

Superintendência Regional de Educação	Cachoeiro de Itapemirim
Categoria	Boas Práticas na Sala de Aula
Autor	Gisele dos Santos Oliveira Martins
Escola	CEEFTI Francisco Coelho Avila Junior
Título do Relato de Prática	Eletiva Minecraft Expedition: aventuras científicas e geográficas
Período de realização	Março a dezembro de 2025.

RESUMO

O projeto com a disciplina Eletiva Minecraft Expedition: aventuras científicas e geográficas integrou Ciências e Geografia no Ensino Fundamental para promover uma aprendizagem lúdica, inclusiva e significativa, envolvendo também alunos do Atendimento Educacional Especializado (AEE). A proposta combinou aulas teóricas introdutórias com atividades práticas no ambiente virtual do jogo Minecraft, onde os estudantes recriaram biomas, construíram relevos e vulcões, e simularam interações ambientais, colaborando para resolver desafios relacionados ao uso sustentável dos recursos naturais. A metodologia favoreceu o engajamento, a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e de pensamento crítico, além de ampliar a compreensão dos conteúdos, especialmente entre aqueles com dificuldades em métodos tradicionais de ensino. Os resultados indicam que a gamificação, quando aliada a um planejamento pedagógico alinhado à BNCC e ao preparo dos professores para a mediação digital, potencializa a aprendizagem significativa, tornando o ensino mais dinâmico e colaborativo. A experiência mostra-se replicável em outras escolas e passível de adaptação a diferentes componentes curriculares e contextos, de acordo com os recursos disponíveis.

RELATO DE PRÁTICA

A prática desenvolvida com a disciplina eletiva Minecraft Expedition: aventuras científicas e geográficas teve início em março de 2025 e continua em execução até o momento presente. A experiência foi desenvolvida em uma escola da rede pública estadual do Espírito Santo, envolvendo alunos do Ensino Fundamental e professores das áreas de Ciências e Geografia. A escola possui um corpo docente engajado e busca constantemente metodologias diferenciadas para aumentar o interesse e o desempenho dos alunos, especialmente em áreas como Ciências e Geografia, onde o aprendizado abstrato costuma ser um desafio.

A ideia do projeto nasceu da observação de que muitos estudantes já tinham familiaridade com o Minecraft no cotidiano, mas utilizavam o jogo de forma não educativa; assim, surgiu a proposta de ressignificar essa ferramenta como um recurso pedagógico que unisse ludicidade e aprendizagem. Os principais objetivos da prática foram estimular o engajamento dos alunos, promovendo sua participação ativa mesmo diante de desafios como a indisciplina; desenvolver competências previstas na BNCC nas áreas de Ciências e Geografia, utilizando avaliações diagnósticas e simuladinhos para identificar lacunas de aprendizagem e direcionar

intervenções pedagógicas; ampliar a compreensão de conceitos científicos e geográficos, facilitando a abstração por meio do Minecraft; e promover habilidades como trabalho em equipe, criatividade e pensamento crítico, transformando o ambiente escolar em um espaço mais motivador, inclusivo e colaborativo. Esperava-se que, a partir da realização da prática, os estudantes se sentissem mais confiantes, participativos e protagonistas do próprio processo de aprendizagem, criando um impacto positivo tanto no desempenho acadêmico quanto na percepção de que a escola pode ser um espaço inovador e conectado à realidade dos jovens.

As atividades da disciplina eletiva eram realizadas ao longo de duas aulas de 50 minutos por semana. Uma dessas aulas era dedicada à abordagem teórica dos conteúdos de Ciências e Geografia, proporcionando explicações, debates e reflexão sobre os conceitos que seriam explorados. A segunda aula ocorria no laboratório de informática, onde os alunos realizavam atividades práticas no Minecraft, aplicando os conceitos discutidos na teoria, construindo relevo, vulcões, ecossistemas, paisagens, e vivenciando a aprendizagem de forma lúdica e interativa. Essa organização permitiu articular o conhecimento conceitual com a prática digital, reforçando a compreensão dos conteúdos e mantendo os estudantes engajados.

No desenvolvimento da prática, os alunos foram organizados em duplas para realizar desafios e atividades dentro do Minecraft, alinhados aos conteúdos de Ciências e Geografia. As tarefas incluíram a construção de modelos de ecossistemas, relevo, vulcões, ecossistemas e outros fenômenos naturais, permitindo que conceitos abstratos fossem visualizados e manipulados de forma concreta. Durante o processo, foram aplicadas avaliações diagnósticas e simuladinhos quinzenais, com o objetivo de monitorar a aprendizagem e identificar dificuldades individuais ou coletivas. Para lidar com questões de indisciplina, o projeto estabeleceu regras claras de participação, incentivou a colaboração entre os alunos e promoveu momentos de reflexão sobre comportamento e trabalho em equipe. Além disso, os professores atuaram como mediadores, orientando a exploração do jogo, promovendo discussões sobre os conceitos aprendidos e estimulando a criatividade e o pensamento crítico dos estudantes.

