

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

OS GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA: UM CAMINHO POSSÍVEL PARA A EDUCAÇÃO HISTÓRICA?

George Seabra Coelho

RESUMO

Esse artigo tem por objetivo expor algumas propostas de utilização de *games* no ensino de História. O objetivo é propor novos usos de *games* ou “jogos eletrônicos” como recurso didático para o ensino da disciplina de História, assim como, sua utilização como objeto de investigação histórica. No primeiro caso, consideramos que na “sociedade da informação” os jovens têm acesso a todo o momento a uma variedade de dados através de meios “virtuais”, de forma que os *games* ocupam o *status* de apenas de “divertimento”. Esse pressuposto abre ao docente a possibilidade de apropriar-se dessas práticas culturais como meios auxiliares para o ensino de História. No segundo caso, consideraremos que, além da sua utilização didática, os “jogos eletrônicos” podem ser apropriados como fontes de estudos sobre as visões de mundo difundidas pelos *games*. A partir dessas considerações, o intuito neste artigo será o apontamento dessas problemáticas relacionando o ensino e a pesquisa no campo da didática da História.

PALAVRAS CHAVES: novas tecnologias da informação, consciência histórica e didática.

Vemos nos últimos anos a popularização de equipamentos eletroeletrônicos de todos os tipos, como por exemplo, I-pod, tablets, celulares com acesso a internet, entre outros. Esses equipamentos criam necessidades que há alguns anos atrás não existiam na sociedade. Há poucas décadas atrás tais equipamentos eram possíveis de imaginá-los apenas em filmes futuristas como *A Odisseia no Espaço* e em desenhos animados como *Os Jetsons*. Para além das preocupações das variedades de equipamentos inventados e comercializados pelas multinacionais e, das formas como eles foram inseridos nos imaginários sociais pelas produções cinematográficas, a utilização desses eletroeletrônicos em ambientes escolares também vem provocando debates por parte de estudiosos no campo da educação, em particular, da educação histórica.

Esses debates podem ser divididos em dois grupos: os que afirmam que o ensino se abriu para as Novas Tecnologias da Informação (NTI), possibilitando novas formas de ensino para além da sala de aula, com a possibilidade de arquivamento, divulgação de conteúdos e para a apreensão de imagens e fenômenos impossíveis de serem observados a olho nu, entre muitas outras utilidades; do outro lado do debate encontramos aqueles que denunciam que as NTIs podem

ANAIS ELETRÔNICOS - 13 à 16 de agosto de 2014, UFG, Goiânia e UEG, Cidade de Goiás, Goiás, Brasil

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

distanciar os indivíduos das relações interpessoais, da leitura do livro, da experimentação em laboratórios tradicional, das bibliotecas, museus, entre outras. Não temos o interesse neste artigo de realizar uma investigação retrospectiva do desenvolvimento desses equipamentos eletroeletrônicos, visto aqui como NTI, e menos ainda, travar um debate sobre suas vantagens ou desvantagens. Temos o intuito de em um primeiro momento aceitar que eles estão presentes em vários espaços sociais, inclusive na escola.

Qual professor que na atualidade não se deparou em ambientes tradicionais de ensino – sala de aula – com alunos portando celulares, Notebook, i-pode, acessando a internet. Às vezes tocando para que alguém atenda uma chamada ou uma MSN, “dialogando” pelo teclado, ou até jogando paciência devido a impaciência em relação as aulas. Certa vez em uma aula ministrada para o 9º ano do fundamental de uma escola pública do município de Goiânia vinha trabalhando o tema da 2ª Guerra Mundial com os alunos. Durante as aulas, nas quais eram trabalhadas com o apoio do livro didático – textos explicativos e imagens isoladas – e alguns vídeos – longas metragens e documentários – citei uma música para que os alunos pudessem ampliar o horizonte de experiência sobre a variedade de circunstâncias que envolvem um conflito armado. A música citada foi *A Canção do Senhor da Guerra* do grupo de rock nacional Legião Urbana. Alguns minutos depois, uma aluna levanta o braço, e lhe dou a palavra: “Professor acabei de escutar a música!”. Logo perguntei: “Onde?”. Sua resposta foi rápida: “Ora professor, no meu celular. Eu ‘baixei’ da internet!”. Logo pedi para que ela colocasse a música para toda a turma ouvir.

