

## CONSTRUINDO FEUDOS NO MINECRAFT – INTERDISCIPLINARIDADE E METODOLOGIA ATIVA EM FOCO

**Priscila Aquino Silva**

Doutora em História Antiga e Medieval. Docente de educação básica do Instituto GayLussac e do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de São Bento (FSB -RJ)

E-mail: [priscila.aquino@gmail.com](mailto:priscila.aquino@gmail.com)

**Cícero Augusto Sousa Costa Jr.**

Graduado em Geografia pela Universidade Federal Fluminense

Coordenador Setorial de Informática Educativa.

Learning Solution Specialist Microsoft

Especialista em Robótica e Programação Educacional

### Resumo

Os jogos podem ser grandes aliados quando o assunto é metodologias ativas no Ensino de História, em especial, e na educação de maneira mais ampla. O objetivo do artigo é apresentar uma atividade de sala de aula realizada com as turmas do 6º ano do Ensino Fundamental utilizando o jogo Minecraft para construir feudos a partir das estruturas fundiárias da Idade Média. O trabalho interdisciplinar envolveu as disciplinas de História e Pensamento Computacional utilizando as metodologias ativas na educação no sentido de desafiar os jovens a refletirem e utilizarem a imaginação histórica para pensar esse outro espaço-tempo que é o universo medieval. O resultado dessa proposta didática interdisciplinar que torna o aluno protagonista e construtor do conhecimento é apresentada neste artigo como inspiração para futuras incursões no universo digital por professores e alunos.

**Palavras-chaves:** Feudalismo. Idade Média. Metodologia Ativa. Minecraft. Interdisciplinaridade.

## CONSTRUINDO FEUDOS NO MINECRAFT – INTERDISCIPLINARIDADE E METODOLOGIA ATIVA EM FOCO

**Priscila Aquino Silva**

Doutora em História Antiga e Medieval. Docente de educação básica do Instituto GayLussac e do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de São Bento (FSB -RJ)

E-mail: [priscila.aquino@gmail.com](mailto:priscila.aquino@gmail.com)

**Cícero Augusto Sousa Costa Jr.**

Graduado em Geografia pela Universidade Federal Fluminense  
Coordenador Setorial de Informática Educativa.

Learning Solution Specialist Microsoft  
Especialista em Robótica e Programação Educacional

### Abstract

Games can be great allies when it comes to active methodologies in History Teaching, in particular, and in education more broadly. The objective of the article is to present a classroom activity carried out with the 6th grade classes of Elementary School using the Minecraft game to build manors from the land structures of the Middle Ages. The interdisciplinary work involved the disciplines of History and Computational Thinking using active methodologies in education to challenge young people to reflect and use the historical imagination to think about this other space-time that is the medieval universe. The result of this interdisciplinary didactic proposal that makes the student protagonist and builder of knowledge is presented in this article as an inspiration for future incursions into the digital universe by teachers and students.

**Keywords:** Feudalism. Middle Ages. Active Methodology. Minecraft. Interdisciplinarity.

### Entre o preconceito, a fantasia e a disputa curricular: preâmbulos

O presente artigo tem por objetivo apresentar um trabalho feito em sala de aula, em 2021, com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental do Instituto GayLussac, uma escola de Niterói, Rio de Janeiro. A proposta interdisciplinar foi desenvolvida pelas disciplinas de História, com a professora Priscila Aquino Silva, e Pensamento Computacional, com o professor Cícero Augusto, e desafiava os alunos a conhecerem mais o Feudalismo e sua principal estrutura agrária, o feudo, colocando a “mão na massa” e construindo no Minecraft reproduções do aprendizado das aulas de História. Pretende-se apresentar aqui o resultado da experiência, além das reflexões acerca das interações entre ensino de História e usos possíveis de tecnologia a partir desse horizonte prático e interdisciplinar.

O ensino de História Medieval é território de disputa e contestação no cenário brasileiro e na sociedade há muito tempo. A Idade Média foi e ainda é, em certa medida, vítima de preconceitos históricos que nascem com os renascentistas e se aprofundam com o Iluminismo, no século XVIII. Os renascentistas, em seu resgate de ideais e valores clássicos, foram os primeiros a lançar para o período medieval um olhar de superioridade – François Rabelais o chamou de “espessa noite gótica”; Francesco Petrarca se refere ao período anterior ao dele como “*tenebrae*”, de onde nasce o mito da Idade das Trevas (FRANCO JÚNIOR, 2006, p. 11), que ainda hoje encontra reflexos muito profundos no senso comum, reproduzidos pela grande mídia.

