

**APRENDIZAGEM ATIVA E SIGNIFICATIVA:  
O ENSINO DO PERÍODO MEDIEVAL COM O USO DO MINECRAFT**  
Victor Sobreira

Relato de Experiência



## **RESUMO**

Nas últimas décadas, o ensino de História, na Educação Básica passou por transformações. Da transmissão de fatos e da exaltação de heróis, a prática em sala de aula passou a ter como foco conceitos-chave da História. Contudo, essa mudança não garantiu que os alunos deixassem de ter uma relação mecanicista, isto é, de memorização, com o conteúdo de História e conseguissem de forma significativa relacionar os temas trabalhados em sala de aula com seus interesses pessoais. Diante dessa constatação, foi elaborado um projeto com o objetivo de aproximar um tema que não está presente no cotidiano de alunos do 7º ano, a importância dos mosteiros durante a Idade Média, com algo presente em seu cotidiano, o jogo, visando a construção de conceitos para além da memorização. Organizado ao longo de um mês, o projeto constitui-se por etapas: contextualização; análise de uma fonte histórica (Plano de St. Gall); construção de um mosteiro modelo no Minecraft; gravação de um gameplay (vídeo) e visita ao mosteiro de São Bento, em São Paulo. Ao analisar a produção de cada um dos vídeos, foi possível identificar outras dimensões para além do simples domínio e aplicação conceitual de alguns termos, evidenciando a apropriação significativa dos conceitos trabalhados na proposta.

palavras-chave: metodologias ativas, História Medieval, Minecraft, Ausubel, Vygotsky

## **Introdução**

Em muitas escolas, o ensino de História no Fundamental II é organizado de forma cronológica. Assim, os quatro períodos tradicionais (Idade Antiga, Média, Moderna e Contemporânea) são distribuídos cronologicamente entre o 6º e o 9º ano. De acordo com essa organização, nos anos iniciais, os temas abordados são os mais distantes possíveis da realidade do aluno, como: o trabalho do Historiador, a noção de historiografia, o surgimento do homem e sua dispersão pelo globo, as primeiras civilizações no Crescente Fértil, grandes civilizações do norte da África ou a consolidação do cristianismo na Europa e o surgimento do islamismo na península arábica. É importante ressaltar que esses temas são trabalhados em um momento no qual o estudante (10-12 anos) ainda não tem pleno domínio da noção de tempo e está apenas começando a construir alguns conceitos abstratos, grande parte do seu aprendizado ainda ocorre de forma muito concreta. O ensino desses temas passa pela definição de alguns conceitos-chave, como economia, Estado,

sociedade e hierarquia; a leitura de alguns textos explicativos, em geral, do livro didático, e fontes históricas que confirmam o que é relatado. Eventualmente, um vídeo é apresentado ou um trabalho de pesquisa é exigido. Ao longo do processo, uma lista de exercícios é utilizada para verificar se o aluno compreendeu os conceitos chave, se domina a cronologia do povo estudado e se consegue utilizar os conceitos na análise de variados documentos. Ao final, uma nota é obtida por meio de uma prova individual, podendo incluir outras atividades feitas ao longo do processo de ensino-aprendizado.

Para além de alguns alunos que têm interesse pessoal em assuntos como Egito, Grécia ou os cavaleiros medievais, esses temas são muito distantes do repertório e da vivência desses alunos, o que provoca indiferença e apatia ao longo das aulas. Afinal, qual interesse teria uma criança dessa faixa etária, nascida no Brasil, em saber a relação entre suserano e vassalo? Ou a importância dos mosteiros para a economia medieval? Além disso, diante da importância dos conceitos e da primazia da leitura e da escrita ao longo das aulas, os alunos com mais dificuldades em leitura e interpretação de texto não conseguem sequer iniciar o seu aprendizado em História. Tendo a escrita e a leitura como única ferramenta de troca de conhecimentos entre professor e aluno, alguns acabam alijados desse processo. A partir dessa constatação, foram levantadas algumas hipóteses: estabelecer relação entre elementos tão distantes da realidade dos estudantes, como os descritos previamente, e elementos próximos de seu dia a dia, como os jogos, poderia favorecer a construção de conceitos? As metodologias abordadas em salas de aula da Educação Básica, e, em particular, no ensino de História, favorecem uma construção significativa de conceitos? O item a seguir irá apresentar algumas reflexões teóricas sobre o tema; na sequência, serão abordados os objetivos dessa proposta e o desenho metodológico da investigação; por fim, os resultados e as conclusões desse relato de prática serão expostos.

