



MIDIANI DA COSTA MACIEL

MINECRAFT E IDADE MÉDIA EM SALA DE AULA

MACAPÁ – AP

2020

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE HISTÓRIA**

MIDIANI DA COSTA MACIEL

Minecraft e Idade Média em sala de aula

Trabalho de conclusão de mestrado apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de mestre, ao Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História, da Universidade Federal do Amapá.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Guilherme da Cruz Alves Junior

Linha de Pesquisa: Linguagens e narrativas históricas: Profusão e difusão

Macapá – AP

2020

Midiani da Costa Maciel

Defesa da dissertação de mestrado da Midiani da Costa Maciel, intitulada: *Minecraft e Idade Média em sala de aula*, orientado pelo Prof. Dr. Alexandre Guilherme da Cruz Alves Junior , apresentado à banca examinadora designada pelo Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História - UNIFAP , em (dia) de (mês) de (ano).

Os membros da Banca Examinadora consideraram o(a) candidato(a) _____ .

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Alexandre Guilherme da Cruz Alves Junior (PROFHISTÓRIA/UNIFAP)

Profa. Dra. Simone Garcia Almeira (PROFHISTÓRIA/ UNIFAP)

Prof. Dr. Renan Marques Birro (PROFHISTÓRIA/ UPE)

Aos meus alunos, com os quais aprendo a ensinar, cujas perguntas sobre o passado representado nos jogos me inspiraram a fazer este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por todo apoio e por acreditarem que eu poderia trilhar os caminhos que eles não tiveram oportunidades: o da educação formal.

Aos meus filhos, por compreenderem minhas ausências e participarem, mesmo que indiretamente, dos desafios dessa fase da minha vida.

Aos meus colegas educadores, pelas experiências compartilhados ao longo de quinze anos de prática docente, que me ajudam a refletir e a buscar meios para melhorar como profissional.

Aos meus colegas do PROFHISTÓRIA da turma de 2018, pelas trocas e motivações no decorrer deste curso.

Ao corpo docente do PROFHISTÓRIA, por toda dedicação demonstrada durante as aulas, pelo incentivo, por serem inspirações à prática da pesquisa e, sobretudo, pela valorização dos profissionais da educação básica.

Ao meu orientador, Dr. Alexandre Guilherme da Cruz Alves Júnior, por acreditar na viabilidade deste trabalho, pela paciência nos meus momentos de insegurança, compreensão das minhas dificuldades e, principalmente, por todo suporte intelectual, competência e serenidade para comigo na condução deste processo.

Por fim, a Deus, minha fonte de esperança, que me faz ver o lado bom da vida em meio a um mundo caótico.

RESUMO

Este presente trabalho, apresentado ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Ensino de História – PROFHISTÓRIA, vincula-se à linha de pesquisa Linguagens e narrativas históricas: profusão e difusão. Tem como objetivo não somente refletir sobre o uso dos jogos digitais como instrumentos metodológicos, mas analisar uma prática de ensino aplicada a uma turma do 7º Ano que utilizou o Minecraft nas aulas com a temática medieval, em uma escola pública da rede estadual de ensino no município de Santana, estado do Amapá. As informações produzidas a partir das análises dessa prática metodológica permitiu fundamentação na compreensão das relações que se estabelecem entre o uso da linguagem dos jogos e o conhecimento histórico escolar, e pode contribuir na reflexão de novas propostas que buscam adentrar no mundo dos *games*, considerando que esse faz parte do cotidiano das atuais gerações de estudantes.

Palavras-chave: Ensino de História; Games; Idade Média; Novas linguagens.

ABSTRACT

This work, aimed to the Postgraduate Program Professional Masters in History Teaching – PROFHISTÓRIA, is linked to the research line Historical languages and narratives: Profusion and diffusion, and sought not only to reflect on the use of digital games but also methodological instruments but to analyze a teaching practice applied to a 7th grade class that used Minecraft in classes with a medieval theme, in a public school of the state education system in Santana, state of Amapá. The information produced from the analysis of this methodological practice allowed the understanding of the relationships established between the use of the language of games and school historical knowledge, and can contribute to the reflection of new proposals that seek to enter the world of games, considering that this is part of everyday life for current generations of students.

Keywords: History teaching; Games; Middle Ages; New languages.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Apresentação do Minecraft.....	16
Figura 2 Elementos medievais no Minecraft (castelo, dragão, cavaleiro).....	17
Figura 3 – Cavaleiro medieval no Minecraft.....	17
Figura 4 – Linha do tempo individual.....	49
Figura 5 – Linha do tempo da História da Europa Ocidental.....	50
Figura 6: Linha do tempo da Europa Ocidental.....	51
Figura 7 – Fotografia: atividade utilizando a música.....	52
Figura 8 – Fotografia: parte da atividade onde o Amapá é destacado e a Europa é destacada na cor marrom.....	53
Figura 9 – Fotografia: questão com mapa da Europa na época medieval.....	53
Figura 10 – Fotografia: Planisfério do livro didático.....	54
Figura 11 – Fotografia: Desenho de cavaleiro.....	56
Figura 12 – Fotografia: livro-castelo.....	56
Figura 13 – Fotografia: Castelo, dragão e bruxa de brinquedos.....	56
Figura 14 – Fotografia: Desenho cavaleiros e princesa.....	57
Figura 15 – Fotografia: imagem de duende.....	56
Figura 16 – Quadro com as palavras sobre a Idade Média.....	57
Figura 17 – Fotografia da atividade sobre os elementos medievais no Minecraft – Aluno1.....	63
Figura 18 – Fotografia da questão comparando Dom Quixote e São Jorge – Aluno 1.....	63
Figura 19 – Fotografia da questão referente as diferentes narrativas sobre o medievo – Aluno1.....	64
Figura 20 - Atividade sobre os elementos medievais no Minecraft e as diferentes narrativas sobre o medievo_ Aluno 2.....	65
Figura 21 - Atividade sobre os elementos medievais no Minecraft e as diferentes narrativas sobre o medievo_ Aluno 2.....	66
Figura 22 – Fotografia: turma na sala de leitura.....	67
Figura 23 – Fotografia: alunos em grupos jogando.....	67
Figura 24 – Fotografia: alunos jogando em tatapes e tapetes.....	68
Figura 25 – alunos jogando deitados no chão.....	69
Figura 25 – Captura de tela: Batalha com dragão no ambiente do jogo.....	69

Figura 26: captura de tela: interior da biblioteca.....	71
Figura 27 – Captura de tela: interior da torre do castelo	71
Figura 28 – Captura de tela: interior da igreja.....	72
Figura 29 – Captura de tela: visão frontal do castelo.....	72
Figura 30 – captura de tela: plantação que simulou o sistema trienal medieval.....	73
Figura 31: visão em terceira pessoa.....	74
Figura 32: visão em primeira pessoa.....	74
Figura 33 – fotografia de um senhorio presente no livro didático.....	75
Figura 34 – captura de tela: visão frontal do castelo recriado pelo aluno.....	75
Figura 35– Captura de tela: detalhes da igreja, casas dos servos e castelo ao fundo.....	76
Figura 36 – Captura de tela: casas dos servos, igreja ao fundo e castelo à esquerda (na perspectiva do avatar) as muralhas e uma torre do castelo.....	76
Figura 37 – Captura de tela: plantação no manso senhorial.....	77
Figura 38 – Captura de tela: visão vila de cima do castelo.....	77
Figura 39 – Captura de tela: estábulo no interior do castelo com cavalos ornamentados pra torneio.....	78
Figura 40 – Captura de tela: calabouço no interior do castelo.....	78
Figura 41: Fotografia da atividade sobre os hábitos alimentares– Aluno 3.....	81
Figura 42 – Fotografia da atividade referente aos hábitos alimentares dos estudantes – Aluno 3.....	81
Figura 43 – Fotografia: exposição dos alimentos de origem indígena.....	82
Figura 44 – Fotografia: maior detalhe da exposição dos alimentos de origem indígena.....	83
Figura 45 – Fotografia: exposição dos elementos medievais.....	83
Figura 46 – Fotografia: livro, dragão, boneca-princesa e acessório de fada.....	84
Figura 47 – Fotografia: escudo e castelo.....	84
Figura 48 – Fotografia: cartaz com imagens de desenhos, filmes e séries com temática medieval.....	85
Figura 49 – Fotografia: lousa com imagens projetadas dos vídeos produzidos pelos estudantes no Minecraft.....	85
Figura 50 – Fotografia: alunos expondo suas criações no ambiente virtual do jogo Minecraft.....	86

Figura 51 – Fotografia: aluna fantasiada de bruxa com seu “livro de encantos”87

Figura 52 – Fotografia: alunos com “tatuagens” inspiradas nos grafismos indígenas.....88

Sumário

Introdução	12
Seção 1	
Os jogos digitais e a temática medieval no contexto escolar.....	15
1.1 Vídeo game e o saber histórico: muito além da recreação.....	17
1.2 A Idade Média e a cultura de massa.....	20
1.3 A Idade Média na Educação Básica.....	30

Seção 2

O Minecraft em sala de aula: o jogo como recurso metodológico	35
2.1 Sequência didática – conjuntos de aulas articuladas à temática medieval e ao uso do jogo <i>Minecraft</i>	38
2.2 Organização sequência em das partes (etapas)	39
2.2.1 – Primeira etapa: Quando aconteceu a Idade Média.....	40
2.2.2 – Segunda etapa: Onde aconteceu a Idade Média.....	42
2.2.3 – Terceira etapa: A Idade Média que você conhece – um mundo de magia!.....	42
2.2.4 – Quarta etapa: A comida na sociedade medieval.....	43
2.2.5 - Quinta etapa: A Idade Média segundo os renascentistas – a Idade das Trevas.....	44
2.2.6 – Sexta etapa: Jogar e aprender – o <i>Minecraft</i> e a versão medieval de cada um.....	45
2.2.7 – Sétima etapa: Os hábitos alimentares e as raízes identitárias.....	47

Seção 3

As atividades realizadas.....	49
Etapa 1: Quando aconteceu a Idade Média.....	49
Etapa 2: Onde aconteceu a Idade Média.....	51
Etapa 3: A Idade Média que você conhece: um mundo de magia!.....	55
Etapa 4: A comida na sociedade medieval.....	58
Etapa 5: A Idade Média segundo os renascentistas – a Idade das Trevas.....	61
Etapa 6: Jogar e aprender – o <i>Minecraft</i> e a versão medieval de cada um.....	66
7ª etapa: Hábitos alimentares e raízes identitárias.....	79
Considerações finais.....	90
Referências.....	95

INTRODUÇÃO

As últimas décadas foram marcadas por profundas transformações resultantes dos avanços das tecnologias de informação e comunicação. Percebe-se a contínua expansão desses mecanismos na sociedade em geral, desde as mais simples tarefas do dia-a-dia, atingindo os mais diversos grupos sociais e econômicos. Faz-se necessário, portanto, profunda reflexão sobre o papel da escola em tal contexto, caracterizado pela massificação da cultura, sendo um dos seus maiores desafios o estudo das possíveis conexões entre o conhecimento escolar e o conhecimento fora da escola (família, comunidade, cultura de massa, etc).

No caso dos professores de História é imprescindível levar em consideração que o conhecimento acerca do passado da humanidade é elaborado pelos estudantes por meio do convívio familiar, social e escolar. Também é preciso pensar nas novas linguagens e nas narrativas sobre o passado difundidas por meios dos vários suportes de informação – livros eletrônicos, filmes, programas televisivos, histórias em quadrinhos, mapas, fotografias, jogos virtuais etc. – e como essas narrativas influenciam as visões referentes ao passado dos consumidores desses diversos produtos culturais.

Este trabalho buscou refletir o ensino de História sob o impacto das tecnologias, e mais especificamente, dos jogos digitais com temáticas identificadas pelos adolescentes como históricas. Tendo por objetivo verificar as possibilidades e/ou potencialidades do Minecraft como parte de uma estratégia de ensino nas aulas de História. Para tanto, foi aplicada uma sequência didática aos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, na escola estadual Igarapé da Fortaleza, situada no bairro com o mesmo nome, no município de Santana – AP. Quanto ao recorte temporal historiográfico a problemática proposta analisou as representações contemporâneas sobre o período medieval buscando aproximar as experiências que se aprendem no jogo a alguns conceitos históricos fundamentais.

Vale destacar que, os últimos anos foram marcados pela superação de um modelo de Ensino de História que, até o período de redemocratização, contribuiu para a alienação e exclusão de grupos sociais. Assim, a reconstrução da História enquanto disciplina escolar é marcada por inúmeras conquistas, sendo uma delas a dos Parâmetros Curriculares Nacionais, que busca uma maior interação dos alunos com a realidade social que estão inseridos, por meio do convívio familiar, festejos de caráter local, regional, nacional e mundial (pelos meios de comunicação), consolidando, desta forma, um aprendizado significativo, que leve o aluno a desenvolver a capacidade de observar, de extrair informações, de interpretar a realidade, de

estabelecer relações entre a atualidade e a história, entre o presente e o passado (SCHMIDT, 2012).

Se o conhecimento significativo contribui para que o aluno perceba o mundo em sua volta e interaja com o outro e com o grupo, é importante considerar o mundo virtual como parte da realidade das crianças e adolescentes, e que as novas tecnologias presentes no cotidiano dos educadores e estudantes possam ser instrumentos não apenas de adestramento da nova geração ao mercado de trabalho num mundo globalizado, mas que possam servir como meios de transformação social.

Nesse sentido, é possível mostrar aos estudantes que os jogos digitais podem ser analisados, além do entretenimento, como produtos culturais, que podem ser uma fonte histórica, que contém: narrativas; construção de discursos sobre o tempo histórico que pretendem representar; ideologia de seus consumidores e também de seus produtores. Por isso, daz com que o ensino de história vá além da perspectiva do senso comum, do efêmero, que atribui a essa disciplina o estudo do passado dos grandes homens/heróis ou apenas desperta a curiosidade ao que é exótico, de um passado muito distante que encanta pela sua excentricidade.

No primeiro capítulo desta dissertação foi realizada uma breve pesquisa bibliográfica sobre uso do vídeo game como suporte pedagógico, o qual foi possível identificar as dificuldades e o potencial deste produto aplicado ao contexto educacional, e mais especificamente a aprendizagem histórica. Também foi demonstrado como foi forjada a memória cristalizada na sociedade ocidental sobre a Idade Média, que a impõe basicamente duas visões reducionistas e caricatas, sendo a primeira a “Idade das Trevas” e a outra romântica e idealizada. Foi ainda exposto os debates e controvérsias sobre o ensino desse período histórico na educação básica, além de sua importância na constituição das noções de identidades, seja por meio de uma perspectiva identitária das raízes medievais/ocidentais no Brasil, ou pelo viés da identidade pela alteridade, numa perspectiva baseada no estranhamento.

No segundo capítulo buscou-se os caminhos para o diálogo entre o conhecimento histórico escolar e as apreensões da História apresentadas no jogo, também as conexões entre os conceitos históricos e as experiências dos estudantes no ato de jogar. Para tanto, foi importante Vygotsky (apud BITTENCOURT, 2009, p. 187) e sua teoria da mediação, a qual existe a interação entre conceito espontâneo (noções provenientes do senso comum) e o científico. A partir disso, foi elaborada uma sequência didática que teve por objetivo aproximar experiências comuns tanto no contexto dos jogos quanto à aprendizagem histórica, sendo elas: problematização da temporalidade; construção e comparação de narrativas; a

virtualização/espacialização do passado; e a análise das representações do medievo no Minecraft. A última parte deste trabalho expõe as atividades planejadas, ou seja, há a concretização do que foi esquematizado no segundo capítulo.

SEÇÃO I

OS JOGOS DIGITAIS E A TEMÁTICA MEDIEVAL NO CONTEXTO ESCOLAR

O Minecraft, objeto de estudo específico deste trabalho, é um jogo criado pelo programador sueco Markus Alexei Persson em 2009, até então cofundador da empresa Mojang AB, que atingiu imensa popularização em 2014 chamando a atenção da gigante *Microsoft*, que o comprou em 2014. Segundo o *site* da revista *Veja* de 10 de dezembro de 2018, o Minecraft já estava em 105 países sendo jogado por 100 milhões de pessoas, sendo a maioria pertencente a faixa etária dos 10 aos 17 anos. O sucesso do *game* acontece também pelo fato de tornar alguns de seus jogadores em celebridades da Internet, além disso, leva à produção de inúmeros outros produtos ligados ao jogo, como brinquedos e livros, inclusive os físicos.

Sendo um jogo de “mundo aberto”, termo que significa que é dada liberdade considerável na escolha de como ou quando realizar os objetivos. No Minecraft, o jogador possui ferramentas para criar e modificar o mundo (seu ambiente virtual), além de designar a forma como ele joga, é uma espécie de *leggo* virtual, o qual o jogador constrói seu próprio mundo empilhando blocos, tendo as paisagens e a maioria de seus objetos compostos por blocos. É ainda permitido que esses blocos sejam removidos e recolocados em outros lugares para inventar construções.

Não há forma de vencer em Minecraft, uma vez que não há objetivos requeridos e enredo dramático que necessite ser seguido. Além de funcionar nas mais diversos plataformas (dispositivos): consoles, computadores, *tablets* e *smartphones*, sendo esses últimos por sua vez os mais acessíveis a parcela da população com menor poder aquisitivo.

Figura 1 – Apresentação do Minecraft



Fonte:www.minecraft.net

Devido a toda sua versatilidade esse jogo alcançou uma enorme popularidade entre crianças, adolescentes e até adultos. Sendo reconhecido seu potencial educativo, a empresa responsável pela sua venda já adaptou uma versão exclusiva para educadores, que oferece entre outras possibilidades: o desenvolvimento social (jogo cooperativo, interativo e interferência no espaço), lógico e criativo dos estudantes, podendo ser usado como recurso metodológico pelas várias áreas do conhecimento, desde a Matemática, por exemplo, por estudar as formas geométricas, como também pela Geografia e Ciências com a simulação da ocupação do espaço, e conhecimento de biomas, etc.

No caso específico da disciplina História, o jogo permite a simulação da construção do passado a partir de várias ferramentas e acessórios históricos disponibilizados pelo jogo, um dos temas preferidos dos jogadores, sejam crianças, adolescentes e até adultos é a Idade Média, com o uso diversos elementos medievais que fazem parte do imaginário infanto-juvenil: vilarejos, castelos, igrejas, aldeões, ferreiros, cavaleiros, dragão.

Figura 2 – Elementos medievais no *Minecraft* (castelo, dragão, cavaleiro)



Fonte: youtube.com

Figura 3 – Cavaleiro medieval no Minecraft



Fonte: www.microsoft.com/pt-br

1.1 Vídeo game e o saber histórico: muito além da recreação.

O estudo acadêmico dos jogos não é uma novidade, sabe-se que um dos seus precursores foi Johan Huizinga (2000), o qual considerou o jogo uma ação voluntária, com regras obrigatórias e previamente estabelecidas pelos jogadores, ligadas ao prazer, à alegria e à espontaneidade. Por isso, não é possível dissociá-lo de seu caráter lúdico, que podem ainda ser considerados anteriores a cultura, já que por ser praticado até mesmo por animais a sua existência não está ligada a qualquer grau de concepção de universo.

No entanto, o conceito de jogos foi ampliado ao longo do tempo, e o surgimento dos jogos eletrônicos e/ou digitais – sendo esses os que são concebidos para suporte tecnológicos (computadores, consoles, tablets e celulares) – fez surgir outras especificidades, que vão além do entretenimento, pois os jogos passam a ser usados nas mais diversas atividades e com variadas intenções, como por exemplo, nas práticas de saúde as quais os utilizam como psicoterapia, nas propagandas e até no treinamento de trabalhadores. Em relação especificamente ao ensino ganha destaque a capacidade de contar histórias que existe dentro dos jogos, permitindo a construção de narrativas pelo jogador e o fato de fazer com que esse agencie a sua própria história ao interagir, brincar e explorar cada objeto, podendo mudar os rumos da narrativa.

Sendo assim, inserir os jogos digitais em sala de aula é um meio de oportunizar ao estudante o exercício de cidadania por meio do desenvolvimento de habilidades e competências construídas por meio dos conceitos de identidade, agência histórica, entre outros. Além disso, os *games* possibilitam várias formas de se pensar historicamente a partir de algumas perspectivas sugeridas nas suas práticas, sendo essas: a apreensão de tempo simultâneo em contraste ao tempo linear tão presente no ensino tradicional; a da produção de narrativas, em que todo evento histórico é determinado por relações sociais, tensões, conflitos, etc; as análises dos discursos presentes em cada jogo; a percepção do jogador como sujeito em determinado contexto, que pode ser alterado a partir de suas decisões e estratégias; a possibilidade de várias versões dos fatos, porque os jogos possibilitam que o mesmo jogador dependendo das tomadas de decisões vivencie experiências diferentes.

