

## CAMPUS VIANA EM MINECRAFT

Daniel Antunes França de Menezes<sup>1</sup>  
Robson Malacarne<sup>2</sup>

**RESUMO:** A educação possui papel fundamental na promoção do desenvolvimento regional sustentável. Estratégias que valorizem a economia criativa no percurso de aprendizagem estimulam os jovens a leitura da sustentabilidade de modo a compreenderem a importância de modelos econômicos que associam a diminuição de desigualdade com a responsabilidade socioambiental. O pensamento de metodologias de trabalho singulares se faz necessário devido a característica dos sujeitos envolvidos na trajetória de aprendizagem, marcado pela diversidade de comportamentos, perspectivas e formas de socialização. A compreensão da cultura das juventudes vem se tornando um dos elementos essenciais à leitura dos novos processos e linguagens de sua organização, como forma de dar sentido à realidade multifacetada vivida por estes atores. O uso de jogos e de programas de simulação tem uma grande contribuição nessa estratégia. Esse é um dos princípios do Clube de Minecraft. A ação Clube de Minecraft, nessa leitura, é uma iniciativa piloto que mobiliza jovens do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes), que se dedicam a representar os pontos turísticos de Viana utilizando o mundo do Minecraft. O Clube de Minecraft do Ifes (Campus Viana) é vinculado a Agência de Economia Criativa Experimental (Agecx) e é uma ação estratégica do Núcleo Interinstitucional de Extensão e Pesquisa “Poiein – Desconstrução, Economia Criativa e Sustentabilidade”. A AGE CX se reconhece como *Think Tanke* (MALACARNE; BRUNSTEIN, 2020) que atua na orientação para economia criativa e articula coletivos jovens com intuito de desenvolver competências de leitura, escrita e edição audiovisual. A AGE CX assume como metodologia de trabalho a desconstrução e procura, por meio da edição de uma revista transmídia, acolher as diversas experiências e pensamentos sobre economia criativa. Destaca-se, no repertório metodológico, a formação de clubes de Minecrafts como modo de facilitar a tradução de “processos econômicos” (culturais, sociais, comerciais etc.) operáveis por coletivos, particularmente os “Coletivos Jovens”. O objetivo do Clube de Minecraft é produzir e difundir conteúdos educativos com ênfase no desenvolvimento da vida comunitária e das possibilidades de participação das pessoas na vida social. Seu desenvolvimento integra o Programa ES mais Criativo da Secretaria Estadual de Cultura e conta com o apoio da Prefeitura Municipal de Viana. A formação do clube do Minecraft, no caso específico do Ifes, surgiu a partir de uma iniciativa do aluno Daniel Antunes França de Menezes que reproduziu a estrutura do campus Viana no universo do jogo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Economia Criativa; Coletivos Jovens; Clube de Minecraft.

**LINK:** <https://youtu.be/MS7hOYwyBXc>

---

1 Estudante do Curso Técnico em Logística. Instituto Federal do Espírito Santo – Campus Viana. Bolsista da AGE CX.

2 Doutor em Administração. Professor do Instituto Federal do Espírito Santo – Campus Viana.