

PROJETO MINECRAFT IFMS/CG

Enzo Coelho Ravagnani¹, Fabrizio Coelho Ravagnani¹, Davi Mendes Valverde², Fabricio Cesar de Paula Ravagnani²

1-Colégio Status – Campo Grande – MS - Brasil

2-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Campo Grande – MS - Brasil

coelhoenzo6@gmail.com; coelhofabricio@gmail.com; davi.valverde@estudante.ifms.edu.br; fabricio.ravagnani@ifms.edu.br

Área/Subárea: MDIS - Multidisciplinar

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: jogos eletrônicos, minecraft, tecnologia

Introdução

O projeto Minecraft IFMS/CG teve o objetivo de construir o Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) do campus Campo Grande utilizando o jogo Minecraft. A ideia de construção do campus Campo Grande partiu da necessidade dos alunos de se socializarem durante a quarentena (isolamento social) imposta pela pandemia de COVID-19. Como todas as aulas estavam sendo realizadas online e os estudantes não conseguiam mais se encontrar para conversar e trocar ideias sobre os diferentes assuntos, sentiram a necessidade de fazer algo para que essa situação fosse amenizada. Considerando que grande parte dos estudantes do IFMS gostam de jogos eletrônicos e o jogo escolhido permite essa interação (ŠAJBEN, et al 2020), surgiu a ideia de construir coletivamente um mundo onde os estudantes pudessem matar a saudade dos colegas e manter os laços afetivos com a instituição.

Metodologia

Para criar o campus Campo Grande do IFMS seguiu-se os seguintes passos: 1. Abertura do servidor - foi aberto no site de host "Aternos" um servidor para alocarmos o projeto de construção do IFMS/CG. Para o acesso ao mundo foi gerado um IP "EdFisicaIFMS.aternos.me", conforme figura 1. A versão utilizada para criação do mundo foi a 1.16.1, conforme apresentado na figura 2.

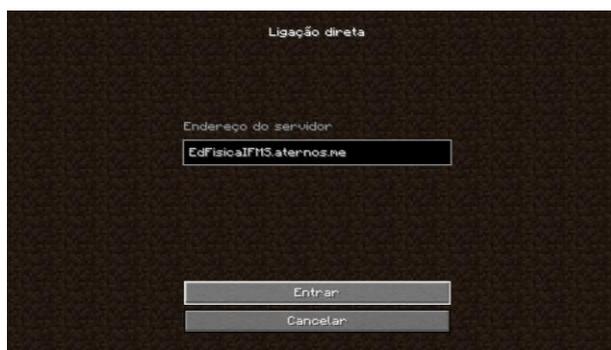


Figura 1. Página de acesso (Ligação direta) do Minecraft para o mundo IFMS/CG.

2. Organização do projeto: Nessa fase do projeto foram feitas análises de imagens do campus e reuniões para definirmos as estruturas, os materiais e outros procedimentos a serem utilizados no projeto de construção;

3. Construção: Esse momento ocorreu concomitante a segunda fase e teve como objetivo a criação/construção fiel do campus Campo Grande.



Figura 2. Imagem inicial do servidor do IFMS.

Na fase 4, abrimos o servidor para que os alunos pudessem conhecer o mundo e dar sugestões. Para isso, um cronograma dos horários de abertura e um vídeo explicativo foram divulgados nas redes sociais (WhatsApp e Instagram)

Resultados e Análise

A construção no mundo levou em consideração os mínimos detalhes (blocos, salas de aula, guaritas, corredores entre outros espaços), de forma que as medidas e detalhes apresentados pudessem ser minimamente fiéis à realidade. Acredita-se que cerca de 70 à 80% do mundo já esteja construído. Até o momento, vários encontros foram organizados para que os alunos pudessem socializar e contribuir com a construção, conforme apresentado na figura 3. A figura 4 mostra o primeiro dia de abertura do servidor para os estudantes sob a orientação dos criadores. A atividade durou cerca de 4 horas e a percepção dos participantes foi positiva.



Figura 3. Imagens do IFMS/CG campus Minecraft



Figura 4. *Selfie* (foto) com os visitantes no dia da inauguração do projeto.

A última atividade do projeto foi a participação na atividade de recepção dos calouros 2020/2 do IFMS/CG. Nessa atividade, o servidor foi aberto para os representantes do grêmio e cerca de 40 estudantes tiveram a oportunidade de conhecer a escola onde vão estudar, mesmo sem poder visitá-la presencialmente.

Considerações Finais

Espera-se que até o final de 2020 todos os blocos e salas do campus Campo Grande estejam terminados e que durante esse processo de construção os estudantes possam continuar interagindo virtualmente no ambiente que criamos no jogo Minecraft.

Agradecimentos

A equipe do Projeto Minecraft; o Grupo de Pesquisa em Educação, Saúde, Tecnologia, Inovação e Cultura – ESTIC e o Núcleo Tecnológico para o Esporte e Atividade Física do IFMS.

Referências

Šajben, J. et al. Minecraft: Education Edition as a Game-Based Learning in Slovakia, 2020. Available from: https://www.researchgate.net/publication/342978689_Minecraft_Education_Edition_as_a_Game-Based_Learning_in_Slovakia [accessed Sep 24 2020].

Daniel Short. Teaching scientific concepts using a virtual world - Minecraft. *teachingscience*. v.58, n. 3, 2012.

Minecraft Education Edition. Connect with others. Available from: <https://education.minecraft.net/community/connect-with-others/> [accessed Sep 01 2020].

TITLE: *Minecraft IFMS/CG project*

ProjectKeywords: *Minecraft, IFMS, Building project.*