A implementação do projeto resultou em impactos significativos no engajamento e na aprendizagem dos estudantes (ver Anexo 9). Observou-se um aumento na participação ativa durante as atividades, com os alunos demonstrando maior interesse pelos conteúdos de Ciências e Geografia e mais iniciativa na resolução de desafios propostos no Minecraft. As

avaliações diagnósticas e simuladinhos permitiram identificar avanços concretos na compreensão de conceitos científicos e geográficos, além de evidenciar áreas que ainda demandavam reforço. Paralelamente, o trabalho com registros escritos, elaboração de hipóteses e relatos das experiências fortaleceu habilidades de leitura, interpretação e produção textual em Língua Portuguesa. Já na Matemática, os desafios envolvendo medidas, proporções, lógica e resolução de problemas contribuíram para o desenvolvimento do raciocínio matemático, mostrando como o projeto favoreceu aprendizagens integradas entre diferentes áreas do conhecimento (ver Anexo 8).

O trabalho em grupo e as dinâmicas lúdicas contribuíram para a melhoria da disciplina e da colaboração entre os alunos, reduzindo episódios de indisciplina e fortalecendo vínculos sociais. Além disso, a prática promoveu o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como pensamento crítico, criatividade, protagonismo e responsabilidade, reforçando a percepção de que a escola pode ser um espaço inovador, motivador e conectado à realidade e interesses dos jovens.

A experiência com a disciplina eletiva Minecraft Expedition: aventuras científicas e geográficas evidenciou que a utilização de recursos lúdicos e digitais pode transformar significativamente o processo de aprendizagem, confirmando a potencialidade do Minecraft como recurso pedagógico já apontada em estudos anteriores (SOUZA, 2022). A prática mostrou que, ao integrar ferramentas do cotidiano dos estudantes com objetivos pedagógicos claros, é possível superar desafios como dificuldade de abstração, desinteresse e indisciplina, ao mesmo tempo em que se promovem habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Como lição central, percebeu-se que o sucesso da iniciativa depende da mediação constante dos professores, do planejamento estruturado das atividades e do acompanhamento do desempenho por meio de avaliações diagnósticas. Para o futuro, a perspectiva é ampliar a prática, incorporando novos conteúdos, desafios e formas de avaliação, consolidando o Minecraft como uma ferramenta pedagógica que não apenas complementa o ensino tradicional, mas também contribui para a formação integral dos estudantes, estimulando curiosidade, criatividade e protagonismo no processo educativo.

Além disso, a experiência demonstra alto potencial de replicabilidade em outras unidades escolares, especialmente aquelas que buscam alternativas criativas e acessíveis para engajar alunos e integrar tecnologia ao processo de ensino-aprendizagem. Os resultados das

avaliações diagnósticas e dos simulados reforçam essa possibilidade, uma vez que evidenciam progressos mensuráveis na compreensão dos conteúdos e permitem identificar com precisão as áreas que demandam maior atenção pedagógica. Outro aspecto relevante é a redução de episódios de indisciplina, resultado direto do maior envolvimento dos estudantes nas atividades, o que sugere que a metodologia pode contribuir não apenas para a aprendizagem, mas também para a melhoria do clima escolar. Ademais, o caráter interdisciplinar da proposta amplia suas possibilidades de aplicação: em Língua Portuguesa, pode-se explorar a produção de narrativas e relatórios; em Matemática, trabalhar cálculos de proporção e lógica (ver Anexo 8); em História e Geografia, simular ambientes e processos; em Ciências, modelar fenômenos naturais. Dessa forma, a experiência revela-se escalável e adaptável a diferentes contextos e realidades, oferecendo subsídios concretos para sua implementação em outras escolas e disciplinas, desde que acompanhada de planejamento estruturado, mediação docente qualificada e monitoramento contínuo dos resultados.

RESULTADOS

A implementação da prática permitiu observar avanços importantes nos aspectos acadêmicos e comportamentais dos alunos, especialmente quando analisados sob três eixos: avaliação diagnóstica, simuladinhos e indisciplina.

1. AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA x SIMULADINHOS EM CIÊNCIAS E GEOGRAFIA:

Antes do início da prática, as avaliações diagnósticas indicavam baixo desempenho em competências essenciais, como interpretação de fenômenos naturais, leitura de mapas e compreensão de conceitos científicos abstratos. Com a integração da disciplina eletiva, observou-se nas turmas 6º ao 9º anos um crescimento significativo nos descritores avaliados em Ciências e Geografia nos simulados em comparação ao diagnóstico inicial (ver Anexo 1, 2, 3 e 4). Os alunos passaram a assimilar conceitos complexos por meio de experiências práticas no ambiente virtual, como simulações de biomas, ciclos naturais e organização territorial. Além disso, o caráter lúdico do projeto contribuiu para reduzir a ansiedade relacionada às avaliações, favorecendo maior envolvimento e, conseqüentemente, resultados mais consistentes em atividades de monitoramento de aprendizagem.

2. AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA 2025 DE LÍNGUA PORTUGUESA E A EVOLUÇÃO DA

AMA- 1º E 2º TRIMESTRE:

Ao comparar os dois trimestres, percebe-se que a utilização da eletiva Minecraft como ferramenta pedagógica trouxe ganhos significativos no desempenho em Língua Portuguesa.

