

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A
EDUCAÇÃO BÁSICA
**DESCOMPLICA FEUDALISMO: ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE
HIPERMÍDIA PARA ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

DANIEL DIEGO DE SOUZA MIGLIORINI

BAURU

2021

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A
EDUCAÇÃO BÁSICA

DANIEL DIEGO DE SOUZA MIGLIORINI

**DESCOMPLICA FEUDALISMO: ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE
HIPERMÍDIA PARA ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre a Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru – Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica, sob orientação do Prof. Dr. Dariel de Carvalho.

M634d

Migliorini, Daniel Diego de Souza

Descomplica Feudalismo : Elaboração e aplicação de hipermídia para alunos dos anos finais do Ensino Fundamental / Daniel Diego de Souza Migliorini. -- Bauru, 2021

66 p. + objeto educacional

Dissertação (Mestrado profissional - Docência para a Educação Básica) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências, Bauru

Orientador: Dariel de Carvalho

1. Feudalismo;. 2. História. 3. TDIC's. 4. Jogo. 5. Educação.
I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE DANIEL DIEGO DE SOUZA MIGLIORINI, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 25 dias do mês de fevereiro do ano de 2022, às 13:00 horas, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de DANIEL DIEGO DE SOUZA MIGLIORINI, intitulada "**DESCOMPLICA FEUDALISMO: ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE HIPERMÍDIA PARA ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**". A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professor Doutor DARIEL DE CARVALHO(Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação / CD WAY - Educação e Tecnologia LTDA, Prof. Dr. EDSON FERNANDES (Participação Virtual) do(a) Ciências Humanas / UNISAGRADO - Centro Universitário Sagrado Coração, Profa. Dra. ELIANA MARQUES ZANATA (Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação / Faculdade de Ciências de Bauru. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: **APROVADO**. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.



Professor Doutor DARIEL DE CARVALHO

Dedicatória

Dedico este trabalho, primeiramente a Deus que me concedeu saúde para concluir mais uma etapa, num momento tão delicado como esse que estamos vivendo; aos meus pais, que tanto me apoiaram, e que mesmo não tendo oportunidades quando estudaram, sabem o quanto esse trabalho é importante para mim e minha tia que tanto me auxiliou para que esse sonho se concretizasse.

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo principal elaborar um material de apoio no desenvolvimento do conteúdo “Feudalismo” componente do currículo da disciplina de História, fundamentado a partir das defasagens apresentadas por alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental. A aplicação da pesquisa deu-se com 15 alunos do sétimo ano, nos quais participaram da aula de aplicação do objeto de aprendizagem “Era Feudal”, onde foram apresentados os conteúdos para desenvolvimento da aprendizagem e funcionou como recurso facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Inicialmente, após a aula expositiva e dialogada com relação ao conteúdo de Feudalismo, no laboratório de informática da escola, os alunos tiveram acesso ao jogo “Era Feudal” e ao final, responderam uma avaliação referente ao conteúdo apresentado com o objetivo de identificar as dificuldades encontradas pelos alunos na aprendizagem durante a realização do jogo. Com essa avaliação pode-se verificar as lacunas apresentadas pelos alunos e com isso identificar assuntos e possibilidades para a elaboração de um produto de apoio ou material complementar para os professores de história utilizarem durante suas aulas sobre feudalismo. Com base nos dados analisados das dificuldades apresentadas pelos alunos, podemos identificar uma mudança significativa de melhoria da aprendizagem, com 60% de avanço em uma das categorias. Em seguida, foi desenvolvida uma hipermídia com o intuito de sanar as dúvidas e dificuldades apresentadas pelos alunos. Logo após a elaboração da hipermídia, a mesma foi aplicada com os mesmos alunos em uma aula, com os conteúdos vistos durante o jogo de forma interativa e didática, com vídeos, imagens e conteúdos suplementares e uma nova avaliação foi aplicada para verificar as impressões que obtiveram do material, os conteúdos e interação, com o objetivo de identificar os avanços na aprendizagem que podem ser atribuídos ao uso do material complementar desenvolvido nesta pesquisa. Ao final, notou-se que os alunos passaram a ter maior compreensão sobre o tema e apresentaram um bom desenvolvimento, capazes de entender melhor o funcionamento do sistema feudal, a sociedade, os impostos, as relações entre suserano e vassalo e demais dúvidas que tinham.

Palavras chave: Feudalismo. Objeto de Aprendizagem. História.

ABSTRACT

The objective of this work is to develop a material to support the learning of the content "Feudalism" in History classes, based on the lags of the students presented in an evaluation carried out after the application of a learning object on the content of Feudalism, which makes up the curriculum of the discipline of History of the final series of Elementary School. The application of the research took place with 15 seventh grade students, in which they participated in the application class of the learning object "Era Feudal", where the contents for the development of learning were presented and functioned as a facilitating resource for the teaching-learning process. . Initially, after the lecture and dialogue regarding the content of Feudalism, in the school's computer lab, the students had access to the game "Era Feudal" and at the end, they answered an evaluation regarding the content presented in order to identify the difficulties encountered by students in learning while playing the game. With this evaluation, it is possible to verify the gaps presented by the students and with that to identify subjects and possibilities for the elaboration of a support product or complementary material for the history teachers to use during their classes on feudalism. Based on the analyzed data of the difficulties presented by the students, we can identify a significant change in learning improvement, with 60% advancement in one of the categories Then, a hypermedia was developed in order to solve the doubts and difficulties presented by the students. Soon after the elaboration of the hypermedia, it was applied with the same students in a class, with the contents seen during the game in an interactive and didactic way, with videos, images and supplementary contents and a new evaluation was applied to verify the impressions that obtained from the material, the contents and interaction, with the objective of identifying the advances in the learning that can be attributed to the use of the complementary material developed in this research. In the end, it was noticed that the students started to have a better understanding of the subject and presented a good development, able to better understand the functioning of the feudal system, society, taxes, the relations between suzerain and vassal and other doubts they had.

Keywords: Feudalism. Learning Object. History.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 O USO DE TDICS NA EDUCAÇÃO.....	15
1.1 O uso da tecnologia no ensino de história	18
1.2. Tecnologia e educação em tempos de pandemia	23
2. METODOLOGIA.....	25
2.1 Local da Pesquisa.....	25
2.2 Procedimentos éticos	26
2.3 Participantes	26
2.4 Instrumentos de coletas de dados	27
2.5 Procedimentos da pesquisa	28
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
4. PRÉ E PÓS APLICAÇÃO: IMPLICAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO E CRIAÇÃO DO PRODUTO	43
4.1 Uso da hipermídia com conteúdo não apreendidos.....	46
4.2 Metodologia do Produto	47
4.3 Resultados da aplicação da hipermídia Descomplica.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
REFERÊNCIAS	56
ANEXOS.....	60
APÊNDICE	64

LISTA DE QUADRO

Quadro 1 - Divisões por categoria.....	30
--	----

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Gráfico geral de acertos/erros de 1 a 3.....	32
Figura 2 - Gráfico geral de acertos/erros de 4 a 7.....	32
Figura 3 - Categoria 1- Origem do Feudalismo	34
Figura 4 - Categoria 2: Características do Feudalismo	35
Figura 5 - Categoria 3: Sociedade Feudal	36
Figura 6 - Categoria 4: Características da economia.....	38
Figura 7 - Categoria 5: Base e economia Feudal.....	39
Figura 8 - Categoria 6: Relações de suseraria e vassalagem.....	40
Figura 9 - Categoria 7: Impostos	42
Figura 10- Tela Inicial do produto	47
Figura 11 – Segunda tela do produto	48
Figura 12 – Terceira e quarta tela do produto.....	48
Figura 13 – Quiz final	49
Figura 14 - Gráfico das questões 6 e 7.....	51
Figura 15 - Gráfico da questão 8.....	52
Figura 16 - Gráfico das questões 11 e 12.....	53
Figura 17 - Gráfico das questões 15, 16 e 17.....	53

APRESENTAÇÃO

Nesta apresentação, escrevo um pouco sobre mim e como cheguei até aqui. Nasci e cresci em Barra Bonita, interior de São Paulo, filho caçula de Edson e Nadir, pais excepcionais que não tiveram a mesma oportunidade que eu, nem chegaram a concluir o Ensino Fundamental, mas que sempre me apoiaram e incentivaram os meus estudos. Sempre gostei muito de estudar e até o Ensino Médio cursei em escolas públicas, o que sempre me fez acreditar no ensino público e na persistência por um ensino abrangente e de qualidade. Fiz o Ensino Médio na ETEC da minha cidade, tinha a intenção de cursar Jornalismo, porém naquelas circunstâncias não fui aprovado.

Em 2009, entrei para um cursinho na Unesp e ali descobri minha paixão por ensinar, graças a uma professora de História que dava aula com muita empolgação e paixão. Em 2010, após ser aprovado no ENEM, consegui cursar uma faculdade particular com bolsa integral, na Universidade Sagrado Coração, em Bauru, hoje conhecida por Unisagrado. Estudava no período noturno e trabalhava durante o dia. Graças a esse trabalho, conseguia pagar o ônibus até a faculdade e com muito esforço e muitas vezes sem dormir, conseguia fazer as provas e trabalhos.

Me formei em História no ano de 2013 e no ano seguinte (2014), fui aprovado em um concurso de professor na cidade de Dois Córregos, na escola em que atualmente realizei a pesquisa.

Em 2016, fiz uma pós-graduação na mesma universidade em História, Cultura e Poder e consegui trabalhar como professor também na escola em que fiz o Ensino Médio e fui ganhando experiência como professor.

Ingressei no Mestrado Profissional da UNESP em 2019, fiquei muito feliz e desacreditado, pois sempre achei que não conseguiria realizá-lo. Nessa caminhada, meus pais e minha tia sempre me incentivaram e me deram forças para avançar. Além deles, minha motivação diária é Deus e os alunos que aprendem comigo, que conseguem se realizar profissionalmente e correm para agradecer a ajuda e incentivo. Esse trabalho é uma vontade que eu tinha de contribuir para que a educação pública, de alguma forma pudesse avançar e levar conhecimento a todos os alunos, sendo um ambiente inclusivo e acolhedor.

INTRODUÇÃO

As novas tecnologias estão presentes no cotidiano da maioria da população mundial, pois, as sociedades vêm gradativamente se transformando e modificando hábitos em função dos avanços tecnológicos e da evolução dos computadores, que vão se modernizando diariamente e barateando aqueles considerados ultrapassados, tornando estes acessíveis a maioria da população, incluindo os alunos de escola pública (CARVALHO et al. 2018). No entanto, no contexto atual de pandemia, esses dados não parecem ser tão otimistas, já que escancara também a falta de acesso e recursos da população mais carente na utilização das tecnologias. PILL (2020) relata:

Os tempos de excepcionalidade gerados pela pandemia da covid-19 jogaram luz sobre desigualdades estruturais do Brasil. Nesse contexto de futuro incerto, mais da metade dos estudantes no planeta está sem acesso aos conteúdos online disponibilizados pelas instituições educacionais.

Essas tecnologias digitais não só mudam nossa forma de comunicação, como também modificam as formas de trabalho, de pensar, de viver. Os jovens dessa geração “rapidamente associam as novas tecnologias digitais ao seu contexto e as utilizam constantemente, principalmente para a troca de informação rápida” (Carvalho et al. 2018, p.22). De acordo com Pedro; Carvalho (2018, p. 416) os jovens dessa geração “podem ser consideradas como nativos digitais, pois nasceram em uma era digital e desde a infância interagem com recursos tecnológicos variados”. Dessa forma, a escola como um espaço de formação, não pode ficar à margem dessas inovações, assumindo uma nova postura em relação ao uso dessas novas tecnologias, partindo da “ideia de que estas tecnologias não são alvos de combate, mas ferramentas à disposição da escola e do professor no processo de ensino-aprendizagem” (FARDIM; CARVALHO, 2017, p. 2).

Partindo desse princípio de incentivar as tecnologias nos espaços educacionais, devemos utilizar uma aprendizagem ativa que possa contemplar técnicas em que o professor deixa de ser o centro da aprendizagem e passa a ser um mediador. Nesta proposta, por sua vez, o professor tem o papel de “incentivar as crianças a serem ativas em relação à própria aprendizagem e ao desenvolvimento da

cognição e da metacognição” e para que isso aconteça, é necessária uma pedagogia “que saliente as habilidades de pensamentos gerais” (VICKERY, 2016, p. 1).

Essa mudança resulta numa escola atualizada e comprometida com o processo de ensino aprendizagem, tendo em seu fazer pedagógico a presença constante das tecnologias da comunicação e informação, tornando seus alunos, pessoas responsáveis e com autonomia intelectual. (FERONATO, 2012).

É relevante ressaltar o trabalho do professor no laboratório de informática, uma vez que esse espaço é um instrumento pedagógico que desperta o prazer em aprender. Embora nem todas as escolas possuem um espaço com tecnologias ao alcance dos alunos, porém, havendo essa oportunidade, não tem por que deixá-las fechada, sabendo que os alunos buscam por uma educação de qualidade e diversificada. (MACEDO, 2011). Sendo assim, o uso de um laboratório de informática deve ir além de uma simples pesquisa descontextualizada e muitas vezes sem sentido ao aluno. É o que afirma Feronato (2012), quando diz que o uso de tecnologias na educação exige do educador um esforço, a fim de que uma simples utilização do computador possa garantir uma abordagem educacional que favoreça o processo de conhecimento dos educandos de forma efetiva. Complementando essa linha de pensamento, Schwartz (1999, p.32), afirma:

Computador e internet na sala de aula nas mãos de professores treinados formam um importante instrumento de ensino. Ter acesso à internet não é mais uma questão de aumentar a capacidade de raciocínio. Passou a ser vital. É como saber ler e escrever nos anos 50.

Com base na citação acima, pode-se concordar com Macedo (2011, p.3), quando afirma que “o educador precisa ter consciência de que não basta abrir um livro didático para que os alunos aprendam”. Diante disso, o professor precisa rever constantemente sua prática pedagógica, a fim de tornar a aprendizagem do conteúdo significativo, como afirma Freitas e Almeida (2012, p. 32):

Uma nova prática pedagógica deverá mostrar que a utilização das TIC's na escola precisa ser feita de maneira interativa e não apenas expositiva, ou seja, o aluno deve atuar sobre as tecnologias, interagindo, pesquisando, interpretando, refletindo, construindo e agregando conhecimentos. Ela inicia, mas vai muito além do uso das mídias para a simples exposição de conteúdo, com substitutos de cartazes ou da própria lousa.

Diante do exposto, o professor precisa desafiar seu educando constantemente através de um trabalho diversificado, fazendo uso das TDIC's, assim como de outros materiais pedagógicos, dando oportunidade ao educando à construção do seu próprio conhecimento.

Uma importante ferramenta das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, que possibilita um trabalho diversificado e prazeroso para o aluno é a criação de Objetos de Aprendizagem. Esses objetos de aprendizagem são importantes ferramentas na construção do saber, auxiliando os alunos e os docentes no ensino-aprendizagem. De acordo com Wiley (2002, p.1) os Objetos de Aprendizagem são:

Qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para o suporte ao ensino. A principal ideia dos Objetos de Aprendizado é quebrar o conteúdo educacional em pequenos pedaços que possam ser reutilizados em diferentes ambientes de aprendizagem [...]

Dessa forma, o professor atua como mediador entre o aluno e tecnologia, não mais despejando conteúdos prontos, mas despertando a curiosidade para que o mesmo busque solucionar os problemas propostos durante os jogos e as avaliações. De acordo com Da Silva et al (2016, p.3):

O professor se depara hoje com um universo tecnológico e precisa buscar formas de lidar com essa nova realidade em sala de aula. E atualmente, isso tem se tornado um desafio para muitos professores. Como o docente é visto como o mediador do processo ensino e aprendizagem, ele deve buscar meios que motivem mais os seus alunos a aprenderem por meio de novas metodologias e orientá-los para que as informações advindas desse momento tecnológico se tornem significativas; e, ainda, ajudar os mesmos na construção do conhecimento.

Diante disso, é notória a relevância do papel mediador do professor, sendo que cabe a este buscar se adequar as inovações para que não fique estagnado num passado que não tem mais volta, precisa perceber como as novas tecnologias se adequam ao ambiente pedagógico e à relação aluno e professor, numa aprendizagem mútua.

Sabendo da importância do uso das TDIC's e do papel mediador do professor no uso dessas tecnologias para uma aprendizagem significativa dos alunos, é relevante abordarmos o ensino de História e o conteúdo "feudalismo" dentro dessa nova forma de ensinar.

O professor de História deve adaptar-se a esse novo mundo e trazer essas mudanças para a sala de aula, como forma de dinamizar e direcionar o conhecimento, caso contrário suas aulas passarão a ser cansativas e pouco estimulantes para os alunos, fazendo com que estes fiquem desestimulados pela grande quantidade de conteúdos expositivos, desviem suas atenções para os celulares que tornam-se muito mais atrativos e estão acessíveis a eles. O professor não pode continuar sendo mero transmissor de conhecimentos e procurar trazer para sala de aula toda essa tecnologia que existe aí ao seu dispor, tornando assim sua aula contextualizada, atualizada visando preparar o aluno verdadeiramente para o mercado de trabalho atual que exige do seu empregado essa atualização. O professor ao realizar esse tipo de trabalho proporcionará ao aluno um novo ambiente de aprendizado, totalmente atrativo e interativo.

De acordo com Prats (2006, p.8) o ensino de história, devido a sua complexidade, exige do aluno um maior nível do pensamento abstrato e formal, sendo assim as dificuldades de compreensão dos conteúdos abordados por essas disciplinas deixam lacunas no processo ensino aprendizagem do aluno.

