

# PROJETO EDUCAR EM BLOCOS COM MINECRAFT

## Incluir com Criatividade

**Local:** Sombrio – SC

**Período de Execução:** Início em setembro de 2025 – Projeto contínuo

---

## 1. Apresentação Geral

O projeto **“Educar em Blocos com Minecraft – Incluir com Criatividade”** propõe a utilização do jogo Minecraft como ferramenta pedagógica para promover aprendizagem significativa, inclusão, criatividade e desenvolvimento socioemocional. A iniciativa integra tecnologia, ludicidade e educação inclusiva, fortalecendo o vínculo dos estudantes com a escola, a cidade e a comunidade.

---

## 2. Identificação do Projeto

**Escola Proponente:**

Escola de Ensino Básico Normélio Cunha  
Bairro Guarita – Sombrio/SC

**Escola Parceira:**

Escola de Ensino Fundamental Prof.º Mota Pires

**Professores Responsáveis:**

Lucimara Ferraz Santos  
João Paulo Santos da Silva

**Área de Atuação:**

- Atendimento Educacional Especializado (AEE Misto)
- Atendimento Educacional Especializado para Deficientes Visuais (AEEDV)

## 3. Possibilidade de Expansão e Rede Colaborativa

O projeto possui caráter expansivo e colaborativo, como objetivo de criar um grande **mapa digital coletivo da cidade de Sombrio**, envolvendo escolas estaduais, municipais e particulares.

**Escolas Estaduais**

- E.E.B. Protásio Joaquim da Cunha
- E.E.B. Catulo da Paixão Cearense
- E.E.B. Gov. Irineu Bornhausen
- EEM Macário Borba

## Escolas Municipais – Sombrio

• E.E. M Antonio Stuart • E.E.B. Mun. Profª Alda Santos de Vargas • E.E.B. Mun. Juvenil da Cunha Colares • E.E.B. Mun. Fioravante Minatto • E.E.F. Municipal Campo D'água • E.E.F. Municipal Sanga da Toca I • Escola Municipal Egídia Emerim Cardoso • E.E.B. Mun. Profª Nair Alves Bratti • E.E.B. Municipal Profª Nilza Matos Pereira • E.E.B. Municipal Acides de Souza Pereira

## Escolas Particulares

• Colégio IEMES  
• Escola Geração Ativa  
• Escola Cristã Crescer

## 4. Justificativa

A escola é um espaço de inovação, inclusão e construção de conhecimento. Para acompanhar as transformações sociais e tecnológicas das novas gerações, torna-se fundamental adotar metodologias que integrem tecnologia, ludicidade e aprendizagem significativa.

O Minecraft, por sua linguagem visual, interativa e colaborativa, possibilita: - Exploração de ambientes virtuais seguros e controlados; - Desenvolvimento da autonomia, raciocínio lógico e planejamento; - Estímulo à criatividade e à resolução de problemas; - Fortalecimento do trabalho em equipe e do protagonismo estudantil; - Aprendizagem acessível e inclusiva, especialmente para o AEE e AEEDV.

Ao reconstruir digitalmente as escolas, as casas dos alunos e os espaços públicos da cidade de Sombrio, os estudantes reconhecem sua identidade, sua comunidade e seu papel social, promovendo pertencimento, inclusão e valorização da história local. O envolvimento das famílias fortalece ainda mais esse processo educativo.

## 5. Objetivos

### 5.1 Objetivo Geral

Promover a aprendizagem, a criatividade e a inclusão por meio da construção digital das escolas Normélio Cunha e Prof.ª Mota Pires no Minecraft, fortalecendo o senso de pertencimento e o trabalho colaborativo entre as instituições.

### 5.2 Objetivos Específicos

- Desenvolver habilidades socioemocionais como cooperação, respeito, empatia e convivência;
- Estimular atenção, concentração e planejamento estratégico;
- Incentivar criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas;

- Valorizar a identidade escolar e local por meio da recriação digital dos espaços físicos;
  - Promover a colaboração entre alunos do AEE, AEEDV e ensino regular;
  - Utilizar a tecnologia como ferramenta de educação inclusiva;
  - Ampliar o projeto para outras escolas, formando um mapa colaborativo da cidade.
- 

## 6. Público-Alvo

Alunos do Atendimento Educacional Especializado (AEE Misto) da Escola Normélio Cunha, do Atendimento Educacional Especializado para Deficientes Visuais (AEEDV) da Escola Prof.º Mota Pires e estudantes do ensino regular que aderirem ao projeto.

O protagonismo é exercido principalmente pelos alunos do AEE e AEEDV, com participação ativa e integrada dos estudantes do ensino regular.

---

## 7. Imersão no Território e Saídas de Campo

As saídas de campo conectam o ambiente virtual do Minecraft à realidade física e social, transformando a construção digital em pesquisa ativa e significativa.

### 7.1 Fundamentação Pedagógica

As atividades de campo promovem: - Desenvolvimento do raciocínio espacial; - Aprendizagem baseada em pesquisa; - Inclusão e experiência multissensorial, especialmente para alunos do AEEDV.

### 7.2 Saídas de Campo Planejadas

#### Sombrio Moda Shopping

Estudo da arquitetura, escala, função social e econômica do espaço, com posterior recriação digital.

#### Outros Marcos Históricos e Cívicos

Reprodução de praças, prédios históricos e espaços públicos, valorizando o patrimônio, a engenharia cívica e a compreensão da infraestrutura urbana.

---

## 8. Metodologia

O projeto será desenvolvido em etapas progressivas e colaborativas:

1. Apresentação e divulgação institucional;
  2. Inscrição e formação dos grupos;
  3. Levantamento de dados e medidas das escolas;
  4. Capacitação e ambientação no Minecraft;
  5. Construção colaborativa das escolas, residências e pontos da cidade;
  6. Acompanhamento pedagógico contínuo;
  7. Exposições, registros e compartilhamento dos resultados.
-

## 9. Cronograma Geral

- Divulgação e autorizações
  - Inscrições e organização dos grupos
  - Levantamento de dados
  - Capacitação técnica
  - Construção digital
  - Reuniões de acompanhamento
  - Revisões e exposições contínuas
- 

## 10. Recursos Necessários

- Computadores ou notebooks com Minecraft;
  - Internet estável;
  - Projetor multimídia e sistema de som;
  - Materiais de registro (trenas, câmeras, celulares);
  - Materiais de apoio pedagógico.
- 

## 11. Regras de Participação

- Cumprimento das orientações e prazos;
  - Postura colaborativa e respeitosa;
  - Preservação das construções e equipamentos;
  - Uso adequado da linguagem e das ferramentas digitais;
  - Respeito aos canais oficiais de comunicação.
- 

## 12. Avaliação

A avaliação será formativa, contínua e diagnóstica, considerando: - Participação e engajamento; - Cooperação e trabalho em equipe; - Criatividade e planejamento; - Responsabilidade e autonomia; - Qualidade e evolução das construções digitais.

---

## 13. Caráter Contínuo e Adaptável

O projeto é dinâmico, em constante evolução, aberto à inclusão de novas escolas, ideias e espaços da cidade. Assim como o Minecraft, permanece sempre em construção.

---

## 14. Considerações Finais

O projeto "Educar em Blocos com Minecraft – Incluir com Criatividade" transforma a aprendizagem em uma experiência viva, afetiva e significativa. Ao reconstruir sua escola e sua cidade, os alunos tornam-se protagonistas do conhecimento, fortalecendo sua identidade, autonomia e cidadania.