O percentual médio de acertos apresentou crescimento consistente, passando de 58% para 66% — um avanço de 8 pontos percentuais, o que evidencia maior compreensão dos conteúdos trabalhados (ver Anexo 5).

Além disso, houve um aumento expressivo no número de estudantes na faixa de desempenho “Alto”, que saltou de 11% para 32%, representando quase três vezes mais alunos com ótimo desempenho. Paralelamente, a categoria “Baixo” reduziu de 27% para 20%, revelando que parte dos alunos conseguiu migrar para níveis mais satisfatórios de aprendizagem (ver Anexo 5).

Esses resultados reforçam que a gamificação integrada ao currículo pode ser um instrumento pedagógico eficiente, especialmente no 9º ano, etapa em que o engajamento costuma ser um desafio.

3. AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA 2025 E O 2º SIMULADINHO PAEBES NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA:

A comparação entre a Avaliação Diagnóstica de Entrada e o 2º Simuladinho PAEBES 2025 evidencia avanços expressivos nos descritores de Matemática, diretamente relacionados às práticas desenvolvidas na eletiva interdisciplinar de Ciências e Geografia.

No descritor D009_M – Corresponder pontos da reta numérica a números racionais, o desempenho dos alunos evoluiu de 29% para 72,37% (ver Anexo 6). Esse avanço pode ser explicado pela utilização de contextos da Geografia e das Ciências Naturais que demandaram a leitura e a representação de medidas racionais em gráficos climáticos, linhas de tempo e escalas numéricas. Ao visualizar os números racionais em situações concretas, os estudantes consolidaram a noção de posição e valor relativo na reta numérica.

O descritor D039_M – Utilizar proporcionalidade entre duas grandezas na resolução de problema apresentou evolução de 44% para 53,97% (ver Anexo 6). As atividades

interdisciplinares, como o estudo de variações populacionais, consumo de recursos naturais e análise de índices ambientais, exigiram constantemente a aplicação de razões e proporções. Essa prática favoreceu a compreensão da proporcionalidade como ferramenta para interpretar e resolver problemas reais, ampliando a competência matemática dos estudantes.

Já o descritor D058_M – Utilizar área de figuras bidimensionais na resolução de problema apresentou o salto mais significativo, de 8% para 66,96% (ver Anexo 6). Esse crescimento está diretamente ligado às práticas cartográficas trabalhadas em Geografia, como o cálculo de áreas em mapas, uso de escalas territoriais e representação de espaços físicos. Além disso, experiências em Ciências envolvendo medições de superfícies reforçaram a compreensão de área como grandeza mensurável.

Os resultados revelam que práticas interdisciplinares e contextualizadas, sustentadas por metodologias ativas, são fundamentais para promover avanços consistentes no desempenho dos alunos.

4. ÍNDICE DE INDISCIPLINA ANTES E APÓS A IMPLEMENTAÇÃO DA ELETIVA:

Outro impacto significativo do projeto foi a redução dos índices de indisciplina. A utilização do Minecraft transformou a aprendizagem em uma experiência participativa e colaborativa, despertando maior motivação nos estudantes e fortalecendo sua integração ao processo educativo.

A análise dos registros de comportamento aponta uma diminuição expressiva nos episódios de desatenção e nos conflitos em sala de aula durante a eletiva. O engajamento promovido pela dinâmica do jogo, que atribui papéis ativos e responsabilidades aos discentes dentro do ambiente virtual, favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais, como empatia, cooperação e autorregulação.

O gráfico de acompanhamento pedagógico evidencia que, após o pico de ocorrências disciplinares registrado em março, houve uma queda contínua e significativa nos índices de indisciplina (ver Anexo 7). Esse movimento está diretamente associado à implementação da eletiva de Minecraft, demonstrando a efetividade da proposta como estratégia pedagógica

inovadora. A experiência não apenas despertou maior engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem, mas também contribuiu para fortalecer a convivência escolar, reduzindo conflitos e promovendo um ambiente mais colaborativo e respeitoso.

É relevante apontar, que no mês de julho verificou-se um aumento pontual nas ocorrências disciplinares (ver Anexo 7). Esse crescimento pode ser explicado pelo período de recesso escolar, que impactou temporariamente no acompanhamento pedagógico e comportamental dos discentes. Apesar desse episódio isolado, observa-se que, nos meses subsequentes, a redução voltou a se consolidar, corroborando a sustentabilidade dos resultados alcançados pelo projeto.

Em síntese, os dados apresentados evidenciam que a utilização do Minecraft como recurso pedagógico inovador contribuiu de maneira significativa para a diminuição das ocorrências disciplinares e para a promoção de um ambiente escolar mais harmonioso e propício à aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência apresentada demonstra o potencial transformador das metodologias ativas e do uso pedagógico do Minecraft como recurso de inovação no ensino. Os resultados evidenciam avanços significativos tanto no desempenho acadêmico — com crescimento expressivo em Ciências, Geografia, Língua Portuguesa e Matemática — quanto no comportamento e engajamento dos alunos, refletido na redução consistente da indisciplina e no fortalecimento da colaboração, empatia e responsabilidade compartilhada.