Uma segunda dificuldade para a aprendizagem da História reside na impossibilidade que apresenta de poder reproduzir os fatos do passado, enquanto as chamadas ciências experimentais permitem repetir em laboratório a maior parte dos fenômenos que são tratados nos temas dos programas escolares. (PRATS, 2006, p.8)

Ser professor é transformar informação em conhecimento, conhecimento em cultura, e não reproduzir informações. É o que Schmidt e Cainelli (2004, p. 57), propõe: “pensar o Ensino de História é dar condições para que o aluno possa participar do processo de fazer, do construir a História”.

Nesse caminho da História e Tecnologia como aliados, o conteúdo de Feudalismo chama a atenção dos alunos por explorar castelos medievais, cavaleiros, servos, tornando-se um importante tema a ser explorado.

No material didático, a Idade Média é descrita como:

A Idade Média corresponde a um período da história europeia entre os séculos V e XV. A primeira metade desse período foi marcada por violência e diferentes conflitos entre romanos, germânicos, vikings, húngaros, eslavos e árabes. Enquanto o Império Romano do Ocidente estava perdendo sua força e se fragmentando, aumentava o processo de ruralização em boa parte do território da Europa Ocidental. Neste momento, grande parte da população migrou para o campo à procura de proteção, abrigo e subsistência.

(CADERNO DO PROFESSOR, 2021, p.6).

Ainda no que se refere ao material didático, encontramos algumas definições quanto à palavra feudalismo, que sempre é bastante trabalhada com os alunos, por ser diferente do vocabulário com que estão habituados.

O termo feudalismo foi criado pelos historiadores séculos depois da Idade Média e deriva da palavra feudo – nome do lote de terra ou de uma fonte de renda concedida a um senhor por outro senhor mais poderoso em troca de apoio militar, lealdade e ajuda material. Ao ganhar esta concessão, esse senhor passava a ser um senhor feudal. O senhor que doava terras a outro era chamado suserano, e quem a recebia tornava-se vassalo do doador. Abaixo dos senhores feudais (suseranos ou vassalos) estavam os servos – todos aqueles que trabalhavam sem remuneração e sem posse de terras. (CADERNO DO PROFESSOR, 2021, p.07).

A Idade Média foi bastante associada à ideia de atraso e retrocesso, “Idade das Trevas”. Essa mentalidade vigorava no mundo acadêmico, mas surgiram muitos estudos que trouxeram uma nova abordagem ao período, que leva os alunos a enxergarem o período de outra maneira

[...] o período entre os séculos V e XI é tradicionalmente conhecido por Idade das Trevas, Idade da Fé ou, com mais frequência Alta Idade Média e Média Idade Média. Todos eles rótulos pejorativos, que escondem a importância daquela época na qual surgiram os traços essenciais da civilização ocidental. Olhar para a Idade Média é estabelecer contato com coisas que nos são ao mesmo tempo familiares e estranhas, é resgatar uma infância longínqua que tendemos a negar, mas da qual somos produto. De fato, para o homem do Ocidente atual compreender em profundidade a Idade Média é um exercício imprescindível de autoconhecimento [...] (FRANCO JUNIOR, 2004, capa).

Sabe -se que o período da Idade Média, foi visto de forma pejorativa como Idade das Trevas, por isso é de suma importância desmistificar esses rótulos durante às aulas, como também são necessários alguns cuidados com os conhecimentos adquiridos pelas mídias (filmes, jogos), para que estes não permitam uma única visão sobre o período histórico, mas os incitem a criticidade. (FRANCO, 2010, p.315).

O Feudalismo não pode ser caracterizado como Idade das Trevas ou sociedade imutável, pois mesmo sendo controlada pelos senhores feudais e clero, já anunciavam, tal qual podemos apreender após a emergência do Renascimento, os fundamentos das novas contradições sociais que viriam caracterizar a nova e complexa sociedade moderna. (ALMEIDA, 2010, p.3).

Para a pesquisa e composição do produto, o Feudalismo foi analisado na Europa, no período da Alta Idade Média, entre os séculos V a X e que para Baschet, “a

regionalização das atividades produtivas, paralela à fragmentação política, é justamente uma das características fundamentais da Alta Idade Média.” (BASCHET, 2006, p. 54).

Durante esse período, há uma diminuição do comércio e uso da produção de subsistência

O declínio do comércio empobrecer as cidades que se despovoaram. Assim, a civilização galo-romana, antes de tudo urbana, foi lentamente substituída, na época merovíngia, por uma civilização rural, cujas necessidades básicas de sobrevivência eram limitadas em função de a produção local estar caracterizada pela produção de alimentos visando à subsistência dos agrupamentos humanos. (GUERRAS, 1987, p. 74).

É preciso uma leitura atenta do medievo, por se tratar de um período complexo, com diferentes formas de organização espaço-temporal e que isso esteja bem claro para o aluno durante o processo de ensino-aprendizagem.

Dentro da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, encontramos na habilidade do sexto ano EF06HI16¹ “Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos.”

Essa pesquisa tem o intuito de ressaltar aos docentes, a importância da utilização dos chamados “objetos de aprendizagem” como facilitadores na identificação de problemas no processo de ensino-aprendizagem do conteúdo curricular de História, além de tornar as aulas de história que “ainda é predominantemente factual, trabalhando com as tendências narrativas e positivistas, tornando-se, dessa forma desinteressante, confuso, anacrônico, burocratizado e repetitivo” (FERREIRA, 2007, p. 2) muito mais interativa, dinâmica e consequentemente atrativa para o aluno.

Para atender o objetivo, faz-se necessário inserir o aluno no mundo da tecnologia, torná-lo próximo do período medieval através dos jogos e verificar o processo de conhecimento diante dos objetos de aprendizagem.

O trabalho está organizado da seguinte maneira: No capítulo 1 e subtítulos, mostra-se a importância das tecnologias na educação, com ênfase no ensino de

¹ Código presente na BNCC, que tem a finalidade de instruir quanto ao nível de ensino, ano em que é utilizado, a disciplina e o número da habilidade trabalhada, respectivamente.

História e as tecnologias no contexto da pandemia; No capítulo 2 são apresentadas as metodologias da pesquisa, local, descrição dos estudantes, procedimentos; No capítulo 3, verifica-se os resultados e discussão dos dados coletados; No capítulo 4 como os dados levam à criação do produto educacional e descrição do mesmo e as considerações finais.

1 O USO DE TDICS NA EDUCAÇÃO

O uso da tecnologia em sala de aula tem se tornado cada vez mais importante e é visto na sociedade e no campo educacional como uma alternativa para melhorar a qualidade do ensino. (KOCH 2013, p. 22). De acordo com o dicionário Aurélio (1999), a tecnologia é descrita como um “um conjunto de conhecimento, especialmente princípios científicos, que se aplicam a um determinado ramo de atividade”.

A esse conjunto de conhecimento, podemos englobar muito mais que máquinas, computadores, tablets, celulares. Para Kenski (2012, p. 24), o conjunto de:

[...] conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, chamamos de “tecnologia”. Para construir qualquer equipamento - uma caneta esferográfica ou um computador -, os homens precisam pesquisar, planejar e criar o produto, o serviço, o processo. Ao conjunto de tudo isso, chamamos de tecnologias.

Como podemos perceber, a tecnologia reúne muito mais que dispositivos eletrônicos e quaisquer tipos de máquinas, pois desde os primórdios da humanidade, o homem cria ferramentas que facilitam o seu trabalho no dia a dia.

Quanto ao papel da tecnologia atualmente, podemos recorrer aos pressupostos citados por Kenski (2012 p.22), “o surgimento de um novo tipo de sociedade tecnológica é determinado principalmente pelos avanços das tecnologias digitais de comunicação e informação e pela microeletrônica”. A sociedade e a tecnologia juntas, compreendem uma “dimensão fundamental de mudança social, já que a evolução e a transformação das sociedades são construídas por meio da interação complexa de fatores culturais, econômicos, políticos e tecnológicos” (SOFFNER, 2014, p. 58).

Diante dessas definições, vemos que a tecnologia nem sempre é algo novo, visto que o homem sempre a utilizou para aperfeiçoar e manusear equipamentos que

facilitassem o seu dia a dia, desde pequenas ferramentas ao uso de tablets e smartphones.

No âmbito educacional, utilizar as tecnologias é cada vez mais relevante e traz resultados positivos. Segundo Carvalho et al (2018, p. 23) “A sociedade encontra-se em constante transformação, impulsionada pelas novas tecnologias. Nesse contexto, torna-se relevante estudar o uso das tecnologias nos vários âmbitos sociais, em específico na educação”.

Historicamente, desde 1998 com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), o uso de novas tecnologias só faz sentido se realmente contribuir para que haja melhoria na qualidade de ensino. Não é apenas fazer uso dessas Tecnologias nas salas de aula para a aprendizagem acontecer, é importante que professores e alunos juntos construam os conhecimentos com práticas ativas, críticas e criativas (BRASIL, 1998).

Ainda segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 135):

As novas tecnologias da informação e comunicação dizem respeito aos recursos tecnológicos que permitem o trânsito de informações, que podem ser os diferentes meios de comunicação (jornalismo impresso, rádio e televisão), os livros, os computadores, etc (...). Os meios eletrônicos incluem as tecnologias mais tradicionais como rádio, televisão, gravação de áudio e vídeo, além de sistemas multimídias, redes telemáticas, robótica e outros.

São esses inúmeros recursos tecnológicos que possibilitam ao homem diversos modos de apropriar-se do conhecimento, ao mesmo tempo em que pode compartilhar com outros seus saberes adquiridos ao longo da vida.

Documentos importantes como a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, também reforçam a importância do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação em sala de aula. A Competência Geral 5, diz que é preciso:

Compreender, utilizar e CRIAR tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p.9)

Afinal, é importante que o professor saiba utilizar na sua prática as estratégias pedagógicas adequadas em cada situação, de modo a levar o aluno a construir seu próprio conhecimento. Demo (2008, p.134) ainda ressalta que “Temos que cuidar do

professor, pois todas as mudanças só entram bem na escola se entrarem pelo professor, ele é a figura fundamental. Não há como substituir o professor. Ele é a tecnologia das tecnologias, e deve se portar como tal. ”

Pode-se ressaltar a importância do professor como mediador no processo de conduzir a educação por meio da tecnologia. Ainda na BNCC a tecnologia é citada entre os Direitos de aprendizagem e desenvolvimento da Educação Infantil e também nas Competências específicas de área no Ensino Fundamental e Médio, reforçando assim sua grande importância na formação integral do educando.

É importante enfatizar que na escola, o professor é o mediador do conhecimento e os alunos estudam e apreendem o espaço de maneiras diferenciadas de acordo com suas capacidades cognitivas. Quando o professor dialoga com a teoria, ou seja, o conhecimento científico com os saberes cotidianos, os alunos despertam como sujeitos ativos daquele contexto e permitem desta forma, a construção diferenciada do conhecimento (BITAR; SOUSA, 2009 online).

Embora exista uma mobilização otimista e necessária para a utilização dos recursos digitais, há alguns problemas quanto ao acesso desses recursos pelos alunos e pela escola. Vencer essas barreiras é um importante passo a ser dado pelos professores, gestão escolar e comunidade, como afirma Kenski (2010, p. 18), pois “[...] este é também o duplo desafio para a educação: adaptar-se aos avanços das tecnologias e orientar o caminho de todos para o domínio e a apropriação crítica desses novos meios.”

Sabemos que nossos alunos possuem um grande potencial para o mundo digital. “Os nativos digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas.” (PRESNSKY,2001, p. 2)

A afirmação desse autor mostra que as pessoas que nasceram depois do advento do computador têm maior facilidade de trabalhar com eles, pois convivem desde a infância com essas máquinas e as concebem como algo comum e indispensável.

Embora esses nativos digitais estejam inseridos no mundo da tecnologia, há uma necessidade muito grande da “alfabetização e letramento digital”. Os jovens diariamente estão em contato com músicas, vídeos, jogos e redes sociais, mas possuem grande dificuldade ao acessar e-mails, lidar com o chamado software de

escritório. (OLIVEIRA, 2017). Já os professores que atuam na escola e possuem mais de vinte anos são imigrantes no ciberespaço, ou seja, nasceram em outro meio e aprenderam a construir conhecimento de forma diferente do que esta geração denominada de “nativos” o faz, daí ocorrem alguns problemas para levar os conhecimentos até os alunos, como resistência, medo, ausência de conhecimento na área. (PRENSKY, 2001).

Usar as tecnologias voltadas para a aprendizagem não é tarefa fácil para o professor, pois necessita ter conhecimentos prévios e competências para articulá-las de modo pedagógico em seu planejamento. O universo das tecnologias é vasto, sendo assim, o docente possui infinitas possibilidades para utilizar esse recurso em sala de aula podendo abordar desde as mais antigas (rádio, televisão) até as mais atuais (aplicativos e programas), basta reconhecer qual será a melhor opção para determinada atividade (RAMOS, 2014).

Diante disso, é do conhecimento que para a educação transformadora capaz de tornar os alunos, indivíduos pensantes, questionadores e autônomos ela precisa ser uma educação comprometida, de qualidade, atualizada e contextualizada, assim está a necessidade de ensinar a aprender com as novas tecnologias. (KOCH, 2013).

Com ênfase nos objetos de aprendizagem, esse trabalho é norteador por um jogo criado pela RIVED (Rede Interativa Virtual de Educação), programa pioneiro criado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) para a produção de Objetos de Aprendizagem no Brasil.

O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância – SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. A meta que se pretende atingir disponibilizando esses conteúdos digitais é melhorar a aprendizagem das disciplinas da educação básica e a formação cidadã do aluno. Além de promover a produção e publicar na web os conteúdos digitais para acesso gratuito, o RIVED realiza capacitações sobre a metodologia para produzir e utilizar os objetos de aprendizagem nas instituições de ensino superior e na rede pública de ensino. (BRASIL, p.1).

A iniciativa é extremamente importante, pois propicia ao aluno a aprendizagem crítica de forma dinâmica e lúdica, tornando vastos os recursos a serem utilizados pelo professor em sala de aula.

1.1 O uso da tecnologia no ensino de história

O ensino de História é de suma importância para a formação do cidadão, uma vez que seu estudo é o que vivenciamos. De acordo com Santana:

História é necessidade social, pois, compõe uma das áreas, entre outras fundamentais para o desenvolvimento da sociedade, afinal, tudo o que tocamos, vemos, lemos, vivemos e ouvimos é História. Ela é a própria vida com todas as suas contradições, conflitos, estereótipos, preconceitos, sofrimentos, injustiças ou não, rebeldias, revoluções ou conformismo, é morte, é vida, é felicidade e também tristeza, enfim, é tudo que resulta das relações humanas com os objetos, as coisas, os animais, os planetas e com as pessoas. (SANTANA, 2012, p.1).

A História ainda sofre uma grande influência da escola positivista, doutrina fortemente disseminada por Augusto Comte, no século XIX. O Positivismo pode ser entendido como uma filosofia que “expressa confiança nos benefícios da industrialização, no otimismo em relação ao progresso capitalista, no culto à ciência e a valorização do método científico, voltados a uma reforma intelectual da sociedade” (OLIVEIRA, 2010, p. 09).

Essas características foram incorporadas na área da educação e no ensino de História, tornando-a absoluta, sem aprofundamentos críticos, tratada como uma Ciência imutável, com um currículo voltado para a memorização, a repetição, o tecnicismo, o autoritarismo e disseminando a cultura do dogmatismo científico em que os conteúdos reproduzidos pelo (a) professor (a) em sala seriam não passíveis a contestação, pois, eram considerados “verdades absolutas” (NIKITIUK, 2001).

Embora muito tempo tenha se passado, desse período até os nossos dias, pouca coisa parece ter mudado no ambiente escolar. Cordeiro (2009, p.13) discute essa ideia quando diz que se “algum estudante do século XVIII ou XIX pudesse ser transportado no tempo para o século XXI e por acaso, caísse em uma sala de aula, ele se encontraria num ambiente que lhe pareceria muito familiar”. Muitos professores, até os dias atuais, transmitem o conhecimento histórico ao aluno de um modo conteudista e que pouco desperta interesse nos jovens.

Ser professor de História nos dias de hoje é desafiador, pois além de obter os conhecimentos históricos necessários para o ensino-aprendizagem, precisa articular toda a teoria à prática e vivência de um aluno que precisa receber esses

conhecimentos historiográficos de modo dinâmico e não estático. Nas palavras de Oliveira:

A História é histórica, construída e escrita pelo homem. Dessa forma, o saber também é histórico, e concretizado pela ação do homem no espaço, desde os tempos primitivos. Diante desse fato, percebe-se o valor da História na vida e na aprendizagem das pessoas em diferentes épocas. O ensino de História é um elemento enriquecedor, que oportuniza compreender a realidade social dos acontecimentos. É preciso que as futuras gerações tenham acesso ao conhecimento histórico, para então, serem pessoas mais seguras em suas escolhas, assim como, agirem criteriosamente e saberem se posicionar eticamente em diferentes contextos sociais. (OLIVEIRA, 2017, p. 3)

É necessário, portanto, uma conciliação entre teoria e prática, possibilitando aos discentes uma aprendizagem benéfica e significativa no ensino de História, para que possa haver um entrosamento, um diálogo e uma interação qualitativa no ensino, comparando-o com o presente, na busca de obter uma perspectiva positiva na educação contemporânea (OLIVEIRA, 2017).

Como parte do professor, não menos importante, está a tarefa de inserir os conteúdos por formas diversificadas, como os meios digitais para a produção de conhecimento, apropriação e transmissão do saber histórico.