Nesse sentido, os jogos digitais, sendo esses os que funcionam em dispositivos móveis (*smartphones, tablets...*), têm sido estudados como possíveis estratégias de ensino, podendo assim ser uma possibilidade as aulas de História, já que é visível nas aulas a constatação de que ao mesmo tempo em que os estudantes se mostram curiosos por alguns temas, demonstram por outro lado pouco ou nenhum interesse por outros. A curiosidade está também relacionada às representações históricas inseridas em diversos produtos da indústria cultural – cinema, desenhos animados, história em quadrinhos, jogos digitais etc. – Diante de tal situação é válido destacar que

as incríveis mudanças tecnológicas ao longo dos últimos trinta anos, das quais os videogames são os grandes personagens, alteraram de maneira dramática – e, descontinuamente – como as pessoas criadas nesse período pensam, aprendem e processam as informações. Essa mudança, que em grande parte passou despercebida, tem sido enorme, a ponto de os mais jovens de hoje apresentarem, no que diz respeito a preferências e estilos intelectuais, formas de pensar bastante diferentes das de seus pais. Na verdade, diferentes de todas as gerações anteriores. (PRESKY, 2012, p. 39)

Quanto a falta de motivação dos estudantes, não só em História, mas nas várias áreas de conhecimento a razão seria a ausência de um desenvolvimento, dentro da sala de aula, de um conhecimento significativo, entendido não só como aquele que tem utilidade prática no cotidiano, mas também aquele

que contribui, consideravelmente, para o processo de construção da identidade sociocultural do ser humano; no desenvolvimento de sua percepção em relação ao ambiente que o cerca; na escolha adequada das ferramentas que o auxiliam na interação com a realidade em que vive e nesta interferência; e, principalmente, na interação com o outro e com o grupo (HIPÓLIDE, 2012, p.17)

Desta forma, articular os conteúdos formais e as experiências de vida tornaria o conhecimento significativo, contribuindo para que o estudante perceba o mundo em sua volta e interaja com o outro e com o grupo. Nesse sentido, é importante considerar o mundo virtual como parte da realidade das crianças e adolescentes, a partir da popularização do uso da Internet e do acesso cada vez mais amplo aos dispositivos móveis, como *tablets* e *smartphones*.

Nessa nova realidade, os jogos digitais têm ultrapassado as fronteiras do entretenimento virtual, inúmeros estudos de diversas áreas do conhecimento – saúde, publicidade, *marketing*, educadores etc. – aplicam os princípios e a lógica dos *games* nos seus meios corporativos. Tal aplicação é denominada de gamificação e aplicada ao contexto escolar possibilita três formas de abordagens: a produção de videogames pelos próprios estudantes, o *design*, a produção de jogos educacionais e a utilização de videogames comerciais em situações particulares de ensino e aprendizagem.

Para esta dissertação, a abordagem utilizada é a que usa um jogo comercial, o Minecracf, inserido a uma prática pedagógica. Para tanto, foi necessário o contato com o campo de pesquisa denominado de *Game Studies*, formado por pesquisadores de diversas áreas (literatos, programadores, historiadores, cominicólogos, sociólogos...), sendo o jogo comum a todos, no entanto, os interesses e perspectivas são distintas de acordo com o campo de conhecimento.

Uma das possíveis abordagens feita por historiadores é a de uma análise comparativa entre o conhecimento histórico escolar e as representações históricas as quais os *games* estão inseridos. Da mesma forma que as outras mídias audiovisuais podem ser consideradas construções sobre o passado da Indústria Cultural, também o estudo de suas narrativas e jogabilidade (experiências do jogador) são reconhecidas: a construção dos discursos sobre o

tempo histórico, as representações de seus produtores e consumidores. (BELLO; VASCONCELOS, 2012).

Entretanto, inserir os jogos em sala de aula com o objetivo de estudá-los apenas como mais uma representação histórica, tal como acontece com outras produções audiovisuais (cinema ou desenhos animados), é uma redução da experiência do vídeo game. Nessa perspectiva, são negligenciadas outras experiências mais exclusivas presentes no ato de jogar, entre elas estariam: a espacialização do passado, promovida nos atos de simulação e virtualização tão comuns nos mais diversos jogos eletrônicos; a construção de narrativas e a problematização da temporalidade. (TELLES, 2019).

Desta forma, é possível afirmar que existem diferenças nas abordagens em sala de aula entre as várias produções midiáticas e os jogos digitais/eletrônicos, visto que os *games* têm suas especificidades, os quais exigem estudos e capacitação exclusiva. Assim, cabe ao professor de História buscar um equilíbrio entre as muitas possibilidades, não priorizando apenas um dos elementos possíveis a abordagem histórica e não descuidando do que torna os jogos tão interessantes ao estudante, que é o seu caráter lúdico.

Das várias possibilidades que o estudo dos jogos oferece pode ser destacada a criação de pontes, de *links* entre a História que se ensina na escola e os modos de raciocinar historicamente, por meio das experiências não lineares, em que cada ação representa um resultado inesperado e diferente em cada partida – não muito diferente do que é a interpretação histórica. Além da problematização do tempo, a partir das experiências e familiarização com as noções de tempo sincrônico e diacrônico, da sensação de entrar e agir profundamente na história, de compreendê-la como construção, como um passado visto do presente, reflexo de quem escreve de determinada época, tendo em vista que as ações dos jogos com temáticas históricas, o jogador tenta escrever uma versão diferente da oficial, por ele conhecida (ARRUDA; SIMAN, 2009).

Destaca-se ainda que o *Minecraft* permite o estudante construir a sua própria versão do passado medieval, de forma conjunta e/ou individual, e de outros pressupostos do conhecimento histórico, tais como os conceitos de simultaneidade, paralelismos, anacronismos, narrativa histórica, sujeito histórico, entre outros.

1.2 A Idade Média e a cultura de massa

A Idade Média é representada na sociedade ocidental por meio das diversas das produções midiáticas, um exemplo recente do sucesso e encantamento do público em geral com

a temática medieval foi a série *Game of Thrones*, produzida pela emissora norte americana HBO, inspirada nas obras do escritor George R. R. Martin e adaptada a um programa de televisão pelos roteiristas David Benioff e D. B. Weiss.

Sendo exibida ao longo de nove anos, com estreia da primeira temporada em abril de 2011, só foi concluída em maio de 2019, a série *Game of Thrones* conquistou fãs em todo mundo. E apesar de ser distribuída por canal fechado de televisão, foi consumida por um público maior, tanto em seu país de origem, Estados Unidos, quanto nos demais, por meio da prática dos *downloads* ilegais e do compartilhamento informal dos internautas.

O sucesso da referida obra foi destacado por vários meios de comunicação, entre eles, o site UOL de 14 de abril de 2019 com a matéria intitulada: "*Game of Thrones*", a série de todos os superlativos, a qual mostrou os números dos recordes de audiência em 186 países, e classificou a mesma como: "*a mais cara, a mais vista, a mais pirateada, a mais premiada*". Ainda foi ressaltada a influência do seriado em diversas atividades, como o aumento do turismo nos países onde foram feitas suas filmagens, e como os nomes de seus principais personagens ficaram na moda. Segundo o noticiado pelo site da revista VEJA, em 17 de abril de 2019, na estreia da oitava temporada a audiência pirateada foi três vezes maior que a regular nos Estados Unidos, os *downloads* ilegais chegaram a 54 milhões, sendo o triplo da audiência legal. A mesma situação ocorreu em outros países, a Índia registrou 9,5 milhões de episódios pirateados, seguida pela China com 5,2 milhões.

É inegável que *Game of Thrones* seja um sucesso atual, entretanto, a temática medieval está presente na cultura de massas desde o início do século XX, mais precisamente após 1920, em que as novas mídias prolongam a visão romântica da Idade Média, e Hollywood se apropria da herança cultural europeia, retratando-a por meio de cenários colossais, da abundância de figurinos, da beleza e do luxo das vestes, sem preocupar-se, porém, com a verossimilhança histórica e sem hesitar em jogar abertamente com o anacronismo (LE GOFF e SCHMITT, 2017). *Robin Wood* (1922), *Cid* (1960), *As Cruzadas* (1935), *Os cavaleiros da Távola Redonda* (1954), *A Coroa e a espada* (1955), *O Nome da Rosa* (1986), *Coração Valente* (1995) são algumas das superproduções medievais hollywoodianas do século passado.

Nas duas primeiras décadas do século XXI a Idade Média outra vez se faz presente nas produções audiovisuais – consumidas por um público amplo e bem diverso – como as adaptações literárias para o cinema da trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001-2003), entre um vastíssimo acervo, incluindo novelas, seriados, etc.

Um diferencial de *Game of Thrones* das demais produções acima mencionadas foi a interação do seu público nas redes sociais, não sendo tal fato exclusivo dessa série, mas uma tendência das diversas produções midiáticas contemporâneas, em que os fãs comunicam-se entre si e com os produtores, comentando e emitindo opiniões a cada episódio, os produtores por sua vez, algumas vezes, até adaptam roteiros de acordo com a recepção e expectativas dos seus telespectadores. Esse fenômeno cultural contemporâneo é resultado das convergências e fusões das telecomunicações com a informática, e dessas a indústria do entretenimento, processo esse iniciado na segunda metade da década de 1970, quando foram multiplicadas e prolongadas as capacidades dos *media* digitais tradicionais (satélites, cabos, fibras ópticas) criando novas tecnologias, na maioria das vezes híbridas (computadores, celulares, TV digital etc.) (LEMOS, 2015).

A contemporaneidade, portanto, é marcada por essa nova ambiência social em que, há décadas já existe nos países ocidentais uma indústria cultural massificada, que alcançou o grande público por meio da rádio, do cinema, da televisão, entre outros canais. Assim, o que caracteriza o atual momento é a velocidade de propagação e interação entre seus consumidores conectados à Internet. Nesse sentido, além de impactar a produção dos audiovisuais, que se utilizam de vários recursos – computação gráfica, por exemplo – as novas tecnologias potencializam as trocas de informações, alcançam um público cada vez mais amplo, estreitam as fronteiras geográficas e culturais, e afetam a percepção individual e coletiva da vida social contemporânea.

Essas novas possibilidades da microeletrônica e do desenvolvimento de redes de comunicação afetam as mais variadas atividades e campos de atuação do homem em sociedade, inclusive a relação com o seu passado e, no caso específico, com a Idade Média. É fato que a temática medieval tenha atraído a atenção da indústria cultural nos últimos anos, mas a curiosidade por essa época já existe há bastante tempo, despertada no grande público por meio de múltiplos produtos culturais: livros, canções, fotonovelas, estórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro, e recentemente os jogos digitais.

Porém, as referidas produções não fazem uma abordagem histórica do período histórico europeu, situado entre os séculos V e XV, as produções estão inseridas alusões ao que o imaginário ocidental convencionou relacionar ao medievo, com base numa memória social. “A Idade Média não existe, é uma fabricação, uma construção, um mito, quer dizer, um conjunto de representações e imagens em perpétuo movimento, amplamente difundidos na sociedade, de geração em geração” (LE GOFF e SCHMITT, 2017, p.199).

Vale ressaltar que, a Idade Média presente na memória social do Ocidente é a “Idade das Trevas” ou aquela romantizada (dos castelos, cavaleiros, princesas, fadas, floresta encantada...). sendo assim, a imagem preconceituosa referente ao passado medieval foi primeiramente formada pelos renascentistas que a entendiam como um intervalo, um hiato, algo intermediário entre a Antiguidade Clássica e o século XVI, em que renasceria a cultura greco-romana tão estimada por eles. Esse rótulo negativo foi reforçado nos séculos XVII e XVIII pelos iluministas, que consideravam a Idade Média uma época de interrupção do progresso humano, pelos racionalistas que deploravam aquela cultura ligadas aos valores espirituais, pelos protestantes que criticavam a supremacia da Igreja católica, e também pelos burgueses que viam como um momento de pouca atividade comercial.

O Romantismo do século XIX cria uma nova visão do período medieval, em um momento em que a Revolução Francesa e as conquistas napoleônicas irão colocar em questão as identidades nacionais e cada região europeia busca na Idade Média a valorização das suas identidades, no entanto,

Essa Idade Média dos escritores e músicos românticos era tão preconceituosa quanto a dos renascentistas e iluministas. Para estes dois, ela teria sido uma época negra, a ser relegada da memória histórica. Para aqueles, um período esplêndido, um dos grandes momentos da trajetória humana, algo a ser imitado, prolongado. Tal atração fez o romantismo restaurar inúmeros monumentos medievais e construir palácios e igrejas neogóticas, mas inventando detalhes, modificando concepções, criando a sua Idade Média (FRANCO Jr., 2001, p.12)

Tanto a conceituação desvalorizante quanto a veneração romântica da Idade Média são visões redutoras que não correspondem a realidade, mas criaram um imaginário universal sobre tal período a partir das explorações de imagens relacionadas a essa época. Não somente pela indústria cinematográfica mas por vários setores que recuperarão o passado medieval a partir de uma interpretação para usos específicos.

Posto isto, entre os anos de 1920 a 1945, os velhos mitos que exaltam a memória do Sacro Império Romano Germânico foram reatualizados por Hitler. Stálin exuma do passado russo mitos fundadores para galvanizar o patriotismo nacional, e os artistas antifascistas também recuperam a Idade Média com obras denunciam os horrores medievais e o compararam às barbáries cometidas pelos governos de suas épocas (LE GOFF e SCHMITT, 2017).

Na segunda metade do século XX outra Idade Média é apresentada pelos historiadores da chamada Nova História, que baseados numa renovação da História enquanto ciência, emprestam metodologias de outras áreas de conhecimento, obtendo novas problemáticas e

objetos. Assim, surge a Idade Média das profundezas, dos fundamentos, das estruturas, colocando em evidência as sensibilidades coletivas, as mulheres, os marginais. Revisando a Idade Média

os autores da Nova História desembaraçaram-na de todas as escórias, de todos os clichês folclóricos que a haviam desfigurado. [...] No plano cronológico, os românticos haviam valorizado do início ao fim duas rupturas assustadoras: a derrocada da Antiguidade romana sob a vaga das hordas bárbaras vindas das estepes da Ásia Central, e as trevas da noite medieval varridas pela autora da Renascença. [...] trata-se de uma Idade Média muito longa, nascida de uma Antiguidade tardia prolongada até o X, dividida em três sequências temporais: uma Idade Média central, que vai do ano 1000, desembaraçado de seus pretensos terrores, à grande peste de 1348; uma Idade Média tardia, da Guerra dos Cem Anos à Reforma Protestante; por fim, um longuíssimo Outono da Idade Média terminando [...] com a Revolução Francesa e a Revolução Industrial (LE GOFF e SCHMITT, 2017, p. 612)

Apesar de recentemente a historiografia ter dado um grande prestígio a produção medievalística, entendendo que o único referencial possível pra Idade Média é ela própria, que a função do historiador é compreender e não julgar o passado, a imagem negativa da Idade Média não desapareceu, “não é raro encontrarmos pessoas sem conhecimento histórico ainda qualificando de “medieval” algo que elas reprovam” (FRANCO Jr., 2001, p. 13).

Essa permanência no grande público das imagens reducionistas do passado medieval, apesar da revisão feitas pelos profissionais da História enquanto ciência, evidencia que os historiadores não detêm o monopólio sobre a presença do passado no tempo contemporâneo, coexistindo vários passados, e no caso específico, várias imagens relacionadas a essa parte da história europeia.

Com base nos pressupostos da chamada História Cultural é possível entender a variedade e pluralidade de compreensões (ou incompREENsões) das representações do mundo social e natural propostas nas imagens e nos textos. Também identificar o modo como em diferentes lugares e momentos determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler. Sendo representação o instrumento de um conhecimento mediado que faz ver um objeto ausente por meio da sua substituição por uma imagem capaz de o reconstituir em memória e de o figurar tal como ele é, existe, assim, uma diferença entre o que se representa daquilo que é representado (CHARTIER, 2002).

Dessa forma, as dinâmicas da vida social na atualidade requerem por parte dos historiadores um novo olhar sobre as representações e apropriações do passado pelo senso comum. É necessário esclarecer ao grande público as diferenças entre as narrativas midiáticas referentes ao passado da humanidade e a narrativa historiográfica, já que não sabendo

diferenciar memória e História, há o risco do senso comum considerar a memória o discurso legítimo sobre passado que, ao contrário da representação história, é subjetiva e tem compromisso com o afetivo, e não é fundamentada em práticas de caráter científico (exigência de provas e de técnicas de investigação etc.). De acordo com Pierre Nora,

Memória, história: longe de serem sinônimos, tomamos consciência que tudo opõe uma a outra. A memória é viva, sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, suscetível de longas latências e de repentinhas revitalizações. A história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que não existe mais. A memória é um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente; a história, uma representação do passado. Porque é afetiva e mágica, a memória não se acomoda a detalhes que a conformam; ela se alimenta de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a todas as transferências, cenas, censuras ou projeções. A história, porque é operação intelectual e laicizante, demanda análise e discurso crítico (NORA, 1993, p.3)

Levando em consideração que as imagens que temos do passado estão ligadas ao contexto social que vivemos, e que essas imagens fazem parte da memória coletiva, é essencial para o historiador conhecer dos usos da memória, analisar o processo de formação das mesmas pelos meios de comunicação, estudar o contexto de criação dessas formas de entretenimento de massa, a intenção dos criadores, o público-alvo, a ideologia implícita ou explícita contida nessas mais diversas formas de produção cultural. desse modo, o historiador pode vir a ser um intérprete dos equívocos políticos do passado e dos mecanismos de construção das memórias, não se deixando levar pelos rótulos fáceis da banalização ou da sacralização da memória e, a partir da análise histórica, ele pode, inclusive, relativizar as memórias, ou melhor, questionar a função desse passado rememorado (VAINFAS, 2012).

Então, a estrutura de conectividade generalizada, que potencializa a comunicação e agregações em torno de interesses comuns, independente de fronteiras ou demarcações territoriais fixas, pode gerar alguns problemas a sociedade. Haja vista que, o compartilhamento de gostos musicais, esportivos e de uma variedade de bens culturais podem incluir valores nocivos à coletividade, como os de vinculações racistas, criminosas e intolerantes (LEMOS, 2015,). Portanto, é inquestionável a relevância do historiador no atual momento, já que,

De fato, há um privilégio que não pode ser recusado à história, não apenas o de estender a memória coletiva além de toda lembrança afetiva, mas o de corrigir, criticar, e até mesmo desmentir a memória de uma comunidade determinada, quando ela se retrai e se fecha sobre seus sofrimentos próprios a ponto de se tornar cega e surda aos sofrimentos das outras comunidades (RICOEUR, 2017, p. 507)

Logo, o campo de produção historiográfica denominado de história do tempo presente e suas especificidades, que consiste, entre outras, da pluralidade de fontes e procedimentos metodológicos, além da sua diversidade temática, disponibiliza ao historiador os registros iconográficos, estudados não apenas na dimensão estética, a qual estão inseridos, mas também como sistemas de representações sociais.

Consequentemente, o estudo da imagem é colocado nesse contexto, em que a cultura é entendida a partir das relações de poder, e a imagem passa a ser compreendida dentro de determinada realidade como representação. Nesse sentido de representação, as imagens possuem um caráter dialógico com a realidade e possuem uma pluralidade de interpretações, pois a recepção que o público faz dependem de seus contextos, de seus valores, assim, as imagens são ressignificadas, ou seja, ganham interpretações dependendo do público que as observam. Desse modo, autor e o produtor não têm controle total de sua obra,

Ler, olhar ou escutar são, efetivamente, uma série de atitudes intelectuais – longe de submeterem o consumidor à toda-poderosa mensagem ideológica e/ou estética que supostamente o deve modelar – permitem na verdade a reapropriação, o desvio, a desconfiança ou resistência. Esta constatação deve levar a repensar totalmente a relação entre um público designado como popular e os produtos historicamente, diversos (livros e imagens, sermões, discursos, canções, fotonovelas ou emissões de televisão) proposto para o consumo (CHARTIER, 2002, p. 60)

O estudo da cultura visual proporciona uma significativa ampliação no entendimento de nossa realidade, no sentido de olhar além da superficialidade que as variadas produções artísticas parecem ter como, por exemplo, apenas de entretenimento. Como define Knauss (2016) mais do que na história da cultura, na história da imagem, dos acervos, do colecionismo, da cultura visual, é encontrado um universo de interrogação, que permite juntar coisas aparentemente distintas nas tradições.

Desta forma, o estudo das mídias visuais e suas narrativas podem contribuir para o entendimento, por parte do historiador, da construção e reconstrução do imaginário coletivo a respeito do período medieval, que ainda pode se servir do interesse do grande público com o objetivo de estabelecer um diálogo entre a narrativa midiática e a narrativa historiográfica,

Parece conveniente observar, por comparação com as evidências documentais e a análise historiográfica, o quanto de historicidade foi obtido na reconstituição, a maneira pela qual passado e presente dialogam na obra cinematográfica, as razões por que imagens e ações foram selecionadas e ordenadas, sua visibilidade como testemunho indireto de determinado tempo e lugar. [...] A questão, por vezes, não dirá respeito a qual Idade Média está sendo retomada, mas por que está sendo evocada

num momento preciso, como está sendo retratada e que efeitos produz ao ser recebida pelo público (MACEDO e MONGELLI, 2009, p. 47-48)

Nos tempos da cultura de massa, a apropriação da Idade Média por Hollywood foi caracterizada primeiramente pelo anacronismo e pela ignorância a verossimilhança histórica, com obras que celebravam o imperialismo americano e exaltam em plena Guerra Fria os valores da América dominadora e segura de si – o individualismo criador, a fraternidade viril, o impulso conquistador de uma nação jovem e dinâmica, a defesa da liberdade oprimida, o espírito de empreendedorismo, a tolerância religiosa etc. Porém, a temática medieval não se resumiu ao monopólio hollywoodiano, ainda na primeira metade do século XX, produções escandinavas tornam-se obras-primas referentes a esse período sacralizando a imagem de Joana d'Arc, e em 1956 *O sétimo selo*, de Ingmar Bergman, evidencia a obsessão contemporânea com o apocalipse nuclear, por meio de uma visão amarga e desencantada da Cruzada (LE GOF e SCHMITT, 2017).

A partir da década de 1970, o passado medieval ganha novas imagens e novos relatos e enorme popularidade não somente no cinema, mas nas revistas em quadrinhos, nos romances, até mesmo na música e na ópera. Tais obras irão adotar outros gêneros (humorísticos, paródias...), além do fantástico (composto por elementos sobrenaturais, mágicos, animais míticos...), que ambientados na Idade Média projetavam, muitas vezes, dramas contemporâneos (guerras civis, revoluções, complôs, sangrentos golpes de estado etc.). Um diferencial dessas produções culturais nas últimas décadas foi uma maior preocupação com a verdade histórica, busca-se o apoio dos especialistas pra uma ambientação mais próxima possíveis as da época, “e a aparência dos heróis e dos figurinos das obras de ficção, sejam românticas ou cinematográficas, são a réplica exata daquela das personagens das miniaturas medievais” (LE GOFF e SCHMITT, 2017, p. 611).

