

# ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA COM MINECRAFT PARA O ENSINO DE HISTÓRIA MEDIEVAL

CAMAÇARI/BA MAIO/2017

HEMESON DE SOUZA SENA DOS SANTOS - UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA -  
hemeson\_sena@hotmail.com

JOSENILDA PINTO MESQUITA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - josymesquita@gmail.com

ALFREDO EURICO RODRIGUES MATTA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA -  
alfredomatta@gmail.com

**Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)**

**Natureza: DESCRIÇÃO DE PROJETO EM ANDAMENTO**

**Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO INFANTIL E FUNDAMENTAL, EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA**

## RESUMO

*O presente artigo relata experiência desenvolvida em sala de aula, a partir de inovações metodológicas para o ensino e aprendizagem de história por meio do game digital Minecraft. Esta experiência foi realizada em meio ao componente curricular História Medieval, com a temática “formação da Europa feudal e seu legado cultural” e tem como público-alvo os estudantes do 7º ano de uma escola privada da cidade de Camaçari – Bahia. Para aplicação e desenvolvimento desta atividade utilizamos metodologias que se apresentam como tendência da educação, Ensino Híbrido e Aprendizagem Colaborativa, essas metodologias confrontam com os ideais tradicionais de educação dando aos estudantes o papel principal de sua aprendizagem.*

*A atividade surge do protagonismo dos alunos em sua aprendizagem a partir de experiências ativas/interativas no componente curricular dando as aulas de história um caráter mais lúdico, unido a proposta metodológica sócio*

**Palavras-chave: Jogo Digital Minecraft; Ensino e aprendizagem de história; Tecnologia; Educação**

## **ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA COM MINECRAFT PARA O ENSINO DE HISTÓRIA MEDIEVAL**

**Salvador/BA Junho/2017**

**Hemeson de Souza Sena dos Santos – UNEB hemesonssena@gmail.com**

**Josenilda Pinto Mesquita - UNEB - josymesquita@gmail.com**

**Alfredo Eurico Rodrigues Matta - UNEB - alfredomatta@gmail.com**

Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)

Natureza: DESCRIÇÃO DE PROJETO EM ANDAMENTO

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

### **RESUMO**

O presente artigo relata experiência desenvolvida em sala de aula, a partir de inovações metodológicas para o ensino e aprendizagem de história por meio do game digital Minecraft. Esta experiência foi realizada em meio ao componente curricular História Medieval, com a temática “formação da Europa feudal e seu legado cultural” e tem como público-alvo os estudantes do 7ª ano de uma escolas privada da cidade de Camaçari – Bahia. Para aplicação e desenvolvimento desta atividade utilizamos metodologias que se apresentam como tendência da educação, Ensino Híbrido e Aprendizagem Colaborativa, essas metodologias confrontam com os ideais tradicionais de educação dando aos estudantes o papel principal de sua aprendizagem.

A atividade surge do protagonismo dos alunos em sua aprendizagem a partir de experiências ativas/ interativas no componente curricular dando as aulas de história um caráter mais lúdico, unido a proposta metodológica sócio construtivista, como disse Paulo Freire “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” Freire, 2011, p. 24). Utilizamos como base epistemológica Bloch (1983), Franco Jr. (1999), Macedo (2013), dentre outros para construção do contexto da sociedade medieval europeia, para as discussões de questões fundamentais sobre sociedade em rede e tecnologias e games Helyom, (2016), Sofia de Carvalho (2013), Lynn (2015)

**Palavras-chave: Jogo Digital Minecraft; Ensino e aprendizagem de história; Tecnologia; Educação**

## **INTRODUÇÃO**

As tecnologias da informação e comunicação (TIC) vem destacando-se no contexto da sociedade contemporânea, como campo fértil para produção e difusão de informações. Neste aspecto os jogos digitais também vem apresentando-se como forte base de entretenimento entre os estudantes da escola pública, que deslumbram-se com o meio virtual a ser apresentado nestes.