Muitas são as formas de se obter o saber histórico: documentos, cartas, utensílios, reportagens, filmes e etc. A maior parte dessas fontes históricas já existem e são utilizadas na educação há um bom tempo. O que mudou é que:

O avanço tecnológico permite hoje acessar todos esses instrumentos em alguns clicks, ou seja, é possível trabalhar com toda essa diversidade de formas de leitura da História, sem sair da sala de aula e, ainda, em se utilizando de sistemas de rede, debater, receber informações e trocar experiências com grupos diversificados. (SILVA et al, p.394, 2015)

A inserção da tecnologia no ensino de História favorece e facilita o ensino aprendizagem, bem como a forma de acessar conteúdos e objetos que sem a informática seriam impossíveis de serem obtidos como imagens e documentos antigos, museus de difícil acesso, culturas e costumes que ficaram no passado e que foram resgatados com os recursos digitais. Nas palavras de Silva e Fonseca (2007, p.111):

É preciso pensar sobre algumas perspectivas básicas no contato com a informática no campo do conhecimento histórico, tanto na pesquisa, quanto no ensino e na aprendizagem. As redes de comunicação colocam professores e alunos em contato permanente com catálogos de museus, arquivos, e bibliotecas, bem como com textos e imagens pertencentes a

esses acervos e sites que oferecem informações e análises de diferentes tópicos daquela área do saber. Além disso, os computadores permitem acumular informações e processá-las de diferentes formas, ampliando enormemente as possibilidades de acesso aos dados. Por fim, os grupos de discussão e outras comunidades da internet viabilizam compartilhar saberes e trocar interpretações com pessoas que, muitas vezes, estão fisicamente longe da sala de aula ou do laboratório de pesquisa.

Com base no trecho supracitado, é irrefutável que as tecnologias auxiliam no ensino aprendizagem de História, como recursos que trazem dinamismo e trazem aos alunos oportunidade e acesso a conteúdos e lugares que talvez não conseguissem atingir sem elas.

Dentre as várias pesquisas relacionadas ao tema, a partir da utilização de objetos de aprendizagem nas aulas, podemos citar dois deles, pertinentes a esta pesquisa. Os professores Carvalho, Bueno, Pedro e Silva (2018) desenvolveram um trabalho interessante, que consistia na aplicação de um objeto de aprendizagem, intitulado “Regiões do Brasil”. O objetivo principal de sua criação é trazer aos alunos, de forma bem diversificada, onde se localizam as regiões do Brasil (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul), com uma série de atividades programadas como pintura, preencher lacunas, associar imagens etc.

Com os resultados encontrados nesta pesquisa, evidenciou-se que o objeto de aprendizagem proporcionou uma evolução maior, no processo de ensino-aprendizagem, pois trouxe mais recursos de interatividade e propiciou aos alunos um estímulo diferenciado, distinto dos que estão habituados a realizar periodicamente, em sala de aula. Portanto, o objeto de aprendizagem criado mostrou ser um recurso interessante para ser usado no processo de ensino-aprendizagem, e poderá ser potencializado, se empregado como uma ferramenta de auxílio ao professor. (CARVALHO et al, 2018, p. 42)

Em História, a professora Eremita Tânia Silva da Paixão criou um importante Objeto de Aprendizagem para o IAT - Instituto Anísio Teixeira, órgão em regime especial da Secretaria de Educação do Estado da Bahia, que consiste em uma animação virtual que explica sobre a Revolta dos Malês. Segundo a pesquisadora, o título do seu objeto é Lutas e Conquistas – A Revolta dos Malês, e sua intenção foi “colocar o estudante em contato com um dos conteúdos que fez parte do ciclo de estudos sobre Movimentos Sociais e Resistência Negra no Brasil” (PAIXÃO, 2012, p.5).

Em sua pesquisa, Eremita pontua que o objeto de aprendizagem é importante por despertar a curiosidade dos alunos e incitá-los a querer fazer parte da construção

do conhecimento, como fizeram através de uma apresentação teatral pós utilização do objeto. Paixão (2012, p.7) diz que:

Na construção do conhecimento os objetos de aprendizagem têm como diferencial uma nova forma de comunicar o conteúdo, provocando o estudante para se debruçar sobre a pesquisa. Nesse processo, o estudante elabora outras formas de apropriação desse conhecimento.

O Feudalismo é um conteúdo amplamente discutido em História, na Idade Média, e que, apresenta uma grande dificuldade por parte dos alunos, uma vez que, é difícil imaginar-se no período estudado. Por isso, a utilização de um jogo como mediador, traz de forma lúdica o auxílio necessário para o entendimento do período.

Os jogos eletrônicos não são somente mediadores do conhecimento, são obras culturais e sendo assim, conseguem produzir conhecimento histórico, pois encontram-se inseridos neles distintas representações de temporalidades e locais do passado. É possível dizer que a visão dos alunos e alunas de hoje sobre a Idade Média (e outros períodos) fora construída com “ajuda” dos jogos eletrônicos, sendo impossível afirmar que somente os games tiveram esse trabalho. (FARIA e SOUZA, 2016, p.4).

Diferente de épocas passadas, em que os professores ficavam limitados aos livros didáticos e ao método tradicional da lousa e do giz, além de documentos oficiais, músicas, filmes e outras reproduções “prontas”, hoje podemos interagir emersamente com o passado, podemos “viver”, simular a Idade Média (FARIA e SOUZA, 2016, p.4).

O professor deve estar atento quanto à quantidade de jogos e as diversas formas em que o tema é abordado. Existem “vários jogos eletrônicos que retratam e reinterpretam o Medieval, por isso é necessário saber escolher qual jogo usar. Pois há várias possibilidades de análises no período e alguns jogos podem abordar características X e outras características Y” (FARIA e SOUZA, 2016 p.4).

Para esta pesquisa, utiliza-se o jogo Era Feudal, da plataforma RIVED (Rede Internacional Virtual de Educação), como objeto de aprendizagem para a aula de História.

O material foi desenvolvido por Régis Colombo e faz parte de um grande grupo de componentes educacionais nas diversas áreas do conhecimento que auxiliam o aluno no processo de aprendizagem. O jogo é dividido em duas partes: na primeira, o jogador precisa construir um feudo, ótima oportunidade para o aluno se inserir no ambiente feudal. Na segunda parte do jogo, há uma série de questões que servem

para avaliar o que o aluno entendeu da situação descrita durante o game. Diante de uma avaliação inicial e da aplicação do jogo, pode-se constatar quais os temas e as principais dificuldades dos alunos que foram trabalhadas com a aplicação de uma hiperímia.

1.2. Tecnologia e educação em tempos de pandemia

Ensinar é um desafio, e é no ensino que há a busca para o saber, para edificar o que já se sabe e para construir novos conhecimentos. (RODRIGUES; RODRIGUES, 2013, p.5). O professor que se descobre como pessoa consciente percebe que seu ofício é uma arte e que o ensino deve ser construído com muito amor e dedicação.

No ano de 2020, no mês de março, o mundo entra em pandemia, devido ao vírus SARS-CoV-2, que possui alto índice de contágio e aproximadamente 5 milhões de mortes, sendo só no Brasil, em torno de 600 mil óbitos. (BRASIL, 2020.)

Essa pandemia da COVID-19 chegou ao Brasil, com uma alta taxa de contaminação, levando ao país a adotar o isolamento social, afetando diversas áreas, inclusive a educação. A pandemia, fez com que as escolas públicas e privadas inicialmente suspendessem as aulas, e, posteriormente, adotassem o ensino remoto emergencial.

De forma emergencial e com pouco tempo de planejamento e discussão (o que levaria meses em situação normal, professores e gestores escolares, público e privado, da educação básica a superior, tiveram que adaptar in real time (em tempo real) o currículo, atividades, conteúdos e aulas como um todo, que foram projetadas para uma experiência pessoal e presencial (mesmo que semipresencial), e transformá-las em um Ensino Remoto Emergencial totalmente experimental. Fazendo um recorte desse processo, podemos afirmar que nunca a educação foi tão inovadora. Foi a transformação digital mais rápida que se tem notícia num setor inteiro e ao mesmo tempo. (OLIVEIRA, 2020, p.01.).

Os professores passaram a adotar a tecnologia como alternativa para levar conhecimento aos alunos nesse período de isolamento, criando plataformas digitais, e enviando atividades que “apesar de todos os seus desafios e entraves, são cruciais para minimizar os prejuízos do período na ausência das aulas presenciais” (CORDEIRO, 2020, p.2).

Utilizar a tecnologia em sala de aula sempre foi um grande desafio, mas com a pandemia, tornou-se urgente e necessário. Professores tiveram que adaptar suas

aulas, criar reuniões online, aplicativos, sites, vídeos e slides de conteúdo. Desse modo, “as soluções de ensino remoto através da utilização da tecnologia digital são extremamente importantes para enfrentar as demandas emergenciais, mas alertou seus efeitos limitados” (CORDEIRO, p.2, 2020). Apesar de ocorrer uma adaptação para que o ensino aprendizagem não fosse prejudicado e, como citado anteriormente, o número de domicílios com acesso a tecnologia tenha de fato aumentado nas últimas décadas, a pandemia nos revelou uma dura realidade, um abismo educacional muito grande com a falta de acesso aos meios digitais por uma parte dos alunos, principalmente para os que vivem à margem da sociedade. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) que investigou, no quarto trimestre de 2018, o acesso à Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) aponta que:

O número de domicílios com acesso à internet subiu de 74,9% em 2017, para 79,1%, em 2018 – na área urbana, o percentual cresceu de 80,2% para 83,8%, e na rural, saltou de 41% para 49,2%. De acordo com a pesquisa ainda, há 14,9 milhões de domicílios sem acesso à internet. Os principais motivos foram a falta de interesse (34,7%), serviço caro (25,4%) e nenhum morador sabe usar (24,3%) (PNAD, 2018, n.p.).

Os dados acima revelam que, embora muita gente tenha acesso aos meios digitais, ainda existem grandes lacunas que separam as pessoas da tecnologia e isso afeta também a educação em tempos de pandemia.

Como afirmam Costa e Nascimento (2020, p.4):

Embora grandes sejam as desigualdades presentes em nossa sociedade, o ensino remoto abre precedentes para novas formas de aprender e reaprender e para descobrimos um mundo de oportunidades e a amplitude que tem a educação. Os professores vivenciaram novas formas de ensinar, novas ferramentas de avaliação e os estudantes estão podendo vivenciar novas formas de aprender e entender que precisam de organização, dedicação e planejamento para aprender no mundo digital. (COSTA e NASCIMENTO, 2020 p.4)

Sabemos que a pandemia trouxe mortes, sofrimentos e inúmeros problemas sociais, econômicos, educacionais, porém nos alertou ainda mais para a urgência e importância das tecnologias na educação, na mudança de atitude dos professores e alunos, adaptação das famílias e as lacunas que devemos preencher quanto às desigualdades no acesso às mídias digitais.

2. METODOLOGIA

Este estudo foi pautado na pesquisa de abordagem qualitativa, através de investigações acerca do conteúdo e coleta de dados junto a pessoas. As técnicas de coleta de dados são um conjunto de regras ou processos utilizados por uma ciência, ou seja, corresponde à parte prática da coleta de dados (LAKATOS & MARCONI, 2001), com informações que serviram para nortear o desenvolvimento de uma nova abordagem de ensino-aprendizagem (aula). De acordo com Fonseca (2002):

a pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa (pesquisa ex-post-facto, pesquisa-ação, pesquisa participante, etc.). (FONSECA, 2002, p.32)

Através da pesquisa de campo, os dados obtidos forneceram importantes informações com relação ao rendimento e aproveitamento da aula sobre o conteúdo de Feudalismo. Deste modo, Neves (p.1, 1996) traz que “ o desenvolvimento de um estudo de pesquisa qualitativa supõe um corte temporal-espacial de determinado fenômeno por parte do pesquisador”.

2.1 Local da Pesquisa

A pesquisa foi aplicada em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental e Infantil (EMEFEI), em um município do interior de São Paulo. O prédio dispõe de 15 salas, nas quais 2 são utilizadas para o Infantil, 7 para o Ensino Fundamental I e 6 para o Ensino Fundamental II no período da manhã. Durante a tarde, 2 salas para a Educação Infantil, 5 salas para o Ensino Fundamental I e 4 para o Ensino Fundamental II. O espaço ainda conta com uma quadra coberta, pátio, banheiro para os alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental I, banheiro para os alunos do Ensino Fundamental II, biblioteca, sala de informática e sala de recursos multifuncionais.

O número de alunos matriculados na escola é de aproximadamente 450. O número de funcionários é de 65, sendo 50 professores, 10 funcionários (limpeza, inspetores e merendeira), 3 secretários, diretora e auxiliar de direção.

Os alunos que frequentam a escola são moradores do próprio bairro em que ela se localiza como também dos bairros próximos, e muitos utilizam vans escolar para chegar até o local.

2.2 Procedimentos éticos

Para realização da pesquisa, foram cumpridos todos os procedimentos éticos para que se realizasse pesquisa com seres humanos de acordo com a Resolução nº196 de 10 de outubro de 1996 do Conselho Nacional de Saúde–CNS, sendo encaminhado para o Comitê de Ética da Universidade Estadual Paulista (Unesp), câmpus de Bauru e autorizado na data do dia 30 de janeiro de 2020 por meio do parecer CEP nº3.816.629 (ANEXO 1). Após foi realizado uma reunião com os alunos para proposta, com o aceite dos mesmos, os pais assinaram um termo de consentimento e assentimento livre e esclarecimento (ANEXO 2), com os termos assinados iniciamos a pesquisa de coleta de dados.

2.3 Participantes

A pesquisa foi realizada com alunos do 7º Ano B, visto que, pelo número reduzido de aulas de História, o conteúdo Feudalismo é visto somente no início do sétimo ano. A turma selecionada era composta inicialmente por 20 alunos matriculados, sendo destes 8 eram meninas e 12 eram meninos, mas somente 15 alunos participaram da pesquisa. Os participantes deste estudo têm entre 12 e 13 anos, dentre esses alunos tivemos 3 alunos com deficiência, sendo uma deficiência visual, e outros dois alunos com deficiência intelectual, deste modo foi possível por meio das adaptações necessárias para cada uma das deficiências apresentadas a participação dos 3 alunos com deficiência neste estudo. No caso da aluna com deficiência visual, a prova foi ampliada para que a mesma pudesse realizá-la. Nos alunos com deficiência intelectual, os profissionais responsáveis auxiliaram no processo de adaptação juntamente com o professor.

Dentre os participantes selecionados, estiveram presentes nas aplicações e participaram de todas as etapas do estudo 15 alunos do 7º ano de um universo selecionado de 20 alunos. Este fato ocorreu, pois devido a pandemia de covid-19, alguns alunos passaram a não participar das aulas, nem do rodízio estabelecido como controle de segurança da pandemia, e também do ensino remoto. Desta forma, participaram deste estudo 15 alunos do 7º ano da escola selecionada. Os alunos que ficaram ausentes da pesquisa foram 1 menina e 4 meninos. Os alunos com deficiência se mantiveram nos estudos propostos até o final.

Participantes	Sexo	Idade	Deficiência
A1	Masculino	12	
A2	Feminino	12	
A3	Feminino	12	
A4	Masculino	13	
A5	Masculino	12	
A6	Feminino	12	Visual
A7*	Masculino	13	
A8	Masculino	12	
A9	Masculino	12	
A10	Feminino	12	
A11*	Masculino	12	
A12	Masculino	12	
A13	Masculino	12	
A14	Feminino	12	Intelectual
A15*	Feminino	12	
A16	Masculino	12	Intelectual
A17*	Masculino	12	
A18	Feminino	12	
A19	Feminino	12	
A20*	Masculino	13	

2.4 Instrumentos de coletas de dados

Para a coleta de dados, foi utilizado uma avaliação inicial contendo 14 questões, todas eram de múltipla escolha (APÊNDICE 1), que utilizado durante a pesquisa teve como objetivo perceber os conhecimentos dos alunos sobre a Era Feudal da Idade Média.

Após a avaliação prévia, outro instrumento utilizado foi o Jogo Era Feudal (ANEXO 3), um game desenvolvido por Régis Colombo e disponibilizado na Rede Interativa Virtual de Educação – RIVED (<http://rived.mec.gov.br>), da Secretaria de Educação a Distância – SEED/ Ministério da Educação, que tem como propósito a produção de conteúdo pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem.

Os conteúdos visam estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. A meta que se tenta atingir disponibilizando esses conteúdos digitais é a melhoria do aprendizado das disciplinas da educação básica e a formação cidadã do aluno.

Atualmente o site do projeto está fora do ar e em virtude de o navegador Google Chrome não aceitar mais o Flash Player, o jogo também passa a ter dificuldade para ser acessado, podendo ser encontrado em alguns blogs educacionais.

O jogo Era Feudal é dividido em duas partes: na primeira, o jogador utiliza um ambiente interativo e deve construir um feudo completo, com todos os seus elementos. A segunda parte consiste em perguntas que devem ser respondidas.

Em um terceiro momento, foi utilizado um diário de campo, que se deu através de uma roda de conversa (online).

A mesma avaliação inicial foi reaplicada, dessa vez após a aplicação do Jogo Era Feudal e das discussões com as 14 questões alternativas sobre o tema.

Foi elaborado também uma hipermídia, instrumento com vídeos, ilustrações e explicações didáticas, produzido a partir das dificuldades apresentadas pelos alunos durante o jogo e as avaliações.

Por último, foi utilizado um formulário contendo questões quanto à usabilidade do produto, discussões sobre de que forma este colaborou com a aprendizagem efetiva sobre os temas abordados.