A memória medieval apropriada pelo senso comum pode ser reveladora dos vestígios daquilo que pertenceu a esse extenso período e, que embora transformados, permanecem na atualidade. Estudar a memória nesse sentido é visualizar o passado no presente, é entender que a memória pode ser a guardiã do passado, a prova irrefutável de “algo que foi”, inclusive aquilo que se pretendeu “fazer esquecer”, de forma voluntária ou não pelos instrumentos clássicos de preservação dos vestígios (RICOEUR, 2017). Assim, os vestígios da Idade Média que permanecem no presente são denominados de reminiscências medievais e podem ser identificados como

as festas, os costumes populares de cunho folclórico que remontam aos séculos anteriores ao XV e que preservam algo ainda do momento em que foram criados, mesmo tendo sofrido acréscimo, adaptações ou alterações no decurso dos séculos. Também constituem reminiscências os monumentos arquitetônicos originados na Idade Média" (MACEDO e MONGELLI, 2009, p.15-16)

Esses resquícios ou reminiscências medievais ao serem apropriados pela literatura e demais produções artísticas, especialmente as audiovisuais, ganham novos significados ao incorporarem muitos estereótipos à Idade Média, e a essas referências Macedo (2009) atribui o termo medievalidade.

Além dos castelos, das florestas, personagens icônicos (Joana d'Arc, Robin Hood, Rei Artur, Francisco de Assis), o mundo maravilhoso medieval faz parte do imaginário ocidental referente à Idade Média. Entende-se por maravilhoso o que diz respeito ao sobrenatural e ao extraordinário, mas a concepção dos homens e mulheres daquele período não é a mesma partilhada atualmente, pois

O maravilhoso é um objeto cultural e psicológico que evolui com o tempo. Ele é, portanto, objeto da história: existe uma cronologia do maravilhoso, do seu lugar e de suas formas na cultura e na sociedade medievais, marcada por fases diferenciadas decorrentes das resistências, dos arcaísmos e da diversidade sociocultural que caracterizam esse tipo de fenômeno e de história (LE GOFF e SCHMITT, 2002, p. 122-123)

Sobre a história e a origem do maravilhoso medieval, que podem ser considerados remiscências e compõem a medievalidade nas produções midiáticas atuais, são provenientes de três períodos. O primeiro, durante a Alta Idade Média, caracterizado pela luta contra o paganismo e as superstições populares, em que são valorizados os milagres dos santos; o segundo (séculos XI ao XIII) marcado pelo florescimento e acolhimento do folclore rural, em razão do esforço científico e literário visando ampliar os domínios do saber, é na passagem do século XII ao XIII que entra em cena o sistema medieval do extraordinário, discernindo entre o miraculoso de origem divina e o mágico de natureza diabólica; o terceiro, nos séculos XIV e XV produz-se uma estetização do maravilhoso, afirmando-se os seus encantos artísticos e descriptivos, em que o maravilhoso se torna mais literário do que religioso.

As fontes do maravilhoso medieval são diversas, anteriores a Cristandade, que as acolhem, aprisionando-as e cristianizando-as em intensidades variadas. Da Antiguidade foram recuperados personagens mitológicos como Vulcano, Minerva, Vênus e as Parcas, monumentos como as Sete Maravilhas do mundo, seres imaginários como as sereias, e personagens históricos

se tornaram lendários, como Alexandre, que nas obras medievais aparecem como autor de proezas extraordinárias e explorador das Índias e dos mistérios dos mares e dos céus.

Além disso, do maravilhoso bíblico foram incorporados o Paraíso, a arca de Noé, torre de Babel, passagem do Mar Vermelho, monstros marinhos como Leviatã, a baleia que engoliu Jonas sem devorá-lo, o Apocalipse (os anjos com suas trombetas escatológicas, os cavaleiros catastróficos, o Anticristo e a Jerusalém celestial).

O paganismo bárbaro também vai ser outra fonte do maravilhoso – principalmente as mitologias germânica, escandinava e céltica – com seus gigantes, anões, seres encantados como elfos e duendes, com seus objetos mágicos como o anel que torna seus usuários invisíveis, as espadas ornadas, as bebidas mágicas, floresta encantada etc. sendo assim, as maravilhas da Terra Santa que atraíam os peregrinos e cruzados cristãos não se restringiam à Jerusalém celeste e ao Santo Sepulcro, mas abrangiam todo o Oriente Próximo, designado pelos ocidentais com um termo que exprime seu caráter maravilhoso: o além-mar, perigoso e fascinante, com seus dragões e monstros antropofágicos (LE GOFF e SCHMITT, 2017).

Diante de uma realidade de violência, penúria e repressão eclesiástica, o maravilhoso tinha função compensatória, em que havia abundância alimentar e permissividade, enquanto a nudez e a liberdade sexual são ostentadas, era um mundo às avessas concebido para substituir o mundo feudal injusto e repressivo. Além da contestação à ideologia cristã, o maravilhoso medieval exerce a função de realização, e não de evasão, “amplia a realidade vista e conhecida até as fronteiras do universo e da alma humana, consolando de suas frustrações a criatura decaída pelo Pecado Original, o cristão medieval, a quem entreabre uma janela para os segredos de Deus e da Criação” (LE GOFF e SCHMITT , 2017, p.136).

Um olhar mais profundo as origens e as fontes do maravilhoso possibilita a observação da medievalidade (ambientação medieval com traços contemporâneos) presente nas produções midiáticas, e ainda perceber como essas representações distanciam-se da historicidade, já que

diferentemente das “reminiscências”, que de alguma forma preservam algo da realidade histórica da Europa medieval, defrontamo-nos com uma das manifestações mais tangíveis da “medievalidade”, em que a Idade Média aparece apenas como referência, e por vezes uma referência fugidia, estereotipada. Assim, certos índices de historicidade estarão presentes em obras lúdicas, obras artísticas ou técnicas de recriação histórica (na reconstituição erudita do canto gregoriano ou das cantigas dos trovadores ou nas atividade de recriação históricas de torneios, feiras, festas, cutelaria ou culinária “medieval”), mas a Idade Média poderá via a ser uma realidade muito mais imprecisa na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação de massa e pela indústria cultural (MACEDO e MONGELLI, 2009, p. 16-17)

1.3 A Idade Média na Educação Básica

A contextualização da Idade Média na Educação Básica é marcada, pelo menos, por duas questões: a primeira é a controversa relação entre os educadores no que se refere a tal temática, como pode ser observada nas discussões propostas pela BNCC (Base Nacional Curricular Comum), entre 2015 e 2017. A segunda diz respeito a um dos maiores desafios aos profissionais da educação na atualidade, que é a relação entre escola e cultura massificada, sendo que

Uma das maiores ingenuidade dos educadores contemporâneos é a crença de que a escola pode ser contrapor à mídia e à indústria cultural (até porque a relação de poder entre ambas é desigual, em prejuízo da escola). Apesar disso, a cultura escolar pode desempenhar, sob certas circunstâncias e dentro dos limites, o papel de um importante polo gerador de debates e pensamento crítico sobre os efeitos da mídia e da massificação cultural. Ou seja, mesmo em um tempo em que a relação entre a consciência e o ser social é marcada pela presença forte da mídia massificada, dominada por grandes corporações capitalistas multinacionais, outras experiências culturais e sociabilidades mais tradicionais ainda são atuantes, tais como a própria escola, grupos políticos, família, igrejas, grupos profissionais, vizinhança, mídias locais e alternativas. (NAPOLITANO, 2010, p. 83 , apud PINSKY, 2010)

De maneira mais específica, o debate entre os educadores envolve as propostas que pretendem restringir o medievo na educação escolar, à crítica ao eurocentrismo presente em algumas abordagens, contrapondo-se as que defendem a inserção da Idade Média numa perspectiva não eurocêntrica, e que buscam alternativas que contemplam as conexões e/ou confrontos entre os espaços europeu, americano e africano.

Quanto ao papel da escola nesse mundo massificado – que tem um fascínio por uma Idade Média dos magos e fadas, duendes e elfos, dragões, cavaleiros errantes – é necessário encontrar formas de diálogo entre as narrativas midiáticas e as historiográficas, ampliando o uso por parte dos estudantes desse produto cultural, entendido, desta forma, não apenas como uma criação ficcional, ligada à imaginação e ao divertimento, mas como documento histórico.

Apesar das pesquisas desde o início do século XX, indicarem uma renovação conceitual e temática dos estudos medievais e do esforço de alguns profissionais por uma produção didática crítica ao teor conservador, de acordo com Rivair Macedo

A Idade Média ensinada na escola, todavia, não é a Idade Média dos pesquisadores. Nesse caso, a função social da História tem estatuto diferente do conhecimento erudito e acadêmico, continuando a estar ligado à constituição da memória da nação, do Estado moderno e da supremacia ocidental no mundo. Seu objetivo último é demonstrar as razões (explícitas ou implícitas) pelas quais os sucessores dos “bárbaros” que saquearam o Império Romano no século V (ou seja, a maior unidade

política constituída até aquele momento) viessem a se tornar, mil anos depois, “os descobridores” e “conquistadores” da África, do Extremo Oriente e da América (MACEDO, 2003, p.112, apud KARNAL, 2003) .

Por bastante tempo, as abordagens que envolvem a temática medieval estiveram ligadas à evolução das formas de governo, à configuração de grupos sociais, com particular ênfase nas relações de dominação entre senhores feudais e camponenses, ou então, na formação e decadência do feudalismo e a germinação do capitalismo moderno. Nos livros didáticos, nessa perspectiva, predominavam a caracterização de tratados, conflitos diplomáticos e batalhas, ou seja, os marcos temporais tradicionais da história política. Preponderando ainda, uma visão mecanicista e maniqueísta, em que aparecem o “rei” sempre fraco e os “senhores feudais”, fortes, sendo que a partir da união entre a burguesia a figura do rei isso é alterado. Na relação de dominação entre senhores e camponeses, ambos os grupos parecem compactos e claramente definidos, os senhores como arrogantes e opressores, os camponeses (às vezes confundidos pura e simplesmente com servos) como oprimidos, passivos, inermes e inertes (MACEDO, 2003, p. 112 , apud KARNAL , 2003).

Um dos principais avanços aos estudos medievais no Brasil ocorre a partir da perspectiva apresentada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), que não priorizando o tratamento cronológico dos eventos situados entre os séculos V e XV da História Europeia. Mas, propõem a apreensão da realidade social com base nas múltiplas dimensões temporais, na diversidade étnica e cultural, em que os eventos e os sujeitos históricos encontram-se em contextos variados, subordinados a pressupostos pedagógicos e conceitos muito abrangentes.

Assim, novas possibilidades surgem, rompendo-se a perspectiva que colocava a Idade Média correspondendo as origens da Europa, e essa por sua vez como modelo de civilização universal. A partir das grandes navegações tenta impor sua hegemonia às diversas culturas, contrariando tal perspectiva e tirando a Europa do centro da história, os estudos medievais possibilitam a compreensão das características herdadas, da parte do ser e do pensar da sociedade brasileira, a partir da compreensão da formação dos povos ibéricos, contrastando assim com a vertente que restringia os estudos a parte ocidental (França, Inglaterra, Alemanha, Itália), tomando dessa forma, a Península Ibérica como núcleo gerador de formação de consciência histórica e identidades coletivas na América Latina.

Repensar, portanto, o ensino da Idade Média no Brasil implica compreender o papel desempenhado por grupos de diferentes etnias no processo de formação medieval da Península Ibérica e como isso poderá nos levar a compreender traços da colonização ibérica posterior e da constituição de identidades coletivas na América Latina, inclusive no Brasil. Isso estaria em

conformidade aos PCNs com relação à questão da construção das identidades e alteridades em outras temporalidades.

Nesse sentido, a renovação dos estudos medievais também está relacionada às propostas que pensem nos estereótipos criados sobre o medievo, nas possibilidades de referências não preconceituosas ao Islã, ou a temas que se limitam a guerra, peste e violência. E que vão além das noções apresentadas pelos iluministas como período obscuro, mas que mostrem formação das universidades, de filosofia e literatura do período etc.

Outro ponto de vista interessante é o que busca refletir a atualidade do legado cultural da Idade Média afastando-se, desta forma, do exclusivismo político. No aspecto cultural, e mais especificamente, aos comportamentos e atitudes mentais coletivos da sociedade brasileira, existe uma historicidade, com raízes no medievo, tais como algumas concepções afetivas (amor e amizade), padrões de conduta (honra e fidelidade), entre outros. Considerando ainda que, além da busca em estabelecer semelhanças e identidades com o presente, a História também objetiva

O confronto com as diferenças e a diversidade dos modos de vida dos seres humanos ao longo de outros períodos da História, em outras civilizações ou regiões culturais, pode nos revelar nossa própria originalidade, e nos capacitar melhor a ver o lugar que ocupamos na história da humanidade. Confrontados com as diferenças e com a diversidade nos modos de vidas das pessoas de outros tempos e lugares, teríamos como discernir melhor nossa própria originalidade, e perceber melhor nossa própria posição o processo histórico universal (MACEDO, 2003, p. 118 e 119, apud KARNAL, 2003)

Nesse sentido, a defesa da inclusão do medievo no currículo obrigatório da Educação Básica é relevante, não somente pela perspectiva identitária das raízes medievais-ocidentais no Brasil, mas também pelo viés da identidade pela alteridade, já que a pluralidade cultural do referido período assim como a distância tempo-espacó proporcionariam a aprendizagem dos conceitos históricos por meio do estranhamento, e como consequência a construção de relações de pertencimento. Portanto, por meio da observação das diferenças – e não apenas da busca pelas raízes – o passado pode nos revelar nossas identidades, “no espetáculo dessa diferença, o brilhar repentino de uma identidade impossível de ser encontrada. Não mais uma gênese, mas o deciframento do que somos à luz do que não somos mais” (NORA, 1993, p.14).

Repensar, portanto, o universo medieval em sala de aula implica romper antigos paradigmas que colocavam a Europa vista de cima e do centro do mundo e da História, que visava valorizar a República ao compará-la à anarquia feudal, ou ainda valorizar as identidades supranacionais de fundo cristão, que considerava a Europa modelo a ser seguido pelo restante

do mundo. Numa nova perspectiva a herança europeia bastante valorizada seria a capacidade de abrir-se ao outro, como fez com os gregos, e não querer um mundo à sua imagem, como ocorreu nos projetos imperialistas (MACEDO, 2003, p. 114, apud KARNAL, 2003).

Quanto às controvérsias nos debates da BNCC, de acordo com alguns especialistas foram válidas as críticas propostas na primeira versão em dezembro de 2015, que buscou romper com a narrativa histórica de viés eurocêntrico e retirar a história indígena e afro-brasileira das margens da História escolar. No entanto, ao privilegiar os processos da modernidade em detrimento aos processos anteriores aos séculos XV e XVI e excluir outras temporalidades, restringindo os conteúdos tanto do medievo quanto da Antiguidade, levaria a uma visão reducionista, inclusive da História da África em oposição, inclusive com uma atual historiografia internacional notadamente ligada ao tema do tráfico de escravizados.

A segunda versão da BNCC foi duramente criticada por muitos profissionais ao privilegiar uma visão conservadora, além de manter alguns estereótipos e preconceitos, inclusive relativo à Idade Média, permanecendo visões iluministas. Já a terceira versão, apesar de estabelecer uma proposta conteudista, demonstrou como a Idade Média pode ser pensada como conteúdo crítico a monocultura do saber, e que pode ser trabalhada em sala de aula em diálogo, e não como oposição com os estudos africanistas e indigenistas.

Além da perspectiva identitária pela busca das raízes e pela alteridade, o uso da Idade Média no ensino de História se justificaria na demonstração ao público não acadêmico dos usos do passado, a partir do interesse e popularização das representações medievais. E, assim contribuir para a construção do pensar historicamente dos estudantes a partir da análise das inúmeras narrativas presentes nos mais diversos produtos culturais.

Por isso, a inclusão no contexto escolar dos jogos com temáticas relacionadas ao medievo está de acordo com uma aprendizagem que busca abolir a oposição entre ciência e senso comum, que procura articular as experiências vividas pelo estudante com o conhecimento acumulado e sistematizado por métodos científicos, seguindo assim

As novas interpretações sobre a aprendizagem conceitual e a importância das interferências sociais e culturais nesse processo erigiram o aluno ou o aprendiz e seu *conhecimento prévio* como condição necessária para a construção de novos significados e esquemas. [...] No que se refere ao conhecimento histórico, essa posição torna-se ainda mais relevante, levando em conta as experiências históricas vividas pelos alunos e as apreensões da história apresentada pela mídia – cinema e televisão, em particular – por parte das crianças e dos jovens, em seu cotidiano (BITTENCOURT, 2009, p. 189)

Portanto, ao invés de excluir do processo educativo as narrativas sobre o passado inseridas nos jogos digitais, mais interessante seria trazê-las a aula, comparando-as com a narrativa histórica, desenvolvendo assim no estudante a habilidade interpretativa ao problematizar, analisar e criticar diferentes linguagens, levando-o a questionar as próprias visões do passado, a partir do contato com outras narrativas, como também aproximar as experiências adquiridas no ato de jogar e os modos de pensar historicamente.

SEÇÃO II

O MINECRAFT EM SALA DE AULA: O JOGO COMO RECURSO METODOLÓGICO

Desde o começo de minha experiência como professora percebi o interesse, a curiosidade e até de certa forma o encantamento de alguns estudantes pela História, despertos pelos jogos que envolvem diversas temáticas (mitologia grega, guerras mundiais, etc.). Em 2017 ao trabalhar o assunto Idade Média em uma turma do 7º Ano, mostrei a turma uma imagem de um feudo presente no livro didático e perguntei se já tinham visto algo parecido em algum filme ou desenho animado, a resposta foi unânime: no Minecraft! A partir desse momento, começaram a me relatar tudo o que gostavam de fazer no jogo, como construir vilarejos, castelos, simular batalhas de cavaleiros, etc, e também me fizeram inúmeras perguntas sobre esse período histórico.

Ainda foi proposto pelos próprios alunos se eles poderiam usar o laboratório de informática da escola para que construíssem os próprios mundos medievais durante as aulas. Concordei na ocasião que ao final das aulas sobre a temática medieval que teriam uma aula em que poderiam jogar, mas isso não ocorreu devido ao problema técnico no laboratório da escola, e ao saberem do problema. Novamente os próprios alunos propuseram a solução, que seria o uso dos celulares com os quais estavam inclusive mais familiarizados em jogar, igualmente não foi possível realizar a atividade devido à interpretação por parte de uma das supervisoras sobre a lei estadual, que proíbe o uso de telefones ou qualquer dispositivo eletrônico em sala de aula, essa situação por sua vez foi reconhecida posteriormente pela própria supervisora como um erro, já que a lei ampara o uso com fins pedagógicos.

A partir do que acima foi relatado surgiu meu interesse em estudar metodologias que incluíssem os jogos digitais na minha prática docente, busquei assim caminhos os quais me levassem a valorizar o interesse dos alunos pela História despertado pelos *games*. Uma das possibilidades encontradas foi o estabelecimento de um diálogo entre conhecimento histórico escolar com as apreensões da História apresentada nos jogos, de acordo assim com pesquisas que partem

do conhecimento vivido, denominado também de senso comum, para que se possam situar as problemáticas enfrentadas na vida em sociedade, no mundo do trabalho e nas relações de convívio e se efetivem aprendizagens provenientes do conhecimento acumulado e sistematizado por métodos científicos (BITTENCOUT, 2009, p.190)

Nesse sentido, foi pensada uma estratégia de ensino em que pudessem interagir essas duas formas de conhecimento. Para tanto, foram relevantes as contribuições Vygotsky (apud

MOREIRA, 2019, p.186) e sua teoria da mediação, segundo a qual o aprendizado acontece a partir da interação entre os conceitos: espontâneo (noções provenientes do senso comum) e o científico.

Na perspectiva vygotskyana, portanto, as duas formas de conhecimento não se contrapõem, mas podem interferir mutuamente no processo de desenvolvimento cognitivo, sendo o professor um mediador entre os alunos e os conteúdos/habilidades, um facilitador no processo de construção do conhecimento histórico, levando em consideração as noções históricas que os alunos já trazem, aprendidas tanto no espaço escolar como em outros espaços e meios (círculo familiar, clubes, igrejas e mídias em geral). Isso faz com que os conhecimentos prévios sejam relacionados com os saberes escolares, desta forma, o ensino ocorre a partir de um diálogo, quando aluno e professor compartilham significados (MOREIRA, 2019, p. 11).

Com base nessa interação proposta na teoria de Vygotsky y (apud MOREIRA, 2019, p.107) seguindo a metodologia conceitual do ensino de História, em que os conceitos são utilizados como meio de problematizar os conteúdos, buscando assim romper com a tradição da narrativa linear e ainda provocar atividade historiadora nos alunos, foi desenvolvida uma sequência didática a qual o *Minecraft* foi inserido. Assim, a inclusão de uma metodologia que utilize jogos em sala de aula atente algumas das perspectivas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o planejamento da sequência buscou desta forma atender as necessidades, mas de acordo com as especificidades do público-alvo, por isso o tema referente ao período medieval que na base está contemplado no 6º Ano foi adaptado ao 7º Ano, pois a execução das propostas planejadas aconteceram no ano de 2019, quando a escola ainda não havia feito seu plano de ensino com base na nova BNCC.