Desta forma, o presente artigo demonstra-se como um projeto de pesquisa em andamento, que tem como referência a utilização do jogo digital *minecraft* para o ensino da história na educação básica. Neste momento apresentaremos a construção do planejamento didático da experiência e os primeiros resultados da pesquisa, com a produção da sociedade medieval e a compressão dos estudantes sobre os seus conceitos através da experiencia pratica de uso de blocos do *minecraft* para suas construções.

## **OBJETIVOS**

Os objetivos traçados foram fundamentados a partir de três dimensões básicas envolvidas: História Medieval, Ensino-Aprendizagem de História Online e Jogo Digital.

**Objetivo Geral:** Construir uma cidade medieval por meio de jogo digital minecraft para o ensino-aprendizagem de história.

**Objetivos Específicos:**

- 1) Compreender o cotidiano da sociedade medieval;
- 2) Verificar a funcionalidade do jogo *minecraft* para o ensino de história;
- 3) Identificar conceitos históricos desenvolvidos pelos estudantes participantes do experimento;

## REFERENCIAL TEÓRICO

A partir dos objetivos traçados na pesquisa, dividimos o referencial teórico em três questões norteadoras da pesquisa: 1) Como compreender o cotidiano da sociedade medieval? 2) Que modelo de design cognitivo poderá ser utilizado para o ensino-aprendizagem de história em rede? 3) Qual a contribuição do *minecraft* para simulação do cotidiano da sociedade medieval?

Para responder a primeira questão norteadora faz-se necessário a construção de uma interpretação sobre a sociedade medieval, que será utilizado para contextualização da temática do jogo atendendo aos princípios metodológicos de imersão dos pesquisadores na práxis da pesquisa e de sua temática.

Sabemos que durante a Idade Média (séculos V ao XV) Europa foi palco da construção de milhares de castelos, visto que os senhores feudais, reis e outros nobres preocupavam-se com a proteção de sua terra, bens e familiares, durante os primeiros séculos (até o século XI, aproximadamente). Estes castelos eram feitos. Seu interior era rústico e não possuía luxo e conforto eles eram construídos em montes altos com torres de madeiras rodeados por uma cerca balizada de madeira, (LOCH.1983)

Autores como (LOCH. 1983), e (FRANCO JÚNIOR.1999) destacam que a partir do século XI, a arquitetura de construção desses castelos mudou completamente. Eles passaram a ser construído de blocos de pedra e eram rodeados de uma grande muralha e torres de observação tornando-os assim grandes fortalezas, construídos para resistir a vários dias de guerra.

Nesta sociedade, a organização social era estamental, ou seja, não havia mobilidade social, essa pirâmide social estava dividida entre o Clero no topo da, Nobreza e Camponeses que ficavam na base da sociedade, lembrando que ainda haviam escravos e comerciantes. O clero era dividida entre secular, aqueles que ficava em contato com a comunidade Cristã e cuidava dos assuntos religiosos e administrativos e o clero regular, formado por monges e frades, eles viviam enclausurados em mosteiros afastados das

idades. Os nobres dividiam-se em vários graus de importância, começando do rei, cavaleiros, conde, duque, marquês. Entre os nobres a guerra era vista como fonte de riqueza e ocupação. (LOCH,1983). Acrescentamos a esta caracterização da sociedade medieval os aspectos econômicos, o predomínio da agricultura e da mão de obra servil. A agricultura era a fonte de sustento de maior parte da população, o comércio era local e escasso, mas quando realizado era nas proximidades dos castelos o mais comum era o escambo.

Esta caracterização social leva-nos a segunda questão norteadora, que pretende atender a demanda de uma construção de design sobre o ensino aprendizagem.

