



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



JOGOS E ESTUDANTES: UMA BOA COMBINAÇÃO PARA APRENDIZAGEM?

Dennis Rodrigo Damasceno Fernandes

ESCOLA ESTADUAL FERNANDO CORREA

Introdução

Para a construção deste projeto de pesquisa, partimos das ideias de concepção do ensino de História ao longo do tempo, assim percebe-se que o ensino de História se centra no professor, na lousa, nos livros didáticos, nas atividades e nas avaliações de rendimento, no qual os estudantes ficam no final processo de ensino e aprendizagem e não são protagonistas na criação do conhecimento histórico. Destas constatações elencamos questionamentos para problematizar o ensino de história. É possível aprender História a partir de jogos? A tecnologia auxilia na aprendizagem histórica? Partindo destes pressupostos objetivamos neste projeto a problematização do ensino de história e a possibilidade de aprendizagem por meio de jogos

Para a organização do projeto partimos dos contributos de Lee (2006), no qual indica que para as abordagens práticas de pesquisas sejam exitosas é preciso que elas estejam calcadas em um conceito de *literacia histórica*, nas palavras do pesquisador é necessário o uso de [...] um conceito válido de literacia histórica para esboçar os diferentes elementos na educação [...] Um conceito de literacia histórica que oferece uma agenda de pesquisas que une o trabalho passado com novas indagações (LEE, 2006, p. 148).

Munidos deste conceito de *literacia histórica*, partimos para o uso da plataforma Minecraft, no qual trata-se de um jogo eletrônico de sobrevivência e criatividade, em que o jogador determina o destino do jogo, o jogador também pode construir e explorar um mundo de blocos, coletando recursos, construindo ferramentas e enfrentando adversários. A partir desta plataforma propomos a construção de um feudo, um dos pilares do sistema feudal.

Metodologia



Para a construção deste projeto, participaram os estudantes do 9º ano “A”, da escola estadual Fernando Correa, com idade entre 13 e 14 anos, no qual foram organizados 10 grupos com três estudantes. Depois da organização dos grupos partimos para o desenvolvimento do jogo, sempre partindo da perspectiva da relevância para o ensino de História. Posto isso, usamos o jogo Minecraft para a construção de um feudo, base do sistema feudal. Com isso precisou-se de um aprofundamento do conteúdo, para isso partimos, então, de fontes imagéticas, textuais e de literatura especializadas para a reconstrução de uma aprendizagem do passado a partir da tecnologia, em que os educandos criam seu próprio mundo representando este período, organização, economia, cultura, resultando em uma aprendizagem significativa e autônoma.

As fontes históricas para a construção do feudo são provenientes do livro didático, literatura especializada, nas plataformas google, youtube dentre outras.

O projeto se consolidou em etapas, em que a primeira foi a teórica para a sustentação e criação do jogo, no segundo momento fizemos o download do jogo Minecraft, no terceiro momento, os educandos se organizaram em grupos para a construção do mundo, com isso a intenção era o compartilhamento dos avanços dos grupos, trocas de ideias, de dúvidas e estratégias para o enriquecimento do mundo no Minecraft, este processo aconteceu no ambiente da sala de aula com os demais colegas e o professor. E o último momento foi a apresentação do jogo.

Para o compartilhar da experiência com os outros estudantes da escola, fez-se necessário a gravação do jogo e explicação das etapas de construção do mundo feudal, para que posteriormente crie um canal no youtube e poste o vídeo para ser compartilhado.



Figura 1.



A imagem retrata a entrada do feudo.



Figura 2.

A imagem retrata as plantações ao entorno do castelo feudal



Figura 3.