Dessa maneira, o uso do jogo Minecraft foi incluído durante o processo de ensino como de dever de casa, a proposta aos estudantes foi que construíssem ao longo das aulas seu próprio mundo medieval. Após a conclusão, levariam os celulares para sala de aula, com o objetivo de compartilhar as suas versões da Idade Média com os colegas e a professora, tendo por principal proposta a identificação das diferenças entre as suas versões e a dos historiadores.

Vale destacar que o uso de celulares e não os de computadores ou consoles reflete a condição sócio-econômica dos estudantes, que têm acesso aos jogos digitais, aplicativos e plataformas digitais quase que exclusivamente pelos *smartphones*. Por isso, as facilidades encontradas na aplicação do dever de casa utilizando o Minecraft deu-se pelo fato da facilidade que esse público tem em conseguir as versões falsificadas desse jogo, podendo ser passados de um celular para o outro, sem o uso de Internet e não sendo também necessário o uso para

execução do jogo. Desta forma, é possível perceber que mesmo os grupos sociais com baixo poder aquisitivo consomem os produtos da indústria dos *games* destinados a essa faixa etária.

Uma das dificuldades encontradas foi a que nem todos os estudantes tinham o próprio celular, na turma do 7º Ano D, escolhida para a análise e prática deste trabalho continha 26 alunos e desses só 11 tinham celulares próprios, os demais usavam os celulares dos pais ou irmãos mais velhos e só podiam construir as suas versões da Idade Média nos fins de semana ou quando os pais chegavam do trabalho. Vale ressaltar que a construção de castelos, plantações, igrejas e outros elementos que fariam parte de cada mundo leva certo tempo, inclusive, pelos jogadores mais hábeis, por isso a atividade foi desenvolvida ao longo de todas as aulas dedicadas aos estudos medievais.

Outro problema foi a resistência de alguns pais quanto ao uso do celular como parte das atividades escolares, muitos desconfiavam que os filhos estavam apenas “brincando e não aprendendo”, uma das mães também me procurou e pediu para eu aplicar outro dever de casa, porque considerou o uso do celular inadequado a idade da filha.

Como colocado acima, o jogo Minecraft fez parte de um processo, que primeiramente levou os estudantes conhecerem os conceitos e os conteúdos relacionados ao conhecimento histórico escolar alusivos à Idade Média, para que pudessem relacionar e comparar essa forma de saber às representações sobre o referido período histórico presentes no jogo. Para tanto, a professora explicou que principal objetivo do dever de casa usando o Minecraft, era que construíssem o próprio mundo medieval e que no dia da exposição, em que levariam os celulares para sala de aula, iriam explicar as semelhanças e diferenças entre a “Idade Média do *Minecraft* e a Idade Média estudada pelos historiadores”, identificadas por eles durante os estudos e na experiência ao jogarem. No decorrer das aulas, algumas questões eram direcionadas pela professora, por exemplo, na aula sobre a alimentação das pessoas durante o período medieval era feita a comparação entre o que os europeus comiam na Idade Média e as opções de plantio e alimentos disponibilizadas no jogo.

Antes da exposição da sequência didática ou conjunto de aulas é importante esclarecer que essa por sua vez estava inserida dentro dos conteúdos do plano de ensino do 7º ano de 2019, sendo destacadas pela professora apenas as aulas estivessem vinculadas à atividade final com o uso do jogo Minecraft, aulas que articulassesem os conhecimentos ligados à temática medieval com o objetivo final, sendo esse a construção do seu próprio mundo medieval, a instrumentalização, a capacitação na comparação e identificação das diferenças entre a representação do medievo no jogo do conhecimento da História enquanto ciência.

Sendo assim, a construção dos mundos medievais pelos estudantes ocorreu praticamente durante o ano letivo de 2019, destaca-se ainda que o fato de não ser estipulado um tempo limite, sobretudo apenas combinado que construíssem e que seriam avisados quando iriam poder expor, fizeram com que eles se sentirem livres, não retirando dessa forma uma especificidade do ato de jogar: a liberdade, assim como seu caráter lúdico. Por essa razão, os estudantes puderam associar o jogo mais com uma brincadeira e não um dever de casa, ainda foi estimulada uma disputa e criatividade entre eles, pois foi combinado que as melhores versões seriam escolhidos para a exposição na amostra pedagógica a qual acontece todos os anos, no final do ano letivo, dentro do projeto interdisciplinar chamado: FestForte, na escola Igarapé da Fortaleza.

Desta forma, antes da aplicação das aulas em destaque os alunos estudaram: o conceito de feudalismo, as características da sociedade de ordens ou estamental, da economia agrária e de descentralização política. No decorrer dos estudos, eles fizeram a comparação de narrativas sobre o medievo da visão renascentista e a visão romântica sobre tal período. Para tanto, tiveram que primeiramente estudar o Renascimento Cultural e, para finalizar a sequência, durante os estudos de um dos últimos conteúdos do ano letivo referentes aos povos indígenas e sua alimentação novamente os estudos medievais estiveram presentes nas atividades dos alunos, que fizeram uma comparação entre os seus hábitos alimentares, com as dos povos indígenas brasileiros e as dos povos europeus que viveram durante a Idade Média.

Como exposto acima, o uso do jogo Minecraft ocorreu ao longo do ano letivo de 2019. Os alunos não tiveram pressa em construir seus mundos, à medida do andamento do processo iam esclarecendo suas dúvidas, despertando curiosidades e, principalmente, a criatividade sobre o mundo medieval. Assim, a exposição dos mundos em sala de aula aconteceu em duas aulas e também na amostra pedagógica no final do ano letivo, em que as atividades relacionadas aos jogos e demais atividades feitas no decorrer do ano foram expostas à comunidade escolar (professores, pais, colegas de outras turmas etc.).

2.1 – Sequência didática – conjuntos de aulas articuladas à temática medieval e ao uso do jogo *Minecraft*

Componente Curricular: História **Ano:** 7º **Bimestre:** 1º

Título: Conhecendo a Idade Média

Relevância para a aprendizagem

O conjunto de aulas teve como objetivo ajudar o estudante a compreender o que foi o período histórico denominado de Idade Média, levando-o a refletir sobre as diferenças entre o conhecimento do passado com base na ciência histórica escolar, das representações sobre o passado presente nos diversos produtos culturais e, mais especificamente, sobre as representações dos elementos medievais no jogo Minecraft. Além disso, buscou-se fazer com que o estudante utilizasse as tecnologias digitais de informações e comunicação de forma crítica e significativa de acordo com o previsto nova BNCC, levando-o a conhecer e valorizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital, relacionados ao período medieval, contribuindo assim para a construção de sua identidade.

Esse conjunto de aulas, ou também chamada de sequência didática, trata-se, portanto, de um estudo do passado medieval a partir da apreensão das múltiplas dimensões temporais e da diversidade étnica e cultural. Em uma perspectiva identitária, não apenas de buscas por raízes medievais/ocidentais, sobretudo na construção de relações de pertencimento do estudante com base no estranhamento, em que o passado estranho e distante é inserido como parte necessária à aprendizagem dos conceitos históricos, com vistas a construção da alteridade.

2.2 – Organização sequência em das partes (etapas)

A organização das partes se deu por meio de sub-temas ligados ao tema geral *Idade Média*, sendo esses por sua vez: *quando aconteceu a Idade Média, onde aconteceu a Idade Média, a Idade Média que você conhece: um mundo de magia!, a comida na sociedade medieval, a Idade Média segundo os renascentistas: a Idade das Trevas*, o penúltimo momento denominado de *Jogar e aprender – o Minecraft e a versão medieval de cada um*, o qual os estudantes levaram celulares para a sala de aula e mostraram para professora e colegas as suas versões do medievo construídas no ambiente virtual do jogo.

A última etapa de aprendizado referente à Idade Média ocorreu quando decidi retomar a temática medieval. Após as aulas sobre os povos indígenas brasileiros, ao comparar a base alimentar desses com a dos povos europeus durante o período medieval, levando os estudantes a refletirem sobre a sua base alimentar e a verificarem se essa por sua vez está mais relacionada a dos indígenas ou a dos europeus. Essa etapa foi denominada de *Hábitos alimentares e raízes identitárias*.

Objetivos de aprendizagem foram:

- Ampliar o conhecimento a respeito do período histórico denominado de Idade Média;
- Utilizar as linguagens das tecnologias digitais de informação e comunicação no desenvolvimento do raciocínio espaço-temporal relacionados à localização, à distância, à direção, à duração, à simultaneidade, à sucessão, ao ritmo e à conexão;
- Compreender a si e ao outro (europeu medieval) como identidades diferentes;
- Construir as relações de pertencimento ao identificar a distância temporal/geográfica entre o seu lugar e a Europa no período medieval;

2.2.1 – Primeira etapa: Quando aconteceu a Idade Média

Duração: 2 aulas de aproximadamente 50 minutos

Conhecimentos antecedentes (o que os alunos estudaram previamente): compreensão da participação dos povos germânicos no processo de desintegração do mundo romano e a formação do processo de ruralização, que culminou com o feudalismo. Além disso, debruçou-se sobre as características da sociedade de ordens ou estamental; da economia agrária e de descentralização política.

Habilidades	Conteúdos
<ul style="list-style-type: none"> • Compreender as diferentes formas das noção de tempo e de periodização dos processos históricos. • Conhecer a periodização clássica da história europeia e as críticas relacionadas a esse período. • Identificar os marcos históricos que são referências na periodização da Idade Média. 	<ul style="list-style-type: none"> • História Medieval. • Periodização clássica da história europeia (Idade Antiga, Idade Média, Idade Média e Idade Contemporânea). • Alta e a Baixa Idade Média.

Aula 1 – A história de cada um

Duração: aproximadamente 50 minutos

Procedimentos metodológicos: por meio de uma aula expositiva dialogada foi proposto aos alunos que fizessem uma linha do tempo de suas vidas, destacando-se os acontecimentos que eles consideravam mais importantes, que mais marcaram em suas vida. Após cada um realizar em uma folha A4 a linha do tempo individual, no verso da folha copiaram a linha do

tempo da história europeia com a divisão clássica dos períodos (Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna e Contemporânea).

Quando todos terminaram de confeccionar a linha do tempo, a turma foi organizada em círculo (roda de conversa), sendo que cada aluno compartilhou a sua história de vida a partir da linha do tempo que construíram, o objetivo era que percebessem que assim como alguns fatos marcantes de suas vidas coincidiam (como primeiro dia de aula), outros eram completamente diferentes. Foi explicado então que, assim como a linha do tempo da vida de cada um é única, a história e a linha do tempo de cada sociedade também as são. Desta forma, apresentei as críticas referentes a divisão clássica da história europeia – a quadripartite – e que essa visão estava relacionada apenas à história dos europeus ocidentais, em contrapartida as outras sociedades os quais tinham a sua própria forma de contar o tempo e dividir a sua história.

Recursos/materiais utilizados: lousa, caneta de lousa, canetinhas, giz de cera, lápis de cor, folha de papel A4, cola e rôlo de papel higiênico.

Aula 2: A Alta e a Baixa Idade Média

Duração: aproximadamente 50 minutos

Procedimentos metodológicos: por meio do método de trabalho em grupo foi confeccionada uma linha do tempo gigante da Idade Média, a partir da colagem de várias folhas de papel A4, destacou-se na mesma folha vários marcos históricos situados entre os anos de 476 d.C e 1453 d.C.

A turma foi dividida em dois grandes grupos que pesquisaram e recortaram dos livros didáticos dos anos anteriores (que não iam ser mais utilizados e foram doados pela biblioteca da escola), eram imagens de acontecimentos cujas datas estavam inseridas entre a queda do Império Romano do Ocidente e a tomada de Constantinopla. Assim, a linha do tempo foi dividida em duas partes Alta Idade Média e Baixa Idade Média ficando cada grupo responsável por uma parte, foi ainda realizado uma disputa entre os grupos que tinha como principal objetivo encontrar o máximo possível de acontecimentos e colar na ordem cronológico no menor tempo possível.

Recursos/materiais utilizados: folhas de papel A4, cola, tesoura, livros didáticos, canetinhas, lousa, caneta de lousa etc.

Aferição da aprendizagem

A avaliação da aprendizagem dessas duas aulas ocorreu com base na verificação na compreensão da problematização do tempo individual e coletivo. Além, do conhecimento dos fatos históricos relativos à Idade Média, especialmente, seus marcos inicial e final.

2.2.2 – Segunda etapa: onde aconteceu a Idade Média

Duração: 1 aula de aproximadamente 50 minutos

Conhecimentos anteriores: compreensão dos conceitos de feudalismo e da periodização relacionadas à História Medieval.

Habilidades	Conteúdos
<ul style="list-style-type: none">• Identificar o Amapá e a Europa no planisfério.• Reconhecer a distância geográfica entre esses dois espaços.• Descrever as transformações ocorridas na geografia da Europa Medieval com a atual.	<ul style="list-style-type: none">• A Europa Ocidental durante a Idade Média.

Procedimentos metodológicos: aula expositiva a qual foi utilizada a canção *Meu endereço* do artista amapaense Zé Miguel, primeiramente os estudantes ouviram e cantaram a música, em seguida, destaquei na lousa alguns trechos, como: “meio do mundo; linha do Equador e rio mais belo, os alunos tiveram que associar à localização do Amapá por meio das informações observados no planisfério. Ainda foram feitas a identificação das diferenças entre o espaço geográfico europeu durante a Idade Média e o atual, para tanto foi utilizado o planisfério presente no livro didático de História, utilizado na instituição no ano de 2019, sob o nome de *História: Sociedade & Cidadania de Alfredo Boulos Júnior*, também de um mapa da Europa Ocidental durante a formação do feudalismo.

Recursos/materiais utilizados: lousa, caneta de lousa, caixa de som, canetas, folhas de papel A4, canetinhas, lápis de cor, giz de cera, livro didático, etc.

Aferição da aprendizagem: buscou-se constatar se os alunos conseguiram identificar a distância temporal/geográfica entre a Europa Medieval e a atual. E também, entre o Amapá e espaço europeu, verificou-se ainda a compreensão e leitura dos mapas.

2.2.3 – Terceira etapa: A Idade Média que você conhece – um mundo de magia!

Duração: 1 aula com aproximadamente 50 minutos

Conhecimentos anteriores: introdução aos estudos medievais.

Habilidades	Conteúdos
<ul style="list-style-type: none">Identificar os elementos (personagens, lugares, objetos, animais, construções, etc.) associados as produções midiáticas à temática medieval.	<ul style="list-style-type: none">A Idade Média e suas representações da cultura de massa.

Procedimentos metodológicos: a elaboração conjunta foi a opção metodológica que escolhi na identificação das representações dos alunos sobre o medievo, e aconteceu em dois momentos. Primeiramente, foi proposto aos estudantes que fizessem desenhos e escolhessem brinquedos e objetos relacionados à temática estudada e os levassem para a sala. Depois, foi feito coletivamente um quadro de palavras relacionadas à Idade Média, de acordo com o que iam identificando e escrevendo na lousa o quadro de palavras, expliquei as origens de algumas criaturas fantásticas (dragão, fadas, bruxas, duendes) presentes nas diversas produções midiática sobre tal temática.

Recursos/materiais utilizados: lousa, pincel de lousa, papéis pra desenho, canetinhas, lápis de cor, brinquedos e objetos relacionados à temática medieval.

Aferição da aprendizagem: foi avaliado se os alunos estavam alcançando o objetivo desejado, que era identificar os elementos medievais presentes nas produções da cultura de massa.

2.2.4 – Quarta etapa: A comida na sociedade medieval

Duração: 1 aula de aproximadamente 50 minutos

Conhecimentos anteriores: para o estudo da alimentação do período medieval foram colocadas previamente as formas de organização do trabalho e da vida social da sociedade na época.

Habilidades	Conteúdos
<ul style="list-style-type: none">Conhecer a base alimentar dos europeus durante a Idade Média.	<ul style="list-style-type: none">A cotidiano da sociedade medieval.

<ul style="list-style-type: none"> • Comparar a alimentação entre os grupos sociais durante o período medieval. • Refletir sobre as diferenças entre os hábitos alimentares do europeu medieval com os da atualidade. 	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Procedimentos medotológicos: por meio de uma aula expositiva dialogada, primeiramente foi exposto o tema da aula, e comunicado a construção coletiva de quadro comparativo, em que os estudantes foram convidados a escreverem na lousa os alimentos dos europeus durante o período medieval, além dos alimentos disponibilizados no jogo Minecraft e ainda os que mais consumiam no seu cotidiano.

Na lousa, foi desenhado um quadro dividido em três partes de acordo com o exposto acima. Para que conhecessem os hábitos alimentares durante a Idade Média foi disponibilizados aos estudantes um material em xerox de partes do livro *Como seria sua vida na Idade Média?* disponibilizado pela editora Scipione do ano de 1996. Após a identificação da primeira parte, foi pedido aos alunos que falassem e escrevessem os alimentos presentes no jogo Minecraft para preencher a segunda parte e, finalmente, os alimentos consumidos no dia a dia deles.

Recursos/materiais utilizados: lousa, pincel para lousa, caderno, livro paradigmático *Como seria a sua vida na Idade Média*, da autora Fiona MacDonald da editora Scipione de 1996.

Aferição da aprendizagem:

A avaliação aconteceu por meio da observação da participação dos estudantes que contribuíram com construção do quadro coletivo na lousa.

2.2.5 - Quinta etapa: A Idade Média segundo os renascentistas – a Idade das Trevas

Duração: 1 aula de aproximadamente 50 minutos

Conhecimentos anteriores: antes dessa aula os alunos estudaram o Renascimento Cultural.

Habilidades	Conteúdos
-------------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e comparar as diferentes narrativas sobre a Idade Média; 	<ul style="list-style-type: none"> • A representação da Idade Média durante o Renascimento;
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Procedimentos medotológicos: para que essa aula fosse possível, primeiramente os alunos tiveram contato com o conhecimento acerca do Renascimento Cultural, e a visão dos renascentistas relacionado ao medievo. Antes da aula, foi passado como dever de casa a leitura de alguns trechos do livro paradidático *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes, na versão em quadrinhos de Galhardo, lançado em 2015 pela editora Peiropólis, ainda como dever de casa foi solicitado uma pesquisa sobre a lenda de São Jorge e o dragão.

Conhecendo o Renascimento Cultural e após a leitura sobre Dom Quixote e a pesquisa sobre a lenda de São Jorge, foi aplicada uma aula expositiva a qual foi lido o trecho do livro *Dom Quixote* e a luta com o moinho de vento. Após isso, foi feita a exposição da lenda de São Jorge e o dragão, aplicada a uma atividade em que os alunos puderam observar duas imagens referentes aos dois cavaleiros, a partir disso houve uma comparação entre as representações relativas a essa figura histórica, sendo que cada representação reflete a visão do período histórico vivenciado. No caso Dom Quixote foi produzido durante o período do Renascimento Cultural, sendo assim, os renascentistas viam a Idade Média e os cavaleiros de forma pejorativa, já a lenda de São Jorge reflete a visão medieval sobre os cavaleiros, sendo romantizada e popularizada século XIX.

Recursos/materiais utilizados: lousa, pincel para lousa, livro paradidático Dom Quixote em quadrinhos, Internet (utilizada como fonte na pesquisa sobre São Jorge), folha de papel A4.

Aferição de aprendizagem: por meio de uma atividade de perguntas e respostas foi avaliada a compreensão dos alunos, a capacidade de identificar e comparar as diferenças entre as narrativas relacionadas à Idade Média, com base no conhecimento acerca do Renascimento Cultural e da visão romântica do medievo explicada pela professora.

2.2.6 – Sexta etapa: Jogar e aprender – o Minecraft e a versão medieval de cada um

Duração: 3 aulas de aproximadamente 50 minutos

Conhecimentos anteriores: previamente foram estudados conceitos e a periodização relativos ao medievo.

1^a e 2^a aula: Construindo e compartilhando conhecimento

Habilidades	Conteúdos
<ul style="list-style-type: none"> • Descrever os elementos medievais criados dentro do ambiente virtual; • Comparar entre si as versões da Idade Média; • Identificar as diferenças entre a Idade Média do jogo e a que é estudada pelos historiadores; 	<ul style="list-style-type: none"> • A Idade Média e suas representações.

Procedimentos metodológicos: para realizar a atividade foi utilizada a sala de leitura, ambiente da escola onde os alunos poderiam ficar distribuídos em pequenos grupos, tendo a opção da escolha de acomodarem-se em mesas e cadeiras ou em tapetes, tatames e com almofadas. Dessa forma, a experiência aproximou-se da ideia de brincar e distanciou-se daquilo que habitualmente é associada ao aprendizado de uma sala tradicional, onde os alunos ficam enfileirados, visualizando predominantemente o professor e a lousa.

Além de demonstrar as suas criações, os estudantes também puderam brincar no ambiente virtual com os colegas por meio do *bluetooth* (conexão sem fio entre dois dispositivos), assim interagiram um com o outro, inclusive, simulação batalhas e demonstraram suas habilidades como jogadores. Procurei ouvir as descrições de cada aluno em relação à criação do seu mundo medieval, fiz perguntas sobre as principais dificuldades que tiveram, e sobre o que mais gostaram na atividade.

Recursos/materiais utilizados: aparelhos celulares

3^a aula: Atividade Avaliativa sobre a Idade Média e o Minecraft.

Conhecimentos anteriores: previamente foram estudados conceitos e a periodização relativos ao medievo.

Habilidades	Conteúdos
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar os elementos no jogo Minecraft que fazem parte da ambientação medieval presente nas diversas mídias culturais; 	<ul style="list-style-type: none"> • A Idade Média.