Vivemos em um tempo de grandes mudanças sociais, um período em que valores antigos tidos como inabaláveis já não parecem tão sólidos assim, tantas transformações abalaram as relações de sala de aula a tal ponto que professores e alunos já não conseguem diálogo criando assim um entrave na educação de jovens e crianças. (MEIRA,2014)

Alguns estudos como o relatório da renomada instituição NMC Horizon Report 2017 Higher Education Edition apresentou um Panorama das tendências e desafios para adoção da educação no ensino superior em horizontes de curto, médio e longo prazo, respectivamente 1, 3 e 5 anos. Neste artigo vamos tratar das tendências de curto prazo, uma vez que foram essas as metodologias escolhidas para aplicação e desenvolvimento da atividade, são elas o Ensino Híbrido e a Aprendizagem Colaborativa. O Ensino Híbrido refere-se a um misto de atividades online e off-line. No aprendizado colaborativo os alunos trabalham juntos em grupos pequenos de modo que todos possam participar, baseando-se na perspectiva que a aprendizagem é uma construção social. A abordagem envolve atividades focadas em torno de alguns princípios colocar o aluno no centro, enfatizar a interação, trabalhar em grupos e desenvolver soluções baseados em desafios reais.

O próprio conceito de sala de aula mudou. A ideia de um espaço com alunos enfileirados e um professor geometricamente postado, que nos retorna ao século XIX, não cabe mais, precisamos de metodologias que colaborem para um ensino engajado e contextualizado, levando em conta a realidade do sujeito aprendiz. Alguns professores substituíram o quadro negro por projetor de slides, mas se tirarmos esse projetor perceberemos que o processo educacional é o mesmo de 20, 30, 40 anos atrás. Em certa medida é difícil entender como a educação conseguiu durante tantos anos o que é mais difícil, que é não mudar.

Esta geração digital, não se encaixa no quadrado que é a sala de aula, esses jovens e adolescentes que conheceram o mundo através dos filmes, jogos, e da internet sentem-se prisioneiros em uma escola que insiste em deixar essas novas tecnologias fora dos seus muros, perdendo-se assim uma grande oportunidade de explorar potencialidades humanas. (MEIRA,2014)

Esta é uma geração dinâmica, precisamos lembrar que a aprendizagem só acontece quando ela é significativa para o indivíduo, (FREIRE, 1974) destaca que a educação bancária, conteudista pautada na transmissão do conhecimento onde o aluno não é capacitado para reflexão, mas para acumulação do conhecimento sem fazer uma construção reflexiva não funciona, todavia quando o indivíduo toma consciência de si e do mundo a educação acontece e o mesmo passa a refletir e interferir nas relações que nos cerca

Esta necessidade nos leva a nossa próxima questão sobre o uso do game minecraft, para o ensino da história, visto que, incorpora uma interface lúdica do convívio dos estudantes ao ensino-aprendizagem da história colaborando para construção de espaços aprendizagem ativa, participativa, em que os estudantes são os grandes protagonistas desta construção.

As tecnologias digitais e os ambientes online são trazidos como meios de promover melhorias nas práticas pedagógicas, neste caso específico o game pode colaborar para construção de conceitos através da imaginação histórica, visto que o jogador é participante ativo da trama em vez de um observador passivo, acreditamos que é exatamente esta ação que torna os jogos digitais atrativos aos estudantes, o que demonstra sua potencialidade para o ensino-aprendizagem, visto que os jogos podem colaborar também para o construção e ampliação de diversas habilidades dos sujeitos, tais como : compreensão de Regras, Capacidade de resolução de problemas, desenvolvimento e/ou melhorar a coordenação motora, gerenciamento de recursos e logísticas, realizar tarefas simultâneas, ajuda a desenvolver raciocínio rápido, a pensar estrategicamente, a ser perseverante, reconhecer padrões, entre outras coisas para além das temáticas das disciplinas.