Essa situação provocou em mim a necessidade de rever as concepções sobre a utilização das NTI no ensino. Grande parte dos professores atualmente se depara com o problema dos citados eletroeletrônicos dentro de sala, mas essa situação possibilitou lançar um novo olhar sobre essa realidade. Antes de negar ou excluir esses equipamentos dos ambientes de ensino, seria melhor dar uma utilidade para eles como mais um recurso didática que possa colaborar com o ensino. Interessando-me por essa inserção em minhas aulas de História passei dialogar com meus

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

alunos do ensino fundamental sobre o que chamava a atenção deles nesse “mundo eletrônico e virtual”.

Entre os meninos, ouvia-se falar muito em “jogar *Video Game*”. Antes de me ater para isso, durante os filmes e documentários sobre episódios históricos, eles falavam: “Professor é igual o jogo de *Video Game* lá de casa!”. Mas depois do caso da música, comecei a ter interesse por esse divertimento eletrônico. Eles me listaram os jogos de *Video Game* que eles mais gostavam, a partir daí foi possível perceber a proximidade entre os temas que inspiram esses jogos e muitos conteúdos ensinados na disciplina de História. Dessa experiência em sala de aula, me veio a ideia de escrever esse artigo com o tema: “Os games e o ensino de História: um caminho possível para a Educação Histórica?”. Agora vamos sair do campo do relato de experiência, para ir para o campo da investigação histórica sobre como os games podem ser tratados no campo da didática da História. Neste sentido, esse artigo se insere na aproximação entre a pesquisa histórica e o ensino de História na formação do professor para o século XXI.

Antes de tratar especificamente sobre essa possibilidade é importante uma breve exposição sobre o ensino de História no Brasil. Em meados do século XIX a tendência positivista prevaleceu no que concerne ao ensino-aprendizagem. Neste contexto, a preocupação girava em torno do ensino, pois o professor era o responsável por transmitir o conhecimento para os alunos. O método principal era o de estímulo resposta, onde o professor selecionava determinado conteúdo e, ao aluno cabia a memorização e a reprodução do que foi ensinado. Mesmo com os debates e as novas tendências para o ensino, esse método prevaleceu até a década de 1980, momento em que começaram a ser discutidas novas abordagens do ensino de História e seu principal recurso: o livro didático.

A utilização do livro didático para o ensino de História no Brasil data dos últimos anos do Império. A edição de livros didáticos para os anos iniciais do ensino era bastante efêmero devido ao pouco número de leitores e indivíduos matriculados em escolas. Esse quadro nacional começa a se alterar nos últimos anos da República, mas somente ganha força nos anos trinta, onde o livro

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

didático de História adquire um papel ideológico de cristalização dos heróis nacionais e da formação da identidade nacional. Com a organização de um mercado editorial em meados do século XX, o livro didático passa a ser o principal recurso didático utilizado pelos professores para ensinar História.

Com o Golpe de 64, novamente o Estado passa a controlar o conteúdo inserido nestes manuais, pois no contexto da Guerra Fria e a ameaça das ideologias que ameaçavam a ordem instituída, os livros didáticos de História passaram a cristalizar uma visão acrítica sobre o passado. Juntamente com a censura do regime militar ocorre a desvalorização do ensino de História dos anos iniciais, e por isso, as disciplinas de Educação Moral e Cívica e Organização Social e Política do Brasil (OSPB) ocuparam o lugar da disciplina de História. Com o fim do regime militar nos anos oitenta, ressurgem as preocupações de como e o que ensinar na disciplina de História.

A Constituição de 88 abriu espaço para a organização da legislação educacional, tendo como resultado a votação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) em 1996. A LDB/96 abriu espaço para a definição dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) das disciplinas ensinadas no ensino básico, dentre elas o ensino de História. Juntamente a isso instituiu-se o Plano Nacional do Livro Didático (PNLD) com o intuito de melhorar a produção de materiais didáticos para o ensino. A LDB/96 também abriu espaço para a utilização de outros recursos didáticos no ensino, a obrigatoriedade de bibliotecas e salas de informática nas escolas públicas. Os PCNs da disciplina de História inseriu a preocupação com o ensino de História da África, o Multiculturalismo, entre outros temas. O PNLD ficou responsável pela aprovação e reprovação de materiais didáticos que estão condizentes com a legislação educacional.