De fato, a desvalorização da Idade Média, que quer dizer literalmente “época intermediária”, nasce da vontade dos humanistas italianos, desde o século XIV, de retornar às fontes clássicas e identificar a Antiguidade Clássica e o Renascimento como dois cumes da civilização, considerando o medievo um período de decadência no domínio intelectual, cultural e artístico (AMALVI In: SCHMITT & LE GOFF, 2002, p. 538). Assim, os homens do século XVI viam o “Renascimento” da civilização greco-latina como um pico de criatividade - o que estava no “meio” não passava de um hiato, de um intervalo. No século XVII, as enciclopédias e manuais mantinham o sentido básico renascentista retratando a "Idade Média" como uma interrupção do progresso humano. Os ideais racionalistas do Iluminismo do século XVIII, um movimento antiaristocrático e anticlerical, acentuam o desprezo pela Idade Média, já que a filosofia iluminista guiava-se pela "Razão" e censurava a forte religiosidade medieval (FRANCO JÚNIOR, 2006, p. 12). Além dos renascentistas e iluministas, Hilário Franco Júnior destaca que os românticos lançaram o olhar para a Idade Média de forma a inverter o preconceito,

transformando-o em idealização. Entre renegada e idealizada, a Idade Média foi o período mais largamente estudado pelos historiadores que empreenderam a “revolução francesa da historiografia” (Cf: BURKE, 1991), a Escola dos Annales, tendo como grande referencial Marc Bloch em seu emblemático **Os Reis Taumaturgos: O caráter sobrenatural do poder régio, França e Inglaterra** (1993), livro que inaugurou a antropologia histórica. Além de Bloch, Jacques Le Goff e Georges Duby são outros medievalistas de destaque que bebem dos debates teóricos e metodológicos no campo da revolução empreendida pelos Annales.

Esse preâmbulo inicial é importante já que uma das primeiras tarefas ao apresentar o período medieval aos alunos do 6º ano é desmistificá-lo como “Idade das Trevas”, revelando a potência específica desse período histórico e sua importância para a formação do nosso tempo. Mas, além disso, é preciso entender que o aluno do 6º ano já possui em seu repertório cultural e bagagem de vida uma miríade de imagens sobre a Idade Média. A Indústria cinematográfica, os desenhos, os jogos, os quadrinhos e as séries usam o passado medieval para ambientar suas narrativas prolongando a visão romântica da Idade Média. “Durante mais de quarenta anos, as superproduções medievais realizadas por Hollywood, esta máquina de fabricar sonhos para o mundo todo apresenta características comuns (...) o cenário colossal, a abundância de figurantes, a beleza e o luxo das vestes e, sobretudo, a absoluta indiferença à ‘concordância dos tempos’”. (AMALVI In: SCHMITT & LE GOFF, 2002, p. 544). Assim, como salienta Christian Amalvi, na era da cultura de massa, a Idade Média foi apropriada de forma anacrônica, e o cinema é um exemplo clássico disso, perpetrando valores e temáticas contemporâneas à produção da obra<sup>1</sup>. A cultura de massa alimenta, assim, uma noção de medievo imerso em cenas românticas, bélicas e fantasiosas.

A Idade Média constitui, então, um espaço-tempo que é reinventado e difundido por diferentes veículos, e essa recepção e apropriação do tempo medieval pelas mídias contemporâneas têm sido estudadas pela historiografia, principalmente estadunidense e europeia, sob o nome de

---

<sup>1</sup> Aprofundando a questão da cultura de massas e a produção do imaginário Cf. MORIN, Edgar, 2005. Edgar Morin associa a cultura de massas à estrutura do imaginário, do inconsciente. Os arquétipos que permeiam os produtos da indústria cultural são constantemente confundidos com figuras estereotipadas. Mas é importante perceber o caráter onírico presente e evidente nas construções da cultura de massas – personagens que permeiam a psique humana são reeditados constantemente pelas imagens dessa indústria; manifestações concretas de arquétipos imaginários que já foram durante milênios contados e recontados em contos, fábulas, e histórias da tradição oral são materializados em produtos altamente vendáveis. Enfim, o que Morin está afirmando é que as imagens reproduzidas pela indústria cultural são projeções do inconsciente coletivo. Acreditamos que a Idade Média tem sido, ao longo dos anos, um lugar de memória em que a cultura de massa encontra uma série de projeções de interesse para reprodução ao grande público.

medievalismo ou *medievalism* (LIMA, 2019), indicando todo um universo lúdico e criativo para onde filmes, livros, séries, quadrinhos e games se remetem tendo como referência os cavaleiros e damas, príncipes e barões, servos e camponeses, castelos e prados verdejantes do medievo. Esse universo de fantasia é habitado também por seres mágicos como elfos, fadas, dragões, bruxas e feiticeiras, que enredam os espectadores, leitores ou jogadores em um imaginário emprestado e apropriado de outro tempo. Crianças e adolescentes sorvem essas informações e imagens e já chegam em sala de aula repletos de um imaginário específico sobre o período a estudar, em que temas como a peste negra, as cruzadas, a cavalaria e a tábua redonda marcam presença. Importante notar que essa Idade Média imaginada pode ser terreno fértil para o ensino de História e possui grande potencial pedagógico, abrindo a percepção do aluno para o aprendizado através de temas de interesse e de seu próprio repertório cultural formado pela cultura de massa:

(...) o que se quer é justamente essa abertura, tão difícil de ser conseguida com o uso imediato de um texto didático ou de uma explicação do professor. Essa abertura não pode ser confundida com uma aprendizagem incorreta e inadequada que levaria o aluno a aceitar uma Idade Média fantasiada, mas é a força imaginativa dessa inserção de um mundo medieval fantasiado e inexistente na pesquisa histórica, o que pode permitir o aluno a pular do Caos a novas formas de conhecimento sobre a Idade Média (CHEPP; MASI; PEREIRA, 2015, p.952)<sup>2</sup>.