A prática mostrou que a gamificação, articulada de forma interdisciplinar e planejada com intencionalidade pedagógica, favorece a assimilação de conteúdos complexos, amplia a motivação dos estudantes e promove um ambiente escolar mais harmonioso e inclusivo. Ao mesmo tempo, reforça valores essenciais à convivência e à aprendizagem significativa, preparando os alunos para enfrentar desafios de forma crítica e colaborativa (ver Anexo 9).

Essa iniciativa se consolida como uma boa prática inovadora, capaz de inspirar outras experiências educacionais, reafirmando que a integração de recursos digitais criativos e metodologias ativas é um caminho estratégico para potencializar a aprendizagem e transformar o processo educativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília, Ministério da Educação, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 8 set. 2025.

CAED/UFJF. PAEBES e PAEBES ALFA – ES: Programa de Avaliação da Educação Básica do Espírito Santo. Disponível em: <https://caeddigital.net/projetos/paebes-e-paebes-alfa-es.html>. Acesso em: 12 set. 2025.

O uso do Minecraft Education Edition como estratégia metodológica ativa na abordagem de conteúdos no ensino fundamental. Revista Valore, 2024. Disponível em: <https://revistavalore.emnuvens.com.br/valore/article/view/946> . Acesso em: 5 set. 2025.

SOUZA, Salimara Felipe de Moura e. Potencialidade do jogo Minecraft no ensino de Biologia. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Instituto Federal da Paraíba, João Pessoa, 2022. Disponível em: https://repositorio.ifpb.edu.br/jspui/bitstream/177683/2165/1/Tcc_Salimara.pdf . Acesso em: 3 set. 2025.

ANEXOS

ANEXO 1: ANÁLISE COMPARATIVA DOS RESULTADOS – 6º ANO

DISCIPLINAS: CIÊNCIAS (D5 E D7) E GEOGRAFIA (D12 E D13). EVIDENCIA O CRESCIMENTO DA MÉDIA GERAL NOS SIMULADINHOS EM COMPARAÇÃO À AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA DE ENTRADA.

TURMA	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
	Reconhecer os fluxos de matéria e de energia em modelos de cadeias e teias alimentares.	Analisar diferentes fontes e formas de energia quanto a sua sustentabilidade.	Identificar as Leis de Newton em situações do cotidiano.	Reconhecer a evolução científica presente em modelos, teorias e leis que descrevem a estrutura a matéria.	Compreender a natureza dos materiais e suas aplicações.	Compreender sistemas com duas ou mais substâncias químicas e seus métodos de análise.	Analisar as transformações que ocorrem com a matéria.
6º 01					47%		52%
6º 02					50%		50%
6º 03					38%		42%
6º 04					34%		40%
Média Geral	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	42%	#DIV/0!	46%

TURMA	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
	Reconhecer os fluxos de matéria e de energia em modelos de cadeias e teias alimentares.	Analisar diferentes fontes e formas de energia quanto a sua sustentabilidade.	Identificar as Leis de Newton em situações do cotidiano.	Reconhecer a evolução científica presente em modelos, teorias e leis que descrevem a estrutura a matéria.	Compreender a natureza dos materiais e suas aplicações.	Compreender sistemas com duas ou mais substâncias químicas e seus métodos de análise.	Analisar as transformações que ocorrem com a matéria.
6º 01					66%	100%	75%
6º 02					91%	91%	88%
6º 03					64%	63%	100%
6º 04					85%	80%	80%
Média Geral	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	77%	83%	86%

D12	D13	D14
Relacionar a dinâmica do meio físico (relevo, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.	Relacionar as questões ambientais contemporâneas às alterações das dinâmicas naturais e socioculturais.	Relacionar os diferentes tipos de atividade econômica às transformações do espaço geográfico.
3%	3%	7%
4%	4%	0%
4%	0%	0%
16%	0%	4%
7%	2%	3%

D11	D12	D13
Identificar os impactos no meio ambiente causados pelas organizações políticas, econômicas, sociais e culturais.	Relacionar a dinâmica do meio físico (relevo, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.	Relacionar as questões ambientais contemporâneas às alterações das dinâmicas naturais e socioculturais.
	62%	70%
	65%	68%
	49%	52%
	53%	58%
#DIV/0!	57%	62%

ANEXO 2: ANÁLISE COMPARATIVA DOS RESULTADOS – 7º ANO

DISCIPLINAS: CIÊNCIAS (D22) E GEOGRAFIA (D12). MOSTRA O AVANÇO DA MÉDIA GERAL DOS ESTUDANTES NOS SIMULADINHOS EM RELAÇÃO À AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA.

D17	D18	D19	D20	D21	D22	D23	D24	D25
Compreender ações da comunidade e iniciativas de políticas públicas que favorecem a preservação do meio ambiente.	Analisar medidas relacionadas à prevenção de doenças que afetam a população brasileira.	Compreender o método de ação de diferentes métodos contraceptivos.	Analisar a anatomia e a fisiologia do organismo humano	Associar contribuições da química, quanto aos riscos ou benefícios, nas transformações socioambientais.	Compreender transformações ambientais favoráveis ao desenvolvimento da vida na Terra.	Compreender como os seres vivos interagem entre si e com o meio ambiente.	Analisar o movimento de corpos no Sistema Solar.	
			46%		43%		18%	
			61%		77%		57%	
#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	54%	#DIV/0!	60%	#DIV/0!	37%	#DIV/0!