2.5 Procedimentos da pesquisa

Após a assinatura dos termos e aplicação de todos os rigores éticos, a coleta de dados teve início com a aplicação de um questionário com 14 perguntas, todas de múltipla escolha, nestas os alunos tinham a possibilidade de selecionar a resposta que julgavam correta ou selecionar a alternativa (E) que significava que eles não tiveram contato com o tema ou não se lembrava dele. Ele foi aplicado de modo presencial no início de 2020, os alunos responderam individualmente, estiveram presentes e participaram desse primeiro momento 15 alunos, eles tiveram o tempo de uma aula de 45 minutos para responderem as questões.

No momento seguinte os alunos jogaram o jogo “Era Feudal”, desenvolvido pela Rede Escolar Digital e MEC, este jogo foi aplicado de modo remoto, devido a pandemia da COVID-19, assim o pesquisador utilizou 2 aulas de 45 minutos,

inicialmente explicou aos alunos o modo de funcionamento do jogo e como acessá-lo, visando o fato de que cada aluno precisaria fazer isso de modo remoto em suas casas, posteriormente os alunos jogaram, tiveram a oportunidade de montar seu próprio Feudo e interagir com os personagens.

Após as aulas do jogo os alunos fizeram um diário de campo guiado, este utilizou uma aula de 45 minutos, o pesquisador guiou os alunos para uma conversa, onde eles podiam expor as suas dificuldades dos momentos anteriores, tanto do questionário quanto do jogo, eles puderam socializar as dúvidas que ainda existiam e também comentar o que mais gostaram até o momento, o professor ao guiar a conversa também anotou algumas frases ditas pelos alunos e analisou-as em um segundo momento, com o objetivo de compreender a ampliação dos conhecimentos que os alunos apresentaram até este momento.

Neste quarto momento os alunos foram convidados a responder novamente o questionário inicial, eles responderam as mesmas 14 perguntas, entretanto, foram 15 as respostas obtidas, devido as dificuldades de conexão existente e a necessidade de conexão em casa o número de participantes diminuiu, o objetivo deste momento foi de selecionar os temas dos quais os alunos ainda expunham dificuldade de compreensão para a realização do produto final, o questionário foi aplicado no período de uma aula de 45 minutos.

O quinto e último momento é a aplicação da hiperídia, na qual o pesquisador utiliza dos resultados obtidos nos momentos anteriores para implantação do seu produto final, neste momento foram consideradas todas as dificuldades de compreensão do tema pesquisado, após a criação, ela foi aplicada com os alunos que, ao final, responderam um formulário com questões sobre o uso do produto, dificuldades encontradas e como este mecanismo trouxe benefícios para a aprendizagem do aluno.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados serão apresentados de forma comparativa, entre a avaliação inicial e a avaliação final, após a aplicação do jogo.

O resultado do questionário será apresentado em 7 categorias de conhecimento sobre os aspectos do Feudalismo, tais divisões são: Categoria 1- Origem do Feudalismo; Categoria 2 – Características do Feudalismo; Categoria 3 – Sociedade Feudal; Categoria 4 - Características da economia; Categoria 5 – Base e economia Feudal; Categoria 6 – Relações de suserania e vassalagem e Categoria 7 – Impostos. A seguir, a tabela mostra as categorias elencadas na pesquisa e as questões que fazem parte de cada uma delas.

Quadro 1 - Divisões por categoria

Categorias	Questões	Abordagem
Origem do Feudalismo	1	Aborda o tema “Origem do Feudalismo”, quando o sistema feudal se iniciou e em que contexto
Características do Feudalismo	2, 9 e 10	Exigem de o aluno identificar como o sistema feudal se caracteriza, o que o compõe, etc
Sociedade Feudal	3 e 13	Abordam quem fazia parte do sistema feudal, as pessoas e estamentos sociais;
Características da Economia	4	Aborda quais eram as características da economia no feudo;

Base e Economia Feudal	5	Aborda qual era a base econômica no feudo;
Relações de suserania e vassalagem	6 e 12	Específica quem era o vassalo e quem era o suserano na sociedade
Impostos	7, 8, 11 e 14	Exige do aluno a identificação dos tipos de impostos cobrados ao servo nessa sociedade.

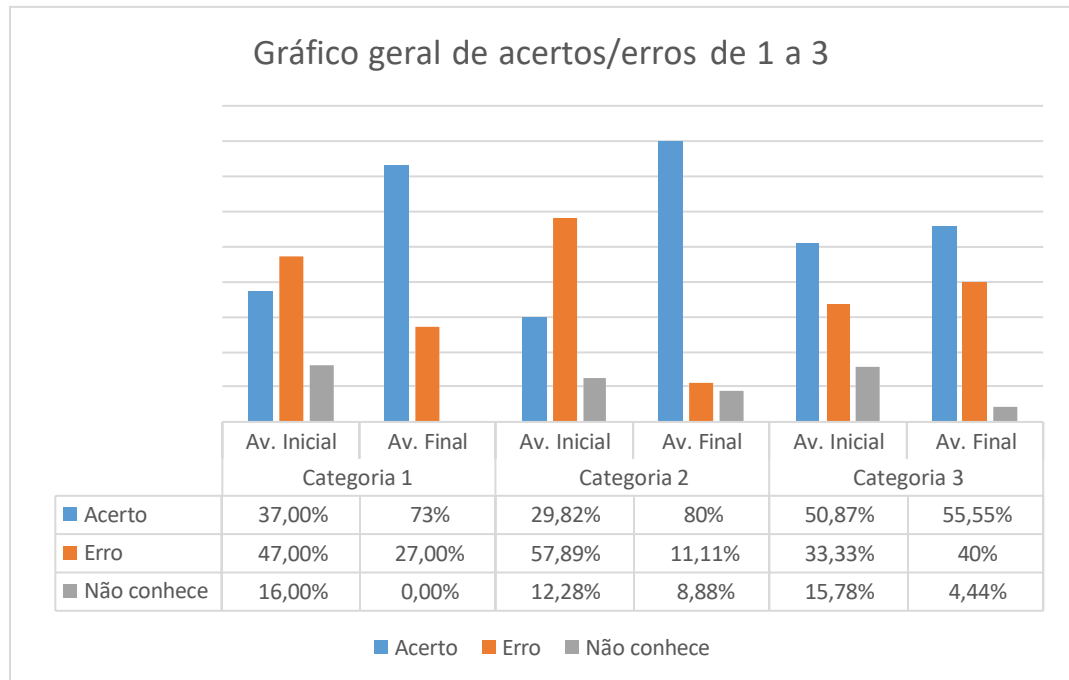
Fonte: Elaboração própria, 2021.

Os alunos serão nomeados na pesquisa como A1, A2, A3... A19, garantindo o anonimato.

O questionário inicial aplicado aos alunos abordou importantes aspectos do Feudalismo, tema que norteia toda a pesquisa. As 14 questões testaram o conhecimento dos alunos quanto à origem do Feudalismo, dentre as alternativas os alunos tinham a opção “E”, está significava que os alunos não tinham conhecimento no assunto ou não se lembravam dele, tal abertura foi importante para o momento posterior onde através do jogo, eles teriam contato com o tema e por fim fariam avaliação realizada após a intervenção do software.

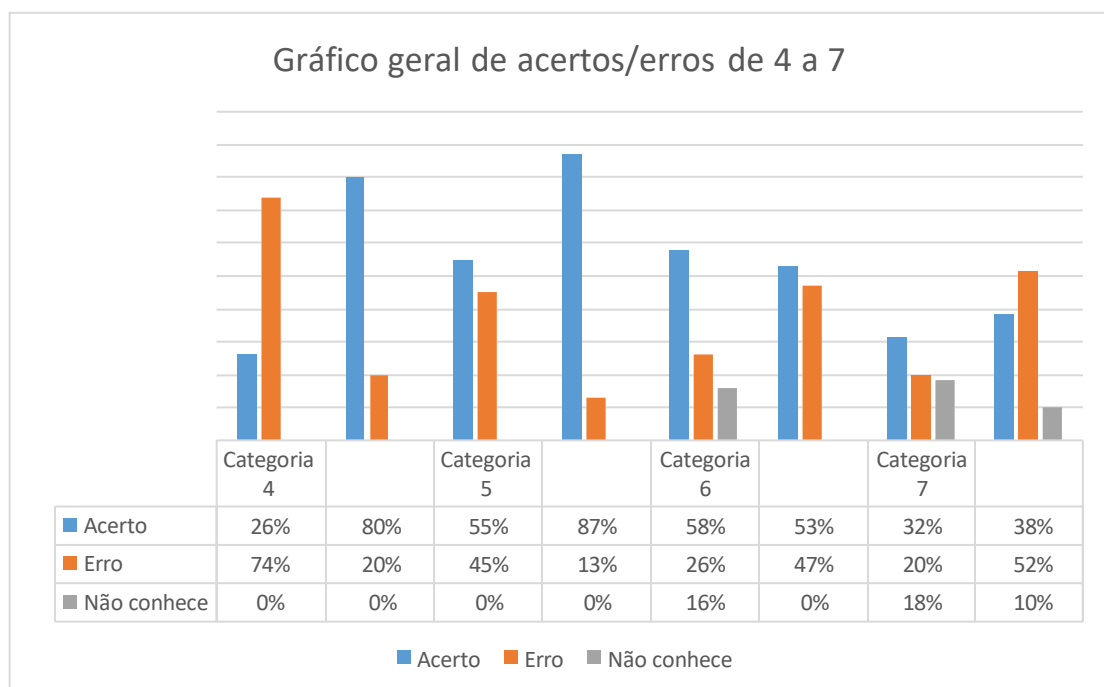
A seguir, temos o gráfico geral de erros e acertos de todas as categorias, na avaliação inicial e final. A barra azul indica os acertos, a barra laranja indica os erros e a cinza a quantidade de alunos que desconhecem sobre o tema. O gráfico foi dividido em duas partes por questões de apresentação visual do trabalho

Figura 1 - Gráfico geral de acertos/erros de 1 a 3



Fonte: Elaboração própria

Figura 2 - Gráfico geral de acertos/erros de 4 a 7



Fonte: Elaboração própria

Verifica-se que as categorias que apresentam melhor desempenho na primeira aplicação foram a 3, 5 e 6. Na segunda aplicação, os melhores desempenhos se deram nas categorias 1, 2, 4 e 5.

Com relação aos erros, nota-se na primeira aplicação, maior quantidade de erros nas categorias 2 e 4, Características do Feudalismo e Características da Economia, respectivamente. Na segunda aplicação, a maior quantidade de erros evidencia-se na categoria 6 (Relações de Suserania e Vassalagem) e mantém-se na categoria 7 (Impostos) nos dois momentos.

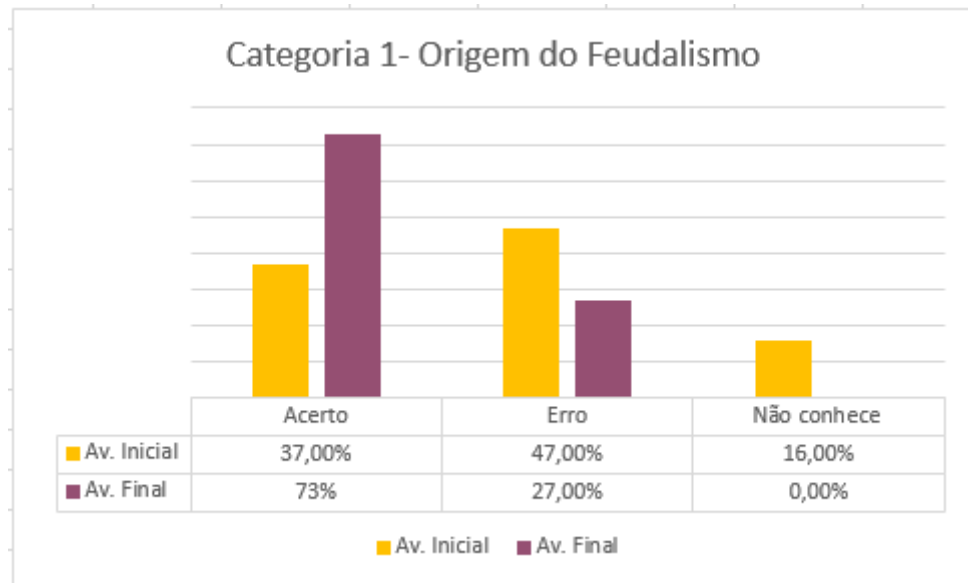
Acredita-se que os erros que se deram nas categorias referentes à Características do Feudalismo, Relações de Suserania e Vassalagem e Impostos estão relacionados à complexidade do tema, em entender os nomes dos impostos, a relação entre o suserano e vassalo e as características do sistema feudal, apontados pelos próprios alunos, ou podem estar relacionados a uma falta de comprometimento/motivação em responder às questões por parte de alguns alunos. No que se refere aos acertos nas categorias sobre Sociedade e Economia Feudal se dá pela menor complexidade em entender quem fazia parte da sociedade e a forma principal de economia que é a agricultura, ambos trabalhados com imagens e que torna mais fácil de fixar na aprendizagem do aluno. Segundo Abud (2003), a linguagem própria da imagem auxilia o aluno na construção do conhecimento histórico.

As categorias acima foram escolhidas porque fazem parte dos conteúdos sobre Feudalismo e são contempladas durante o jogo Era Feudal, facilitando assim a organização e aprendizagem dos temas.

As categorias 1, 4, 5 e 6 continham apenas uma pergunta relacionada ao tema da categoria.

O gráfico a seguir mostra os erros e acertos da categoria 1 “Origem do Feudalismo”. O gráfico da categoria 1 apresenta em amarelo os dados referentes à avaliação inicial (acerto e erro) e em roxo os dados referentes à avaliação final (acerto e erro), o mesmo vale para as questões que os alunos assinalaram como “não conhece”.

Figura 3 - Categoria 1- Origem do Feudalismo



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

A questão nº 1 dizia: “Sobre a origem do Feudalismo, é correto afirmar”, dos alunos participantes 37% marcaram a alternativa D “Ele começou a se formar na Europa no século V, com a invasão do Império Romano pelos povos germânicos”, acertando a pergunta (A1, A3, A4, A10, A12, A14, A13), 16% marcaram a alternativa E “não tenho conhecimento sobre o fato” (A2, A5 e A6) e 47% dos alunos erram esta pergunta, marcando as alternativas A e B. A maioria que errou (A8,A9,A16,A18 e A19), assinalam a alternativa que diz que o feudalismo se iniciou ainda durante o Império Romano. A questão traz um grau de dificuldade maior, exigindo do aluno o conhecimento claro dos períodos históricos, sendo esse um dos possíveis motivos de erro.

É possível notar que a maioria dos alunos não sabia sobre a origem do feudalismo ou erraram a pergunta, deste modo tal tema é explorado através do jogo que traz no início as invasões bárbaras.

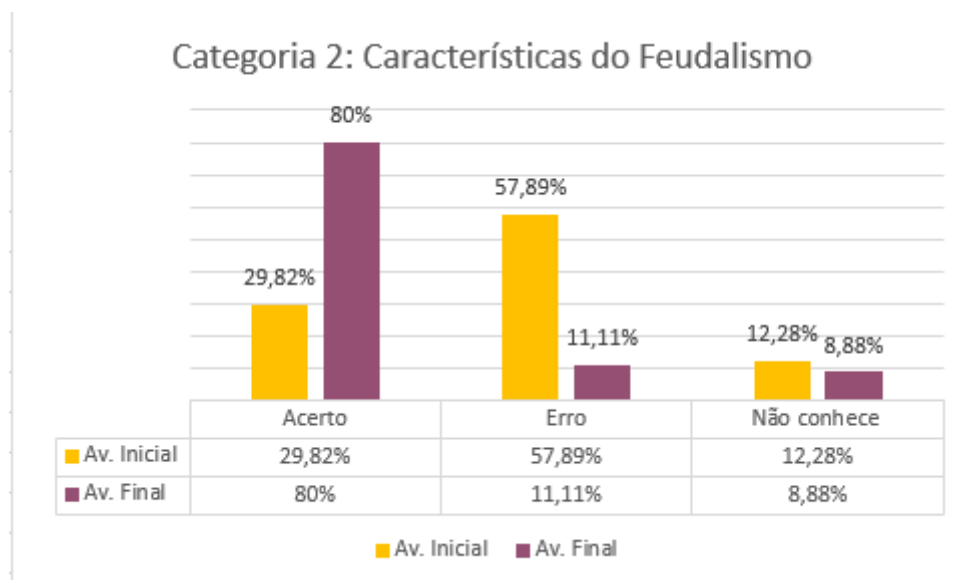
[...] invasões de muçulmanos, magiares e, sobretudo vikings. Provenientes da Escandinávia, estes últimos aproveitavam-se da grande navegabilidade dos rios europeus para penetrar profundamente em território cristão. Ainda que seja impossível avaliar o impacto demográfico de todas aquelas invasões, parece que não foi desprezível. Além das mortes diretamente provocadas pelos invasores, havia as mortes indiretas, resultantes da destruição das aldeias e campos, e a perda populacional ocasionada pela

escravização de cristãos, vendidos em regiões distantes (FRANCO JUNIOR, 2006, p. 21).

Ao término da aplicação do segundo teste, obtivemos um novo resultado, percebemos que os alunos tiveram uma grande evolução de 36%, entre as alternativas selecionadas no novo questionário 73% - A1, A3, A4, A5, A6, A8, A9, A14, A16, A18, A19 (o equivalente a 11 alunos), selecionou a alternativa corretamente e nenhum aluno disse não conhecer sobre o tema. A melhora se deu com todos os alunos que erraram anteriormente e pode ser explicada com o uso do jogo Era Feudal, que aborda a questão da origem logo no início.