Ademais, antes de iniciar a apresentação da experiência didática é importante também notar que a Idade Média foi objeto de acirrada disputa nos currículos escolares do debate para a formulação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Documento que normatiza e define o conjunto da aprendizagem da Educação Básica (BRASIL, 2017b, p. 7), a BNCC foi redigida em clima de polarização política no Brasil e foi muito questionada em vários aspectos (Cf: LIMA, 2019b, p. 2). O primeiro texto inclusive excluía completamente os estudos da Antiguidade e da Idade Média:

---

<sup>2</sup> Nota-se que o artigo citado, de 2015, é muito rico em termos de exemplificações didáticas para o uso do medievalismo em sala de aula, mas identifica-se nele um pressuposto do qual precisamos discordar. Os autores analisam a Idade Média escolar como “indubitavelmente” reprodutora do discurso preconceituoso renascentista e iluminista de desvalorização do período medievo. Discordamos dessa visão já que há bastante tempo os livros e manuais didáticos inclusive incorporaram esse debate e a desmistificação em sua introdução ao período medieval. Só em termos de exemplificação, o livro didático utilizado pela escola trata sobre a Idade Média da seguinte maneira: “O nome “Idade Média” foi provavelmente formulado por estudiosos das cidades italianas no século XVI, ou seja, mais de mil anos após a deposição do último imperador romano. Na visão desses homens, a época posterior à queda de Roma tinha sido marcada pelo atraso técnico, pela excessiva fé religiosa e pela falta de liberdade. Mais tarde, historiadores do século XIX estabeleceram a periodização adotada ainda hoje: Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna e Idade Contemporânea. **Atualmente sabemos que a Idade Média foi uma época de grandes mudanças econômicas, culturais e sociais e de importantes inovações**”. Grifo da autora. In: APOLINÁRIO, 2018, p. 176.

Em linhas gerais, a primeira versão da Base parece encarar os estudos da pré e proto-histórias, assim como das sociedades pré-modernas, em especial da Antiguidade e do Medievo, como conteúdos eurocêntricos, distantes da realidade dos alunos brasileiros e, conseqüentemente, de importância secundária no currículo de História, ficando apenas a cargo do docente optar ou não pela introdução dessas sociedades nas aulas. Ao buscar romper com a visão quadripartite de história, a versão acaba por excluir a Antiguidade, o Medievo e parte considerável do mundo moderno, centrando a atenção no Brasil e tendo como ponto de partida o início da colonização. (LIMA, 2019b, p. 5)

Após amplo debate que envolveu associações de historiadores de Antiga e Medieval, o texto da BNCC foi atualizado em mais duas versões e, na 3ª versão, que chegou aos bancos escolares e livros didáticos, a Idade Média ocupa lugar de destaque nos conhecimentos históricos para o 6º ano do Ensino Fundamental. Propõe-se, doravante, uma história que passa por eixos temáticos em torno da Antiguidade Clássica, e incluindo a Idade Média mediterrânea (Cf: LIMA, 2019b, p. 12), recorte que torna o estudo do período menos eurocêntrico e descolonizado, deixando claro ao aluno que o mundo medieval se formou, também, em virtude da manutenção de contatos intensos comerciais e culturais com o Oriente e o norte da África.

O panorama do ensino de História Medieval se apresenta assim: entre uma visão preconceituosa da Idade Média, que é calcada no senso comum e que tem origem no Renascimento, e a valorização fantasiosa e mágica do período feito pelas diferentes mídias. Entre uma e outra posição, a Idade Média ainda foi objeto de disputa curricular no Brasil, sendo quase retirada do currículo. Nesse sentido, trabalhar a Idade Média no Ensino Básico é um desafio de rompimento com essas duas visões que, entre o preconceito e a idealização romântica, demonstram uma incompreensão histórica do período.

### **A proposta: O Feudalismo e a construção de feudos no Minecraft**

Segundo o historiador Jacques Le Goff, o Feudalismo é o conjunto de laços pessoais que unem entre si, hierarquicamente, os membros das camadas dominantes da sociedade. Tais laços se apoiam numa base real: o benefício que o senhor concede ao seu vassalo em troca de certo número de serviços e de um juramento de fidelidade (LE GOFF, 2002, p. 51). O conceito é muito debatido entre os historiadores, que utilizam inclusive uma série de denominações para

se referir à temática, como Feudalismo, feudalidade, sociedade feudal, regime feudal, sistema feudal, modo de produção feudal e civilização feudal<sup>3</sup>.