A imagem retrata uma visão panorâmica do castelo feudal

Resultado e Análise

A construção do mundo no sistema feudal consolidou-se no ato da pesquisa, o qual tornou-se um instrumento fundamental no desenvolvimento da autonomia do estudante e da atividade. Segundo Lee (2006, p.147) “a pesquisa é necessária para que nos permita entender as ideias que estruturam as relações dos alunos com o passado e os tipos de passado que eles têm acesso. Simultaneamente devemos tentar desenvolver abordagens práticas que construam nosso conhecimento das ideias dos alunos e os tipos de passado aos quais têm acesso. Pesquisa e prática devem andar juntas com o desenvolvimento do currículo e com a contribuição dirigida por professores em estudos pilotos em pequena escala.”

Identificamos que cada grupo começou o seu trabalho de maneira diferente, alguns começaram a construir o mundo feudal a partir da muralha, outros pelo castelo, outros pelas plantações e vilas etc. Os grupos que apresentaram o trabalho com antecedência,



proporcionaram a possibilidade de dialogar mais com o educador e para o compartilhamento de ideias e mais opiniões sobre os trabalhos. Segundo Brandão (2000) de um modo geral, pesquisas de cunho qualitativo exigem a realização de entrevistas ou depoimento, neste contexto expomos três relatos de estudantes que participaram do projeto.

“Acredito que a inclusão de jogos como o Minecraft, o estudante se interessa mais pelo assunto e isso faz com que a curiosidade aumente e a busca por conhecimento também” Estudante 1.

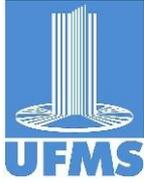
“Podem ajudar, para aprendermos melhor sobre as construções das épocas que conseqüentemente vão ajudar a entender melhor como cada situação ocorria, também pode ajudar a entender as classes sociais por exemplo da Idade Média e como eram divididas cada classe social” Estudante 2.

“Os jogos semelhantes a Minecraft dão a oportunidade de construir arquiteturas e modelos sociais específicos presentes ao longo da história, como a sociedade e arquitetura medieval, romana, grega etc. Estudante 3. A partir, destes relatos entendemos a viabilidade desta metodologia para o fortalecimento da aprendizagem histórica.

Considerações Finais

A criação do período feudal na plataforma Minecraft auxiliou a aprendizagem histórica deste período histórico de maneira prática, isto é, como ocorria a divisão do feudo, das classes sociais, os modos de produção, as casas, as florestas, as plantações, a criação de animais, casa do senhor feudal, castelos, mapas.

Os estudantes em geral relatam que gostariam que ocorresse mais vezes esse tipo de interação, pois aprenderiam melhor. Também sugerem a expansão do jogo para outras turmas e que possam interagir virtualmente seus mundos, criando um jogo coletivo em que possam competir e conquistar recursos para ampliar seu território. Outra ideia sugerida foi a de que os educandos que já compreendem a organização do jogo possam trabalhar coletivamente cooperando e ensinando outras a turmas a desenvolver o mesmo trabalho na escola.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS DE TRÊS LAGOAS
CURSO DE PEDAGOGIA

XX SEMANA DE EDUCAÇÃO

“Resistir e Humanizar: por uma pedagogia emancipadora”

04 a 06 de novembro de 2021



Palavras-chave: Ensino de História. Aprendizagem histórica. Games-minecraft. Feudalismo. Feudo

Referências

BOULOS, Alfredo Jr. História sociedade e cidadania, 7º ano. 3. Ed. São Paulo: FTD, 2015.

BRANDÃO, Zago. Entre questionários e entrevistas. In: NOGUEIRA, M. A.; ROMANELLI, G. (ogs.). Família & escola. Rio de Janeiro: Vozes, 2000. p. 171-83.

CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Trad. Maria M. Galhardo. Lisboa: DIFEL; Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

LEE, Peter. "Em direção a um conceito de Literacia histórica". In: Educar em Revista. Curitiba: Ed. UFPR, 2006 (Dossiê Educação Histórica).

SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão de Rezende (Org.). Jörn Rüsen e o ensino de História. Curitiba: Editora da UFPR, 2011.