<ul style="list-style-type: none"> • Descrever os elementos fantásticos e maravilhosos da cultura medieval presentes no jogo Minecraft; • Comparar as diferentes narrativas relacionadas ao medievo; 	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Procedimentos metodológicos: antes da aula que houve a aplicação a atividade avaliativa, os alunos foram orientados a fazerem uma leitura de revisão sobre a alimentação da sociedade durante a Idade Média, assim como dos elementos fantásticos e maravilhosos presentes nas diversas produções midiáticas estudadas anteriormente, além das diferentes narrativas sobre a Idade Média e os cavaleiros medievais. A atividade de avaliação foi elaborada pela professora de acordo com os estudos anteriores referentes ao medievo, e conteve questões de responder, análise de duas imagens e interpretação de texto.

Recursos/materiais utilizados: lápis, caneta, folha de papel A4, impressora, etc.

Aferição da aprendizagem: a avaliação ocorreu com base na capacidade por parte dos alunos em identificar, descrever e comparar os elementos medievais presentes no jogo Minecraft, e também nas diferenças entre as narrativas relacionadas ao período histórico denominado de Idade Média.

2.2.7 – Sétima etapa: os hábitos alimentares e as raízes identitárias

Duração: 2 aula de aproximadamente 50 minutos

Conhecimentos anteriores: para que a aula ocorresse foi estudado previamente pelos alunos os indígenas do Brasil e suas contribuições relacionadas às suas descobertas e domesticação de plantas alimentícias e medicinais. Por essa razão, a base dos estudos foram as informações do livro didático *História – Sociedade & Cidadania*, de Alfredo Boulous da editora FTD de 2015, e, também, algumas pesquisas realizadas. Além dos estudos e atividades, foi ainda realizada uma exposição dos alimentos cujas origens estão relacionadas à domesticação e ao conhecimento dos povos indígenas, entre eles, o açaí.

Habilidades	Conteúdos
-------------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar e comparar a base alimentar dos povos nativos do Brasil com a dos europeus do período medieval; • Reconhecer as origens da sua base alimentar; 	<ul style="list-style-type: none"> • A base alimentar de origem indígena.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

Procedimentos metodológicos: Após perguntar e ouvir os alunos sobre os seus hábitos alimentares, destaquei que muito do que vivenciamos no presente está relacionado à herança cultural deixada pelos nossos antepassados, e por isso é importante estudar o passado, pois conhecendo o passado conseguimos entender quem somos.

Expliquei ainda que vivemos experiências cujas origens estão na Europa, tais como a religião cristã, algumas festas populares, além das experiências proporcionadas pelas produções midiáticas que perpetuam parte do folclore e imaginário europeu medieval, com diversos ambientes e personagens (castelos, dragões, princesas, fadas, duedes, etc). E foi destacada que também temos heranças culturais cujas origens estão relacionadas aos povos indígenas, especialmente, os alimentos que consumimos, sem entrar em detalhes, foi citado que também temos muitas heranças culturais africanas, vale lembrar que ao longo do ano também foram estudados alguns povos e culturas africanas (malineses, bantos e iorubás). Depois da revisão e explicação das heranças culturais, tendo destaque a alimentação de origem indígena, foi aplicada uma atividade com algumas questões relacionadas ao tema estudado.

Recursos/materiais utilizados: lousa, pincel para lousa, caneta, folha de papel A4, impressora etc.

Aferição da aprendizagem: foi avaliado durante a capacidade dos estudantes em identificar a sua base alimentar e também compará-la a dos europeus medievais. Assim como a alimentação, cujas origens estão relacionadas às descobertas e à domesticação realizadas pelos indígenas brasileiros.

SEÇÃO III

AS ATIVIDADES REALIZADAS

Neste tópico compartilho as atividades realizadas, considero importante mencionar que tal conjunto ou sequência didática esteve inserida dentro de todo o planejamento do ano letivo de 2019. O destaque, portanto, foram das aulas que de alguma forma estavam relacionadas à Idade Média e ao uso do Minecraft como instrumento didático.

Etapa 1: Quando aconteceu a Idade Média

Na primeira parte foram realizadas duas atividades, a primeira foi a construção de uma linha do tempo individual, feita por cada estudante para representar os fatos mais importantes de sua vida e história e no verso desenharam a linha do tempo, com a divisão clássica da história da Europa, como pode ser observado abaixo:

Figura 4 – Linha do tempo individual



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 5 – Linha do tempo da História da Europa Ocidental



Fonte: Midiani Maciel (2019)

O objetivo da confecção das duas linhas do tempo, primeiro a da vida pessoal e depois a da Europa Ocidental, foi mostrar para os estudantes que assim como cada um tem os seus próprios momentos marcantes, que tornam suas vidas e histórias únicas, com as diversas sociedades também ocorre o mesmo.

Após confeccionarem as duas linhas do tempo, foi realizada uma roda de conversa em que cada aluno teve a oportunidade de demonstrar a linha do tempo de sua vida, falando sobre os acontecimentos importantes que marcaram a sua história. Quando a maioria demonstrou e justificou suas escolhas, já que alguns não quiseram expor aos colegas os fatos da sua vida, foi explicado que assim como a história de cada um tem as suas especificidades, cada sociedade também tem os seus próprios eventos históricos. Assim sendo a linha do tempo relacionada à Europa pertence somente a ela mesma, enquanto que outras sociedades possuem outras linhas do tempo e outra forma de marcar e registrar a sua história.

Essa foi a forma que escolhi para demonstrar que a periodização histórica, que eles estão habituados, segue a lógica eurocêntrica, porém não é a única forma de marcação do tempo cronológico. Há ainda inúmeras outras maneiras de compreender e demarcar o tempo, assim foi demonstrado aos alunos a crítica à periodização clássica da História, a partir dos parâmetros europeus.

Dessa forma, fazendo parte ainda da primeira etapa – *Quando aconteceu a Idade Média* – foi confeccionada de forma conjunta pela turma uma linha do tempo referente aos acontecimentos da Idade Média, foram utilizados livros didáticos que não seriam mais utilizados e descartados pela biblioteca da escola. Os alunos divididos em dois grandes grupos

recortaram imagens dos fatos compreendidos entre os principais marcos históricos de início e fim da história medieval, organizaram assim a linha do tempo. Durante a essa confecção coletiva foi possível observar a dificuldade que a faixa etária tem em apreender a noção de tempo, diferenciando períodos curtos e longos dos acontecimentos, outra dificuldade presente foi que uma grande parte não sabia ler algarismos romanos, o que dificulta o reconhecimento de fatos históricos.

Figura 6: Linha do tempo da Europa Ocidental



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Da mesma maneira, não utilizou-se terminologia dos historiadores, foi trabalhado os conceitos de tempo cronológico e tempo histórico, apresentada a diferença entre eles. A partir da explicação que o primeiro é realizado por todas as pessoas e povos, quando escolhem fatos ou acontecimentos os quais marcam suas vidas, enquanto o segundo, o tempo histórico, diz respeito aos períodos específicos de um povo ou sociedade, em que os acontecimentos criam condições comuns as várias pessoas em um determinado tempo e espaço, como aconteceu durante a Idade Média, que foi período histórico exclusivo dos europeus ocidentais.

Etapa 2: onde aconteceu a Idade Média

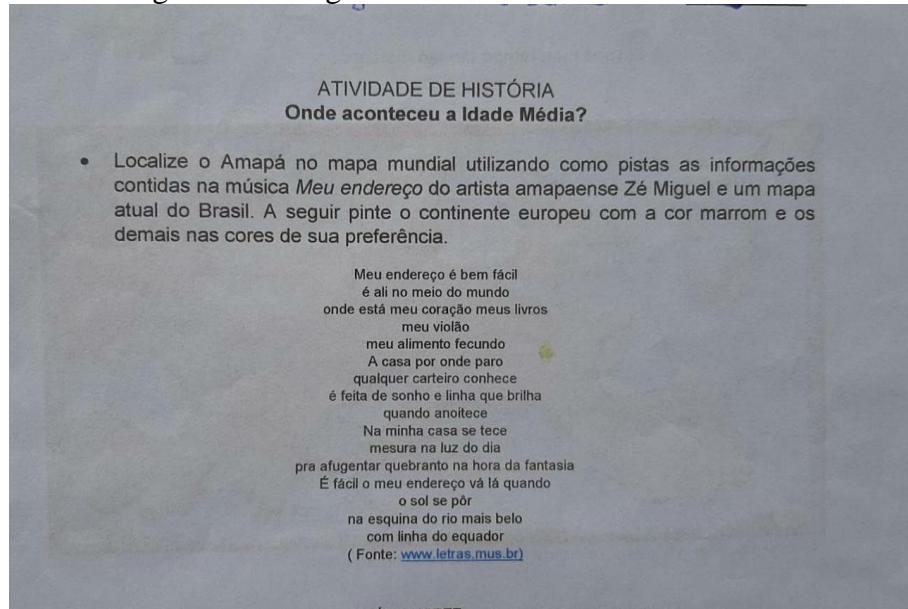
Na etapa a seguir, busquei não só trabalhar conhecimentos referentes à leitura cartográfica, mas também a noção ou sentimento de pertença, já que

as apreensões do espaço em suas realções mais complexas tornam-se fundamentais para o conhecimento histórico e não se limitam a apenas localizar os espaços pelas

representações cartográficas. Estas são, sem dúvidas, fundamentais, mas precisam estar associadas a apreensões dos espaços vividos e percebidos pelos diferentes grupos sociais (BITTENCOURT, 2009, p. 210).

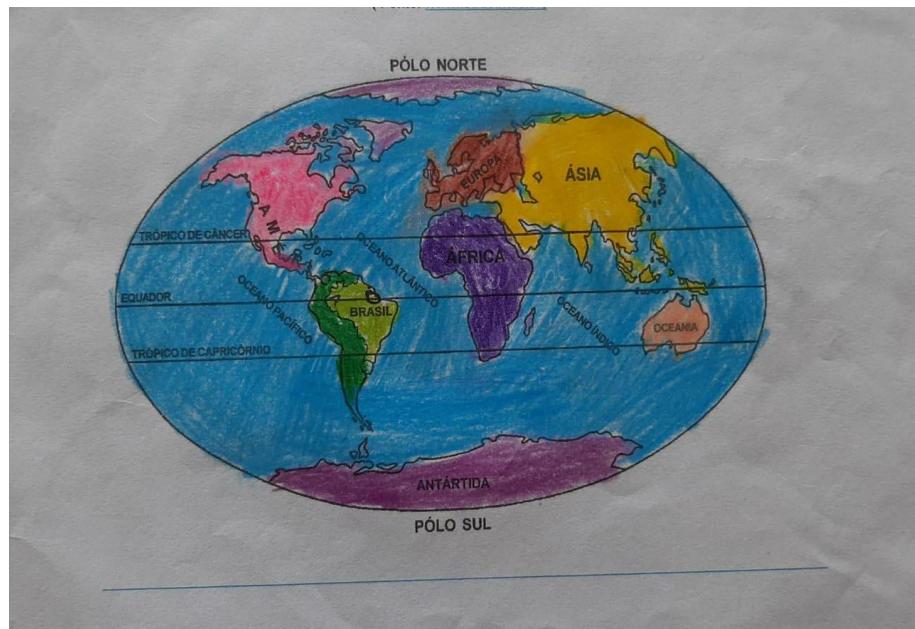
Para tanto, além da apresentação do planisfério em que os alunos tiveram que localizar o Amapá e a Europa, com o objetivo de reconhecer a distância entre os dois espaços, o lugar de origem dos estudantes teve destaque na aula por meio da música *Meu endereço* do artista amapaense Zé Miguel, sendo mostrado que não pertencem à Europa.

Figura 7 – Fotografia: atividade utilizando a música



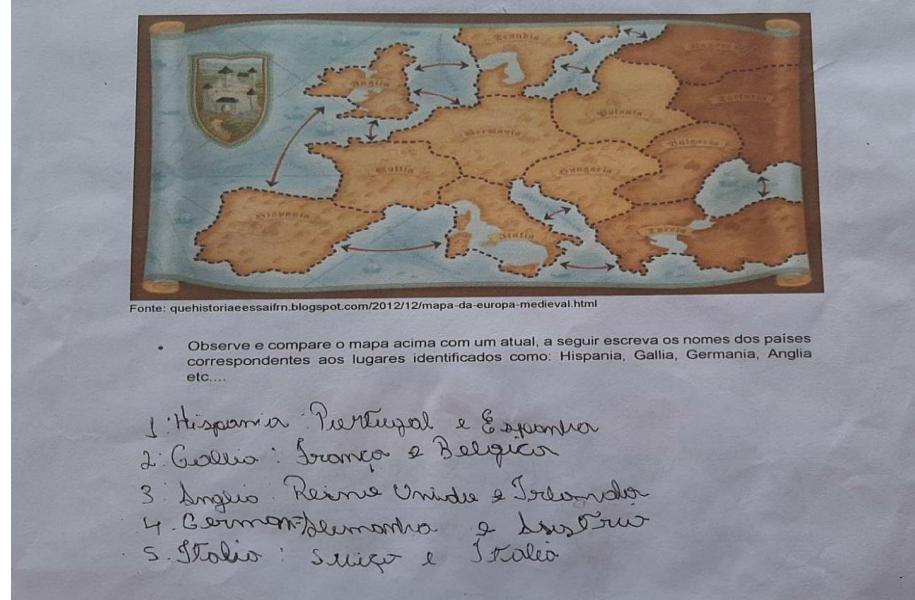
Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 8 – Fotografia: parte da atividade onde o Amapá é destacado e a Europa é destacada na cor marrom



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 9 – Fotografia: questão com mapa da Europa na época medieval



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 10 – Fotografia: Planisfério do livro didático



Fonte: BOULOS, J. Alfredo, História sociedade & cidadania, 7º ANO. São Paulo: FTD, 2015.

As imagens acima são da atividade de uma das aluna, as quais destacou o Amapá com um pequeno círculo, seguindo, dessa forma, as orientações relativas à resolução das questões. Primeiro coloquei a música para eles ouvirem e cantarem, destaquei na lousa alguns trechos (“meio do mundo, linha do Equador, rio mais belo”) e, então, pedi para eles associarem a letra da música com a localização do Amapá e depois pintassem de marrom o continente Europeu e colorissem as demais partes do globo a seus próprios critérios. As duas últimas imagens mostram os mapas utilizadas por eles na comparação das mudanças no espaço Europeu, entre o período medieval e a atualidade.

Verifiquei que alguns alunos não associam o rio Amazonas ao lugar em que moram, pois o bairro que está localizada a escola Igarapé da Fortaleza, sendo esse o local de moradia da maioria da comunidade escolar, fica às margens desse rio, inclusive, o nome tanto da escola quanto do bairro é por causa do igarapé que passa pelo bairro e desagua no rio Amazonas. Muitos alunos chamam o rio Amazonas de “beira”, “rio”, “igarapé”, e ficaram até surpresos em saber que esse mesmo local onde costumam tomar banho ou até alguns pais e parentes trabalham como estivadores é o famoso rio que leem nos livros, o maior rio do mundo, que costumam associar somente à Beira-rio, lugar que é parte do Parque do Forte, lugar turístico da capital Macapá, muito visitado por turistas e moradores locais.

Outra observação durante a atividade foi a familiariedade de alguns alunos, especialmente dos meninos, com os nomes dos países europeus, muitos associaram alguns nomes de países e cidades que leram nos mapas aos locais dos times e jogadores de futebol que são fãs, por exemplo: “Portugal, é o país do Cristiano Ronaldo”.

Etapa 3: A Idade Média que você conhece: um mundo de magia!

Em relação essa parte deste trabalho, foi solicitado que os alunos levassem à escola objetos, brinquedos ou desenhos que consideravam relacionados ao tema medieval, durante a aula cada estudante fez a exposição do que havia levado e depois solicitei que escrevessem na lousa os nomes de filmes, desenhos, jogos, novelas, personagens que tivesse relação à Idade Média.

Figura 11 – Fotografia: Desenho de cavaleiro



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 12 – Fotografia: livro-castelo



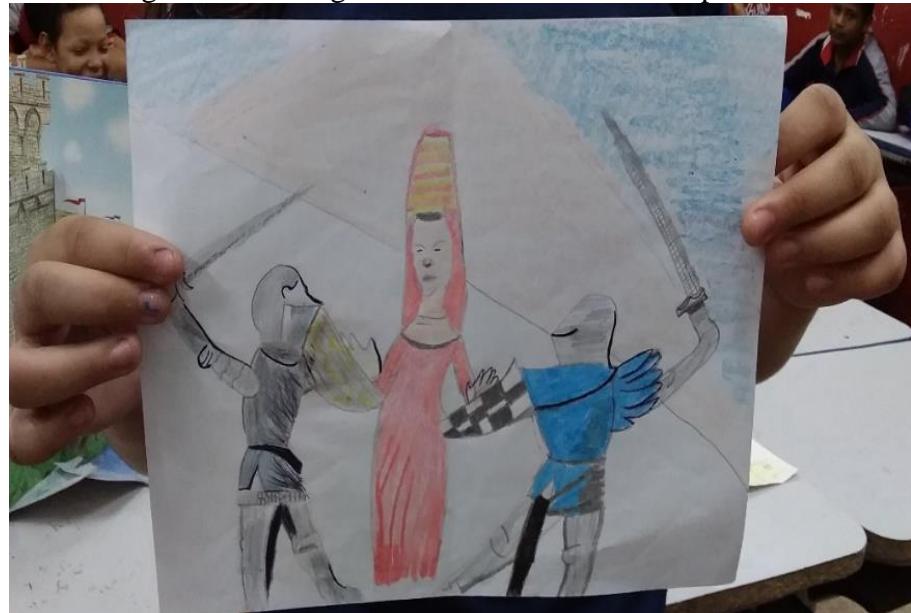
Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 13 – Fotografia: Castelo, dragão e bruxa de brinquedos



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 14 – Fotografia: Desenho cavaleiros e princesa



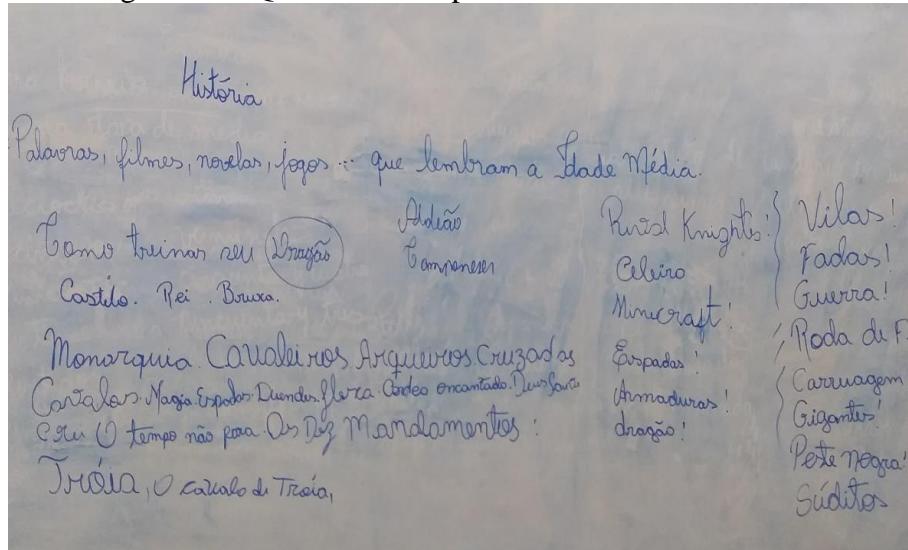
Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 15 – Fotografia: imagem de duende



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 16 – Quadro com as palavras sobre a Idade Média



Fonte: Midiani Maciel (2019)

A maioria participou no momento de escrever no quadro algo que lhes lembressem a Idade Média, percebi que alguns alunos confundem filmes e novelas associados a outros períodos históricos como Tróia e os Dez Mandamentos, com as de temática medieval, outros colegas também perceberam e me perguntaram a respeito, mas esclareci o equívoco.

Foi exposto por mim também a origem de muitos personagens como Rei Artur, Robin Hood, Joana d'Ark, entre tantos outros e dos seres fantásticos (fadas, duendes, elfos), faziam parte do folclore medieval, como também aventuras de cavaleiros matando dragão e fazendo duelo, frizei que temos conhecimento de tudo isso por meio, primeiramente, da literatura e depois pelas produções audiovisuais (cinema, televisão, séries, jogos, etc).

Etapa 4: A comida na sociedade medieval

Foi realizada uma aula expositiva dialogada em que juntamente com a turma fui colocando na lousa alimentos da base alimentar dos europeus medievais. Os alimentos contidos no jogo Minecraft e os principais alimentos citados pelos alunos como parte de sua alimentação. Os alunos identificaram os alimentos existentes na Idade Média que não conheciam, sendo estes: cevada, centeio, feno e marmelo.

Alimentos dos europeus durante a Idade Média	Alimentos presentes no jogo Minecraft	Alimentos consumidos no seu dia a dia.
----------------------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Trigo • Cevada • Aveia • Centeio • Ervilha • Feijão • Feno (para animais) • Ervilhas • Cerejas • Marmelo • Galinhas • Porcos • Abelhas • Leite 	<ul style="list-style-type: none"> • Trigo • Cenoura • Batata • Beterraba • Abóbora • Melancia • Biscoito • Bolo • Feno • Pão • Peixe • Salmão • Bacalhão • Vaca • Ovelha • Porco • Cogumelos • Coguvaca (mistura vaca com cogumelo) • Maçã dourada • Maçã encantada • Porções mágicas 	<ul style="list-style-type: none"> • açaí • farinha • frango • peixe • camarão • bolochas (biscoitos industrializados) • tapioca • carne • mortatela e demais embutidos • café • ovos • pão • chocolate • feijão • arroz • Remédios
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ao identificarem os alimentos do jogo, aproveitei para explicar que os jogos assim como as demais produções são representações do que foi o período histórico e não a cópia fiel do passado, o que poderia ser exemplificado por meio dos alimentos presentes Minecraft, pois nem todos existiam durante a Idade Média. Sendo destacada que a reconstituição exata desse período histórico é impossível e não faz parte das propostas das diversas produções literárias e midiáticas, visto que estas buscam o entretenimento e não a pesquisa científica, sendo responsabilidade dos historiadores que conseguem reconstituir partes, fragmentos do passado por meio das fontes históricas da época.