Durante as aulas, as relações de suserania e vassalagem são apresentadas aos alunos assim como o processo de grande ruralização da economia que caracteriza a passagem do mundo antigo para o medievo (LE GOFF, 2002, p. 35). A partir daí, apresentam-se às turmas a estrutura e a divisão de um feudo, a relação entre servos e senhores feudais e os impostos aos quais os servos estavam submetidos. O uso do livro didático (APOLINÁRIO, 2018), de imagens de apoio e de projeções é pedagogicamente importante para a compreensão dessa relação de trabalho, que é a servidão, e do uso da terra.

Como forma de envolver o aluno ativamente no aprendizado sobre a estrutura e divisão do feudo, as turmas foram divididas em trios, que tinham como missão construir um feudo utilizando o Minecraft. Os alunos precisavam cumprir um roteiro a partir da proposta do anexo 1. Nesse sentido, é importante também destacar o caráter interdisciplinar da presente proposta, que trabalha, como nota Circe Bittencourt, com o objetivo de construir um conhecimento escolar não fragmentado que possibilite ao aluno a compreensão do mundo em sua complexidade e articulações (BITTENCOURT, 2011, p. 255). “Para existir interdisciplinaridade, parece óbvio que deve haver, além das disciplinas que estabeleçam vínculos epistemológicos entre si, a criação de uma abordagem comum em torno de um mesmo objeto de conhecimento”. (Idem, p. 256). Circe nota que “a interdisciplinaridade exige do docente um aprofundamento do seu campo específico de conhecimento, da sua disciplina escolar, e ao mesmo tempo, desencadeia um trabalho metodológico conjunto”. (Idem, p. 256).

Nesse sentido, a proposta de construir feudos no Minecraft segue nesse caminho: unir os conhecimentos das disciplinas de História e Pensamento Computacional para abordar a estrutura fundiária do período medieval, suas relações de trabalho e estrutura de produção através dos conhecimentos em Minecraft e programação adquiridos em aula. Após conhecer o conceito de Feudalismo e analisar a estrutura do feudo, a ideia é que os alunos, divididos em trios, consigam reproduzir no Minecraft parte de seu aprendizado. Cada trio precisava construir um feudo com todas as estruturas estudadas em aula: o manso servil e suas glebas; o manso

---

<sup>3</sup> O intuito desse artigo não é debater academicamente o conceito de feudalismo, mas relatar uma aplicação pedagógica do aprendizado com os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. O debate sobre o conceito pode ser aprofundado com as seguintes leituras Cf: ANDERSEN, 2007; BASCHET, 2006; BARROS, 2006; BOUTRUCHE, 1976; DUBY, 1993; FOURQUIN, 1970; FRANCO JÚNIOR, 1983.

senhorial e seu castelo; o manso comum com estruturas como Igreja, aldeia, campos e floresta. Os trios receberam um roteiro, que consta do **Anexo 1**, e foram utilizadas cinco aulas presenciais para a realização da atividade em sala de aula sob a supervisão e orientação dos professores. Segundo José Morán (2015, p. 19), as escolas que estão propondo novos modelos, mais inovadores e centrados em aprender ativamente com problemas, desafios, jogos, atividade e leituras que combinam tempos individuais e coletivos, projetos pessoais e de grupo, apresentam caminhos que exigem uma mudança de configuração do currículo, da participação dos professores e da organização atividade didática e do espaço-tempo da sala de aula.

A atividade atende, portanto, a uma sala de aula transformada aos novos tempos e novas tecnologias, adotando metodologias ativas que respondem melhor ao aprendizado no mundo contemporâneo:

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente (MORÁN, 2015, p. 16)

De fato, com o aparecimento do vírus SARS-CoV, que posteriormente desencadeou uma pandemia histórica, o uso das tecnologias educacionais passa de mera coadjuvante à principal forma de comunicação entre aluno e escola. As ferramentas tecnológicas passam a ter uma importância diária nas vidas de alunos, professores e profissionais de educação. Sem elas as escolas parariam.

Vivemos em um mundo altamente tecnológico, com excesso de informação trazida pelas redes sociais e demais meios de comunicação. Pessoas comuns deixam o papel de consumidoras para serem criadoras de conteúdo, que, por meio da internet, se propaga pelo mundo em uma velocidade sem igual.

Atualmente, e com todo o desenvolvimento tecnológico e com aparecimento das redes sociais, é possível dizer que, de fato, o público comum deixa de ser apenas receptor de informações. Sendo que agora, esse público também é capaz de produzir e transmitir conhecimento (JENKINS, 2009).