A partir desse ponto retomaremos ao tema deste artigo, pois frente a regulamentação das leis educacionais, de órgãos responsáveis pela fiscalização do cumprimento destas legislações e a nova sociedade que vem se organizando nesse início de século XXI, surge a questão: até que ponto o professor tem a “liberdade” de criar novas práticas de ensino no ambiente escolar? Segundo Silvia Figueirôa (2010), repetidas vezes se afirma que a sociedade contemporânea se apoia no

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

binômio Ciência e Tecnologia (C&T), mesmo assim, nota-se a escassa presença desta temática nos materiais didáticos e paradidáticos disponíveis para o professor. Segundo a autora, a incorporação destes temas na sala de aula permite redimensionar não só o ambiente de ensino em geral, mas o ensino de História em particular.

De acordo com Selva Fonseca (2007), no campo do ensino e da tecnologia, observa-se a existência de sites didáticos da área de História. Mas, segundo a autora, são encontrados livros eletrônicos até piores que os livros impressos mais articulados, pois repetem os vícios desses livros. A autora considera outras questões referentes aos acervos documentais criados diretamente pelos recursos informatizados, como por exemplo, banco de dados, circulação de diferentes modalidades de informação, assim como, a reprodução de documentos, a acumulação e o tratamento de informações. Juntamente a isso a rapidez da reprodução, do processamento e da circulação de informação, por essa razão, a autora compreende a informática como uma nova modalidade de exposição de construções de concepções históricas.

Considerando as observações das autoras, podemos apontar a questão da formação de professores aptos à apropriação destes recursos como mais uma preocupação a respeito da inserção das NTIs no ensino. Acreditamos que a formação de profissionais do ensino de História capazes de apropriar das NTIs no ensino é de suma importância para uma melhor inserção destes recursos em sala de aula. De acordo com Circe Bittencourt (2009), a informática e os computadores revolucionaram ou estão revolucionando, mais do que a televisão, as formas de conhecimento escolar, por sua capacidade e poder estabelecer comunicações mais pessoais e interativas.

É comum a maioria dos professores após a conclusão dos cursos de licenciatura, não passarem por uma formação continuada, tanto no que se refere ao conteúdo, quanto às inovações didáticas no ensino de sua disciplina. Muitos deste, contam apenas com o manual do professor como suporte auxiliar em sua prática diária. No que se refere a inserção das NTIs do dia a dia do professor em sala de aula, ao estudar os manuais de professores aprovados para o ano 2014

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

podemos perceber a ausência dos temas referentes as NTIs. Para ano de 2014 a Secretaria de Educação de Goiânia recebeu nove livros aprovados pelo PNLD, destes exemplares, somente dois¹ deles trazem material de apoio para orientar o professor no trato das NTIs. Dos dois manuais abordados, apenas o projeto Araribá aborda o ensino de História e as novas tecnologias.

Nestes manuais encontramos a preocupação em defender as potencialidades das NTIs, a linguagem utilizada nos ambientes virtuais, os caminhos pelos quais se organiza a pesquisa pela internet, os perigos dos ambientes virtuais e as redes sociais como caminhos possíveis de aprendizagem. Também são encontradas algumas considerações sobre a sociedade da informação, a rapidez, as possibilidades de armazenamento, modelos de páginas, mas poucas informações sobre o papel do professor como mediador entre o aluno e o conhecimento na sociedade da informação. Infelizmente não apontam outros caminhos possíveis e a possibilidade de criação de novas ferramentas através destes recursos. Além dos livros didáticos, da música e dos filmes, e outros recurso como auxiliares aos recursos didáticos, consideramos que o *Video Game* podem contribuir para a ampliação do horizonte de experiências histórica do aluno.