A categoria seguinte de número 2 trazia como tema as características do Feudalismo, esta categoria apresentou uma diferença razoavelmente grande entre o primeiro questionário e o segundo, os alunos apresentaram uma compreensão mais ampla e mais característica, demonstrando assim que ampliaram o conhecimento relacionado ao tema da categoria.

Figura 4 - Categoria 2: Características do Feudalismo



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

De acordo com o gráfico acima, nas três questões (2, 9 e 10) que abordavam as características principais do sistema feudal, trazem dentre os 19 alunos participantes, que 29,82% acertaram as perguntas, 57,89% erram e 12,28% não tinham conhecimento sobre o tema, na primeira aplicação do questionário. Os

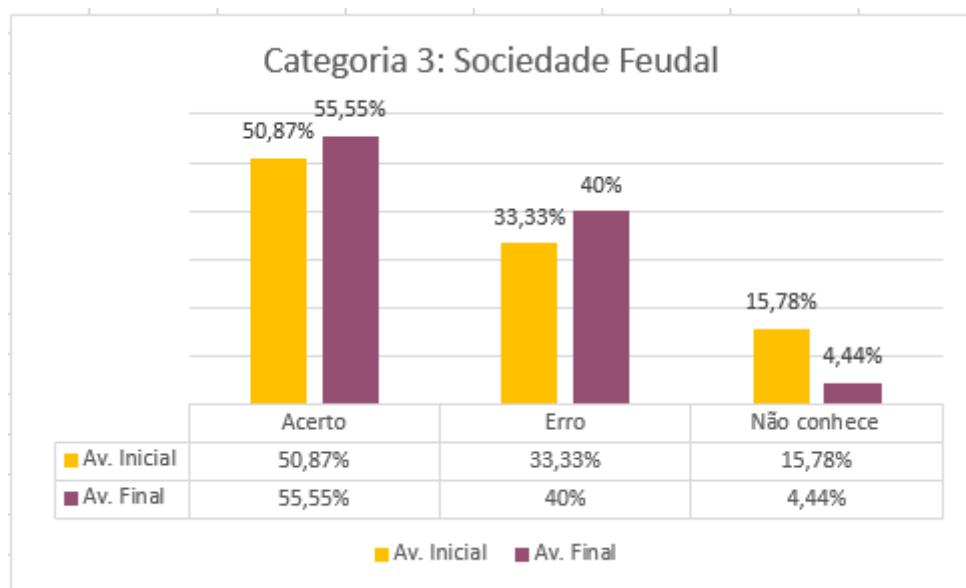
prováveis motivos de terem errado a questão é a falta de conhecimento dos termos que apareciam na questão como “poder descentralizado”, “trabalho assalariado” e “trabalho servil”. Muitos alunos erraram a questão assinalando outras opções que indicavam poder centralizado e trabalho assalariado.

Nota-se que, na questão 2 por exemplo, 14 assinalaram a correta, 3 não conheciam (A10, A18 e A19) e 2 assinalaram uma alternativa errada (A1 e A3). Nas outras duas questões da categoria, percebe-se uma divisão na hora de escolher a opção correta com todas as alternativas assinaladas pelos alunos, o que indica que podem ter marcado aleatoriamente a resposta.

Na questão 9, 5 alunos acertaram (A1, A5, A10, A12, A19), 12 assinalaram outras opções e 2 desconheciam (A3, A13) e o mesmo acontece na terceira questão da categoria, que foi tratada no jogo Era Feudal e, com os termos apresentados e explicados, facilitou o entendimento dos alunos.

Após a aplicação do jogo e do segundo questionário, os alunos apresentaram uma mudança surpreendente, 80% dos alunos acertaram esta categoria (12 alunos acertaram a questão 2, 11 alunos acertaram a questão 9 e 13 alunos acertaram a questão 10), mostrando compreender o que a categoria traz, assim percebemos que aplicar o jogo e realizar as avaliações em seu término trouxeram aos alunos uma mudança significativa em sua compreensão.

Figura 5 - Categoria 3: Sociedade Feudal



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

A categoria seguinte desenvolvida foi nomeada de Sociedade Feudal e contempla duas questões (3 e 13 do questionário), esta foi a categoria observada onde foi obtido um maior desenvolvimento dos alunos, notamos que 50,87% dos alunos acertaram as perguntas (12 alunos acertaram a questão 3 e 9 acertos na questão 13), 33,33% erram as respostas (10 alunos acertam a questão 3 e 7 alunos acertam a questão 13) e somente 15,78% dos alunos disseram não ter conhecimento sobre o tema, na primeira aplicação do questionário (7 alunos marcaram a E no primeiro questionário e 2 alunos marcam a E no segundo).

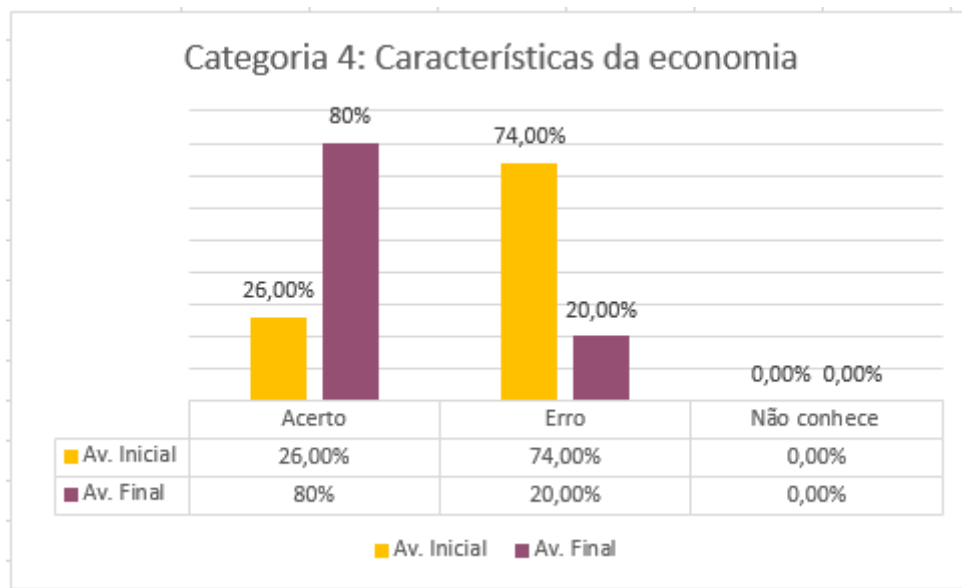
Nesta categoria houve maior número de acertos sobre o número de erros em todas as perguntas. As duas questões abordam os personagens que viviam na sociedade feudal, tema que pode ser considerado relativamente mais fácil que os demais. Na questão 3, doze alunos assinalaram a correta e quatro assinalaram alternativas incorretas, enquanto três desconheciam o assunto. Na questão 13, 9 alunos assinalam a correta, 8 assinalaram a incorreta e 2 desconhecem o assunto. O aumento de erros no segundo questionário se dá pela questão que traz alternativas que podem confundir o aluno, que mudam apenas um ou outro personagem e que trazem os termos “vassalo” e “servo” que indicam a mesma pessoa, mas acabam se confundindo na hora de marcar. Sobre as relações feudais:

Havia diferenças de fortuna, de poder e de prestígio. Existiam aqueles mais ricos – os maiores suseranos – descendentes de condes, duques e marqueses carolíngios, com um grande número de vassallos. Existiam também pequenos proprietários de fortuna modesta, que nem tinham vassallos, e, por fim, aqueles que nem terras possuíam, embora de origem nobre, mas vivendo na casa de seu senhor servindo-o e tendo ganhado como feudo justamente esse abrigo (CALAINHO, 2014, p. 58-59).

O mesmo resultado se repetiu ao reaplicar o questionário depois do jogo, e os alunos continuaram apresentando um bom resultado, nesse segundo momento tivemos uma surpresa pois apenas 4,44% dos alunos disseram não ter conhecimento do tema (A2 e A12) sabemos que houve também um aumento no número de erros, mas os alunos se arrisquem em tentar uma alternativa mostra que o tema foi conversado em sala de aula e que foi registrado ainda que remotamente em sua memória.

Notamos que a “categoria 3: Sociedade Feudal”, foi bem compreendida pelos alunos, assim no jogo aplicado os alunos não tiveram muito foco nesta categoria, entre tanto observando que a aplicação final foi do mesmo teste tivemos uma boa surpresa com o desempenho dos alunos, pois como dito poucos alunos permaneceram com dúvidas na categoria.

Figura 6 - Categoria 4: Características da economia



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

Na categoria 4 temos a quarta pergunta que pedia que os alunos selecionassem as características importantes da economia feudal. A alternativa correta era a letra A – “A base era a agricultura e as relações comerciais ocorriam, principalmente, através do sistema de trocas”, dentre as respostas apenas cinco alunos – A3, A5, A10, A13, A19 (26% dos alunos) acertaram e a maior incidência de respostas foi na alternativa B, na qual 9 alunos assinalaram esta resposta e os outros se dividiram entre as outras opções (três alunos assinalaram a C – A1, A4, A6 e 2 assinalaram a D – A2, A18). A causa do grande número de erros pode ser explicada porque os alunos estão acostumados com sociedades que utilizam moedas, e a alternativa B apresentava essa informação.

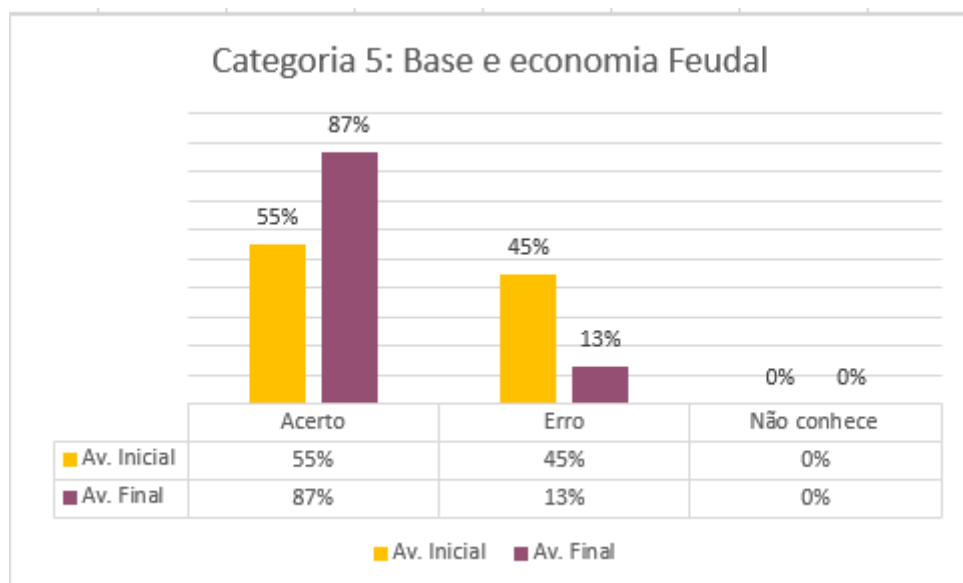
Nesta pergunta nenhum dos alunos marcaram a alternativa E, mostra assim que todos os alunos se lembram do tema em sala de aula e se recordam do que a

categoria se trata, entretanto no momento de selecionar a alternativa correta, a menor parte dos alunos optaram por selecionar a alternativa A.

Após a aplicação do jogo e da reaplicação do questionário, os alunos estavam mais preparados e entenderam os conceitos relacionados à economia feudal, e com isso tivemos um resultado surpreendente, de todos os alunos que participaram 80% deles marcaram alternativa A e foram assertivos (12 alunos).

Percebemos que o uso do jogo foi nesse momento eficaz, no primeiro momento foram 26% de acertos e no segundo momento o número pulou para 80%, os alunos mostraram compreender o assunto e a categoria, percebemos que nenhum aluno mais uma vez disse não saber sobre o tema e ainda que tenhamos um número de erros é possível notar que a dúvida dos mesmos foi em sua maioria sanada.

Figura 7 - Categoria 5: Base e economia Feudal



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

A categoria apresentada posteriormente é a de número 5 sobre a “Base e economia Feudal”, esta categoria era preenchida também por apenas uma pergunta, esta solicitava aos alunos que marcassem a alternativa que mostrasse a base da economia feudal, as alternativas possíveis eram: “A – Navegação; B – Comercio; C – Agricultura; D – Pecuária; E - Não tenho conhecimento sobre o fato. ”, nesta pergunta os alunos mostraram compreender bem a categoria, sendo que 11 alunos selecionaram a alternativa C (55%), no primeiro momento, sendo a correta, nenhum aluno selecionou

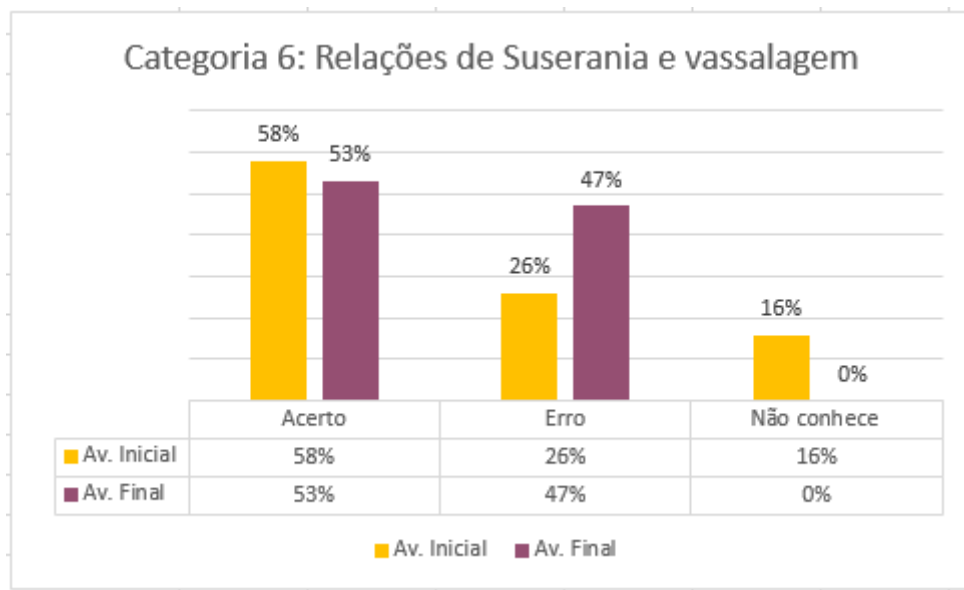
que não sabe sobre o assunto e os demais erraram a alternativa, com 8 alunos assinalando a alternativa B (A1, A4, A6, A10, A13, A12, A17, A18).

A maioria dos erros se encontra na alternativa B que dizia que o comércio era a principal forma de economia, mas ele existia em menor quantidade.

Após o jogo e reaplicação do teste, os resultados das respostas foram ainda mais positivos, pois seguindo a categoria anterior tivemos um alto número de acertos no segundo momento, 87% dos alunos foram assertivos e apenas 13% erraram. A quantidade de acertos está relacionada com o uso do jogo, pois os alunos passam a ver que a principal forma de economia não era o comércio, mas sim a agricultura. Com isso 13 alunos marcam a correta e apenas 2 marcam comércio.

A categoria seguinte de número 6, tratava sobre as relações de suserania e vassalagem, obtivemos nesta categoria este resultado:

Figura 8 - Categoria 6: Relações de suserania e vassalagem



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

Na categoria 6 estavam as questões 6 e 12 e o tema tratado eram as relações entre o suserano (rei) e vassalo (servo), as obrigações e direitos a que estavam submetidos, o acordo, era firmado sob a forma de um contrato, estabelecido neste momento solene, quase teatral, realizado na casa do futuro suserano ou numa igreja” (CALAINHO, 2014, p. 56).

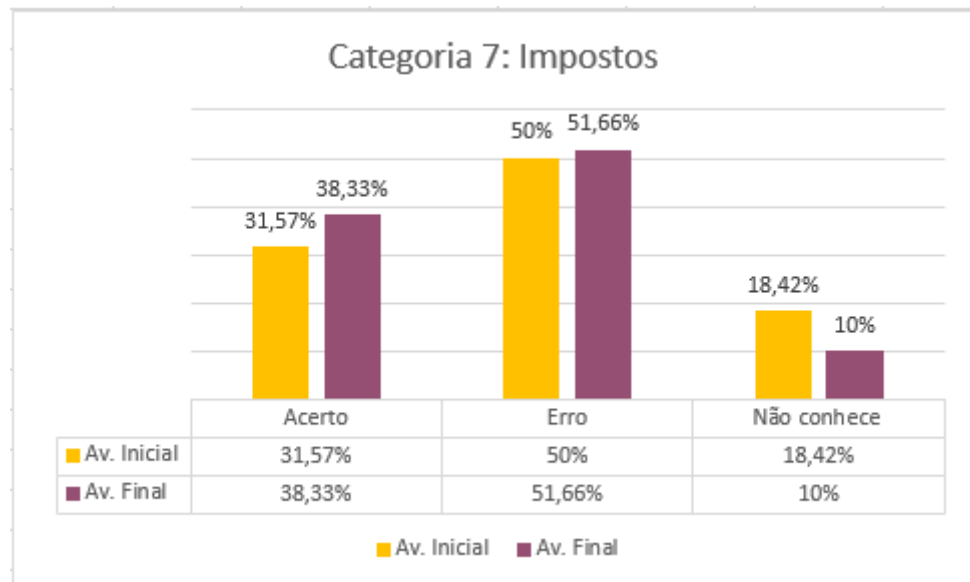
Na questão 6, 11 alunos assinalam a correta, cinco assinalam alternativas incorretas (A6, A8, A10, A12, A16) e 3 desconhecem o tema (A1, A3, A13); na questão 12, 8 assinalam a correta, 7 assinalam alternativas incorretas (A2, A4, A5, A9, A10, A14, A18) e três desconhecem o tema (A6, A12, A19). Os erros são explicados pela confusão que os alunos fazem com os nomes suserano e vassalo e com as questões parecidas e que invertem as obrigações e direitos, confundindo o aluno na hora de responder.