Junto a toda essa revolução, os educadores se viram imbuídos de uma nova forma de lecionar e agir. Perceberam que suas aulas ganhariam muito com a utilização de novas tecnologias, muitas não tão novas assim, mas que fariam a diferença nesse novo modelo de aula. As tecnologias educacionais sempre existiram. Hoje temos uma infinidade de ferramentas digitais



que podem ser usadas em salas de aula mundo afora: mesas digitalizadoras, óculos de realidade aumentada, softwares, jogos compiladores de linguagem de programação etc. O uso de jogos no interior da sala de aula se insere, pois, em uma proposta de tornar o aluno proativo e protagonista do seu processo de conhecimento, estimulando a criatividade. Para José Morán:

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos cada vez estão mais presentes no cotidiano escolar. Para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber (MORÁN, 2015, p. 18).

Em sintonia com essa nova realidade, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê o uso de novas tecnologias em sala de aula e diz ser fundamental a criação de uma cultura digital: “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais” (Base Nacional Comum Curricular (BNCC), p. 7). Com o acompanhamento certo do professor, o uso dessas tecnologias se torna um grande aliado na construção de uma educação sólida. Uma das ferramentas que permite ao educador adentrar de forma muito concreta no mundo do educando é o jogo Minecraft. Esse jogo traz possibilidades infinitas, no que diz respeito a concretizar assuntos tratados em aula, à mente de jovens estudantes. E o que é o Minecraft? Estamos falando de um jogo interativo que reúne pessoas em um ambiente virtual em prol da construção de novas possibilidades. Com criatividade e tempo, pode-se recriar qualquer parte de um mundo já existente, ou até mesmo criar-se um lugar totalmente novo.

O jogo educacional foi lançado em 30/06/2016 pela Microsoft, em um ambiente seguro para seus usuários: aceita de 1 a 40 jogadores por mundo, que podem ser monitorados a todo momento pelo tutor responsável por criar o ambiente. Além do ambiente de criação, em que os participantes podem construir seus habitats, temos também a possibilidade de programar um agente, que fará essa construção de forma automática. O jogador pode escolher programar em blocos, em Java, ou na linguagem de programação Python.

Assim, após a aula sobre Idade Média, e de toda uma explanação a respeito de como se constituíam os feudos medievais, o educando teve a possibilidade de recriar parte desse universo. Estamos falando em recriar uma aula utilizando os novos conhecimentos e conceitos adquiridos em um mundo totalmente digital e programável. O aluno passa a fazer parte desse mundo e assume o papel de construtor de conhecimento, já que está utilizando tudo o que aprendeu para construir algo novo que será apresentado para toda comunidade escolar.

Todo conhecimento adquirido nas aulas, imagens nos livros e pesquisa na internet foram transportados para um novo universo digital, idealizado e dominado por eles. Fala-se da concretização de uma ideia que se iniciou nas aulas de História - conceitos, pesquisas, recortes de uma época – e se concluiu com a utilização de uma ferramenta digital para construção de um metaverso<sup>4</sup>.

Passando do mundo rural para o urbano, o desafio final feito nas aulas de Pensamento Computacional foi fazer uma cidade medieval funcionar usando somente códigos de programação em Python. Dentro do Minecrat Education, na seção “A Hora do Código”, os alunos tiveram uma hora para decifrar os desafios e programar seus agentes para que todas as tarefas fossem cumpridas, e a cidade pudesse voltar a funcionar corretamente.

### O Feudalismo no Minecraft

A partir do conhecimento das estruturas fundiárias do feudo medieval, como domínio senhorial, manso servil e manso comum, além do estudo dos diversos impostos pagos pelo servo a partir da situação servil, como a talha, a corveia e as banalidades, os alunos foram desafiados a construir, em trios, um feudo e elaborar um pequeno texto explicativo de cada parte constituinte, salvando essa explicação no chamado livro-pena. O livro-pena é um documento em formato PDF que é gerado pelo jogador a partir do jogo. Nele, o jogador captura uma imagem da estrutura que construiu no jogo e faz uma breve explicação sobre ela. O livro-pena foi objeto de análise e avaliação dos grupos na disciplina de História, já que nele cada grupo apresentava as partes do seu feudo com suas próprias explicações sobre cada uma delas. A nota do aluno foi composta pelo empenho na atividade em sala de aula e a apresentação do resultado do trabalho no livro-pena.

---

<sup>4</sup> O que é o metaverso? Luli Radfahrer, professor do curso de publicidade e propaganda da USP, afirma que a ideia do metaverso não é algo novo. “É um termo que surge na década de 1980 da literatura cyberpunk, com o livro ‘Snow Crash’”, diz. A ideia representa a possibilidade de acessar uma espécie de realidade paralela, em alguns casos ficcional, em que uma pessoa pode ter uma experiência de imersão. Tecnicamente, o metaverso não é algo real, mas busca passar uma sensação de realidade, e possui toda uma estrutura no mundo real para isso. Disponível em: MALAR, João Pedro. **Entenda o que é o metaverso e por que ele pode não estar tão distante de você.** Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-ele-pode-nao-estar-tao-distante-de-voce/>. Acesso em: 23/06 /2022