O *Minecraft* é constituído de blocos virtuais que possibilitam a construção de um cenário (mundo) virtual, este game não apresenta um objetivo definido, parece um laboratório de experimentação o qual o jogador pode dar asas a sua imaginação criando monumentos históricos até cidades inteiras. O jogo virou uma febre mundial e está sendo tão utilizados em sala de aula a tal ponto que no ano passado a Microsoft anunciou o lançamento de uma versão educativa com várias mudanças, a nova versão possibilitará

a criação de uma classe com 40 jogadores que construíram projetos em conjunto, além disso o professor poderá ter mais controle sobre as atividades feitas pelos alunos. PORVIR, (2016)

Quanto a aplicação do mesmo é fundamental que haja um planejamento para que o jogo não se torne brincadeira, contudo não podemos esquecer que estes games precisam de duas dimensões: a diversão e a aprendizagem, esses dois aspectos devem caminhar juntos quando tratamos de jogos para educação.

### **A metodologia e resultados**

Diante do exposto acima, por se tratar de uma experiência didática de ensino de história medieval por meio do game minecraft utilizamos uma metodologia de pesquisa aplicada denominada (DBR) que vem ganhando notoriedade, devido a sua utilização em pesquisas de educação que relaciona-se a tecnologias da informação e educação.

Seguindo esta metodologia a pesquisa está dividida em duas fases:

A primeira consiste no levantamento de referencial teórico sobre a história medieval, para criar uma contextualização sobre a temática e levantamento de referencial sobre princípios metodológicos para a utilização do game minecraft no ensino da história e segunda é a aplicação dos princípios no planejamento de sala e identificar as produções dos estudantes sobre a história medieval no cenário virtual do minecraft.

O resultado da primeira fase foi:

- 1) Uma interpretação sobre personagens, cenários e a organização social da história medieval que poderiam potencialmente serem reproduzidos no espaço virtual.
- 2) Um planejamento didático-pedagógico para o ensino da história medieval que leve em conta os princípios de construção do game e os objetivos do componente curricular história na educação básica.

Na segunda fase, buscamos uma aplicação de games digitais que não podem ser confundido como mera diversão, visto que não pretendemos a utilização do jogo aleatoriamente, devemos identifica-lo como um signo que pode contribuir com a educação.

Neste caso tratamos da aplicação do jogo digital Minecraft para aula de história

medieval europeia, inicialmente realizamos uma exposição dos assunto em sala de aula, para isso efetivamos em colaboração com os estudantes uma variedade de pesquisas, utilizando os IPEDs da escola, fizemos buscas como as características das cidades medievais, curiosidades dessa sociedade, jogos medievais, vídeos e imagens de diversos castelos frases como Carcassone, Château, D'amboise entre outros.

Os alunos foram orientados a assistir ao filme “Coração de Cavaleiro”, com a intenção de ajudá-los na compreensão das divisões sócias que definiam a sociedade medieval, uma vez que o filme conta a história de um jovem escudeiro William Thatcher que após a morte súbita de seu mestre o substitui em uma competição de Justa, ele vence a competição e decide continuar com o disfarce, para tanto consegue convencer Chaucer (Paul Bettany), um escritor, a forjar para ele uma nobre árvore genealógica assumindo assim uma identidade falsa.

Também foram orientados a assistirem o documentário “A vida medieval” (History Channel.2012) este documentário é uma reconstituição da vida medieval apresentando aspectos do cotidiano europeu no auge do feudalismo: costumes, alimentação, ferramentas, construções, caçadas, armas e jogos. O filme é apresentado pelo historiador Mike Loades, especialista em armamento.

## **Resultados**

A realização desta pesquisa gerou curiosidade e encantamento entre os estudantes, o que acabou alimentando novas pesquisas a vídeos e imagens como do Castelo Guedelon, além de um passeio com Google Maps pelo mesmo. O Castelo Guedelon está localizado na França a 200 quilômetros de Paris, é um projeto que pretende construir um castelo medieval do século XIII utilizando apenas técnicas e tecnologias da época. (BBC Brasil 23 de agosto, 2010)