Nesta pergunta a incidência de acertos foi superior à de erros, 58% dos alunos selecionaram a alternativa C de modo assertivo, correspondendo a sete alunos e apenas 16% disseram não saber sobre o tema e os demais erraram, dentro desta categoria os alunos apresentaram um bom resultado, mostraram compreender as relações entre a Suserania e a Vassalagem, entretanto o tema também veio através do jogo e novo teste e o resultado apresentado pelos alunos foi que nenhum deles disse não conhecer sobre o tema, entretanto o número de acertos apesar de superior ao de erros que foi de 47%, teve uma pequena queda de 5%. Trabalhar esse tema, mesmo com a facilidade no entendimento do jogo, ainda traz confusão, pois os termos não fazem parte do vocabulário cotidiano do aluno, o que dificulta na hora de responder. Essa complexa relação é descrita por Marc Bloch, (2016 p. 179):

Eis dois homens frente a frente: um, que quer servir, o outro, que aceita, ou deseja, ser chefe. O primeiro une as mãos e, assim juntas, coloca-as nas mãos do segundo: claro símbolo de submissão, cujo sentido, por vezes, era ainda acentuado pela genuflexão. Ao mesmo tempo, a personagem que oferece as mãos pronuncia algumas palavras, muito breves, pelas quais se reconhece «o homem» de quem está na sua frente. Depois, chefe e subordinado beijam-se na boca: símbolo de acordo e de amizade.

Por fim a última categoria discutida foi a de número 7 sobre os “impostos”, a categoria foi composta por 4 perguntas, que exigiam do aluno conhecimento das principais formas de tributos cobradas pelos reis (talha, corveia, banalidade), dentro destas 50% dos alunos erraram as perguntas e 18,42% não sabem sobre o tema. Tomando como exemplo a questão 8, 6 alunos assinalaram a alternativa correta (A1, A4, A6, A10, A12, A13) e 9 erraram assinalando alternativas diferentes e 3 desconheciam (A2, A8, A19).

Figura 9 - Categoria 7: Impostos



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

Na categoria 7, o número de erros permanece superior ao número de acertos, no segundo questionário aplicado, entre os alunos participantes 51,66% erraram e apenas 38,33% selecionaram a alternativa correta. O grande número de erros se dá pela dificuldade novamente em memorizar os nomes dos tributos, obrigando muitas vezes o aluno a escolher aleatoriamente qualquer questão.

A pergunta que mais preocupa a categoria é a de número 14, nesta pergunta os alunos precisavam dizer qual era a obrigação que todos os trabalhadores deveriam entregar 1/3 da produção ao senhor feudal, as alternativas para esta pergunta eram: A – Vassalagem; B – Talha; C – Corveia; D – Tostão de Pedro; E – Não tenho conhecimento sobre o fato.

Apenas 16% (o que corresponde a 3 alunos) – A5, A2, A10 foram assertivos colocando a alternativa B, 11% não sabiam sobre o tema (A11, A18) e 73% erraram diretamente a pergunta, ou seja, quatorze alunos marcaram alternativas incorretas distintas e assim percebemos que esta categoria precisaria ser bem trabalhada e reforçada pelo produto do trabalho, deste modo no teste final vimos que apesar do foco nesta categoria o resultado foi pequeno frente as demais categorias.

Deste modo percebemos que a categoria toda era composta por 4 perguntas e foi incompreendida pelos alunos, pois apresentaram maior incidência de erros na primeira e segunda aplicação do questionário, no primeiro momento menos de 32% dos alunos foram assertivos e no segundo momento esse número foi inferior a 39% apesar de uma pequena evolução a categoria não atingiu 40% de acertos.

4. PRÉ E PÓS APLICAÇÃO: IMPLICAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO E CRIAÇÃO DO PRODUTO

Neste momento faremos uma análise do desenvolvimento dos alunos diante a utilização do questionário inicial e final, com a utilização do jogo “Era Feudal”, com esta análise teremos a oportunidade de ampliar as oportunidades que teremos ao aplicarmos o produto da hipermídia que será elaborada.

Ao reaplicar o questionário nos alunos notamos que houve um aumento significativo em 5 das 7 categorias aplicadas com os alunos, as categorias que traziam como tema a “origem do feudalismo”, as “características do Feudalismo”, a “sociedade Feudal”, as “características da economia” e “a base e economia Feudal” apresentaram um grande progresso, isto foi notório ao debater o tema com os alunos, entre os muitos comentários que surgiram dos alunos que apresentaram dificuldades no primeiro momento da avaliação, os alunos trouxeram que:

“A10: Ah, professor, achei muito bacana. Sempre tive dificuldade com História por ter que decorar nomes e acontecimentos, mas o jogo me envolveu, consegui ler os balõezinhos e entendi bastante sobre o conteúdo”.

Notamos que o recurso utilizado de discutir o tema e trazer mais evidências em um segundo momento pelo jogo deixou que os alunos expandissem seu conhecimento, além de se aproximar mais da realidade de seu cotidiano de vida, este aluno apresentou desenvolvimento ao refazer o questionário, conseguindo acertar mais alternativas comparado ao questionário inicial.

Os alunos deixaram isso explícito nas suas falas, como a aluna com deficiência visual trouxe:

“A6: Eu sempre amei jogos, ainda mais voltados para a História! Já tinha

entendido o conteúdo, mas achei mais incrível ainda jogando e acompanhando a história como se eu fosse a dona do feudo.”

Com isso foi possível que o número de acertos se ampliasse, pois, os alunos que já haviam compreendido sobre o assunto tiveram a oportunidade de se aproximar ainda mais. Nesse último depoimento, a aluna com deficiência visual participou de todas as questões, sendo auxiliada por um profissional da Educação Especial, que foi lendo as questões e o jogo com ela. Como bem traz Fernandes, 2010, p.12 “Por propiciarem prazer a quem está realizando as atividades, os jogos permitem o esforço e a utilização de seu tempo para aprender de forma muito mais produtiva.”

E por fim os alunos ainda explanavam, como este que também apresentou uma melhora significativa ao responder os questionários:

“A13: Não gosto muito de História, mas com o Game ficou bem legal, o professor poderia trabalhar mais games com a gente”.

Percebemos que este recurso nesse momento foi extremamente importante aos alunos e abriu ainda mais as possibilidades existentes de trabalhos futuros ao professor, pois ao utilizar tais instrumentos para compreensão do tema principal o aluno mostrou compreender melhor e teve um número de acertos elevados quando comparado ao questionário inicial e final.

As categorias “6 – Relações de suserania e vassalagem” e “7 – Impostos” apesar do recurso permaneceram com o índice de acertos inferior ao de erros, permaneceram com baixo índice de acertos e isso foi notório quando discutido em sala, um dos alunos disse:

“A11.: Maneiro professor! Só achei difícil lembrar as coisas para responder o teste, tive que jogar duas vezes para responder rs”.

Assim notamos que os nomes eram complicados para eles e que neste caso assim como de outros alunos que concordaram no momento dessa fala foi necessário que o jogo acontecesse duas vezes para que conseguissem ter um bom desempenho, contudo no questionário final, apesar do acesso ao jogo, os alunos ainda permaneceram com o índice de acertos inferior. Outro aluno traz que:

“A15: Achei o jogo legal, mas tive muita dificuldade para responder algumas questões que o Game traz no final, sei lá, não consegui lembrar.”

Assim percebemos que as perguntas no término do jogo tiveram também um reflexo, no questionário aplicado pelo pesquisador neste segundo momento novamente. Mas que isso não impediu de que tivesse interesse pelo game e que apesar da dificuldade eles acham que esse método pode ser reaplicado como evidencia um aluno quando diz

“A7: Achei o jogo simples comparado aos atuais que eu jogo, mas para a aula de História tornou o conteúdo bem mais simples, apesar de sentir algumas dificuldades em nomes de impostos etc.”.

Entre os resultados positivos e o fato de o jogo e o segundo questionário terem sido aplicado remotamente devido a Covid-19, o professor precisa lidar com diversas diferenças entre os seus alunos que são cada vez mais evidenciadas, um dos alunos na roda de conversa trouxe

“A6: Professor, eu tenho deficiência visual, tive dificuldade para entender por que os balões eram pequenos, mas minha mãe foi lendo para mim e eu consegui jogar olhando as imagens e entendendo o que acontecia.”.

Neste caso o aluno precisou da ajuda da mãe para fazer a leitura, pois estava em trabalho remoto, se estivesse em sala de aula a atividade poderia ter ocorrido com a ajuda dos amigos e do professor. Contudo, o aluno apresentou ainda um bom desenvolvimento, comparado as avaliações iniciais e finais, pois apresentou maior número de acertos e índice reduzido quando comparado sobre conhecer o tema.

Assim notamos com diz Gomes, 2000, p.13

A função do professor é ser o facilitador, buscando a compreensão comum no processo de construção do conhecimento compartilhado, que se dá somente pela interação. A aula deve se transformar e provocar a reflexão sobre as próprias ações, suas consequências para o conhecimento e para a ação educativa.

O professor precisa lidar com diversas realidades cotidianamente e assim levar aos alunos aprendizado e construir com eles desenvolvimento, estar com o trabalho remoto amplia as suas necessidades bem como as necessidades dos alunos e cabe a escola se modificar e se aproximar ainda mais de seus alunos.

4.1 Uso da hipermídia com conteúdo não apreendidos

Após a verificação dos resultados mediante os gráficos acima e avaliações, os alunos foram submetidos à utilização de uma hipermídia, desenvolvida a partir dos conteúdos não fixados pelos alunos com assuntos, imagens interativas, vídeos relacionados ao Feudalismo. A hipermídia pode ser definida como um conjunto de informações sistematizadas através de textos, vídeos, animações, imagens.

Quando o usuário “pilota” o computador, ele está sempre dentro de um espaço informacional, um ambiente de signos híbridos no qual imagens, gráficos, desenhos, figuras, palavras, textos, sons e mesmo vídeos misturam-se na constituição de uma metamídia. Ora, a profusão híbrida de signos que povoam as telas não é uma profusão aleatória. Essa profusão está estruturada em nexos (links) ou atalhos, que, uma vez acionados, levam o usuário a saltar de uma página a outra, de um campo a outro, de uma informação a outra. [...] Isso é chamado de hipermídia, a linguagem própria dos ambientes informacionais que foram batizados no ciberespaço (SANTAELLA, 2009, p.144).

O objetivo da hipermídia é levar informações aos alunos, buscando sanar as dificuldades detectadas através da aplicação dos questionários avaliativos e do jogo, de uma forma bem simplificada.

Como discutido anteriormente, das sete categorias sobre a Era Feudal, apenas duas permaneceram com pouco ou nenhum progresso, como Relações de Suserania e Vassalagem e Impostos Feudais. Como os gráficos mostraram, os erros se mantiveram na primeira e segunda avaliação, por isso foi necessário a criação de uma hipermídia que contemplasse esses temas mais profundamente. Com base nesses resultados é que está sendo criada uma tela interativa composta por vídeos, ilustrações e links com o conteúdo, e até mesmo questões para aprofundamento dos temas vistos na aula e no jogo.

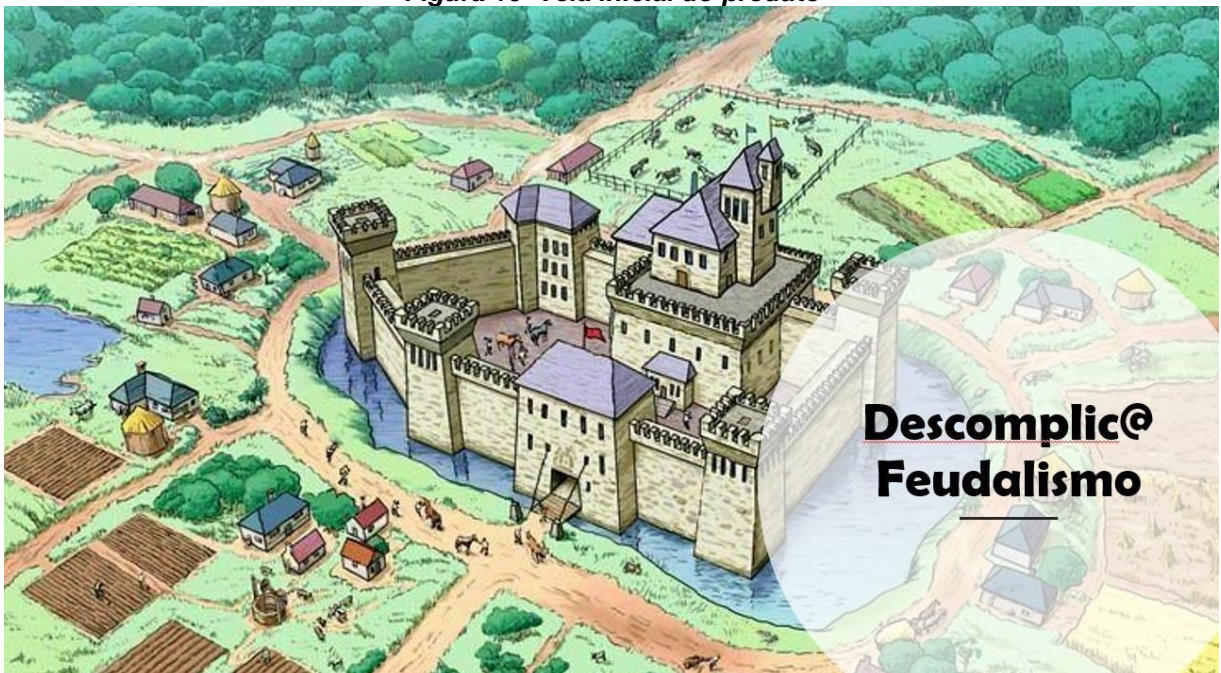
Ressalta – se aqui que as aulas e a parceria com a tecnologia estabelecida através do jogo Era Feudal, foi de extrema importância para o processo de aprendizagem dos alunos, auxiliando o professor a identificar as dificuldades encontradas pelos alunos diante do tema exposto. Em um segundo momento, será exposto o produto desenvolvido (hipermídia), pois para fins de qualificação, não será apresentado.

4.2 Metodologia do Produto

O produto recebe o nome de Descomplica Feudalismo, ele foi desenvolvido a partir das dificuldades constatadas durante as avaliações e aplicação do jogo Era Feudal. Inicialmente os alunos responderam a um questionário sobre o tema Feudalismo e, em seguida, utilizaram o jogo, interagindo com os personagens e balões. Após o jogo, responderam um novo questionário na qual acertaram mais questões em alguns temas e outros mantiveram com as dúvidas.

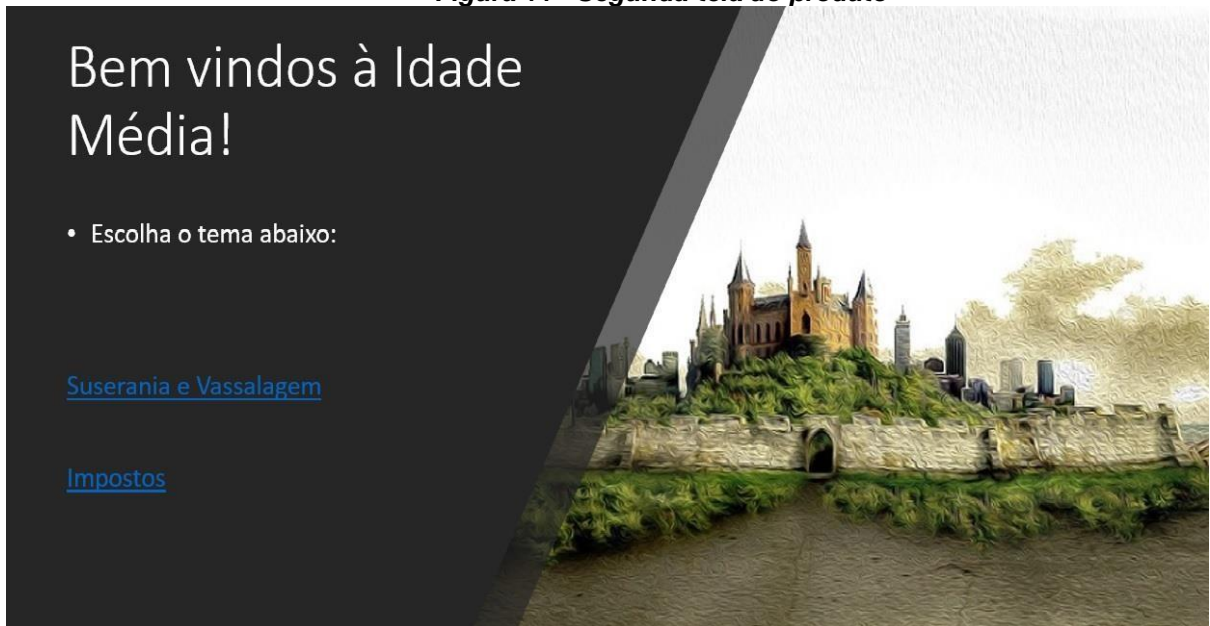
Pautado nessas dúvidas, o produto foi construído em formato PowerPoint com telas interativas, um menu com os temas pertinentes ao conteúdo, vídeos explicativos e imagens. A seguir algumas telas da hipermedia:

Figura 10- Tela inicial do produto



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

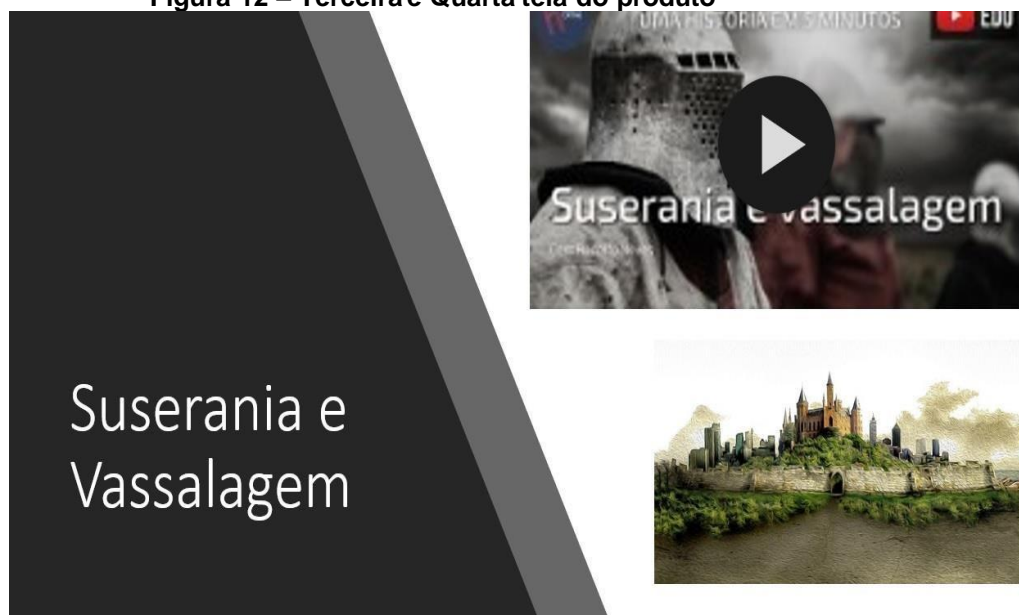
Figura 11 - Segunda tela do produto



Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

O aluno pode, pela imagem anterior, optar pelo tema que sente maior dificuldade (que foi constatado na pesquisa) e acessar os conteúdos (vídeo) e atividade para que possa compreender melhor e sanar as dúvidas.