No que concerne a nossa preocupação a respeito da utilização dos jogos no ensino de História e suas intersecções com as NTI, nossa proposta pretende abordar a apropriação dos jogos eletrônicos no ensino de História a nível fundamental. Quando me referi aos comentários dos alunos a respeito jogos de *Vídeo Game* que eles mais gostavam de jogar, e consecutivamente a análise desses jogos foi possível encontrar algumas possibilidades para a utilização desses

¹ O Projeto Radix organizado por Claudio Vicentino, publicado pela editora Scipione. Esse manual contém uma parte chamada “Dicas para o Aluno Navegador”. O manual apresenta as etapas da pesquisa, as dicas para navegar, como funciona as páginas da internet, dicas para organizar, armazenar e reescrever os dados da pesquisa, os suportes utilizados para armazenar, e a responsabilidade com a autoria do trabalho produzida pela pesquisa neste ambiente. Oferecem dicas para a Webgrafia, como se cita fontes da internet, e o final do verbete, os vocabulários comuns para o ambiente virtual. Também encontramos um texto de Silvia Fichmann – mestre em Ciência da Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo – sobre como dinamizar a pesquisa na internet. Outro manual estudado se chama Projeto Araribá, obra coletiva desenvolvida e produzida pela Editora Moderna. Ao final do manual é apresentado o tópico Educação e Tecnologia, onde se afirma que essa é uma verdadeira revolução no campo das comunicações, do processamento e armazenamento de informações, o uso de computadores pessoais e o acesso a internet. Esse manual transcreve um trecho de um texto do historiador Robert Darnton que aborda a polêmica da cibercultura e os problemas da linguagem digital.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

recursos. Juntamente com as possibilidades de investigação sobre sua utilização como recurso didático, outras possibilidades sobre a investigação de produção e comercialização, consumo e usos dos *games* podem ampliar a investigação sobre esses recursos.

Foi a partir do final da década de 1970 que surgiram os primeiros *Video Games* nos Estados Unidos e na Europa, nos anos oitenta outras empresas passaram a produzir consoles e jogos também no Japão. Com o desenvolvimento tecnológico nos anos noventa iniciou-se a produção de consoles portáteis, a utilização de DVDs e mais recentemente o Blue-Ray. Quanto ao elemento visual que esses jogos reproduzem, as melhoras entre os primeiros e os mais recentes são extraordinárias, pois de duas barras e um quadradinho que simulava um jogo de tênis até realidades virtuais, onde os personagens podem reproduzir os movimentos e as expressões faciais do jogador.

Neste artigo irei apenas abordar alguns jogos encontrados para o Play Station 2 produzido pela Sony. Esse Vídeo Game foi a segunda geração que utilizou a mídia DVD para armazenamento de jogos, além de ter acesso a internet, esse console também pode ser utilizado como reproduutor de filmes. Várias produtoras de jogos criam os *games* para serem “rodados” nestes consoles. As maiorias dessas empresas são da América do norte, Europa e Japão, e por isso, são encontrados *games* traduzidos para o francês, italiano, alemão, espanhol, russo, japonês e outras línguas, existindo poucos jogos traduzidos para o português. Esse é um dos primeiros desafios ao apropriar os *games* no ensino de História no Brasil. No entanto, as imagens e os jogos podem oferecer algumas representações sobre o que está acontecendo, mas se estes jogos tivessem traduções poderiam contribuir ainda mais. A partir dessas primeiras constatações, podemos observar que a produção desses jogos está dirigida para um público que domina o inglês, mas isso não impede que sejam utilizados por alunos que não dominam esse idioma.

No que se refere a narrativa que estes jogos pretendem expor algumas questões são bastante importantes. Geralmente os jogos produzidos seguem um mesmo padrão: apresentação, desenvolvimento e fim do jogo com a conclusão da narrativa. Algumas apresentações e cenas

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

durante o desenvolvimento e conclusão do jogo são produzidas com imagens reais, principalmente em jogos que abordam fatos do século XX. Alguns realizam uma mescla entre imagens reais com criações digitais e, outros apenas utilizam criações digitais. Seguindo esse mesmo padrão de enredo e os três modelos de representação da narrativa, encontramos diferentes modalidades de *games*: esporte, aventura, conflitos urbanos, míticos, lutas e guerras. Principalmente no que se referem a aventura, conflitos urbanos e guerras, a grande parte desses *games* abordam fatos históricos.