Assim, os alunos, divididos em trios e de posse de um roteiro explicado pela professora de História, no **Anexo 1**, tiveram cinco aulas de 50 minutos para terminar a montagem de seu feudo no Minecraft e descrever suas estruturas no livro-pena, que foi enviado à professora como forma de avaliação final do trabalho. A orientação era que eles se dividissem em três computadores e que cada um pudesse construir uma parte do feudo diferente e suas respectivas descrições. Alguns alunos já possuíam mais habilidade no manejo do jogo, outros nunca tinham jogado e enfrentaram um desafio a mais. Dividir tarefas, negociar o desenvolvimento da atividade em grupo e colocar em prática o conhecimento de forma a apresentar o trabalho final fez parte do processo de ensino e aprendizado e são habilidades necessárias para a vida profissional e adulta.

O processo de construção do feudo no Minecraft foi feito em sala de aula sob o acompanhamento dos professores de História e Pensamento Computacional. O fato de os alunos terem que construir o feudo levantou uma série de perguntas de ordem prática que ajudaram os estudantes a entender melhor o universo material do homem medieval. Seguem algumas perguntas feitas durante a aula:

- “Professora, nos feudos medievais tinha plantação de cacau?”
- “Professora, que tipo de material uso para construir as casas dos servos na vila?”
- “Professora, quem eu coloco dentro da Igreja? Só o padre ou alguns camponeses ficavam lá também?”
- “Os castelos dos senhores feudais tinham mesmo fossos ao seu redor, como vemos em alguns filmes? Posso fazer assim no meu?”

A partir dessas questões, os alunos pesquisaram os produtos cultivados pelos servos medievais, como cereais e legumes, para reproduzir nos feudos que estavam sendo construídos no Minecraft; pesquisaram também o tipo de material usado nas construções das casas dos servos, como pedra e madeira; perceberam, ainda, que alguns castelos senhoriais tinham, sim, fossos, que ajudavam a proteger o feudo, já que a principal função do castelo era a proteção do senhor feudal e, quando necessário, dos seus servos. A construção do feudo serviu, então, como um grande exercício coletivo de imaginação histórica e de elaboração do conhecimento previamente adquirido, tornando os alunos ativos no processo de aprendizagem. Para exemplificar a riqueza pedagógica da atividade, separamos abaixo alguns prints de partes de feudos feitos pelos alunos, além de algumas descrições feitas no livro-pena.



**Imagens 1 e 2<sup>5</sup>** – castelos construídos pelos alunos Caio e Enrico

No livro-pena, os alunos precisavam explicar cada uma das estruturas que estavam sendo construídas. As alunas Ana Júlia, Nicole e Giovanna explicaram no livro-pena que o castelo é “a construção composta de imensas muralhas, torres, fossos, pontes levadiças que tinha como função não apenas servir de residência para o senhor, mas principalmente ser uma construção fortificada para proteger o senhor feudal e seus servos”.



**Imagem 3 e 4** – A Igreja do feudo construída pelos alunos Caio e Daniel

Uma construção muito importante no interior do feudo é a Igreja, já que a Idade Média é um período profundamente religioso. A Igreja é descrita pelo historiador Jêrome Baschet como a instituição dominante do Feudalismo (BASCHET, 2006, p. 167). As crianças reproduziram as Igrejas e colocaram nelas o padre como personagem. As alunas Nina, Beatriz e Júlia descrevem no livro-pena: “A Igreja é onde ocorrem os cultos e orações. Na Idade Média, a Igreja ganhou muito apoio e poder. Até o fim desse período, a Igreja tinha um terço das terras da Europa”.

<sup>5</sup> As imagens de 1 a 9 foram retiradas do *Minecraft for Education* e são de autoria dos alunos. No artigo, cita-se apenas o primeiro nome dos alunos por uma questão de Salvaguarda – política de proteção à infância e de proteção de dados seguida pela escola onde se desenvolveu o trabalho. Cf: <https://www.gaylussac.com.br/salvaguarda> Acesso em: 23/06/2022.



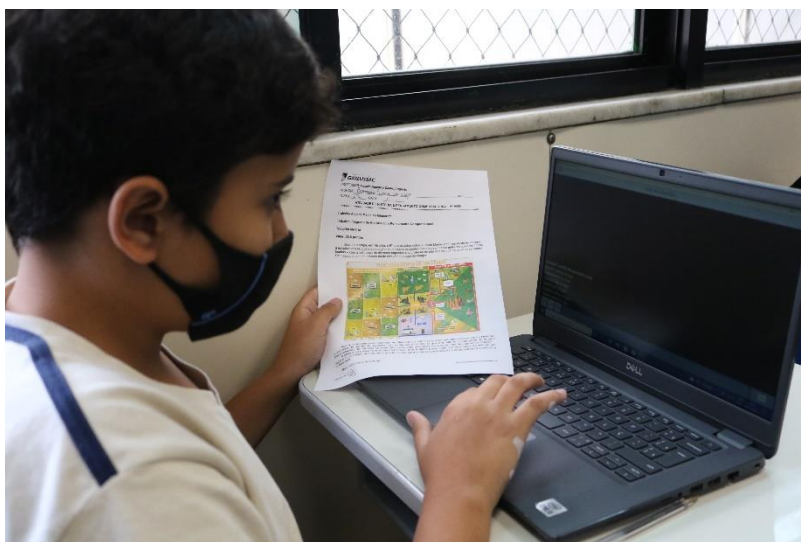
**Imagem 5, 6 e 7** – O manso servil e o domínio senhorial dos alunos Caio, Daniel e Enrico