Após a realização dessas tarefas os estudantes começaram suas construções no minecraft, para isso tiveram uma semana para concluir seu “Mundo Medieval” na aula seguinte eles levaram seus dispositivos moveis, celular, IPDEs e Notbooks, onde estavam suas construções. A turma foi dividida em pequenos grupos de 3 a 4 alunos para juntos debaterem, corrigirem e aprimorarem suas construções, este foi o ponto fundamental da atividade uma vez que os alunos ajudaram-se mutuamente. Na semana seguinte a parte final, os alunos apresentaram suas construções com fotos e vídeos. No momento de avaliar as apresentações alguns aspectos não podem faltar como o “Manso Comum” Manso Servil, Manso Senhorial, Catedral (Igreja), Castelo, Muralha, Casa dos servos, poço entre outras coisas.

As figuras 1, 2 ,3 e 4 apresenta um pouco das construções realizadas pelos estudantes.



Em suas construções dos alunos respeitaram o período histórico, tiveram o cuidado e a atenção com aspectos importantes da sociedade medieval, preocuparam-se com a segurança do castelo ao construírem muralhas, poços artesianos, portões, soldados, torres e um dos alunos chegou a construir um fosso ao redor seguido de uma ponte, no aspecto religioso criaram igrejas e capelas, no que diz respeito a questões econômicas da época eles construíram mansos senhorias, manso servil, celeiros e estábulos, uma aluna construía uma casa de ferragem, Também criaram espaços habitacionais como vilarejos para os servos e escravos, alguns alunos criaram pátios e áreas de jogos, um outro chegou a construir uma espécie de detenção.

Podemos concluir portanto que o resultado desta atividade foi muito positivo, uma vez que os alunos demonstraram grande engajamento no cumprimento de cada fase, gerando aprendizado significativo e cooperativo.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Apesar das múltiplas mudanças que ocorreram no contexto social e econômico, a dinâmica da sala de aula pouco mudou, e esses jogos continuam sendo vistos como entretenimento ou brincadeira de criança. Nossa sociedade não consegue ver nos games uma mídia de comunicação, como passamos a enxergar o cinema, e são essas óticas que nos fazem perceber a necessidade urgente de uma renovação pedagógica e de uma mudança de paradigmas, tanto em termos da pedagogia, como em espaços educativos, a fim de que consigamos investigar as dificuldades futuras; sabemos que nenhuma mudança é 100% favorável, compreendemos que há riscos associados e

limites que se impõem. Portanto, não se pode entender que a integração das tecnologias na educação é um processo totalmente favorável, precisamos explorar o desenvolvimento, perceber os ganhos e as perdas, e tentar combater essas dificuldades que certamente virão. Ainda existe um longo caminho a ser percorrido e um mundo novo a ser desvendado.

## REFERÊNCIAS

BLOCH, Marc. **A manipulação da história ensino e nos meios de comunicação de massa**. São Paulo: Ibrasa, 1983

FRANCO Jr. **Feudalismo: uma sociedade religiosa, guerreira e camponesa**. São Paulo: Editora Moderna, 1999 (coleção Polêmica).

MACEDO, José Rivair. **Repensando a Idade Média no ensino de História**. In: KARNAL, Leandro (org.). **História na sala de aula. Conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2013.

TELLES, Helyom, 2016. **Um passado jogável? Simulação digital videogames e história pública**. Revista observatório. Vol. 2

ALVES, Lynn, 2015. **Aprendizagem mediada pelos jogos digitais: delineando o design investigativo**. In: SOUZA, Claudio Reynaldo (org). **Educação, Tecnologia & Inovação**. Salvador, no prelo, 2015

DUARTE, Sofia de Carvalho. **A utilização das TIC no ensino e aprendizagem da História**. 2013

TORI, Romero, 2015. **Tecnologia e metodologia para uma educação sem distância**.

FERNANDES, Daniela. **Franceses constroem castelo com técnicas medievais**, 2013. Em:. Acesso em: 05 de Junho. 2017.

LOPEL, Marina. **Versão educativa do Minecraft chega à sala de aula**, 2016. Em:. Acesso em: 05 de Junho. 2017.