D21	D22	D23	D24	D25	D26
Associar contribuições da química, quanto aos riscos ou benefícios, nas transformações socioambientais.	Compreender transformações ambientais favoráveis ao desenvolvimento da vida na Terra.	Compreender como os seres vivos interagem entre si e com o meio ambiente.	Analisar o movimento de corpos no Sistema Solar.		
	76%				
	88%				
#DIV/0!	82%	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!

+ ≡ DIAG ENT - DIAG SAIDA - Abril - Março - 1º SIM ÁREA - Maio

D11	D12	D13	D14	D15
Identificar os impactos no meio ambiente causados pelas organizações políticas, econômicas, sociais e culturais.	Relacionar a dinâmica do meio físico (relevo, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.	Relacionar as questões ambientais contemporâneas às alterações das dinâmicas naturais e socioambientais.	Relacionar os diferentes tipos de atividade econômica às transformações do espaço geográfico.	Analisar a divisão internacional do trabalho e suas relações com o espaço geográfico.
	64%			
	67,74%			
#DIV/0!	66%	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!

Adicionar 1000 mais linhas na parte de baixo

+ ≡ DIAG ENT - DIAG SAIDA - Março - Abril - 1º SIM ÁREA

D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16
Reconhecer as diferentes regionalizações do espaço geográfico.	Identificar os impactos no meio ambiente causados pelas organizações políticas, econômicas, sociais e culturais.	Relacionar a dinâmica do meio físico (relevo, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.	Relacionar as questões ambientais contemporâneas às alterações das dinâmicas naturais e socioambientais.	Relacionar os diferentes tipos de atividade econômica às transformações do espaço geográfico.	Analisar a divisão internacional do trabalho e suas relações com o espaço geográfico.	Compreender o desenvolvimento técnico-científico-informacional e suas implicações socioespaciais.
	62%	70%				
	59%	68%				
#DIV/0!	61%	69%	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!

+ ≡ DIAG ENT - DIAG SAIDA - Março - Abril - 1º SIM ÁREA - Maio - Junho - Juli

ANEXO 3 : ANÁLISE COMPARATIVA DOS RESULTADOS – 8º ANO
DISCIPLINAS: CIÊNCIAS (D2) E GEOGRAFIA (D4). DESTACA A EVOLUÇÃO POSITIVA DAS MÉDIAS OBTIDAS NOS SIMULADINHOS EM DETRIMENTO DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA.

TURMA	D1	D2	D3	D4
	Reconhecer os fluxos de matéria e de energia em modelos de cadeias e teias alimentares.	Analisar diferentes fontes e formas de energia quanto a sua sustentabilidade.	Identificar as Leis de Newton em situações do cotidiano.	Reconhecer a evolução científica presente em modelos, teorias e leis que descrevem a estrutura a matéria.
8º 01		45%		
8º 02		80%		
8º 03		29%		
Média Geral	#DIV/0!	52%	#DIV/0!	#DIV/0!

TURMA	D1	D2	D3	D4
	Reconhecer os fluxos de matéria e de energia em modelos de cadeias e teias alimentares.	Analisar diferentes fontes e formas de energia quanto a sua sustentabilidade.	Identificar as Leis de Newton em situações do cotidiano.	Reconhecer a evolução científica presente em modelos, teorias e leis que descrevem a estrutura a matéria.
8º 01		67,64%		
8º 02		79%		
8º 03		73%		
Média Geral	#DIV/0!	73%	#DIV/0!	#DIV/0!

D3	D4	D5	D6
Operar com diferentes tipos de representação da superfície terrestre	Correlacionar diferentes tipos de linguagens e expressões artísticas com a Geografia.	Identificar situações representativas do processo de globalização.	Analisar as transformações socioespaciais relacionadas à globalização.
	5%		
	8%		
	17%		
#DIV/0!	10%	#DIV/0!	#DIV/0!

Adicionar 1000 mais linhas na parte de baixo

+ ≡ DIAG ENT ▾ DIAG SAIDA ▾ Março ▾ Abril ▾

D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8
Analisar a importância do conhecimento geográfico na interpretação do mundo	Analisar diferentes tipos de representação cartográfica.	Operar com diferentes tipos de representação da superfície terrestre	Correlacionar diferentes tipos de linguagens e expressões artísticas com a Geografia.	Identificar situações representativas do processo de globalização.	Analisar as transformações socioespaciais relacionadas à globalização.	Reconhecer as transformações geográficas advindas da lógica do funcionamento dos fluxos e de redes.	Reconhecer as territorialidades como expressões de grupos diversos
31%			32%				
48%			39%				
34%			33%				
38%	#DIV/0!	#DIV/0!	35%	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!

+ ≡ DIAG ENT ▾ DIAG SAIDA ▾ Março ▾ Abril ▾ 1º SIM ÁREA ▾ Maio ▾ Junho ▾ Julho ▾ 2º SIM ▾

ANEXO 4 : ANÁLISE COMPARATIVA DOS RESULTADOS – 9º ANO DISCIPLINAS: CIÊNCIAS (D2 e D13) E GEOGRAFIA (D11). EVIDENCIA O CRESCIMENTO SIGNIFICATIVO DA MÉDIA GERAL NOS SIMULADINHOS FRENTE AOS RESULTADOS DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA.