A construção do manso servil e do domínio senhorial, incluindo a importante estrutura do moinho em alguns feudos, também fez parte do desafio. Nos mansos dos alunos Caio e Enrico, é possível, inclusive, ver os servos fazendo sua colheita. As alunas Nina, Beatriz e Júlia descrevem no livro-pena: “As glebas eram os minifúndios onde os camponeses trabalhavam no chamado manso servil. Existiam também as terras de cultivo do senhor feudal, onde os servos trabalhavam gratuitamente por três dias, pagando a corveia”.



**Imagem 8 e 9** – O bosque dos alunos Enrico e Daniel

A importância dos bosques vizinhos para o feudo medieval também foi abordada pelos alunos em suas construções e pesquisas. Assim, os alunos compreenderam que a caça era um esporte específico da nobreza praticado nesse espaço. No trabalho da Nina, Beatriz e Júlia, as alunas descrevem no livro-pena: “O bosque era onde a nobreza e os servos coletavam a lenha, frutos e mel. A caça era feita apenas pelos nobres nesse local”.



**Imagem 10<sup>6</sup>** – Aluno durante a atividade com a folha de roteiro em suas mãos

A recepção dos alunos à atividade mostra que eles estavam abertos ao desafio e se envolveram com seriedade e compromisso de representar o feudo através do Minecraft, misturando jogo e aprendizado sobre o período estudado. “Foi uma atividade diferente, que trabalhou a nossa imaginação e criatividade. Foi muito legal porque aprendemos mais sobre a estrutura dos feudos e isso fez com que pudéssemos entender melhor a matéria; trabalhar em grupo foi muito divertido e nos ajudou a dividir as tarefas”, afirmam os alunos Gustavo, Leonardo, Miguel e Daniel.

A fala do aluno João Felipe reforça a ideia de que, ao colocar o aluno como protagonista e ator do conhecimento, facilita-se o processo de ensino-aprendizagem: “Achei que o meu aprendizado sobre o Feudalismo foi melhorado após usar o Minecraft para construir o feudo, pois, como o jogo é uma ferramenta em que (*sic*) eu tenho um grande afeto, o conteúdo foi mais absorvido por mim ao usá-lo. Além disso, o Minecraft é um jogo de criatividade; então quando

---

<sup>6</sup> A foto do aluno faz parte da documentação pedagógica produzida pela escola e que é captada tanto pelos professores, com uso de tablets em sala de aula, quanto pela presença do fotógrafo Marco Almeida, que produziu essa e outras fotos para uso do professor e para as redes sociais da escola.

utilizo da (*sic*) criatividade para estudar sobre algum assunto, o estudo rende mais”. A aluna Flora concorda: “Achei que usar o Minecraft ajudou pois acho mais fácil aprender em trabalhos em equipe onde todos podem organizar e se divertir. Poder aprender sobre o Feudalismo em um jogo simples como o Minecraft foi muito marcante de forma positiva”.

## Conclusão

A aplicação de Metodologia Ativa e da Interdisciplinaridade, envolvendo os alunos no desafio de um jogo que muitos conhecem e de que muitos gostam, reforçou o potencial de aprendizado sobre o Feudalismo, conteúdo programático do currículo do 6º ano do Ensino Fundamental. Os relatos dos alunos sobre o trabalho são reveladores: palavras como “afeto”, “criatividade”, “facilidade” são usadas nas impressões, revelando a potência da proposta interdisciplinar e do uso de tecnologias em sala de aula. A proposta atende às competências exigidas pela BNCC, utilizando-se de tecnologias para oportunizar o aprendizado significativo sobre Idade Média, rompendo preconceitos estabelecidos pela sociedade e pela mídia, que insistem em considerar esse espaço-tempo um lugar de “trevas”, atraso técnico e cultural. No processo de elaboração de seus feudos, os alunos puderam entender a materialidade desse espaço com questionamentos sobre as plantações, os materiais utilizados nas construções, os seres humanos que frequentavam cada parte do feudo, colocando frente a frente as informações adquiridas previamente pela cultura de massa em filmes, séries e jogos e os estudos realizados em sala de aula. Importante notar que essa dinâmica se torna ainda mais importante para uma faixa etária entre 10 e 12 anos que ainda tem dificuldade para grandes abstrações conceituais e que precisa de uma proposta pedagógica que estimule o pensamento concreto. Esperamos ter conseguido demonstrar aos colegas professores quanto é poderosa essa forma de abordagem na educação e inspirar novos projetos que unam, de maneira inovadora, o ensino de História e as tantas tecnologias que hoje o educador tem à disposição.