Essa foi a maneira que encontrei para mostrar aos alunos a diferença entre a “Idade Média dos jogos e a Idade Média dos historiadores”, destaquei que os historiadores conseguem saber o que as pessoas comiam naquela época, estudando as construções, pinturas, esculturas, os livros que foram feitos naquele período, assim como fazem exames nos restos mortais das pessoas, etc.

Assim, mesmo não usando o termo “fontes históricas” ou outros comuns aos historiadores, foi mostrada à turma a importância desses profissionais e que eles são os únicos que conseguem reestruturar partes do passado, não sendo possível, mesmo para esses profissionais a reconstituição exata do que ocorreu antigamente, o que diferente dos cineastas, dos escritores, dos criadores de jogos e demais produções artísticas. Haja vista que, os historiadores têm o compromisso em divulgar a verdade sobre o que descobrem, já os outros profissionais priorizam o entretenimento.

Após a aula expositiva, foi proposto como dever de casa a produção de um texto em que os estudantes fizeram a comparação dos alimentos que existiram na Idade Média, e os alimentos presentes no jogo, também compararam os hábitos alimentares das pessoas naquele período com os seus. Acredito que o estudo da comparativo entre a alimentação daquele período e a presente no jogo é uma boa referência para o entendimento do quanto as representações do medievo na literatura, cinema e, no caso específico, dos jogos, podem se aproximar ou distanciar da realidade histórica, contribuindo, dessa forma, para a desconstrução de uma memória cristalizada sobre a Idade Média, tão presente na nossa sociedade e propagada pelos diversos produtos da indústria do entretenimento.

De acordo com o planejado no início do ano letivo, posteriormente às aulas sobre os hábitos alimentares da sociedade medieval iria ser o momento que os alunos levariam os celulares para sala de aula, objetivando compartilhar com a turma as suas versões sobre a Idade Média e, também, poderiam brincar com os colegas no ambiente virtual do Minecraft, porém, no decorrer do ano de 2019, tivemos várias paralisações seguidas de uma greve dos profissionais da educação da rede estadual de ensino e, assim como a maioria do quadro docente da escola, optei por participar da manifestação. Portanto, o período em que não houve aulas ocorreu aproximadamente entre o final de maio e início de junho.

Tal fato modificou não só a data em que efetivamente o jogo estaria presente na sala de aula, mas também a maneira que o jogo e a temática medieval estaria inserida no meu plano de ensino anual. As aulas de fato voltaram a acontecer nesse ano somente em agosto, e como eu tinha que trabalhar outros conteúdos que não estavam mais relacionadas à Idade Média, tais

como os reinos africanos, sendo o tema da aula em agosto o Renascimento Cultural, planejado para setembro, decidi então voltar à temática medieval nas aulas de forma paralela à crítica ao pensamento medieval feitas pelos renascentistas.

Assim, é importante mais uma vez mencionar que a sequência didática ou conjunto de aulas que venho expondo não aconteceu de uma forma continuada, ou seja, as aulas que destaco estão inseridas basicamente em todo processo educativo do ano de 2019, não estando ordenadas uma após a outra. O critério para que elas tenham sido destacadas foi a sua relação com a temática medieval e, consequentemente, o uso do jogo Minecraft como instrumento pedagógico. Quero ainda observar que mesmo sendo ordenadas uma após a outra, considero que se justifica o termo “sequência”, haja vista que verifico que existe uma relação entre elas, já que os conteúdos estão interligados e articulados com objetivos comuns.

Etapa 5: A Idade Média segundo os renascentistas – a Idade das Trevas

Depois que foram trabalhados os conceitos e conteúdos relativos ao Renascimento, apresentei à turma a crítica que os renascentistas fizeram ao período medieval, expliquei que a visão pejorativa desses pensadores reflete os valores culturais da época que buscavam valorizar a cultura greco-romana, isso foi refletido nas pinturas, na literatura e na mudança de alguns costumes, etc. Assim, demonstrei que a visão sobre determinada época, fato ou mesmo personagem pode mudar ao longo do tempo, utilizei como exemplo a figura do cavaleiro medieval, para tanto foram usados o personagem Dom Quixote de Miguel de Cervantes e o lendário cavaleiro São Jorge presente em inúmeras referências culturais (música, novela, práticas religiosas).

Como preparação para a análise e comparação entre os dois cavaleiros, passei como dever de casa a leitura de trechos do livro paradidático *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes, na versão em quadrinhos de Galhardo, lançado em 2015 pela editora Peiropólis, que por ter apenas três exemplares na biblioteca da escola foi reproduzido em xerox e distribuído entre os alunos. Além dessa leitura, solicitei como dever de casa uma pesquisa sobre a lenda de São Jorge e como fonte deixei os alunos à vontade pra usarem a Internet.

A comparação entre as duas figuras aconteceu em uma aula em que os alunos foram perguntados sobre o que mais gostaram e o que lhes chamou mais atenção na história de Dom Quixote, a maioria achou engraçado, outros destacaram o fato de ter ficado louco por sua massiva atitude de ler e alguns detalharam a luta com os moinhos de vento. Depois de ouvi-los, perguntei sobre a lenda de São Jorge, a maioria relatou que ele era um santo e que morreu para

salvar uma princesa, a principal característica atribuída a ele foi a de corajoso, um dos alunos também falou que não acreditava nessa história justificando que “dragões não existem”.

Além de ouvi-los sobre o que mais lhes chamou atenção nos dois personagens, foi mostrado uma imagem dessas figuras, isso fez parte de uma atividade avaliativa cujo objetivo era mostrar as duas narrativas diferentes sobre uma mesma categoria ou grupo social, no caso, é a cavalaria medieval. Ainda mostrei que Miguel de Cervantes ironizou a figura a cavaleiro ao criar o personagem Dom Quixote e isso indicava que ele vivenciava os valores de sua época, tendo em vista que viveu no período do Renascimento Cultural, época a qual a cavalaria e os costumes da Idade Média eram vistos de forma negativa.

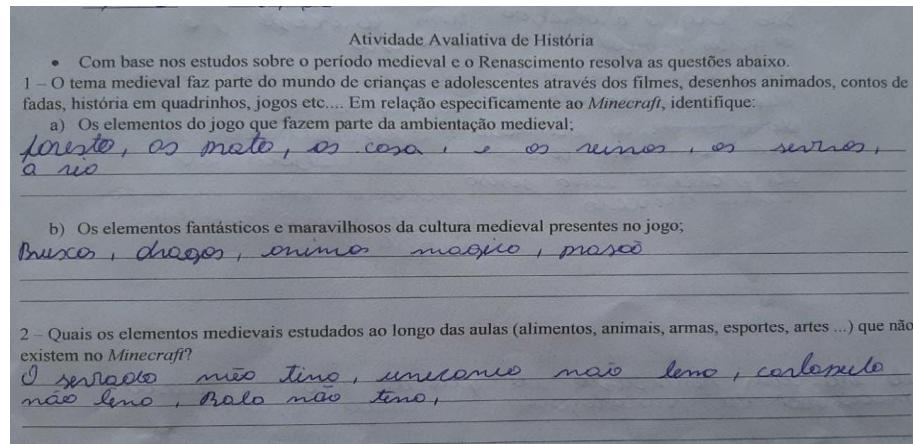
Em relação à São Jorge, mostrei que a imagem do santo guerreiro permaneceu ao longo do tempo sendo retratada de forma positiva, como um herói corajoso e que assim como acontece com a visão sobre esse personagem permaneceu positivo no decorrer do tempo. Alguns fatos e costumes permanecem ao longo da História, sendo esse o objetivo dos historiadores, observar o que muda ou não com o passar do tempo.

Foi ainda reforçado que a imagem negativa dessa parte da história europeia, compreendida entre os séculos V e XV, permanece no nosso presente. É comum algumas pessoas ainda chamarem esse período histórico de “Idade das Trevas”, lembrei algumas informações estudadas anteriormente sobre o medievo, que ajudam a desfazer muitos preconceitos, como por exemplo: a criação das universidades, do livro ilustrado, entre outros. Também foram relembrados alguns elementos medievais estudados anteriormente e comparados aos elementos representados no jogo Minecraft.

Ressaltei ainda que o objetivo da aula não era saber se os renascentistas estavam certos ou errados em criticar esse longo período de mil anos, mas que era importante conhecer e respeitar tanto a visão pejorativa quanto a que faz elogio ou que romantiza, era mais importante, sobretudo, saber que a visão a qual temos sobre determinado fato depende do momento histórico que estamos vivendo. Nesse sentido, acredito que a comparação das duas visões baseada na observação entre as duas figuras, Dom Quixote e São Jorge, contribui para que o estudante aprenda a questionar as próprias visões a partir do contato com outras narrativas.

Ao final da comparação e explicação acima descritas foi aplicada uma atividade avaliativa como pode ser observado abaixo nas figuras 17 à 20:

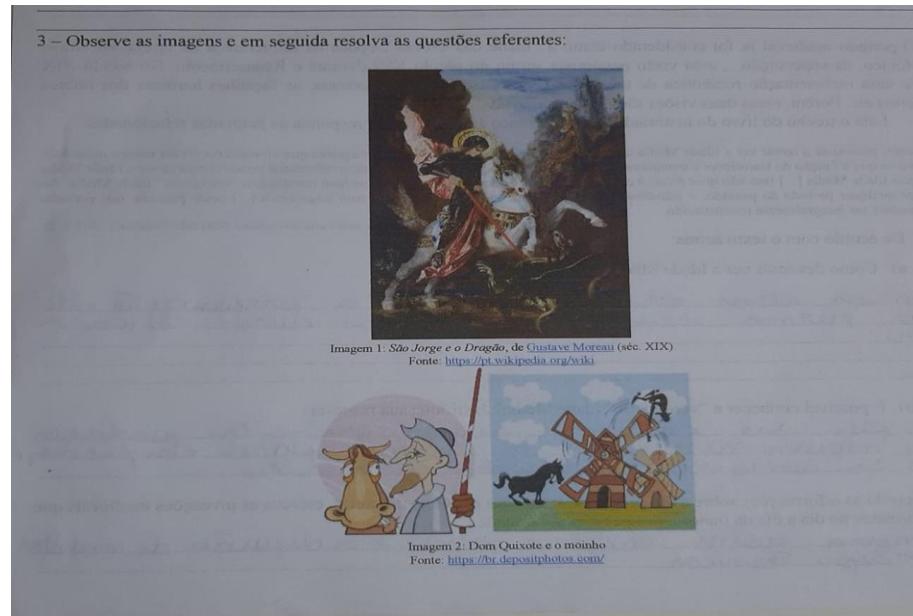
Figura 17 – Fotografia da atividade sobre os elementos medievais no Minecraft – Aluno 1



Fonte: Midiani Maciel (2019)

O aluno 1 identificou os elementos presentes no jogo que fazem parte da ambientação medieval: a floresta, matas, casa, reinos, servos e rio, uns como elementos fantásticos e maravilhosos foram: bruxas, dragão, animais mágicos e outros que eu não consegui ler. Os elementos estudados ao longo da aula que não estavam no livro segundo o aluno foram: cevada (escrita por ele com S), unicórnio e catapulta.

Figura 18 – Fotografia da questão comparando Dom Quixote e São Jorge – Aluno 1



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 19 – Fotografia da questão referente as diferentes narrativas sobre o medievo
– Aluno1

a) As figuras acima correspondem às aventuras de dois cavaleiros, a primeira, à lenda de *São Jorge* muito apreciada durante a Idade Média, e a segunda, à *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes. Descreva cada uma das imagens e os personagens em destaque a partir do que foi estudado nas aulas anteriores.

Imagen 1: São Jorge	Imagen 2: Dom Quixote
<p>São jorge e o dragão o queles novos ele era um moço bonito e moço dragão e moço dragão e ele lutou no com um dragão ele matou o dragão sem escudo</p>	<p>Dom Quixote e o moinho ele era preto e moço no sono amadureceu e o corvo de ele era o rascão ele bulava com moinho que pesava que era gostoso</p>

b) Por que Miguel de Cervantes ironizou a figura dos cavaleiros medievais?

ele era um renascentista ele queria zuar (sic) a Idade
medieval ele valorizava a sua época

Fonte: Midiani Maciel (2019)

Apesar da dificuldade na leitura devido à grafia desse aluno não ser tão legível, fiquei satisfeita em ver que ele entendeu que dependendo da época a visão sobre determinado fato e/ou personagem pode mudar. O aluno ao responder o porquê Miguel de Cervantes ironizou a figura do cavaleiro escreveu o seguinte: “*ele era um renascentista ele queria zuar (sic) a Idade medieval ele valorizava a sua época*”, assim conclui que o aluno compreendeu as narrativas sobre o passado as quais são determinadas pelos valores culturais do tempo em que foram criadas.

Figura 20 - Atividade sobre os elementos medievais no Minecraft e as diferentes narrativas sobre o medievo_ Aluno 2

Atividade Avaliativa de História

• Com base nos estudos sobre o período medieval e o Renascimento resolva as questões abaixo.

1 – O tema medieval faz parte do mundo de crianças e adolescentes através dos filmes, desenhos animados, contos de fadas, história em quadrinhos, jogos etc.... Em relação especificamente ao *Minecraft*, identifique:

a) Os elementos do jogo que fazem parte da ambientação medieval;

As armaduras como espadas, capas, escudos, lanças, bestas, espadas, trigo, pão, migalhas e alguns materiais de construção como pedras, madeiras, metais.

b) Os elementos fantásticos e maravilhosos da cultura medieval presentes no jogo;

Dragão, bruxas, livros mágicos, encantamentos, porções de veneno, fadas (fada no modo selvagem).

2 – Quais os elementos medievais estudados ao longo das aulas (alimentos, animais, armas, esportes, artes ...) que não existem no *Minecraft*?

Cevada, xadrez, jogos de habilidade de sorte, pugilismo, urso queijo, urso, e macearados e músicos.

Fonte: Midiani Maciel (2019)

No exemplo acima foi identificado como elemento medieval presente no jogo foram: armaduras, espadas, escudos, lanças, bestas, espadas, trigo, pão, construções em madeira e pedra. Os elementos fantásticos foram: dragão, bruxas, livros mágicos, encantamentos, porções e fadas. Já os elementos referentes à Idade Média estudados em sala de aula que não contém foram: cevada, xadrez, jogos de sorte, pugilismo, urso, etc.

Figura 21 - Atividade sobre os elementos medievais no *Minecraft* e as diferentes narrativas sobre o medievo_ Aluno 2

4 – O período medieval já foi considerado como a “Idade das Trevas”, época da intolerância da Igreja, do atraso tecnológico, da superstição..., essa visão pessimista surgiu no século XVI durante o Renascimento. No século XIX nasceu uma representação romântica de tal período, que destacou a exuberância, as façanhas heroicas dos nobres guerreiros etc. Porém, essas duas visões são preconceituosas.

Leia o trecho do livro do historiador Hilário Franco Júnior, a seguir responda as perguntas relacionadas:

Finalmente, passou-se a tentar ver a Idade Média como os olhos dela própria, não com os daqueles que viveram ou vivem noutro momento. Entendeu-se que a função do historiador é compreender, não a de julgar o passado. Logo, o único referencial possível para se ver a Idade Média é a própria Idade Média [...]. Isso não quer dizer, é claro, que os historiadores do século XX tenham resgatado a “verdadeira” Idade Média. Ao examinar qualquer período do passado, o estudioso necessariamente trabalha com restos, com fragmentos [...] desse passado, que portanto jamais poderá ser integralmente reconstituído.

FRANCO JR., Hilário. A Idade Média: nascimento do Ocidente. São Paulo: Brasiliense, 2001. p. 13.

• De acordo com o texto acima:

a) Como devemos ver a Idade Média atualmente?

Como os velhos dela própria sem se preconceitie e de forma feinha sem ser como os outros tempos a viver.

b) É possível conhecer a “verdadeira” Idade Média? Justifique sua resposta.

Não, que só podemos saber fragmentos pedacinhos que nem queimam velha lá de verdade para conferir, que só conseguem resgatar os historiadores.

5 – De acordo as informações sobre a Idade Média, estudadas ao longo das aulas, escreva as invenções medievais que são importantes no dia a dia da maioria das pessoas atualmente.

Imagens, escultura, o aperfeiçoamento e a difusão de meios tecnológicos.

Fonte: Midiani Maciel (2019)

No exemplo acima a resposta que gostaria de destacar é a que se refere à possibilidade do historiador resgatar a “verdadeira” Idade Média, ao responder que só podemos conhecer “pedacinhos da história”, acredito que o aluno 2 conseguiu compreender o papel do historiador que trabalha com fontes, identificadas no texto como fragmentos do passado, sendo o passado ressignificado por profissionais nunca vai ser reconstituindo integralmente.

Entre as dificuldades sentidas por mim em relação à atividade avaliativa acima, foi a identificação dos elementos fantásticos, muitos alunos não conseguiram perceber o que são elementos ligados à fantasia e à realidade no período medieval. Assi, dragões e bruxas estiveram presentes nas respostas não identificadas à fantasia, isso pode demonstrar dificuldade dessa faixa etária em separar realidade de fantasia, ou que não conseguem separar a fantasia da realidade histórica do período medieval.

Etapa 6: Jogar e aprender – o *Minecraft* e a versão medieval de cada um

Esta é a parte específica do trabalho que o jogo esteve presente, como já mencionado anteriormente, os estudantes construíram a sua própria versão do mundo medieval no ambiente virtual do jogo *Minecraft*. Essa construção ocorreu ao longo das aulas relacionadas ao medievo e aconteceu como dever de casa, os alunos utilizaram celulares, alguns nos próprios aparelhos e outros nos dos pais ou irmãos mais velhos.

O dia 30 de setembro de 2019 foi a data escolhida em que os estudantes levaram os celulares para escola, os responsáveis foram avisados antecipadamente, assim como a supervisão pedagógica e demais professores, o local escolhido para o compartilhamento foi a sala de leitura. Sendo esse o ambiente da escola mais adequado para uma aula diferenciada, porque possui espaços para acomodar as mesas em pequenos grupos, além de tapetes e tatames onde os alunos puderam ficar deitados, brincando e jogando à vontade.

Figura 22 – Fotografia: turma na sala de leitura



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 23 – Fotografia: alunos em grupos jogando



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Nem todos os alunos conseguiram levar os celulares para sala de aula, apesar de todos terem relatado que construíram seu mundo medieval e brincaram no Minecraft no decorrer das

aulas referentes à Idade Média. Isto posto, três alunos disseram que os pais iriam precisar do telefone na hora da aula e outro que sua mãe considerou perigoso levar o celular para escola com medo de assalto, apesar da dificuldade, todos participaram da brincadeira envolvendo os jogos, pois alguns colegas rezaram os aparelhos entre si.

Figura 24 – Fotografia: alunos jogando em tatapes e tapetes



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 25 – alunos jogando deitados no chão



Fonte: Midiani Maciel (2019)

O tempo dado por mim para ficarem livres brincando e mostrando o que haviam criado foi de duas aulas de aproximadamente de 50 minutos. Enquanto brincaram, conversei com cada

grupo formado, perguntei aos alunos o que mais gostaram de construir, as dificuldades que tiveram e as diferenças entre “o seu mundo medieval do Minecraft e a Idade Média estudada nos livros”. Entre as dificuldades relatadas foi a falta de alguns elementos que não estavam disponíveis no jogo, por exemplo, os que queriam construir as igrejas exatamente como viam nos livros não conseguiam colocar imagens e esculturas de santos.

Além de ouvi-los explicar sobre o seu mundo medieval, pedi que fizessem um vídeo com algum aplicativo de gravação de tela sobre as suas criações, alguns fizeram na hora da aula e outros pediram para fazer em casa, tendo em vista que queriam aproveitar o tempo para brincar com os colegas.

Como já foi mencionado, o Minecraft é um jogo de mundo aberto, isso significa que a forma de jogar e os objetivos a serem alcançados no jogo ficam a critério do jogador, existe basicamente duas opções nesse jogo: o modo criativo e o sobrevivência. No primeiro, o principal objetivo é a criação de diversos objetos e ambientes empilhando blocos (espécie de leggo virtual), já na segunda opção, além das construções outros, desafios são enfrentados pelos jogadores, como a luta com monstros e ir para outra dimensão do jogo em que ocorre a luta com um dragão, sendo essa a opção favorita de alguns alunos, porque acham mais emocionante e divertido tentar matar o dragão, fugir dos zumbis ao invés de somente construir castelos, plantações, etc.

Figura 25 – Captura de tela: Batalha com dragão no ambiente do jogo



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Observando a animação de muitos ao descreverem sua luta com o dragão, sendo essa a última fase do jogo, tendo em consideração quem vence o dragão finaliza a partida, ou seja, encerra o jogo e mostra o quanto é hábil, à vista disso comprehendi o interesse de muitos por

lerem a lenda de São Jorge e saber que ela era bastante popular durante a Idade Média, um dos alunos comentou: “hoje é mais emocionante porque na época medieval as pessoas só ouviam a história sobre o dragão, e hoje podemos matá-lo”, ainda nas palavras dele: “podemos viver a realidade da luta diferente na Idade Média que só ouviam da lenda”.

Diferente do exemplo acima, a maioria optou por construir vilas medievais, uma das alunas criou dentro de sua vila uma biblioteca e ao mostrá-la para mim e aos colegas, disse que diferente das medievais a sua seria aberta ao público, porque durante os estudos descobriu que só quem tinha acesso às leituras durante o período medieval eram as pessoas letradas especialmente as ligadas à Igreja. Ela também construiu torres cheias de livros e disse que essa seria uma forma de passar tempo dos sentinelas, afirmou ainda que sabia que isso não acontecia na época medieval, mas queria que no “seu mundo medieval” os sentinelas tivessem esse tipo de diversão.