### **Esboço de fundamentação teórica**

Desde a redemocratização do país, o ensino de História deixou de ser voltado para a memorização dos grandes heróis da nação e do mundo e a consagração dos grandes eventos da história pátria. A partir da década de 1980 e principalmente da década de 1990, não apenas História, mas o currículo como um todo foi repensado no Brasil, que passou a pensar também em aprendizado e não apenas no ensino. O aluno passou a ser visto também como portador de um conhecimento e, especificamente em História,

abordagens socioculturais passaram a ser dominantes. Ao invés de heróis e fatos, os conceitos passaram a ocupar o papel principal, tais como: trabalho, organização social, relações de poder e cultura, substituindo a antiga noção de civilização (BITTENCOURT, 2005, p. 115 e BEZERRA, 2003, p. 41-48). Diante da impossibilidade de ensinar “toda a História” (BITTENCOURT, 1997, p. 7), o aluno deveria dominar conceitos para compreender processos mais gerais e ser capaz, quando for de seu interesse, de aprofundar em assuntos mais específicos. A partir dessa concepção, em voga até hoje, o ensino e aprendizagem de História abandonaram a memorização pura e simples para construir com os alunos o conhecimento histórico a partir da análise de documentos e da compreensão de conceitos. Contudo, a análise de fontes e a discussão em torno de conceitos não garante automaticamente que o conhecimento construído em sala de aula extrapole os limites escolares, principalmente ao abordar períodos distantes como História Antiga e História Medieval. Em linhas gerais, no final, a avaliação continua sendo uma lista de exercícios. Apenas a abordagem de conceitos-chave não garante automaticamente que o aluno será capaz de fazer reflexões complexas extrapolando os muros da escola nem impede que o estudante estabeleça uma relação de memorização e automatização dos assuntos abordados. Afinal, um conceito pode ser instrumentalizado para a análise de documentos sem alcançar uma reflexão mais profunda com o conteúdo e com a própria vida.

Esta não é uma questão enfrentada somente por professores de História, como pode ser observada na obra organizada por Marcos Silva e Selva Guimarães, “Ensinar História no século XXI: em busca do tempo entendido” (2007), mas por todos os professores que hoje atuam na educação básica. Diante de mais um desafio, professores e pesquisadores começaram a apontar novos caminhos para não somente garantir um ensino adequado, mas para identificar formas de planejar oportunidades de uma aprendizagem mais significativa: as chamadas metodologias ativas. Moran (BACICH e MORAN, 2018, p. 2) defende que, desde o nosso nascimento, toda a aprendizagem é ativa e acontece a partir de experiências indutivas e dedutivas. Dessa forma, a experiência na escola deveria ser híbrida, potencializando as variadas formas de aprendizado.

Ao abordar a experiência monástica medieval com estudantes de 11-12 anos, o desafio está lançado. Ao analisar uma planta baixa pela primeira vez, os estudantes apresentam dificuldades de se localizar espacialmente, entender o que cada um dos traços representa (portas, janelas paredes, corredores) e a relação entre a imagem e a legenda. Ao analisar a planta de um mosteiro medieval elaborada no século IX, as dificuldades são maiores ainda, já que