TURMA	D1	D2 - D010_CN	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13
9º 01		51%										51%	51%
9º 02		60%										66%	66%
9º 03		58%										79%	79%
Média Geral	#DIV/0!	58%	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	68%	73%

Adicionar 1000 linhas extra à parte inferior

DIAG ENT | DIAG SAIDA | 1º SIM.ÁREA | 1º Simuladinho PAEBES | 2º SIM.ÁREA | 3º SIM.ÁREA | Março 1 | Março 2 | Abril 1 | Abril 2 | Maio 1 | Maio 2 | Junho 1 | Jul 1

TURMA	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13
9º 01		61%		55%									66%
9º 02		65%		49%									80%
9º 03		50%		61%									82%
Média Geral	#DIV/0!	62%	#DIV/0!	55%	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	79%

Adicionar 1000 linhas extra à parte inferior

DIAG ENT | DIAG SAIDA | 1º SIM.ÁREA | 1º Simuladinho PAEBES | 2º SIM.ÁREA | 3º SIM.ÁREA | Março 1 | Março 2 | Abril 1 | Abril 2 | Maio 1 | Maio 2 | Junho 1 | Jul 1

D10	D11	D12
Reconhecer as diferentes regionalizações do espaço geográfico.	Identificar os impactos no meio ambiente causados pelas organizações políticas, econômicas, sociais e culturais.	Relacionar a dinâmica do meio físico (relevô, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.
61%	69%	
50%	52%	
19%	32%	
43%	51%	#DIV/0!

Adicionar 1000 mais linhas na parte de baixo

DIAG ENT | DIAG SAIDA | M

D10	D11	D12	D13
Reconhecer as diferentes regionalizações do espaço geográfico.	Identificar os impactos no meio ambiente causados pelas organizações políticas, econômicas, sociais e culturais.	Relacionar a dinâmica do meio físico (relevô, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.	Relacionar as questões ambientais contemporâneas às alterações das dinâmicas naturais e socioculturais.
	50%		
	58%		
	64%		
#DIV/0!	57%	#DIV/0!	#DIV/0!

DIAG ENT | DIAG SAIDA | Março | Abril

ANEXO 5: COMPARATIVO DOS RESULTADOS DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA 2025 DE LÍNGUA PORTUGUESA E A EVOLUÇÃO DA 1ª E 2ª AMA APÓS A ELETIVA: RESULTADOS QUE DEMONSTRAM A MELHORIA EM LÍNGUA PORTUGUESA E O FORTALECIMENTO INTERDISCIPLINAR.