Figura 12 – Terceira e Quarta tela do produto





Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

As telas apresentadas na figura 1 fornecem informações sobre os dois temas que os alunos tiveram mais dificuldades, apresentando-lhes vídeos explicativos sobre o conteúdo.

Figura 13 – Quiz final





Fonte: Elaborado pelo autor, 2021

Nas telas da figura 13, o aluno participa de um quiz interativo, com algumas questões sobre o conteúdo assistido anteriormente. Na primeira imagem, ele escolhe o número da questão (1,2 ou 3), logo depois será encaminhado para um enunciado de verdadeiro ou falso e terá que dizer antes do tempo de 5 minutos acabar. Quando o tempo acaba, é mostrado a resposta da questão. A interação e competitividade é o que motiva o aluno a buscar as respostas. Segundo Menezes (2003, p. 3),

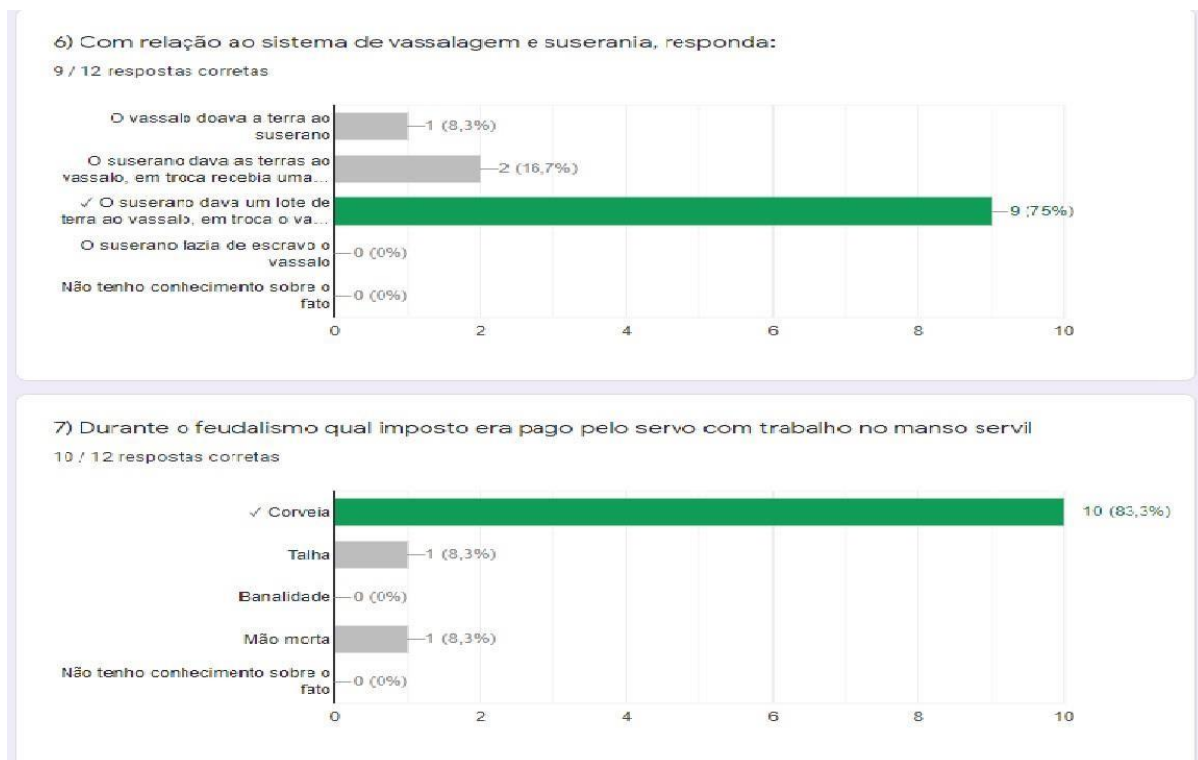
Os jogos digitais normalmente possuem desafios a serem vencidos através de um conjunto de regras e situações dinâmicas que vão sendo apresentadas ao jogador. A atividade de jogar é exercida de maneira voluntária e na maioria das vezes proporciona um ambiente lúdico, permitindo que o usuário brinque como se fizesse parte do próprio jogo.

Dessa forma, a hipermídia é um recurso que torna a aprendizagem de conteúdos já vistos como algo prazeroso, pois geralmente o aluno apresenta resistência com conteúdo repetitivos.

4.3 Resultados da aplicação da hipermissão Descomplica

Após a aplicação da hipermissão, os alunos passaram por uma avaliação final, contendo as mesmas questões trabalhadas anteriormente, com o acréscimo de questões sobre a usabilidade e aprendizagem durante o uso da hipermissão. Durante a aplicação da avaliação final, 12 alunos participaram. A seguir, temos as figuras que trazem os resultados da última avaliação.

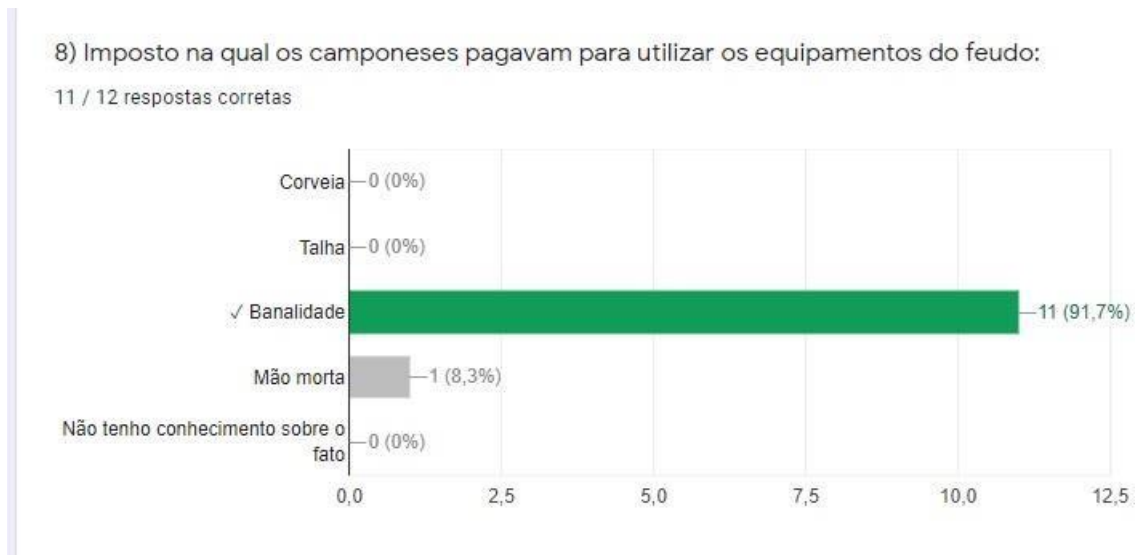
Figura 14- Gráfico das questões 6 e 7



Os dados que fazem parte dos resultados, têm como foco principal, os dois aspectos trabalhados na hipermissão, que são “Relações de Suserania e Vassalagem” e “Imposto Feudais”. Na figura 14, observa-se que na questão 6 sobre suseranos e vassalos, 9 alunos responderam corretamente, totalizando 75% dos participantes, número maior, comparado aos que acertaram em outras etapas da pesquisa (média de 55%).

Outro dado bastante satisfatório, é o da questão 7, que aborda os Impostos Feudais, apresentando 83% de acertos, na categoria que eles mais apresentavam erros.

Figura 15- Gráfico da questão 8

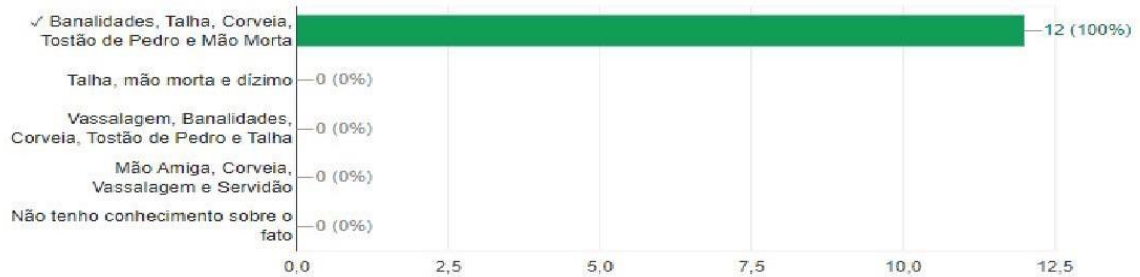


Na figura 15, outra questão sobre os Impostos também traz resultados satisfatórios com 11 alunos acertando a questão, num total de 91,7% de acertos, contrapondo uma média de 34,95% de acertos nas avaliações anteriores.

Figura 16- Gráfico das questões 11 e 12

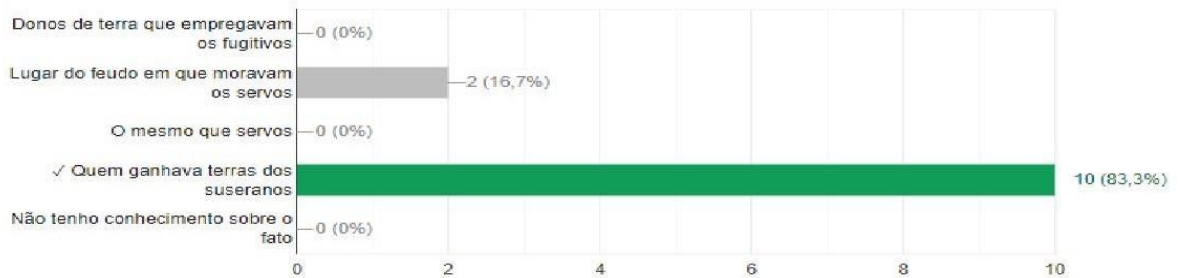
11) O nome das obrigações feitas no sistema colonato eram:

12 / 12 respostas corretas



12) Quem eram os vassalos?

10 / 12 respostas corretas



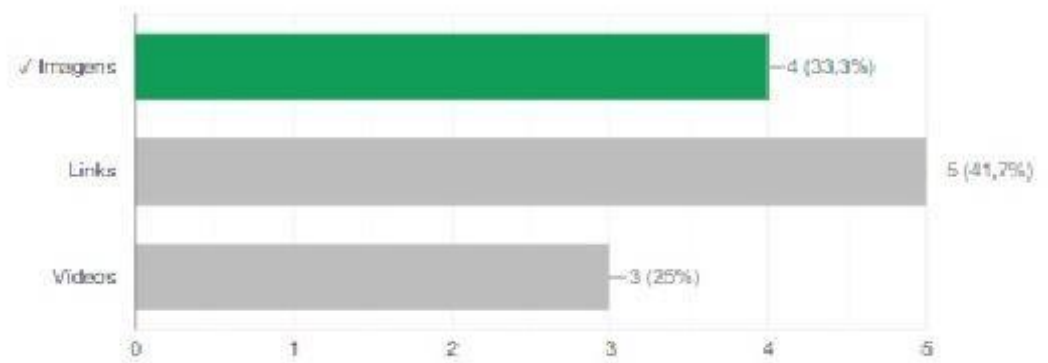
A figura 16, apresenta na questão 11 um surpreendente avanço, pois a sala toda assinalou a alternativa correta sobre os impostos (100%). Na questão 12, sobre a Suserania e Vassalagem, apenas 2 alunos erraram e 10 acertaram (83,3%).

Figura 17- Gráfico das questões 15, 16 e 17

15) O que mais te chamou atenção na hipermidia Descomplica?

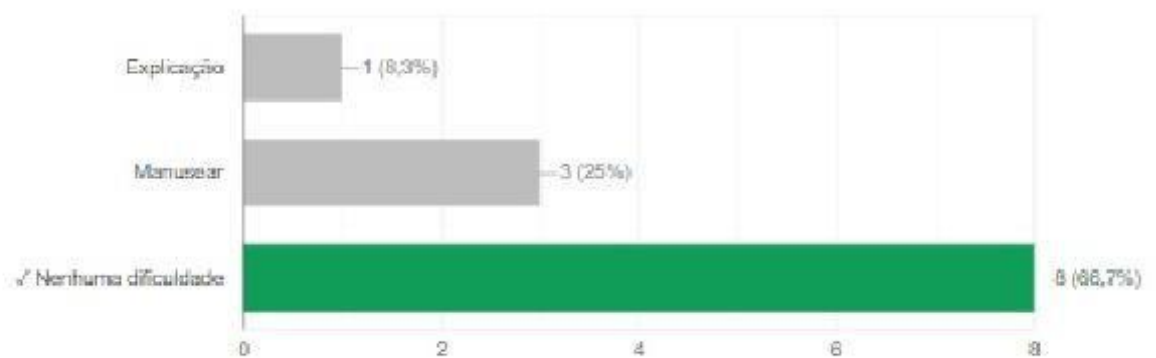


4 / 12 respostas corretas



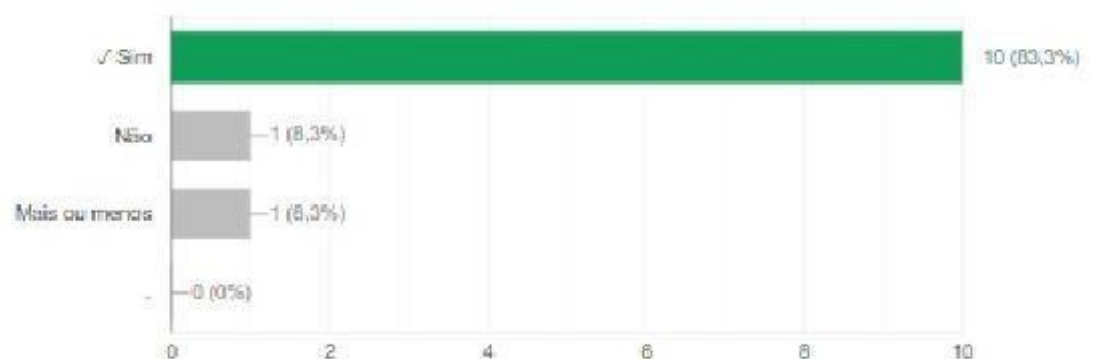
16) O que tornou difícil o seu acesso à hipermidia?

8 / 12 respostas corretas



17) Você conseguiu entender o material?

10 / 12 respostas corretas



As três últimas questões abordavam a usabilidade e opinião dos alunos quanto à hipermidia. Na questão 15, o que mais chamou atenção dos alunos foram os links,

que os levavam para todos os itens (41,7%); as imagens chamaram a atenção de 33,3% dos alunos e os vídeos foram os preferidos de 25% da sala.

Na questão 16, 8 alunos (66,7%) assinalaram que não tiveram dificuldades para acessar o material, 3 alunos assinalaram que a dificuldade estava em manusear (25%) e 1 aluno assinalou que a dificuldade estava na explicação (8,3%).

Na questão 17, questionados quanto ao entendimento do material, 10 alunos assinalaram que entenderam (83,3%), 1 aluno assinalou que não entendeu bem e 1 assinalou que entendeu mais ou menos (8,3% de cada).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados da pesquisa, constata-se que a utilização de objetos de aprendizagem nas aulas de História, bem como em outras disciplinas, contribui para um significado na aprendizagem dos alunos, ou seja, o aluno passa a gostar e estabelecer uma relação com o que aprende na teoria e prática. De um modo dinâmico e interativo, o aluno não fica na posição de receptor de conteúdos apenas, mas sim passa a ser um agente ativo na obtenção dos conhecimentos.

Baseado nos relatos dos alunos, percebe-se que eles conseguem aprender mais quando há recursos que despertam a atenção, como os objetos de aprendizagem, as telas interativas, que acabam levando o aluno para dentro da História.