também é a primeira vez que os estudantes entram em contato com o conceito de “mosteiro cristão”. Contudo, o confronto com o documento é fundamental na construção do saber histórico do aluno (HORN e GERMINARI, 2006, p. 98). Para que a aprendizagem seja realmente significativa, assim como defendida por Ausubel (2000, p. 1), é preciso que ideias relevantes, ancoradas em conhecimentos prévios dos alunos, estejam relacionadas ao novo assunto. Por esse motivo, foi escolhido o jogo Minecraft, já que é um recurso que todos da sala estavam familiarizados, e que tem como um dos eixos principais a construção e organização dos espaços além de permitir uma visão “por cima”, assim como pode ser observado em uma planta baixa. Ao ter, de um lado, uma planta baixa elaborada no século IX e, do outro lado, uma ferramenta como o Minecraft, procurou-se o estabelecimento de relações entre diferentes linguagens. Para favorecer essa ação, o trabalho colaborativo foi uma das estratégias utilizadas, principalmente no sentido de estabelecer uma “zona de desenvolvimento proximal”, assim como defendida por Lev Vygotsky (1978, p. 63). De acordo com o autor, a ZDP, que pode ser interpretada como um espaço conceitual em que o indivíduo realiza, com ajuda, algo que, em breve, conseguira fazer sozinho. Para isso, trabalhar entre pares, não apenas o professor, potencializa o aprendizado e, por esse motivo, os grupos foram organizados de acordo com a habilidade pessoal em interagir com o jogo, declarada por eles mesmos.

## **Objetivos**

A presente proposta foi desenvolvida ao longo de, mais ou menos, cinco semanas. O objetivo central se refere à base de todo o ensino de História no Ensino Fundamental II, isto é, que o aluno seja capaz de definir e empregar de forma correta os principais conceitos trabalhados ao longo das aulas: sociedade, hierarquia, economia, religião, monasticismo, de forma aberta e não dirigida. Para além do objetivo central, era esperado que (1) ao analisar o plano de St. Gall, o aluno aprendesse como analisar em detalhes uma complexa planta baixa composta de vários edifícios, ao mesmo tempo em que fosse capaz de se utilizar da legenda fornecida pelo site, que é todo em inglês. Apesar dos alunos já terem visto outras plantas baixas, com em anúncios de apartamento, é a primeira vez que eles observam um documento desse tipo como fonte de informação de histórica. Após essa primeira etapa, (2) tinha como expectativa que os alunos conseguissem sintetizar em forma de um texto autoral as informações encontradas em uma pesquisa sobre o cotidiano dos monges durante o período medieval. Em posse das informações coletadas do documento e da pesquisa, (3) os estudantes, em grupo, deveriam criar um

mosteiro medieval modelo no Minecraft, constituindo-se como uma síntese física e virtual do aprendizado do grupo. Após a conclusão dessa etapa, (4) eles foram responsáveis por apresentar a própria criação por meio de uma gameplay, tão presente na vida dessas crianças. Para tanto, eles precisaram elaborar previamente um script de filmagem. Como conclusão desse projeto, a sala toda foi até o centro de São Paulo para conhecer um mosteiro cristão ainda em funcionamento e conversar com um monge e, (5) a partir de todo o conhecimento construído até o momento, questionar e analisar historicamente o espaço ao seu redor.

## **Metodologia**

A proposta foi desenvolvida em uma turma de 7º ano, que conta com 19 alunos de uma escola particular do Estado de São Paulo.

### **- Contextualização**

Inicialmente, foi feito um trabalho de contextualização para discutir as noções de “Idade Média” e “medieval”. Para tanto, os alunos foram apresentados a imagens de filmes e jogos de videogame com o intuito de observar como esse período é retratado nessas mídias, já que este é a primeira forma de contato que os estudantes têm com o período. Por meio de comparações e da análise individual de cada uma dessas imagens, os alunos construíram uma imagem contemporânea da Idade Média. Após a análise dessas imagens, os estudantes investigaram como e em qual contexto o termo “medieval” aparece nos jornais e revistas. Foram encontrados três usos: “medieval” como algo ultrapassado, ex: “celular medieval”; “medieval” se referindo ao período histórico, ex: “cidade medieval”; e “medieval” ligado à violência, barbárie e a situações degradantes, ex: “as prisões medievais do Brasil”. Ao final, os alunos perceberam que esta última acepção estava mais próxima das imagens que foram apresentadas anteriormente.