ESPIRITO SANTO

INÍCIO

SICAEB

A PLATAFORMA

COLEÇÕES

BIBLIOTECA

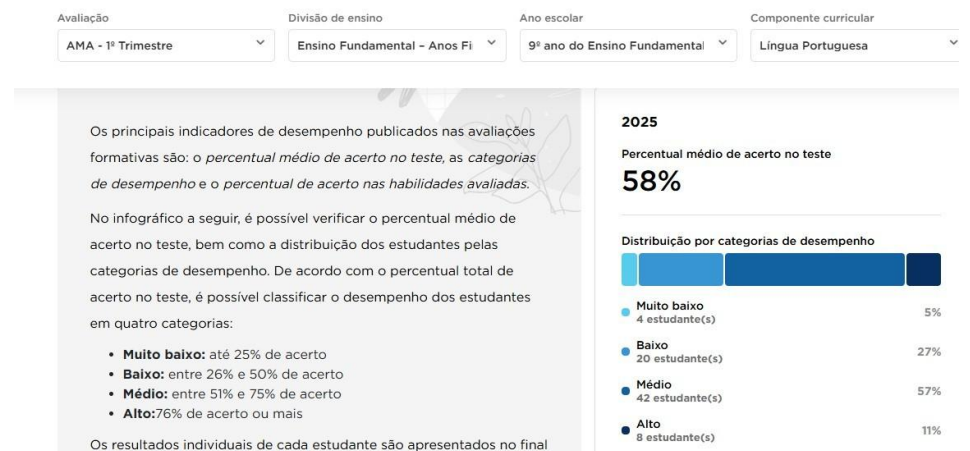
RESULTADOS

IDEIAS INSPIRADORAS

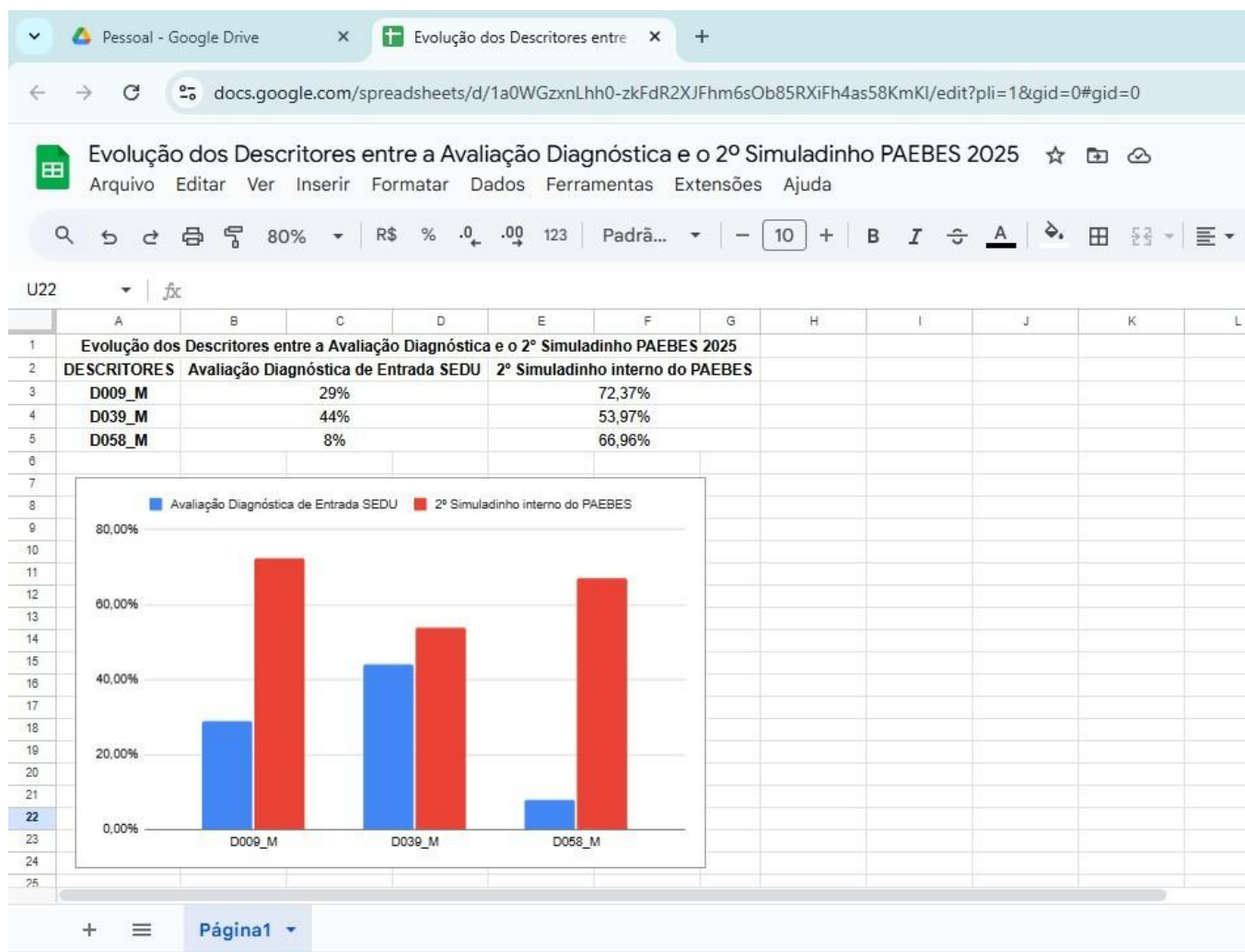
FALE CONOSCO

GISELE DOS SANTOS OLIVEIRA

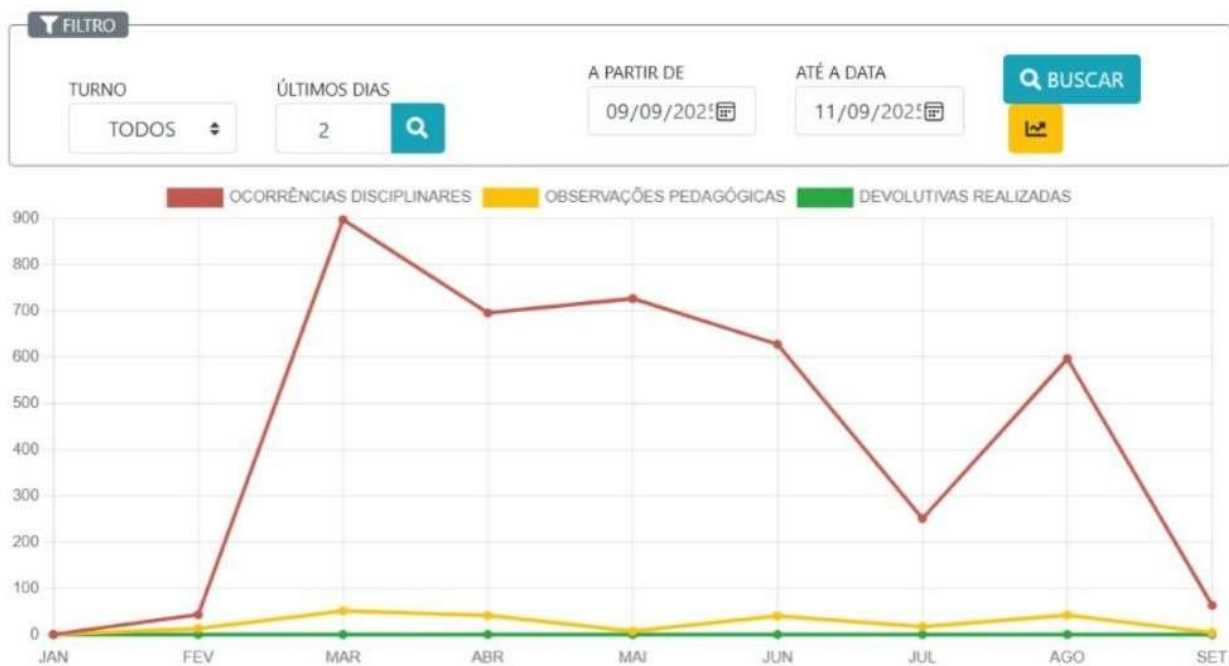
MINHA P



ANEXO 6: EVOLUÇÃO DOS DESCRITORES ENTRE A AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA 2025 E O 2º SIMULADINHO PAEBES NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA APÓS A ELETIVA:



ANEXO 7: APRESENTA DADOS COMPARATIVOS REFERENTES AO ÍNDICE DE INDISCIPLINA ANTES E APÓS A IMPLEMENTAÇÃO DA ELETIVA MINECRAFT EXPEDITION: AVENTURAS CIENTÍFICAS E GEOGRÁFICAS. OBSERVA-SE UMA QUEDA ACENTUADA NOS REGISTROS DE OCORRÊNCIAS, EVIDENCIANDO O EFEITO POSITIVO DA ATIVIDADE NA REDUÇÃO DE CONFLITOS E NO AUMENTO DO ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES."



É IMPORTANTE RESSALTAR QUE É DIREITO DO ALUNO MANIFESTAR SUA RESPOSTA MEDIANTE A UMA OCORRÊNCIA DISCIPLINAR OU OBSERVAÇÃO PEDAGÓGICA. ESTE ATO É FEITO POR INTERMÉDIO DO TUTOR MEDIANTE A UM DIÁLOGO COM O ESTUDANTE E QUE SE FAZ REGISTRAR-SE NA DEVOLUTIVA REALIZADA DENTRO DO SISTEMA. TAMBÉM DEVE-SE RESSALTAR O PAPEL FUNDAMENTAL DO TUTOR NA ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA DO ESTUDANTE UMA VEZ QUE O MESMO É RESPONSÁVEL PELO ACOMPANHAMENTO ACADÊMICO DO SEU TUTORADO.

ANEXO 8: RELATO DE UMA DOCENTE SOBRE O CRESCIMENTO DOS EDUCANDOS DO 6º AO 9º ANO NO PROJETO ELETIVA MINECRAFT EXPEDITION: AVENTURAS CIENTÍFICAS E GEOGRÁFICAS:

Professora de Matemática

"Embora eu não seja a docente responsável pelas disciplinas de Ciências e Geografia, acompanhei o desenvolvimento dos alunos na eletiva Minecraft Expedition: aventuras científicas e geográficas e fiquei impressionada com os resultados.