Os resultados mostram importantes avanços no entendimento do tema a partir do jogo e da utilização da hipermídia. Os itens Suserania e Vassalagem e Impostos tiveram melhoras significativas de aprendizagem após a criação do produto Descomplica Feudalismo.

A criação do produto foi um meio bastante eficaz de trazer conhecimento e ser utilizado por outros professores da área que também possam ter alunos com as mesmas dificuldades no tema Feudalismo, atendendo às necessidades específicas e com isso contribuindo para a aprendizagem dos principais conteúdos estudados durante o ano letivo.

Conclui-se que a utilização dos objetos de aprendizagem são meios importantes que devem ser utilizados em outras disciplinas também como meios de estímulo para o aluno, visto que com a pandemia os alunos estão cada vez mais conectados.

REFERÊNCIAS

ABUD, Katia Maria. A construção de uma Didática da História: algumas ideias sobre a utilização de filmes no ensino. *História*, São Paulo, 22 (1): 183-193, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/his/v22n1/v22n1a08.pdf>> Acesso em: 13 jul. 2015.

AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. PNAD Contínua TIC 2018: Internet chega a 79,1% dos domicílios do país. 29 abr. 2020. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/27515-pnad-continua-tic-2018-internet-chega-a-79-1-dos-domicilios-do-pais>. Acesso em: 29 abr. 2021.

ALMEIDA, Luzia Ferreira de. DESCORTINANDO O FEUDALISMO: ESTRUTURA SOCIAL E O UNIVERSO SIMBÓLICO SÉCULO IX AO XIII. In: PARANÁ, Governo do Estado do. O professor PDE e os desafios da Escola Paranaense. Paraná: Governo do Estado do Paraná, 2010. p. 3. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_fafipa_hist_artigo_luzia_ferreira_de_almeida.pdf. Acesso em: 19 maio 2021.

ANTONIA E. R. C. et al.. Os desafios do ensino remoto em tempos de pandemia no Brasil. Anais VII CONEDU - Edição Online... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/69217>>. Acesso em: 29/04/2021 15:54

BASCHET, Jèrôme. **A civilização feudal: do ano mil à colonização da América**. São Paulo: Globo, 2006.

BECKER, Fernando. **A origem do conhecimento e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

BITAR, J. C. M.; SOUSA, C. L. de. A geografia e o uso da linguagem cartográfica na educação básica. In: IX CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. 2009, Paraná. Anais eletrônicos... Paraná, 2009. Disponível em: <www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2290_1356.pdf>. Acesso em: 23 out. 2020.

BLOCH, Marc. **A sociedade feudal**. São Paulo: Edipro, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CADERNO DO PROFESSOR, 7ºano volume 1. Ensino Fundamental ciclo II, 2021.

CALAINHO, Daniela Buono. **História medieval do Ocidente**. Petrópolis: Vozes, 2014.

CARVALHO, D; BUENO, C. J. S.; PEDRO, K. M.; SILVA, E. G. Estudo sobre eficácia da aplicação de um objeto de aprendizagem com alunos do ensino fundamental. Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, v. 11, n. 1, 2018. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/4603>>. Acesso em: 27 Abr. 2021.

CORDEIRO, Jaime. **Didática**. São Paulo: Contexto, 2009.

CORDEIRO, Karolina Maria de Araújo. O impacto da pandemia na educação: a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino. Disponível em <<http://repositorio.idaam.edu.br/jspui/handle/prefix/1157>>. Acesso em: 24 de março de 2021.

COVID-19: O QUE SE SABE SOBRE A ORIGEM DA DOENÇA. São Paulo, 14 abr. 2020. Disponível em: <https://jornal.usp.br/artigos/covid2-o-que-se-sabe-sobre-a-origem-da-doenca/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

DA SILVA, Valdenira Carlos et al. O papel do professor na educação inclusiva de alunos surdos no Ensino Médio. Research, Society and Development, v. 9, n. 1, p. e90911480-e90911480, 2020.

FARIA, Caio Alexandre Toledo de, SOUZA, Wendhel Almeida. O uso dos jogos eletrônicos no ensino de História e do Medieval. [Online] Disponível na Internet via: www.encontro2016.ms.anpuh.org Acesso em 27 Abr. 2021.

FERNANDES, N. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**, 2010. Acesso em 29 abr. 2021

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. Ensino de História e a Incorporação das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação: uma reflexão. Revista de História Regional, v. 4, n. 2, 2007.

FRANCO, Alexia Pádua. **A cultura Midiática Infantil e a Construção da Noção de Tempo Histórico**. Cad. Cedes, Campinas, vol 30, n. 82, p. 311-323, set-dez. 2010.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A Idade Média: O ... A filosofia medieval**. 2.^a ed. São Paulo: Loyola, 2004.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. A idade média: nascimento do ocidente. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2001. Disponível em: <http://www.letras.ufrj.br/veralima/historia_arte/Hilario-Franco-Jr-A-Idade-Media-PDF.pdf>. Acesso em: 03 ago 2021.

FREITAS, M. C. D., ALMEIDA, M. G. **Docentes e discentes na sociedade da informação.** (A escola no Século XXI; v.2). Rio de Janeiro: Brasport, 2012.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

GÓMEZ, A. I. P. A aprendizagem escolar: da didática operatória à reconstrução da cultura na sala de aula. In: SACRISTÁN, J. G.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. *Compreender e transformar o ensino.* 4.ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

LEITE, F. M., MACEDO, J. B. G., SANTOS, L. F. D., OLIVEIRA, M. D. C. G., & Fonseca, S. S. D. S. (2014). O uso do laboratório de informática na Educação de Jovens e Adultos no CEF 02 de Brazlândia: para além dos limites da escolarização. Brasília, 2014.

MENEZES, C. Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de Aprendizagem. 2003. Disponível em:
<http://proa13b.pbworks.com/f/proa13_desenvolvimento_de_jogos_digitais_como_e_strategia_de_aprendizagem.pdf> Acesso em 20.11.21.

Ministério da Saúde (BR). Secretaria de Vigilância em Saúde. Infecção humana pelo novo coronavírus (2019-nCoV): errata. Bol Epidemiol [Internet]. 2020 fev [citado 2022 jan 25];COE 2:1-23. Disponível em:
<https://www.saude.gov.br/images/pdf/2020/marco/24/03--ERRATA---Boletim-Epidemiologico-05.pdf>

NEVES, José Luis. O desenvolvimento de um estudo de pesquisa qualitativa supõe um corte temporal-espacial de determinado fenômeno por parte do pesquisador. O Desenvolvimento de Um Estudo de Pesquisa Qualitativa Supõe Um Corte Temporal-Espacial de Determinado Fenômeno Por Parte do Pesquisador, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 1-5, ago. 1996. Disponível em:
https://www.hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/NEVES-Pesquisa_Qualitativa.pdf. Acesso em: 07 abr. 2021.

NIKITIUK, Sônia M. Leite (Org.). **Repensando o ensino de história.** 4 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

OLIVEIRA, Claudemir Gonçalves de. A matriz positivista na educação brasileira: uma análise das portas de entrada no período Republicano. Diálogos Acadêmicos - Revista Eletrônica da faculdade Semar/Unicastelo, v. 1, n. 1, pp. 01-17, Edição Out./Jan., 2010.

OLIVEIRA, Rosane Machado de. História: A Necessidade de Repensar o Ensino de História no Âmbito Educacional e Social. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Edição 05. Ano 02, Vol. 01. pp 408-433, Julho de 2017.

OLIVEIRA, M. V. Ensino remoto é difícil, mas já pensou como é a alfabetização a distância? Veja as estratégias. Porvir inovações em educação. 1 de abril de 2021. Disponível em: <https://porvir.org/ensino-remoto-e-dificil-mas-ja-pensou-como-e-a-alfabetizacao->

adistanciavejaestrategias/#:~:text=A%20ideia%20%C3%A9%20encontrar%20caminhos,cantigas%2C%20parlendas%20e%20outras%20m%C3%BAasicas. Acesso em 10 de maio de 2021

PAIXÃO, E. T. S. da. Produção de objetos de aprendizagem para aulas de História: entre teoria e prática. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE HISTÓRIA, 6. Ilhéus (BA), ago. 2012. Anais...

PILL, Débora. ECOA, UOL. Educação na pandemia de priorizar reflexão e cidadania, dizem experts [2020]. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/ecoa/ultimas-noticias/2020/06/13/educacao-na-pandemiadeve-priorizar-reflexao-e-cidadania-dizem-experts.htm>> Acesso em 28 jan. 2022.

Rio de Janeiro: Nova Fronteira; 1999. ABNT: FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa.

RODRIGUES, Teresinha Luisa. Erinaldo Reinaldo DOCÊNCIA E DISCENCIA: A ARTE DE ENSINAR E DE APRENDER.. Revista Científica Semana Acadêmica. Fortaleza, ano MMXIII, Nº. 000037, 10/07/2013. Disponível em: <https://semanaacademica.com.br/artigo/docencia-e-discencia-arte-de-ensinar-e-de-aprender>. Acessado em: 29/04/2021.

SANTANA, T. L. A concepção positivista da história e seus mecanismos didáticos de alienação e manipulação das aulas em favor do sistema capitalista de produção. Anais IV FIPED... Campina Grande: Realize Editora, 2012. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/576>>. Acesso em: 27/04/2021

SCHMIDT, M. A.; CAINELLI, M. **Ensinar história. São Paulo:** Scipione, 2004. (Pensamento e ação no magistério).

SCHWARTZ, C. **Janelas Para o Futuro.** Veja Vida Digital, São Paulo, ano 32, p. 32, dez. 1999.

TOMAZINHO, P. Ensino Remoto Emergencial: a oportunidade da escola criar, experimentar, inovar e se reinventar. SINEPE/RS, Porto Alegre, 17 abr. 2020. Disponível em: <https://www.sinepe-rs.org.br/noticias/ensino-remoto-emergencial-a-oportunidade-daescola-criar-experimentar-inovar-e-se-reinventar>. Acesso em: 31 ago. 2020.

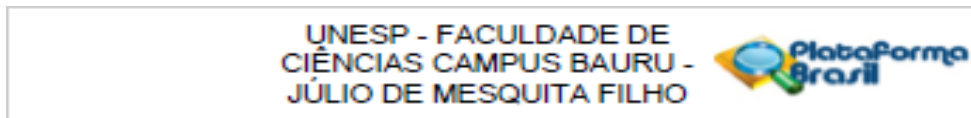
VICKERY, A. et al. **Aprendizagem Ativa: nos anos iniciais do ensino fundamental.** Porto Alegre: Penso, 2016. 252p.

WILEY, D. (2000) **The instructional use of learning objects.** Documento online. Disponível em: <<http://reusability.org/read/>>. 2000. Acesso: 21 abr 2021.

ANEXOS

Anexo 1

Parecer de aprovação para pesquisa



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: APLICAÇÃO DO JOGO “ERA FEUDAL” E ELABORAÇÃO DE MATERIAL DE APOIO COMO RECURSOS VIABILIZADORES PARA AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DO ALUNO

Pesquisador: DANIEL MIGLIORINI

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 26295019.4.0000.5398

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.816.629

Apresentação do Projeto:

O projeto traz os itens necessários aos esclarecimentos da pesquisa, suas ações, procedimentos metodológico, abordagem descritiva e analítica dos dados e resultados esperado.

Objetivo da Pesquisa:

O objetivo da pesquisa é: “Avaliar o desempenho dos alunos antes e após a aplicação de material de apoio desenvolvido com base nas dificuldades apresentadas pelos alunos do 7º ano do ensino fundamental referente ao conteúdo de Feudalismo na disciplina de História.”

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os riscos e benefícios da pesquisa são apontados nos termos de apresentação obrigatórios.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa é relevante e está adequada aos alunos que serão foco e ação de trabalho.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Não há.

Recomendações:

Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Não há.

Endereço: Av. Luiz Edmundo Carrijo Coube, nº 14-01
 Bairro: CENTRO CEP: 17.033-360
 UF: SP Município: BAURU
 Telefone: (14)3103-9400 Fax: (14)3103-9400 E-mail: cep@cepesquisa@fc.unesp.br

Anexo 2

Modelo do termo de autorização dos pais para participação dos alunos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA APLICAÇÃO DA PESQUISA

Eu, _____, RG _____,
autorizo meu filho _____, a participar da pesquisa
de Mestrado em Educação Básica do Programa de Pós Graduação da Universidade
Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, do Professor Daniel Diego de Souza
Migliorini, RG: 47.356.204-2.

Ass: _____
_____de _____de 2020.

Anexo 3

Jogo “Era Feudal”

Tela inicial



Processo de criação do Feudo



Perguntas do fim do jogo



APÊNDICE

Apêndice 1

Questionário respondido pelos alunos

1. Sobre a origem do Feudalismo, é correto afirmar:

A - Ele teve início ainda no império Romano, durante o governo do império Nero

B - Ele começou no século XV, com o início das conquistas marítimas de Portugal e Espanha

C - Ele teve início na África durante o século V e espalhou-se pela Ásia e Europa do século VI

D - Ele começou a se formar na Europa no século V, com a invasão do Império Romano pelos povos germânicos

E - Não tenho conhecimento sobre o fato

2. Qual das alternativas abaixo apresenta características importantes do feudalismo?

A – Prevalência do trabalho assalariado; poder centralizado nas mãos do monarca; uso de moedas em todos os feudos

B – Economia baseada na produção de mercadorias industrializadas; sistema de eleições para a escolha dos governantes; prevalência do trabalho servil (dos servos)

C – Poder descentralizado (nas mãos dos senhores feudais); Feudo como principal unidade política, administrativa e econômica; prevalência do trabalho servil; agricultura como base da economia

D – Economia dinâmica com muito contato comercial entre os feudos; poder nas mãos dos cavaleiros medievais, divisão de terras igualitárias para todos do feudo

E - Não tenho conhecimento sobre o fato

3. Sobre a sociedade feudal é correto afirmar que:

A – Ela era justa, pois todos possuíam os mesmos direitos e deveres

B – Ela era dinâmica, pois era muito fácil uma pessoa passar de uma camada para outra superior

C – A maior parte da sociedade era composta por nobres (reis, senhores feudais, cavaleiros)

D – Ela era hierarquizada e com pouca mobilidade social. Havia os que trabalhavam (servos camponeses), os que oravam (clero) e os que guerreavam (nobreza)

E - Não tenho conhecimento sobre o fato

4. Qual das alternativas abaixo apresenta importantes características da economia feudal?

A – A base era a agricultura e as relações comerciais ocorriam, principalmente, através do sistema de trocas

B - A base era o artesanato e as relações comerciais ocorriam, principalmente, através do sistema do sistema monetário (Uso de moedas)

C – A economia era controlada pelos servos, que detinham quase toda a riqueza da Europa na época feudal

D – A terra tinha pouco valor, pois o comércio era a base da economia feudal

E - Não tenho conhecimento sobre o fato

5. Qual era a base da economia feudal?

A – Navegação

B – Comercio

C – Agricultura

D – Pecuária

E - Não tenho conhecimento sobre o fato

6. Com relação ao sistema de vassalagem e suserania, Responda:

A – O vassalo doava a terra ao suserano

B – O suserano dava as terras ao vassalo, em troca recebia uma quantidade em dinheiro

C – O suserano dava um lote de terra ao vassalo, em troca o vassalo deveria prestar fidelidade e ajuda ao seu senhor

D – O suserano fazia de escravo o vassalo

E - Não tenho conhecimento sobre o fato

7. Durante o Feudalismo qual imposto era pago pelo servo com trabalho no manso servil?

A- Corvéia

B- Talha

C- Banalidade

D- Mão morta

E- Não tenho conhecimento sobre o fato

8. imposto na qual os camponeses pagavam para utilizar os equipamentos do Feudo:

A- Corvéia

B- Talha

C- Banalidade

D- Mão morta

E- Não tenho conhecimento sobre o fato

9. O feudalismo:

A- Deve ser definido como um regime político centralizado

B- Foi um sistema caracterizado pelo trabalho servil

C – Surgiu como consequência da crise do modo de produção

D – Entrou em crise após o surgimento do comércio

E – Não tenho conhecimento sobre o fato

10. os acontecimentos abaixo constituem as características principais do feudalismo, exceto:

A – Ausência de poder centralizado

B – As cidades perdem sua função econômica

C – Instauração da relação vassalagem/ suserania

D – Comercio internacional intenso

E – Não tenho conhecimento sobre o fato

11. O nome das obrigações feitas no sistema colonato era:

- A – *Banalidades, talha, corveia, tostão de Pedro e Mão morta*
- B – *Talha, mão morta e Dízimo*
- C – *Vassalagem, Banalidades, Corveia, Tostão de Pedro e Talha*
- D – *Mão amiga, Corveia, Vassalagem e Servidão*
- E – *Não tenho conhecimento sobre o fato*

12. *Quem eram os Vassalos?*

- A – *Donos de terra que empregavam os fugitivos*
- B – *Lugar do feudo em que moravam os servos*
- C – *O mesmo que servos*
- D – *Quem ganhava terras dos suseranos*
- E – *Não tenho conhecimento sobre o fato.*

13. *No Feudalismo, a sociedade era composta por:*

- A – *Escravos, Servos e Portugueses*
- B – *Clero, Nobreza e Servos*
- C – *Clero, Vassalos, Camponeses e Burgueses*
- D – *Servos e Senhor Feudal*
- E – *Não tenho conhecimento sobre o fato*

14. *Obrigaç o na qual todos os trabalhadores deveriam entregar 1/3 da produç o ao senhor feudal*

- A – *Vassalagem*
- B – *Talha*
- C – *Corveia*
- D – *Tost o de Pedro*
- E – *N o tenho conhecimento sobre o fato*