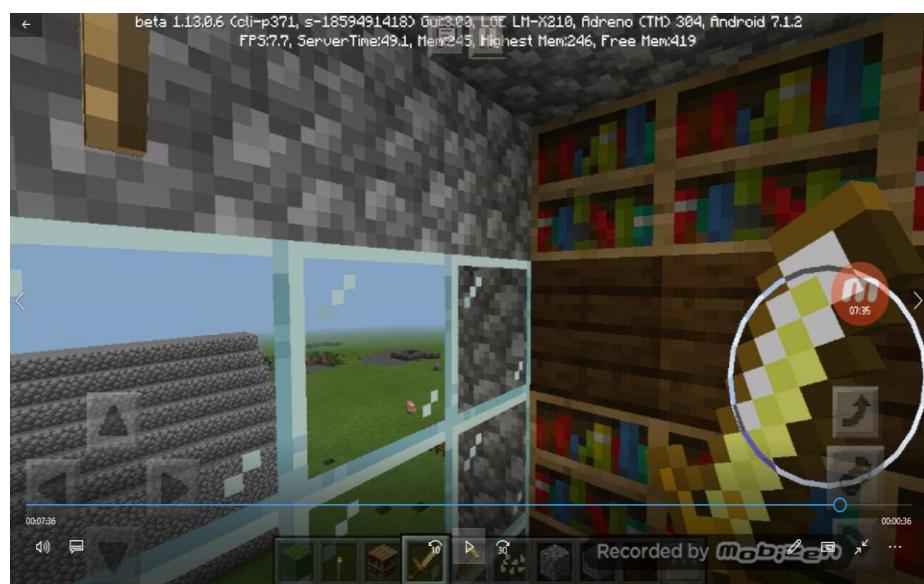
Com isso podemos concluir que a experiência de jogar favorece o entendimento que nas produções culturais midiáticas existe liberdade de fazer adaptações de acordo com os seus próprios critérios, apesar de buscarem elementos e ambientação do passado, favorecendo assim a distinção entre o real e o imaginário da época enfocada. A aluna também relatou a dificuldade de construir a igreja, pois pesquisando as da época viu que elas tinham muitos quadros e esculturas de santos, enquanto que no jogo não existem essas opções, e da mesma forma alguns alimentos da época não existem no jogo. A biblioteca, igreja, torre, visão frontal da vila medieval e ainda uma planta criadas pela aluna podem ser observadas abaixo nas figuras 26 a 30:

Figura 26: captura de tela: interior da biblioteca



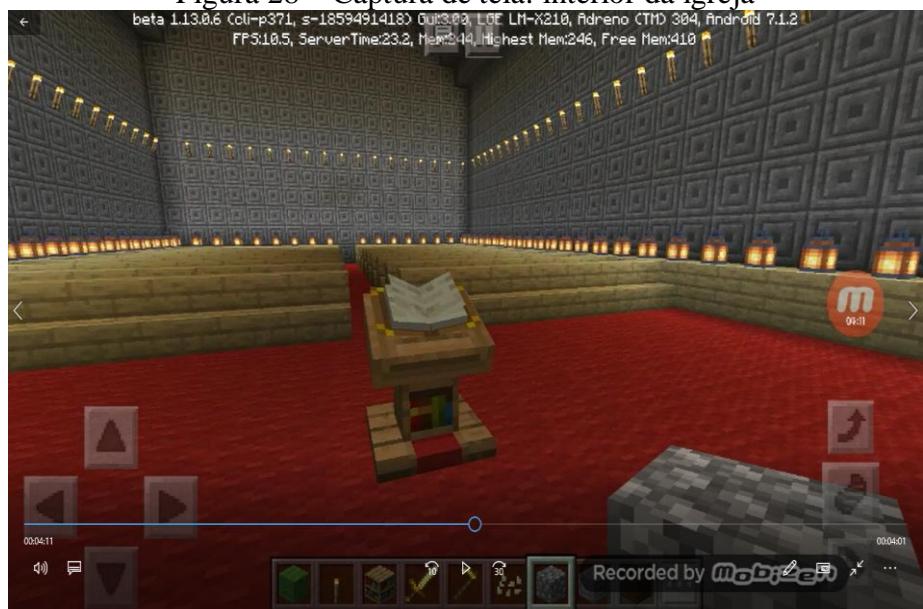
Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 27 – Captura de tela: interior da torre do castelo



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 28 – Captura de tela: interior da igreja



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 29 – Captura de tela: visão frontal do castelo



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 30 – captura de tela: plantação que simulou o sistema trienal medieval



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Vale ressaltar a partir disso que, uma das razões do êxito não só do Minecraft, mas dos jogos digitais em geral, é a possibilidade de imersão nas narrativas e, também, no ambiente virtual, em que os jogadores por meio da realidade virtual têm a percepção de estarem presentes em um mundo não-físico cercado de imagens, sons e vários estímulos, entre eles temos a visão em primeira e em terceira pessoa que os usuários optam de acordo com os objetivos em cada jogo.

Ao escolher a visão em primeira pessoa a perspectiva gráfica segue do ponto de vista do personagem controlado pelo jogador, na terceira pessoa existe uma certa distância fixa onde o jogador visualiza o personagem e o ambiente próximo a ele de uma perspectiva externa, no Minecraft é possível escolher as duas opções.

Figura 31: visão em terceira pessoa



Fonte: <https://minecraft.fandom.com>

Figura 32: visão em primeira pessoa

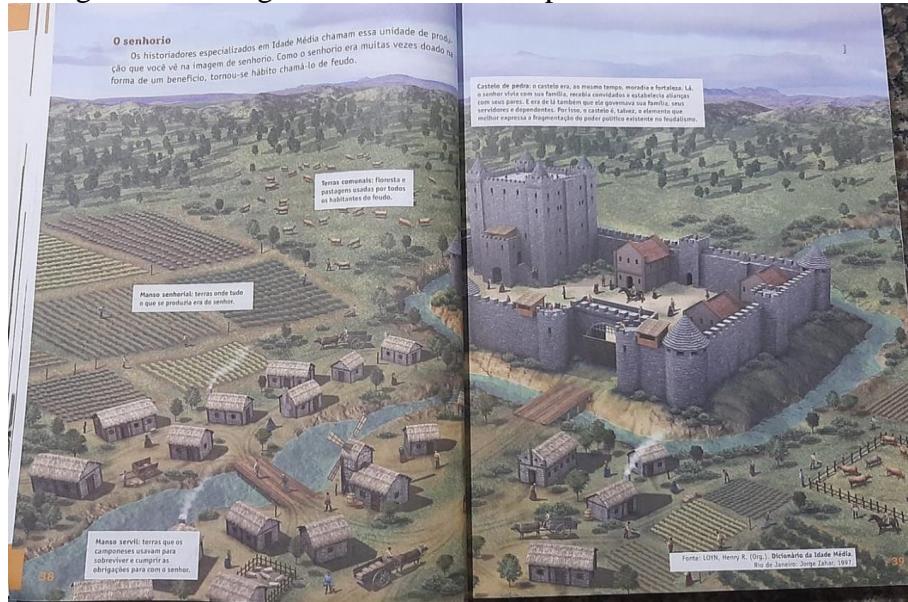


Fonte: <https://minecraft.fandom.com>

As informações sobre a visão em primeira pessoa demonstram o quanto pode ser atrativa a imersão na realidade virtual para uma criança e adolescente, que podem se teletransportar virtualmente por meio de um avatar (representação digital virtual de um humano) à ambientação dos jogos. No caso do Minecraft, além do “teletransporte”, o jogador pode “virtualizar” uma realidade do mundo físico ao simular a construção dentro do ambiente virtual de espaços reais, como por exemplo: seu quarto, sua casa, rua, etc. Não só espaços físicos são recriados no ambiente virtual, mas imagens representadas em superfícies planas ganham versões em três dimensões, esse foi o caso de um dos alunos, que reproduziu uma vila medieval

com base na imagem de um senhorio presente no livro didático, como pode ser observado nas figuras 33 a 39.

Figura 33 – fotografia de um senhorio presente no livro didático



Fonte: BOULOS, J. Alfredo. História sociedade & cidadania, 7º ano. São Paulo: FTD, 2019.

Figura 34 – captura de tela: visão frontal do castelo recriado pelo aluno



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 35– Captura de tela: detalhes da igreja, casas dos servos e castelo ao fundo



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 36 – Captura de tela: casas dos servos, igreja ao fundo e castelo à esquerda (na perspectiva do avatar) as muralhas e uma torre do castelo



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 37 – Captura de tela: plantação no manso senhorial



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 38 – Captura de tela: visão vila de cima do castelo



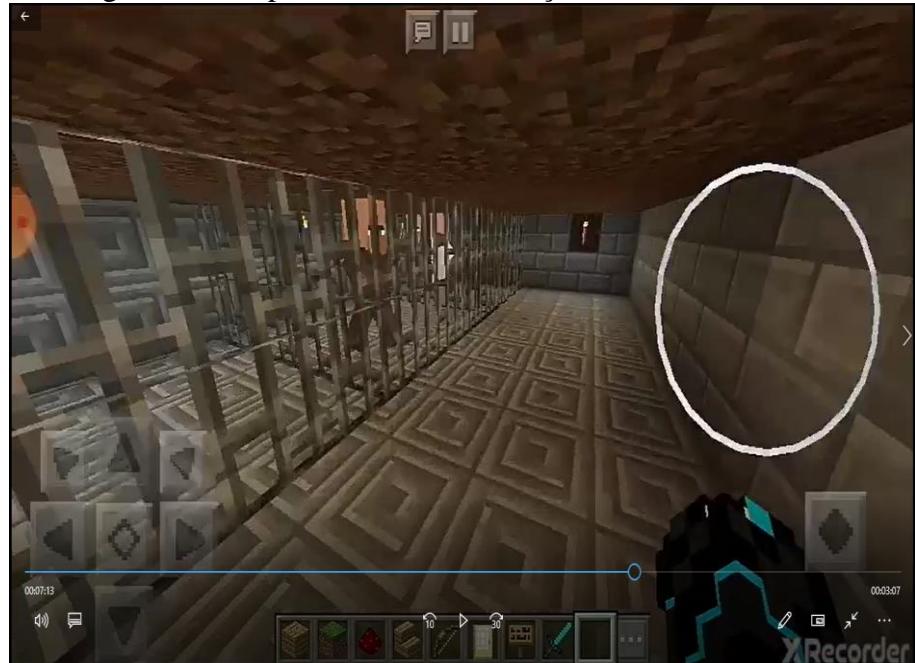
Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 39 – Captura de tela: estábulo no interior do castelo com cavalos ornamentados para torneio



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 40 – Captura de tela: calabouço no interior do castelo



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Foi nessa etapa que o jogo esteve presente em sala de aula, porém, quero ressaltar que ele fez parte de todo um processo, não sendo o único e principal instrumento de ensino e aprendizagem, mas uma ferramenta complementar, articulado aos conteúdos e conceitos na proposta metodológica. O que contribuiu tanto para o desenvolvimento de habilidades cognitivas relacionadas ao ensino de História, como também da competência de leitura e

compreensão de diferentes linguagens, e ainda de habilidades socioemocionais, tais como: criatividade e interação.

Depois do momento descrito acima, avisei a turma que os vídeos com as gravações das suas criações no Minecraft iriam ficar guardados e que seriam expostos no final do ano letivo, na tradicional amostra pedagógica a qual ocorre todos os anos na escola, evento que participam inclusive os pais. Desta forma, o estudo do medievo foi temporariamente encerrado, sendo novamente resgatado ao final do ano de 2019, tanto na amostra pedagógica quanto nas aulas em que foram estudados os hábitos alimentares dos povos indígenas brasileiros, como será mostrado na última parte desse trabalho.

7ª etapa: Hábitos alimentares e raízes identitárias

Após a conclusão das atividades envolvendo a temática medieval e o uso do Minecraft, foram trabalhados diversos conteúdos com a turma, entre eles os relativos aos povos indígenas brasileiros. Quando iniciou esse momento, optei por fazer uma comparação entre a alimentação dos indígenas e a dos europeus no período medieval, tendo como objetivo fazer com que os estudantes identifiquem que boa parte dos alimentos consumidos pela sociedade brasileira são originários das descobertas e domesticação realizadas pelo povos nativos e, consequentemente, reconhecesse uma parte de suas raízes identitárias.

Quero ressaltar que tive receio de fazer uma comparação simplista, ao comparar que no que se refere à alimentação os hábitos no presente da nossa sociedade estão mais relacionados aos povos indígenas que os dos europeus e, assim, mesmo que involuntariamente, desconsiderar os outros elementos que compõem nossa pluralidade cultural, formada a partir dos povos indígenas, como também africanas e europeias. Destaco aind que a opção pela comida foi a forma encontrada para provocar a reflexão nos estudantes sobre suas raízes identitárias e ainda fazê-los pensar sobre algumas questões envolvendo os indígenas no atual momento.

Busquei trabalhar a noção de identidade, considerando que a constituição de identidades é um dos objetivos centrais do ensino de História na atualidade. No entanto, é importante mencionar que na perspectiva atual, o que mais importa não é tão somente a identidade nacional, como aconteceu durante algum tempo no Brasil, mas a constituição de uma identidade que priorize à formação da cidadania, associada à formação do cidadão político, intelectual e humanista, ou seja, de um cidadão crítico, capacitado a ler a sua realidade social.

Para formar um cidadão crítico é necessário instrumentaliza-lo de ferramentas que o levem a ter um “pensamento crítico”, “o qual se constitui pelo desenvolvimento da capacidade de *observar, descrever, estabelecer relações entre presente-passado-presente, fazer comparações e identificar semelhanças e diferenças* entre a diversidade de acontecimentos no presente e no passado” (BITTENCOURT, 2009, p.122).

Com base no exposto acima, pautei minha prática de ensino, no que se refere ao tema “*Hábitos alimentares e raízes identitárias*”, na busca por desenvolver no aluno a identificação e a percepção do outro e de si, a partir da observação, descrição e comparação da alimentação dos povos nativos brasileiros e da sociedade medieval. Podendo assim, compreender que parte da sua alimentação cotidiana tem origens nas descobertas e domesticação feitas pelos indígenas brasileiros, reconhecendo que parte das suas raízes identitárias estão vinculadas a esses povos, sem deixar, no entanto, de compreender que o outro, o indígena tem a sua própria identidade, tanto no passado quanto no presente.

Quanto à alimentação da sociedade na época medieval, é importante mencionar que dentro das novas propostas metodológicas, o ensino de História não objetiva apenas estabelecer semelhanças e conexões entre o passado e o presente, já que por meio do confronto com as diferenças e diversidade é possível construir relações identitárias com o passado com base na alteridade.

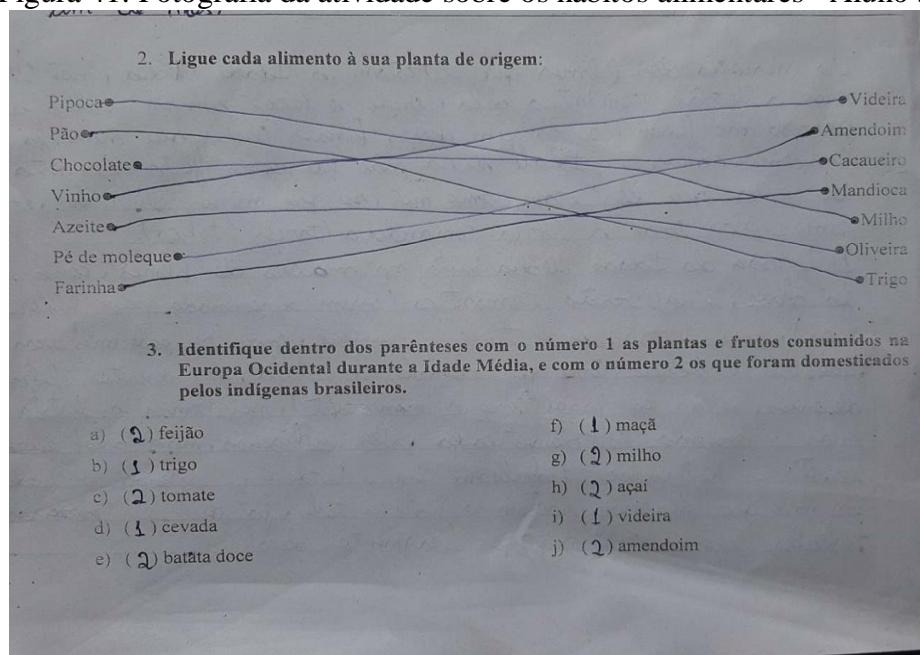
Desta forma, conhecer a alimentação da sociedade medieval é interessante para aprendizagem histórica a partir da perspectiva do estranhamento, em que a alimentação é contextualizada em um passado estranho e distante, como parte necessária à aprendizagem dos conceitos históricos, visando a construção da alteridade. Sem no entanto, rejeitar a atualidade do legado cultural da Idade Média presente em muitos dos comportamentos e atitudes mentais coletivos da sociedade ocidental, o que inclui a sociedade brasileira.

As atividades relacionadas ao tema *Hábitos alimentares e raízes identitárias* foram realizadas em sala de aula com questionários no caderno, também fizeram parte da exposição na amostra pedagógica no final do ano letivo de 2019. O estudo dos hábitos alimentares tiveram por base as informações do livro didático *História cidadania & sociedade* de Alfredo Boulos, lançado pela editora FTD no ano de 2009, que mostrou as diversas plantas medicinais e alimentícios domesticadas pelos indígenas, sendo consideradas uma das maiores contribuições desses povos à sociedade brasileira, entre os alimentos estão: batata-inglesa (originária do Peru e erroneamente chamada de inglesa), a mandioca, o tomate, a batata-doce, o milho, feijão.

O livro destacou também a origem e o processamento da farinha de mandioca como uma das principais heranças culinárias dos povos indígenas à sociedade brasileira, sendo esse alimento consumido por mais da metade dos brasileiros, especialmente, os nortistas que o consomem juntamente com o açaí, outro alimento originário dos povos nativos, sob orientação da professora os alunos pesquisaram a origem do açaí e seus benefícios.

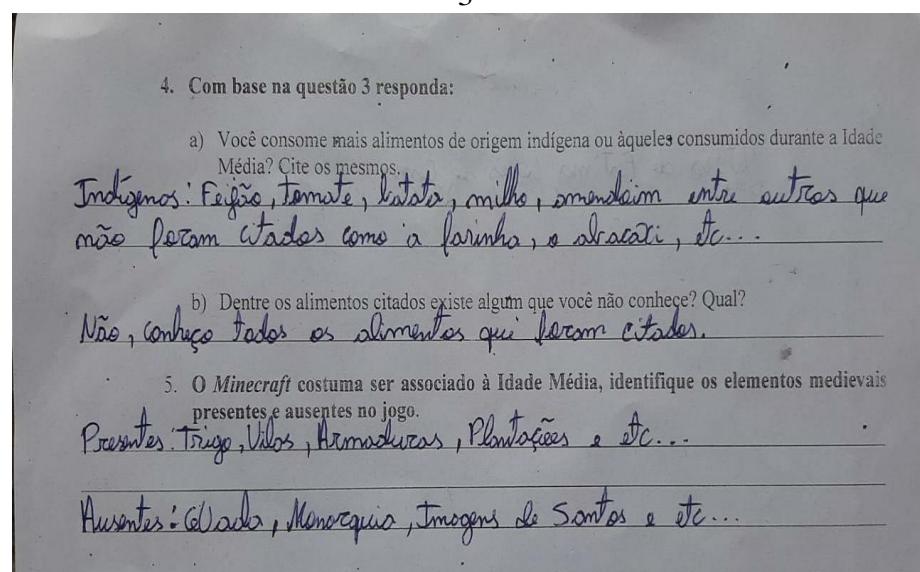
A seguir algumas questões das atividades referentes ao exposto acima:

Figura 41: Fotografia da atividade sobre os hábitos alimentares – Aluno 3



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 42 – Fotografia da atividade referente aos hábitos alimentares dos estudantes – Aluno 3



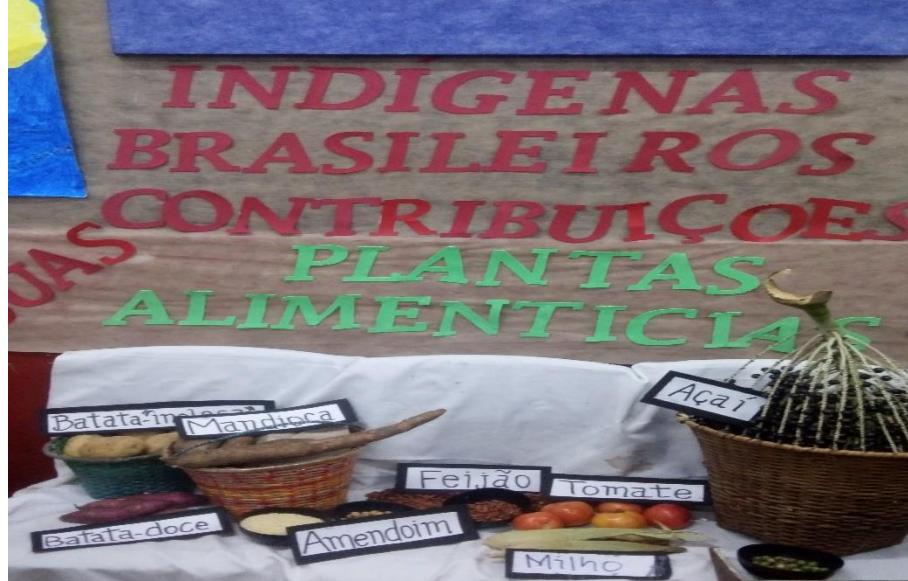
Fonte: Midiani Maciel (2019)

Acredito que ao conhecer e comparar os hábitos alimentares dos europeus da Idade Média aos dos ameríndios, os estudantes conseguiram visualizar parte de suas raízes identitárias, e com isso também reconhecer o legado dos povos nativos à nossa sociedade. Esse reconhecimento contribui ainda para que esses saiam da invisibilidade imposta por inúmeras práticas sociais.

