 anos de idade. Acreditamos que, a partir dos 15 anos, as crianças vão gradualmente achar o Minecraft menos apelativo, uma vez que vão começar a jogar jogos com gráficos e histórias mais sofisticados. Nos estudos de caso fornecidos pela Microsoft sobre a utilização do Minecraft Education, as crianças têm idades compreendidas entre os 10 e os 15 anos (5.º e 10.º anos dos EUA).

- Utilizar o Minecraft de uma forma inovadora para que as crianças possam desenvolver competências sociais e criar laços entre si
- Fornecer aos educadores uma ferramenta flexível para se relacionarem com as crianças e ensinarem-lhes diversos tópicos

Competências desenvolvidas

- Competências técnicas:

O Minecraft Education foi desenvolvido principalmente para ensinar competências "duras", uma vez que as sessões podem ser direccionadas para tópicos específicos como a programação, a matemática ou a composição em inglês.

- Competências transversais:

No entanto, as competências transversais também podem ser desenvolvidas através do trabalho em colaboração:

- Comunicação
- Literacia em tecnologias da informação e da comunicação
- Criatividade
- Pensamento crítico
- Resolução de problemas

Porque é que é uma boa prática na área digi

Com 738 milhões de jogadores em todo o mundo, o Minecraft é um dos jogos mais populares a nível mundial. Por conseguinte, muitas crianças já estarão familiarizadas com o jogo, o que facilitará o processo de integração e despertará o interesse das crianças.

Muitos estudos de caso e investigações efectuadas em escolas estão a apoiar os benefícios da utilização do Minecraft Education. Este artigo, em particular, foi interessante por mostrar que a utilização do Minecraft como ferramenta educativa nas aulas facilitou os processos de aprendizagem colaborativa e permitiu o desenvolvimento de competências do século XXI.

Formação Equipa

Uma sessão de 2 a 3 horas é o ideal:

– 30-45min para explicar como funciona o Minecraft, o que é necessário, deixar as crianças criarem um avatar…

– 1h – 1h30 de trabalho colaborativo para construir em conjunto o que precisam de fazer (com uma pausa a meio)

– 15min – 30min para concluir a sessão e partilhar os resultados, afinar pequenos pontos e discutir como correu a colaboração entre todos

Duração proposta
Duração proposta

Prémios / reconhecimento recebidos
A popularidade do Minecraft e a sua aprovação por organizações de prestígio são uma prova do seu reconhecimento. Por exemplo, foram recentemente criadas sessões específicas com a WWF e a organização do prémio Nobel para criar lições sobre a conservação dos animais e os construtores da paz em todo o mundo.

Organização promotora
O Minecraft Education é atualmente propriedade e gerido pela Microsoft Corporation.

Um grande número de escolas já utiliza o Minecraft Education nos EUA e está a crescer rapidamente também na Europa. O Minecraft Education estabeleceu, nomeadamente, uma parceria com a STEM Alliance, a rede europeia de 33 Ministérios da Educação europeus, para lançar um concurso europeu. Na Bélgica, foi também criada uma Academia de Educação MINECRAFT em parceria com o Ministério da Educação.

Ano de início
O jogo inicial foi criado em 2016, mas foi disponibilizado para iPad no final de 2018, para tablets Android em 2020 e para dispositivos móveis em agosto de 2022.

Links
Useful links:

https://edu-dev.minecraft.net/en-us/homepage

https://education.minecraft.net/en-us/quick-start

https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/22/minecraft-education-edition-why-its-important-for-every-fan-of-the-game

https://thejournal.com/articles/2022/07/20/educators-persistence-led-to-a-student-ambassador-initiative-and-the-most-popular-minecraft-game.aspx

http://www.stemalliance.eu/microsoft-minecraft

https://technocite.be/minecraft-education-academy/