### **- Investigando o plano de St. Gall**

Após uma breve explicação expositiva sobre o que é um mosteiro cristão, os alunos foram apresentados ao plano de St. Gall. Esse documento, confeccionado no século IX, é uma planta baixa de um mosteiro desenhada em um pedaço de couro de aproximadamente 113 cm X 78 cm. Por meio da versão digitalizada do plano elaborada pela universidade americana UCLA (<[http://www.stgallplan.org/en/index\\_plan.html](http://www.stgallplan.org/en/index_plan.html)>), os alunos exploraram o material a partir de um roteiro pré-estabelecido. Eles deveriam observar desde

informações mais simples, como quais construções estavam presentes e qual era a sua função, a língua utilizada no documento, até problemas mais complexos, como perceber a hierarquização que ocorria dentro do mosteiro a partir da disposição dos prédios. Ao longo dessa atividade, o professor percorria a sala para atender cada dupla separadamente. Em uma segunda aula, foi feita uma sistematização coletiva das dificuldades e das informações encontradas no documento.

- A vida em um mosteiro

Após esse primeiro contato com a organização de um mosteiro medieval, a turma foi organizada em 4 grupos da forma mais heterogênea possível e garantindo que pelo menos um membro do grupo tivesse conhecimentos sobre produção e edição de vídeos. O passo seguinte foi uma pesquisa, a partir de um conteúdo previamente selecionado, sobre o cotidiano dos monges, o que resultou na elaboração de um texto coletivo em cada um dos grupos.

- Construção de um mosteiro medieval no Minecraft

A partir do estudo do plano de St. Gall e da pesquisa, os estudantes construíram um modelo de um mosteiro medieval no Minecraft. A ideia não era reconstruir o mosteiro de St. Gall em todos os detalhes, mas sintetizar tudo o que havia sido discutido até o momento de forma visual e espacial.

- Gravação de um gameplay

Concluída o modelono Minecraft, eles fizeram um vídeo para mostrar, explicar e justificar cada uma das partes construídas a partir do que foi discutido na análise do plano de St. Gall e da pesquisa feita previamente. Após discussão com o professor, esses vídeos foram apresentados para toda a sala.

- Conversa com um monge beneditino

Como atividade de fechamento, os alunos foram até o mosteiro de São Bento para entender melhor o que é um mosteiro hoje, qual a sua inserção na cidade e as semelhanças e diferenças do que eles viram no plano de St. Gall e na pesquisa realizada. Antes da conversa, os alunos levantaram diversas questões e curiosidades que eles gostariam de saber sobre a vida de um monge hoje.

- Avaliação

Na avaliação da proposta, foram considerados: (1) avaliação de cada participante feita pelo próprio grupo a partir de critérios previamente discutidos;

(2) texto produzido; (3) a construção feita no Minecraft; (4) o vídeo de apresentação; (5) linguagem utilizada tanto no texto quanto no vídeo. Esses cinco critérios foram organizados em uma única planilha de rubricas e entregues previamente a cada um do grupo, com o objetivo de tornar visível todo o processo de aprendizagem, assim como defendido por John Hattie (2012, p. 19). A avaliação foi feita somente quando todas as etapas haviam sido concluídas. Ao longo do processo, houve vários momentos para que os alunos pudessem receber feedbacks do trabalho que estava em andamento a partir das rubricas que eles já conheciam.

### **Resultados obtidos**

A criação de um mosteiro modelo no Minecraft e a gravação de um vídeo para a apresentação para a sala permitiu avaliar dimensões mais significativas do que ocorre em uma prova tradicional. Primeiramente, o fato de saberem que serão avaliados pelos seus próprios pares alterou a relação com o projeto, já que não é mais um “trabalho” que somente o professor irá ver e avaliar. O comprometimento passa a ser com seus próprios colegas, tanto aqueles do grupo quanto com os que irão assistir. Ao analisar a produção de cada um dos vídeos, foi possível identificar outras dimensões para além do simples domínio e aplicação conceitual de alguns termos. Primeiramente, foi possível observar os grupos que conseguiram diferenciar o período medieval do próprio tempo presente. Os alunos que tiveram mais dificuldade nesta tarefa, utilizaram referências contemporâneas como “terrorismo”, “força policial” e “shopping centers”. Além disso, apareceram também questões referentes a outras áreas do conhecimento, como um grupo que elaborou, no Minecraft, uma plantação subterrânea, sem a incidência de raios solares. Ao pensar que as comunicações naquele período não eram rápidas e eficientes, foi importante também avaliar o que os alunos consideraram como essencial para a sobrevivência da comunidade monástica.

