

## Modelo de Relatório Final

### Informações relativas ao Programa/Projeto de Extensão

#### 1.1. Informações gerais

<b>Título do Programa/Projeto: Minecraft e a interdisciplinaridade na sala de aula.</b>	
<b>Modalidade: ( ) Programa ( x ) Projeto</b>	
<b>Coordenador (a): Raquel Cardoso de Faria e Custódio</b>	
<b>Nome do bolsista:</b>	<b>Curso:</b>
<b>Campus:</b>	

<b>Descrição do público atingido: alunos Escola Carlos Zipperer</b>	
<b>Número de pessoas atingidas: 20</b>	<b>Número de discentes envolvidos: 2</b>
<b>Número de docentes envolvidos: 4</b>	<b>Número de técnicos envolvidos: 1</b>

#### 1.2. Cronograma previsto e executado

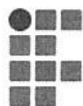
<b>Metas projetadas, de acordo com o Plano de Trabalho</b>	<b>Metas executadas</b>
Planejamento e apresentação da proposta a ser desenvolvida com alunos da Escola de Educação Básica Carlos Zipperer Sobrinho.	Realizada
Leitura de textos de variados gêneros. Criação do ambiente, dos personagens e do enredo das narrativas no jogo.	Realizada
Adaptação e escrita das narrativas trabalhadas	Realizada
Gravação das narrativas em vídeos.	Realizada

#### 1.3. Resumo original do Programa/Projeto

O curso proposto tem como objetivo criar estratégias de ensino/aprendizagem a partir da utilização do game *Minecraft* com alunos da rede pública estadual da cidade de São Bento do Sul.

O projeto se fundamenta na atribuição social do Instituto Federal Catarinense, que pressupõe uma educação científica, tecnológica e humanística, objetivando à formação do profissional-cidadão crítico-reflexivo, competente técnico e eticamente comprometido com as transformações sociais, políticas e culturais de sua comunidade.

Ao conceber a educação como prática social, o IFC busca uma sociedade mais justa e igualitária. Pensando nessa perspectiva, o curso de extensão "*Minecraft e a interdisciplinaridade na sala de aula*" nasce da vontade de que seus participantes tenham uma formação global, crítica e reflexiva, seguindo



as diretrizes formativas da instituição.

Além disso, a intenção é capacitar professores para que estes encontrem alternativas para sua prática em sala de aula, extrapolando o uso tradicional da tecnologia que nos últimos anos foi introduzida em sala de aula, mas que foi utilizada como um suporte que levava à reprodução do conhecimento e não ao estímulo à sua produção. Ou seja, buscamos também romper com processos convencionais, estimulando a criatividade e o diálogo na relação professor/aluno.

Para desenvolver tal proposta, apresentamos esta iniciativa para docentes da Escola de Educação Básica Carlos Zipperer Sobrinho. Estes, para além de acompanhar suas turmas, terão participação efetiva no curso, desenvolvendo materiais didáticos e propondo intervenções sem as quais o jogo seria mero passatempo.

A escolha inicial deste estabelecimento de ensino liga-se ao fato de fazer parte da comunidade do entorno do IFC. Posteriormente, a proposta será estendida a outros colégios públicos da cidade de São Bento do Sul que possuam computadores suficientes para o desenvolvimento das atividades.

#### **1.4. Descrição da metodologia aplicada no desenvolvimento do Programa/Projeto**

- Contextualizar os conhecimentos, valorizando as experiências dos discentes, com vistas à construção e reconstrução dos saberes;
- Propor atividades interdisciplinares por meio da construção de mundos dentro do *Minecraft* que favoreçam a reflexão e o debate;
- A construção de trabalho com imagens e mapas dentro do próprio jogo levando em conta o planejamento semanal das turmas;
- Elaborar aulas que contemplem os conteúdos propostos de modo a propiciar um processo avaliativo constante;

#### **1.5. Principais resultados obtidos e breve discussão**

Diante da presente proposta foram realizadas atividades de leitura, reescritas de diversos gêneros textuais. Após o trabalho com o texto foram criados no ambiente do jogo mundos relacionados a essas histórias. Os alunos da escola estadual produziram um vídeo -em moldes "caseiro" devido nossa falta de recursos -em que retratam a história de *Prometeu*. Estão em nova proposta com o título *O homem que enxergava a morte*.

Houve uma rotatividade de alunos, alguns se mudaram de São Bento, outro ficou doente. No entanto temos assiduidade de uma média de 10 alunos.

A ideia inicial em trabalhar em conjunto com os professores da escola não foi alcançada, tendo em vista que os professores não demonstraram interesse em trabalhar diretamente conosco. Ainda assim a escola deu retaguarda quanto aos alunos. Por essa razão nesse ano decidimos trabalhar apenas com a língua portuguesa. A escolha de trabalhar com gêneros textuais se pauta na direção do letramento



literário. A partir do próximo ano letivo pretende-se introduzir novas disciplinas visando atividades interdisciplinares com jogos. Também se entende a necessidade de introduzir novos jogos, entretanto essa nova ação está ligada a possibilidade de aquisição. Outro objetivo será abrir vagas para outra escola, aumentando o público externo.

Tivemos também dois bolsistas voluntários que ficaram responsáveis pela compilação dos jogos.

### 1.6. Conclusões e considerações finais

O presente projeto tem colhido resultados significativos com os alunos. Apresentam comprometimento com as atividades propostas, mudança de comportamento, desenvolvimento do trabalho em equipe, atenção, e outras características que fazem parte do desenvolvimento humano. Além do desenvolvimento da criatividade que o jogo proporciona. Esses resultados reforçam a importância dos projetos de extensão que visam colaborar e trazer desenvolvimento para a comunidade local, e nada melhor que alunos do ensino fundamental. Como o projeto trabalha com a faixa etária que precede a entrada no IFC, também tem sido um estímulo para que venham ser alunos da instituição.

Esperamos no próximo ano ter a colaboração de professores que possam nos ajudar a direcionar as atividades para a programação, outra área que o minecraft possibilita.

## 2. Parecer referente ao desenvolvimento do Programa/Projeto

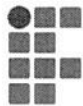
a – Parecer do Coordenador:


b – Parecer do bolsista de extensão:


## 3. Demais informações relevantes


\_\_\_\_\_  
Coordenação do Programa/Projeto

\_\_\_\_\_  
Bolsista de Extensão



**INSTITUTO FEDERAL**  
Catarinense

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE

Coordenação de Extensão

Direção de Desenvolvimento Educacional

Assinatura do(a) Coordenado(a) do Projeto

Assinatura do(a) Bolsista Extensionista

Local e data.