Percebi que o uso do Minecraft estimulou o raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas dos estudantes, habilidades diretamente relacionadas à Matemática. Eles precisavam calcular proporções, medir distâncias, organizar áreas e planejar construções dentro do jogo, aplicando conceitos matemáticos de forma prática e concreta.

Além disso, notei que os alunos apresentavam maior motivação e interesse, trazendo discussões sobre escalas, volumes e medições para outras disciplinas. Essa experiência me mostrou como projetos interdisciplinares podem enriquecer o aprendizado, mesmo em áreas que não estão diretamente ligadas ao tema central do projeto."

ANEXO 9: RELATO DE EXPERIÊNCIA DOS EDUCANDOS NO PROJETO ELETIVA MINECRAFT EXPEDITION: AVENTURAS CIENTÍFICAS E GEOGRÁFICAS:

Relato 1 – Aluna A, 11 anos, 6º ano

"Eu gostei muito porque parecia que a gente tava jogando, mas ao mesmo tempo aprendendo. Quando construímos os biomas no Minecraft, consegui entender melhor o que a professora de Geografia tinha explicado. Fica mais fácil lembrar depois, porque a gente mesmo montou."

Relato 2 – Aluno B, 12 anos, 7º ano

"Achei legal porque não ficou só na teoria. A gente podia testar, errar e refazer dentro do jogo. Eu aprendi bastante sobre os vulcões, e até expliquei pra minha família em casa mostrando o que tinha feito."

Relato 4 – Aluno C, 12 anos, 8º ano

"Eu tenho dificuldade em algumas matérias, mas no Minecraft consegui entender melhor. Não parecia uma prova ou uma lição difícil, era como brincar aprendendo. Isso me ajudou a participar mais."

Relato 5 – Aluna D, 14 anos, 9º ano

"Gostei porque deu pra imaginar como seria viver em diferentes lugares e cuidar da natureza. Foi divertido e fez eu pensar que se não cuidar, acaba mesmo os recursos."

ANEXO 10: DURANTE A ELETIVA, OS ALUNOS RECRIARAM NO MINECRAFT DIFERENTES FORMAS DE RELEVO, COMO PLANALTOS, PLANÍCIES, MONTANHAS, VULCÕES, DE ACORDO COM OS CONTEÚDOS ESTUDADOS EM CIÊNCIAS E GEOGRAFIA.