Já na produção do vídeo, ficou claro aqueles grupos que se organizaram e roteirizaram minimamente a gravação e aqueles que tentaram fazer no improvisado. O exercício de gravar uma explicação levou os estudantes a organizar todas as informações trabalhadas e construídas até aquele momento de forma linear e lógica para que pudessem ser compreendidas por todas. Em cada uma dessas etapas, foi possível observar uma ou mais habilidades em que os grupos tiveram dificuldades e, como foi realizado ao longo de cinco semanas, houve também chance, em vários momentos, de interceder para auxiliar o grupo nessas dificuldades.

Ao final, a avaliação não se restringiu ao domínio ou não de alguns conceitos, mas passou pela capacidade de analisar um fonte histórica do período estudado, a elaboração de uma pesquisa e de uma síntese sobre um determinado assunto, a reorganização dessa informação de forma espacial e virtual no Minecraft, a criação de um vídeo explicativo e, por fim, o uso de toda essa informação na interpretação e na crítica do espaço a sua volta durante a visita ao mosteiro de São Bento. Todas essas etapas possuem diferentes graus de dificuldade e exigem que o trabalho seja feito em grupo, já que apenas um aluno não seria capaz de lidar com tantas variáveis ao mesmo tempo.

## **Conclusão**

Desde o início, os estudantes sabiam que o produto final seria criado no Minecraft. De início, isso já gerou muita expectativa, já que isso nunca havia sido feito na escola antes. A perspectiva de poder usar o jogo para aprender História envolveu os alunos prontamente. Como professor, eu havia planejado tudo nos mínimos detalhes, mas sabia que não teria controle algum do resultado final. Primeiramente, porque eu dependi do envolvimento profundo dos alunos em cada etapa. Segundo, a construção do modelo não seria uma mera atividade de cópia, já que transposição de uma planta baixa para um plano 3D exige muita criatividade e também curiosidade: será que eles usavam vidro nas janelas? Como era a disposição dos móveis? Quais eram os itens que ficavam na cozinha? Que animais eles criavam?; foram algumas questões que surgiram durante a construção do modelo. Além disso, um trabalho com tantas etapas e detalhes só foi possível ser feito no tempo proposto a partir de uma organização fina do grupo. Cada um teria que cumprir o que foi combinado entre eles, caso contrário, não seria possível concluir a tempo. Por fim, ao estimular a curiosidade, a criatividade e a cooperação entre os alunos, foi possível fazer uma avaliação muito mais profunda do objetivo inicial, isto é a apreensão dos principais conceitos daquele conteúdo. Ao trabalhar de forma aberta, foi possível observar avanços e problemas que não apareceriam em uma atividade de leitura de texto seguida de um questionário.

## **Referências bibliográficas**

AUSUBEL, David P. **The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2000.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: um abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BEZERRA, Holien Gonçalves. Ensino de História: conteúdos e conceitos básicos. *In*. KARNAL, Leandro (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto: 2003.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes (org.). **O saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto: 1997.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2005.

SILVA, Marcos; GUIMARÃES, Selva. **Ensinar História no século XXI: Em busca do tempo entendido**. Campinas: Papyrus, 2007.

HATTIE, John. **Visible learning for teachers: maximizing impact on learning**. Nova York: Routledge, 2012.

HORN, Geraldo Balduino; GERMINARI, Geyso Dongley. **O ensino de História e seu currículo: teoria e método**. Petrópolis: Vozes, 2006.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Cambridge: Harvard University Press, 1978.