Aproveitando o caráter lúdico das aulas, associei o poder de invisibilidade dos personagens dos jogos à resistência dos povos indígenas, explicando que assim como nos jogos, o fato de estar invisível não significa não existir, da mesma forma que o todo, o conhecimento e o legado cultural dos povos nativos estão presentes na nossa sociedade mesmo que não sejam percebidos, sendo esse o papel do conhecimento histórico: trazer o reconhecimento e dar visibilidade aos povos excluídos social e policamente.

A seguir algumas fotografias da exposição sobre os alimentos descobertos e domesticados pelos povos nativos e dos vídeos dos estudantes dos seus mundos criados no *Minecraf*t e de alguns objetos (brinquedos, livros, desenhos, pôsteres) relativos à temática medieval.

Figura 43 – Fotografia: exposição dos alimentos de origem indígena



Fonte: Midiani Maciel (2009)

Figura 44 – Fotografia: maior detalhe da exposição dos alimentos de origem indígena



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 45 – Fotografia: exposição dos elementos medievais



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 46 – Fotografia: livro, dragão, boneca-princesa e acessório de fada



Fonte: Midiani Maciel (2009)

Figura 47 – Fotografia: escudo e castelo



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 48 – Fotografia: cartaz com imagens de desenhos, filmes e séries com temática medieval



Fonte: Midiani Maciel

Figura 49 – Fotografia: lousa com imagens projetadas dos vídeos produzidos pelos estudantes no Minecraft



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Figura 50 – Fotografia: alunos expondo suas criações no ambiente virtual do jogo Minecraft



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Além da exposição dos vídeos e objetos referentes ao temas estudados, alguns estudantes optaram também por se caracterizar de alguns de seus personagens favoritos, uma das alunas decidiu se fantasiar de bruxa, segunda ela por amar, conhecer e estudar tudo sobre as bruxas.

Figura 51 – Fotografia: aluna fantasiada de bruxa com seu “livro de encantos”



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Uma questão durante o preparo da exposição, alguns alunos responsáveis por exporem e explicarem os alimentos de origens indígenas ao público visitante perguntaram se poderiam se caracterizar com algum acessório relacionado aos indígenas, já que os que iam expor sobre a temática medieval iriam se fantasiar. Nessa circunstância, expliquei-lhes que alguns acessórios, assim como as pinturas corporais e a maneira de se vestir são ações muito particulares de cada povo indígena, e que correríamos o risco de fazer com que o uso perdesse o sentido, pois para os indígenas existe toda uma simbologia no uso dos seus trajes, ou objetos como o cocar e demais adornos.

Decidi junto com os alunos responsáveis pela temática indígena da nossa exposição, que eles poderiam fazer “tatuagens”, usando como inspiração os grafismos indígenas. Essa decisão foi difícil para mim, pois confesso que me sinto insegura no que se refere as discussões e leituras sobre apropriação cultural, mas acredito que os alunos e os visitantes conseguiram entender que, apesar de nossas raízes identitárias estarem relacionadas ao povos nativos, não somos indígenas e que esses povos precisam ser respeitados na sua forma de viver, assim como serem ouvidas as suas reivindicações e os seus direitos garantidos.

Nessa perspectiva, as “tatuagens” de brincadeiras foram feitas por eles mesmos, utilizando pincel de maquiagem e até canetinha hidrocor, foi um sucesso na exposição. Outros

estudantes fizeram até fila para serem tatuados também e, até mesmo, os pais e os professores que entraram as quiseram, isso chamou bastante atenção durante a amostra, sendo o estande com a temática dos alimentos de origem indígena um dos mais visitados do evento.

Figura 52 – Fotografia: alunos com “tatuagens” inspiradas nos grafismos indígenas



Fonte: Midiani Maciel (2019)

Acredito que o estudo dos alimentos de origem indígenas numa perspectiva comparativa aos dos europeus medievais contribuiu para que os estudantes pensassem sobre sua identidade, levando em consideração que uma das premissas da aprendizagem histórica é que essa acontece pela via do pertencimento e pelas aproximações entre presente e passado, que no caso da alimentação aproxima o cotidiano do aluno ao passado dos povos nativos. Ao mesmo tempo, ao conhecer os hábitos alimentares dos europeus medievais e a apropriação que o presente faz do passado, como é o caso dos alimentos representados no jogo Minecraft, isso faz com que o estudante se reconheça como não europeu, “uma vez que a aprendizagem de quem somos nós implica reconhecer o diferente e aprender com ele, seus modos de vida, sua experiência e as problemáticas criadas pelo seu tempo” (PEREIRA; TEIXEIRA, 2016, p.8).

Além da noção de identidade e relações de pertencimento, a sequência didática ou conjunto de aulas expostas ao longo desse trabalho teve como objetivo o desenvolvimento do pensamento histórico do estudante, contextualizado ao ensino escolar de história medieval. Para que ocorresse a aprendizagem histórica, primeiramente foi apresentado aos estudantes a

reflexão acerca da problematização do tempo, por meio da crítica ao modelo quadripartite, válido apenas pra Europa Ocidental, demonstrando, dessa forma, a superficialidade dos mecanismos de periodização.

A aprendizagem história também está relacionada à apreensão de espaço, não se limitando apenas à localização dos espaços nas representações cartográficas, mas de maneira que leve o estudante a refletir sobre o lugar que pertence. Para sensibilizá-lo nesse intuito foi escolhida a música *Meu endereço* do artista amapaense Zé Miguel, realizada a identificação do Amapá no mapa mundial em comparação à Europa.

Outra atitude historiadora foi realizada pelos estudantes, ao compararem os alimentos do período medieval e os representados no jogo Minecraft, puderam pensar sobre as apropriações que o presente faz do passado. E ainda refletir sobre o uso das fontes, já que foi explicado aos alunos que os historiadores são os profissionais habilitados a identificarem e interpretarem as fontes.

Sobre a construção de cada aluno no ambiente virtual do Minecraft da sua versão da Idade Média, atentei para que essa etapa do processo atendesse ao que é sugerido por alguns estudiodos da área dos *games* e seu uso na educação, que é a preocupação em não reduzir o uso dos jogos apenas à leitura e crítica das suas representações do passado, mas que as especificidades dos jogos sejam aproveitadas, tais como: a espacialização do passado, a construção de narrativas, a problematização da temporalidade e, sobretudo, o caráter lúdico. Considero que tais especificidades, além da crítica às representações, fizeram parte das atividades que compõem esse conjunto de aulas.

Para encerrar, quero registrar que minha intenção em estudar e colocar em prática na sala de aula atividades em que pudessem dialogar o conhecimento histórico escolar e os jogos digitais surgiu com base em algumas experiências vivenciadas no decorrer de quinze anos como professora de História. Ao longo dessa jornada, percebi o interesse e até de certa forma encatamento pelo passado que alguns estudantes demonstram ao serem apresentados determinados conteúdos, entre eles a Idade Média. Nunca fui uma jogadora apaixonada pelos *games*, mas uma professora que não quer perder a oportunidade de responder à curiosidade dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta deste trabalho foi investigar caminhos para o uso dos jogos digitais como recurso de ensino e aprendizagem nas aulas de História, para tanto buscamos aporte teórico que auxiliassem nas dúvidas e também norteassem as atividades práticas desenvolvidas. Durante as abordagens foi levado em consideração as especificidades desse tipo de material, que apesar de partilhar algumas características com outras produções imagéticas, diferencia-se em contrapartida. Enquanto que nos filmes e seriados, por exemplo, são priorizados os estudos das representações do passado recriado, nos jogos além das representações é possibilitado a aproximação dos conceitos históricos e as experiências vivenciadas no ato de jogar, tais como: a problematização da temporalidade, construção e comparação de narrativas, apreensões do espaço em suas relações mais complexas, contextualizadas ao tempo histórico e não apenas limitando-se à localizar os espaços pelas representações cartográficas, noções de sujeito histórico, etc.

Quero ainda destacar que o caráter lúdico dos jogos é um dos pontos que os tornam tão atrativos, e isso deve ser levado em consideração por educadores ao utilizar o recurso metodológico, não reduzindo o seu uso somente à leitura e crítica das representações do passado representado. Acredito que a experiência que incluiu o Minecraft atendeu a essa premissa, já que ao ser incluído no processo se diferenciou do “dever de casa tradicional”, por dar total liberdade aos estudantes, os quais foram orientados a “brincar com o passado”, o que permitiu a construírem as suas próprias versões da Idade Média, ponderando misturar os elementos que faziam parte da temática medieval com outros fora desse contexto. Sendo que a única exigência foi que soubesse diferenciá-los, isso favoreceu o engajamento e também aprendizagem, porque tiveram que estudar para saberem diferenciar as suas versões medievais das dos historiadores.

Em relação à aproximação dos conceitos históricos das experiências vivenciadas no jogo se buscou a aplicação da teoria da mediação de Vygotsky y (apud MOREIRA, 2019, p. 107) segundo a qual o desenvolvimento cognitivo não pode ser entendido sem referência ao contexto social, histórico e cultural. Assim, são importantes para o ensino de história as apreensões do passado apresentadas na mídia em geral, a interação entre conceito espontâneo (noções provenientes do senso comum) e o científico, valorizando, dessa forma, a curiosidade pelo passado despertada por essas experiências vivenciadas pelos estudantes, consequentemente, tornando o processo de ensino e aprendizagem atrativo e não desvinculado do cotidiano dos alunos.

Considerando que um dos pressupostos do historiador é analisar e interpretar os acontecimentos históricos baseados nos conceitos e categorias específicos desse campo científico (*colonização, aristocracia, feudalismo, cidadania, identidade etc..*), um dos maiores desafios ao professor de História é não só o domínio conceitual, mas também saber introduzir e encaminhar o ensino da História, que não pode ser confundida com simplesmente a transmissão do saber acadêmico ao público da Educação Básica. No entanto, é necessário que o conhecimento histórico escolar esteja articulado aos fundamentos teóricos da História enquanto ciência, para evitar conotações meramente morais e baseadas em dogmas, como já ocorreu no passado, a partir disso, a precisão conceitual é fundamental no processo de escolarização, em que a aprendizagem histórica contempla tanto formação intelectual quanto à valorativa, especialmente, no que se refere à cidadania.

Nesse sentido, reconhecendo que o saber acadêmico é diferente do conhecimento escolar, embora lhe sirva de suporte, e que os conceitos são fundamentais para o saber histórico na sala de aula, cabe ao professor buscar caminhos para tornar o objeto histórico inteligível por meio da aprendizagem conceitual, considerando ainda que essa não se resume ao conhecimento do significado das palavras, mas ao aprendizado de uma prática, de uma atitude e, nesse caso, ligadas ao pensar historicamente. Assim, a aprendizagem conceitual pode preceder a aprendizagem semântica, e as atividades que a envolvem não se desenvolvem necessariamente usando a terminologia dos historiadores.

Por essa razão, o presente trabalho utilizou a metodologia conceitual ao provocar atitudes historiadoras nos estudantes, ao problematizar a temporalidade por meio da construção das duas linhas do tempo – individual e a da Europa – fazendo-os refletir sobre as referências temporais em relação ao tempo, tomando como base que não é única a periodização cristã do tempo cronológico. Além das noções implícitas, mas presentes de tempo qualitativo, das durações, da sucessão (diacrônico) e simultaneidade (sincrônico), das mudanças e permanências.

Outra atitude historiadora é a relativa ao uso de fontes, ao comparar os alimentos representados no *Minecraft* com os do período medieval foi demonstrado aos estudantes que o conhecimento sobre a alimentação daquela época só é possível por meio do estudo da documentação escrita, das pinturas e, até mesmo, dos exames em laboratório dos restos mortais, ou seja, das fontes históricas. Ainda foi ressaltado a importância dos historiadores e demais estudiosos envolvidos nessas pesquisas, que existe uma diferença entre as informações desses

profissionais e as contidos nos jogos e demais produções da indústria do entretenimento, favorecendo o entendimento na distinção entre o real e o imaginário da época enfocada.

As atividades que envolveram tanto a música *Meu endereço* e a localização do Amapá e da Europa no planisfério foram importantes para o desenvolvimento do sentimento de pertença, tanto em relação às apreensões espaciais quanto temporais, pois por meio dessas os estudantes puderam perceber o lugar onde moram e distância, no tempo e no espaço, da Europa Medieval.

A comparação entre as narrativas referentes à figura do cavaleiro medieval, personificadas nas imagens de Dom Quixote e São Jorge, também objetivou provocar nos alunos atitudes próprias do pensamento histórico, já que contribui para a análise das mudanças e permanências que podem ocorrer ao longo do tempo, e para que os estudantes compreendessem a importância de questionar as próprias visões a partir do reconhecimento que podem existir mais de uma narrativa sobre um determinado objeto histórico. O estudo dos hábitos alimentares a partir da relação e comparação contribuiu para que os estudantes refletissem sobre o seu lugar na História e, também, sobre o lugar do outro, identificando seu lugar e reconhecendo a alteridade.

De acordo com o descrito acima, o presente trabalho procurou articular o saber acadêmico ao saber escolar, por meio das conexões entre o conhecimento formal e o que acontece nas diversas ambiências sociais relativas às experiências que remetem ao passado. Considero a experiência satisfatória, apesar das dificuldades para colocar em prática uma metodologia que envolvesse não só um jogo, mas também a temática medieval.

Em relação ao uso do *Minecraft* no processo de ensino-aprendizagem, inicialmente a dificuldade foi encontrar material a respeito, pois mesmo que a pesquisa sobre esse tema tenha ganhado destaque ultimamente, ainda são poucos os profissionais da educação que colocam em prática as sugestões e avaliações dos pesquisadores sobre as possibilidades e potencialidades dos jogos digitais como recurso didático. Outro problema foi a resistência dos pais e até mesmo de colegas educadores, que duvidam da “eficácia” de uma metodologia que valoriza o brincar/jogar, além das limitações próprias ao contexto das escolas públicas, onde a falta de investimento governamental não favorece a instalação de laboratórios de informática e Internet de qualidade, no caso específico da minha prática, foram utilizados os celulares dos alunos, sendo esses o meio mais acessível aos jogos e demais mídias digitais desse grupo.

Sobre a resistência à temática medieval, essa por sua vez está relacionada tanto às críticas reafirmadas nas discussões no contexto da BNCC, quanto às permanências que

envolvem esse período histórico no âmbito do ensino de história medieval. Essa situação pode ser observada ainda nos conteúdos programáticos e em algumas práticas em sala de aula estereótipos e preconceitos, apesar dos reiterados esclarecimentos de historiadores especializados nas pesquisas sobre a Idade Média.

Concordo com a permanência da temática medieval nos planos de ensino, não só pelas possibilidades de uma aprendizagem histórica pelo viés da identidade pela alteridade, mas pelo incontestável legado cultural desse longo período europeu a sociedade brasileira. Tais representações forma introduzidas pelos colonizadores europeus, as quais fazem parte do cotidiano dos estudantes, não só pelos usos do passado medieval nas mídias em geral, como também nas práticas vivenciadas, em que os elementos medievais estão presentes, que apesar dos acréscimos, adaptações ou alterações, ainda preservam algo do período em que foram criados, contribuindo, dessa forma, com o estudo das raízes identitárias medievos-ocidentais no Brasil.

Nesse ponto devista, a inclusão do medievo no currículo da Educação Básica contribui de forma relevante no desenvolvimento de algumas das competências indicadas na *Base Nacional Curricular Comum*, já que nas competências gerais estão incluídas a valorização e inclusão do conhecimento historicamente construído sobre o mundo físico, social cultural e digital e, também, a utilização das diferentes linguagens - verbal, corporal, visual, sonora e digital. Dentre as competências específicas das Ciências humanas, estão a compreensão de si e do outro como identidades diferentes, de forma a exercitar o respeito à diferença em uma sociedade plural e que promova os direitos humanos. E no que diz respeito às competências específicas de História, quero destacar que como a temática medieval, ou melhor, a apropriação do medievo pelos diversos produtos culturais de entretenimento, que perpetuam uma memória social a respeito desse período histórico, pode ser interessante no desenvolvimento da capacidade no estudante de produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável.

Por essa perspectiva, acredito que a realização de pesquisas e práticas pedagógicas que incluem os jogos digitais com representações do passado é um dos grandes desafios aos professores de História na atualidade. Assim, ao invés de excluírem as mídias digitais e suas apreensões do passado do processo de ensino, promovam o diálogo entre ambas, considerando que o mundo virtual é parte da realidade dos estudantes, inclusive, os que tenham menos recursos financeiros que, mesmo não dispondo de computadores e outros dispositivos de última geração tecnológica, estão conectados pelo celular.

Portanto, espero que esse trabalho possa contribuir com os que se preocupam em tornar o processo de ensino-aprendizagem prazeroso e os que buscam dialogar com imaginário infanto-juvenil, como também os que considerem os suportes tecnológicos meios de transformação social e não apenas aparelhos de entretenimento, inclusive, que a escola promova os seus usos além do adestramento para o mercado de trabalho.

Por fim, quero ressaltar que o atual cenário formado a partir da pandemia do covid-19, demonstra as dificuldades e ao mesmo tempo a dedicação dos educadores em geral, que apesar das dificuldades empenham-se em seus ofícios. No entanto, o ensino mediado pelas mídias digitais, em que os jogos estão incluídos, vai muito além da utilização de suportes tecnológicos, é necessário conhecimento sobre essas novas linguagens, já que, por exemplo, até a apreensão do tempo é diferenciado na ambiente virtual, além das formas de interações.

REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Eucídio Pimenta; SIMAN, Lana Mara de Castro. **Jogos Digitais, Juventude e as operações da cognição histórica.** In: FONSECA, Selva Guimarães. *Ensinar e Aprender História: formação, saberes e práticas educativas*. Campinas: Editora Alínea, 2009. p. 231 – 252.
- BELLO, Robson s.; VASCONCELOS, Antônio José. **Revista Observatório**, Palmas, v. 3, n. 5, p. 216-250, agosto 2017.
- BITTENCOURT, Circe. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. 2 ed., Lisboa: Difel, 2002.
- FILICIC, Felipe e THOMAS, Jennifer. **Minecraft, uma história sem fim**. Revista Veja, São Paulo, 10 de dez. de 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/minecraft-uma-historia-sem-fim>. Acesso: 10 de dezembro de 2018.
- FRANCO Júnior, Hilário. **A Idade Média: nascimento do Ocidente**. 2^a ed. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- GALHARDO, Caco. **Dom Quixote em quadrinhos** – Volume 1/ Miguel de Cervantes Saavedra; adaptado por Caco Galhardo. Tradução de Sérgio Molina. São Paulo: Peirópolis, 2015.
- HIPÓLIDE, Márcia Cristina. **Contextualizar é reconhecer o significado do conhecimento científico**. São Paulo: Phorte, 2012.
- HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectivas S.A, 2000.
- KNAUSS, P. **No domínio dos acervos: história e as práticas do olhar**. Revista Macanan. Publicação dos docentes do PPGH-UERJ, vol. 12, n.14, p. 12-24 jan/jun 2016.
- LE GOFF, Jacques; SCHMITT, Jean-Claude. **Dicionário Analítico do Ocidente medieval: volume 1**. São Paulo: Editora Unesp, 2017.
- LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 7 ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- MACEDO, José Rivair. **Repensando a Idade Média no Ensino de História**. In: KARNAL, Leandro. *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2003.

MACEDO, José Rivair; MONGELLI, L. Márcia. **A Idade Média no cinema**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

MOREIRA, A. Marco. **Teorias de Aprendizagem**. 2 ed. São Paulo: E.P.U., 2019.

NAPOLITANO, Marcos. **CULTURA: a importância do tema para os estudantes**. In: PINSKY, Carla. Novos temas para a aula de História. 1ed. 2^a Reimpressão. São Paulo: Contexto, 2010.

NORA, Pierre. **ENTRE MEMÓRIA E HISTÓRIA: a problemática dos lugares**. PROJETO HISTÓRIA : REVISTA DO PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS DE HISTÓRIA, São Paulo, 10 de dez. de 1993. Disponível em: <[Projeto História : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História \(pucsp.br\)](http://Projeto História : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História (pucsp.br))>. Acesso em: 01/07/2021.

PEIRAIRA N. M.; PEREIRA, I.S.. (2016). **A Idade Média nos currículos escolares: as controvérsias nos debates sobre a BNCC**. *Diálogos*, 20(3), 16-29. Disponível em: <<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/33538>>.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012. REDAÇÃO. "Game of Thrones", a série de todos os superlativos. Site UOL, Brasil, 14 de abri. 2019. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/afp/2019/04/14/game-of-thrones-a-serie-de-todos-os-superlativos.htm>>. Acesso: 14 de abril de 2019.

REDAÇÃO. Audiência pirata de 'GOT' três vezes maior que a regular nos EUA. Revista Veja, São Paulo, 17 abr. 2019. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/entretenimento/audiencia-pirateada-de-got-foi-tres-vezes-maior-que-a-regular-nos-eua>>. Acesso: 17 de abril de 2019.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história e o esquecimento**. Tradução: Alain François. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora M. dos Santos. **História do Ensino de História no Brasil: Uma Proposta de Periodização**. Revista História da Educação – RHE. Porto Alegre. v. 16 n. 37. maio/ago. 2012. p. 73-91.

TELLES, Helyom. Jogar e compartilhar. In: ALVES; MATTA; VIANA. (org.) **Museus Virtuais e Jogos Digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019.

VAINFAS, Ronaldo. **Novos Domínios da História**. Rio de janeiro: Elsevier, 2012.