## ANEXO 1

# Trabalho A Idade Média no Minecraft

## Trabalho integrado de História com Programação

### Trabalho em trio

Durante a etapa, em História, o 6º ano estudou sobre a Idade Média, a formação do Feudalismo, a estrutura dos feudos e as relações de trabalho estabelecidas em seu interior entre servos e senhores feudais – com a cobrança de diversos impostos e a proteção devida aos servos pelos seus senhores. Em nossas aulas, estudamos muito através da seguinte imagem<sup>7</sup>:



Agora o desafio será construir, no Minecraft, a partir do que foi estudado nas aulas de História, a estrutura de um feudo medieval: como ele era dividido? O que era feito em cada parte do feudo? Quais relações de trabalho ou experiências de vida aconteciam em cada uma das partes do feudo?

A ideia é se basear nas aulas de História, mas ir além, pesquisando curiosidades da vida de um feudo e do cotidiano dos homens que lá viviam para compor a descrição de cada estrutura construída no Minecraft.

Bom trabalho e boa sorte!

<sup>7</sup> Imagem disponível em: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/msuaump/sociales-2o-eso/tema-8-la-europa-feudal/> Acesso em: 23/06 /2022. A tradução da imagem do Espanhol para o Português foi feita pela professora Priscila Aquino com uso em sala de aula nos ensinamentos Fundamental, Médio e na Graduação em História. *Ponta de Lança: Revista Eletrônica de História, Memória & Cultura, São Cristóvão, v. 16, n. 30, jan. - jun. 2022.* ISSN: 1982 -193X



**Referências Bibliográficas**

AMALVI, Christian, Idade Média. In: SCHMITT, Jean-Claude & LE GOFF, Jacques. **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. Volume I. EDUSC: São Paulo, 2002. pp. 523-536.

ANDERSEN, Perry. **Passagens da Antiguidade ao Feudalismo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

APOLINÁRIO, Maria Raquel (org). **Araribá Plus**. São Paulo: Moderna. 2018.

BARROS, José d'Assunção. Cidade medieval e feudalismo – um balanço da questão. In: **Publicatio UEP. Ciências Sociais e Aplicadas**, Universidade Estadual de Ponta Grossa, 2006.

BASCHET, Jérôme. **A civilização feudal. Do ano mil à colonização da América**. São Paulo: Globo, 2006;

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, 2021. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> Acesso em: 23/06/2022.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2011.

BLOCH, Marc. **Os Reis Taumaturgos: O caráter sobrenatural do poder régio, França e Inglaterra**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

BOUTRUCHE, Robert. **Señorio y feudalismo. Primeira época: los vínculos de dependencia**. Buenos Aires: Siglo XXI Argentina Editoras S.A, 1976.

BURKE, Peter. **A revolução francesa da historiografia: a escola dos Annales (1929-1989)**. São Paulo, Universidade Estadual Paulista, 1991

CHEPP, B.; MASI, G.; PEREIRA, N.M. **O potencial pedagógico da Idade Média imaginada**. Revista do Lhiste, Porto Alegre, n. 3, vol. 2, jul./dez. 2015.

DUBY, Georges. **Guerreiros e Camponeses. Os primórdios do crescimento econômico europeu – séc. VII-XIII**. São Paulo: Editorial Estampa, 1993.

FRANCO JUNIOR, Hilário. **A idade média: nascimento do ocidente**. São Paulo, Brasiliense, 2001. pp. 11-18.

FRANCO JUNIOR, Hilário. **O feudalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

FOURQUIN, Guy. **Senhorio e Feudalidade** na Idade Média. Lisboa: Edições 70, 1970.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009.

LE GOFF, **A civilização do Ocidente Medieval**. São Paulo: Edusc, 2002.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. No tempo do Rei Arthur: notas sobre o medievalismo no Brasil. In: **30º Simpósio Nacional de História, 2019, Recife. Anais do 30º Simpósio Nacional de História - História e o futuro da educação no Brasil**: Anpuh, 2019. v. 11. p. 1-10.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. **Uma história contestada: a História Medieval na Base Nacional Comum Curricular (2015-2017)**, Anos 90, Porto Alegre, v. 26, 2019.b

MÓRAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: [Coleção Mídias Contemporâneas. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (Orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

MORIN, Edgar. **A Indústria Cultural**. In: A Cultural de massas no século XX: neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

MALAR, João Pedro. **Entenda o que é o metaverso e por que ele pode não estar tão distante de você**. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-ele-pode-nao-estar-tao-distante-de-voce/>. Acesso em: 23/06 /2022.

Recebido em 17- 04- 2022

Reavaliado em 11 – 06 – 2022    Aprovado em 26 - 06 - 2022

Publicado em 25-07- 2022