Reduzindo nossa investigação aos *games* que abordam acontecimentos históricos, foi possível perceber que eles geralmente abordam acontecimentos pertencentes a historiografia tradicional. Alguns se reduzem a tentativa de reprodução mais próxima aos acontecimentos, outros realizam uma mistura de elementos reais e ficcionais. No que se refere aos *games* com inspiração no passado e acontecimentos históricos demarcados pela divisão histórica tradicional, encontramos alguns jogos eletrônicos que podem ser trabalhados no campo do ensino e pesquisa em História. No que concerne a História Antiga, encontramos jogos que abordam basicamente a História da Grécia e a História de Roma. Dentre eles: *God of War*, *Spartan: Total Warrior*, *Swadom of de Rome* entre outros. No que se refere a História Medieval, encontramos um menor número de *games*, entre o mais popular: *The King of Arthur*. Assim como a Idade Média, jogos que abordam fatos da História Moderna também são bastante reduzidos para essa versão de *Vídeo Game*. Para a era Contemporânea encontramos o maior número de *games*, a Primeira e a Segunda Guerra Mundial, a crise de 29, a Guerra Fria, Guerra do Vietnã entre vários outros. Mesmo não tendo o papel de reproduzir o passado, mas sim de divertimento, esses *games* são inspirados em momentos e acontecimentos definidos pela historiografia tradicional.

No que se refere a Segunda Guerra Mundial, existem duas franquias que abordam quase todas as fases do conflito vista pelos aliados: *Medal of Honor* e *Call of Duty*. Abordando apenas o *game Medal of Honor*, essa coletânea é dividida em quatro partes: um primeiro com subtítulo de *Risingson* aborda o ataque a base americana no Havai e o desenrolar da guerra no pacífico até a

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

defesa das ilhas de *Midway*; um segundo título, *Vanguard*, abarca as invasões da Itália por esquadrões de paraquedistas até o desembarque das tropas na Normandia; o outro jogo *Frontline* se detém exclusivamente ao desembarque na ilha de *Omaha* e a libertação da França; e por fim, *Europe Assault* destaca o avanço dos aliados até a Alemanha. Todos esses *games* são acompanhados de comentários reais de generais americanos e ingleses, de presidentes, imagens reais raras de desembarque das tropas aliadas e os avanços e recuos dos Nazistas. Lembremos que a produção desse *game* não tem a função de ser educativo a princípio, mas com a intervenção do professor de História podem despertar na criança e nos jovens outra percepção sobre o que ele está vendo e se divertindo, e por essa razão, desenvolver uma forma específica de consciência histórica.

Para fins desse artigo iremos realizar uma “leitura” do *game* *Spartan: Total Warrior*. Existem vários sites especializados em *Video Games* na internet, dentre eles: brasilgame.com.br, critialhits.com.br, gamevicio.com.br, dentre outros. Esses sites informam sobre a história de produção dos jogos, sua vendagem, esclarecimento da narrativa, e formas de concluir as missões. Esse *game* com características de ação-aventura pertence a série *Total War* desenvolvido pela *The Creative Assembly* e distribuído pela *Sega* para vários consoles. O seu lançamento para a versão de vídeo game da Sony, o *Play Station*, data de 25 de outubro de 2005. A narrativa deste *game* é inspirada em personagens históricos e míticos, de acontecimentos e aspectos da cultura grega e romana. Como é de costume na elaboração destes jogos eletrônicos, o jogador controla um personagem-herói que interage com o enredo elaborado. No caso do “*Spartan: Total Warrior*” o jogador é um guerreiro de Esparta que luta contra a conquista da Grécia pelo Império Romano.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS



Figura 1: imagem do Espartano, herói do game controlado pelo jogador².

A narrativa desse *game* é dividida em cinco atos, e sempre estruturada em três cenas que se passa durante o reinado do Imperador Tibério, e a guerra entre os romanos e os gregos, mais precisamente entre Roma e a Esparta do rei Leônidas. Aqui encontramos um erro histórico na constituição da narrativa do *game*: o anacronismo. Primeiro: o jogo se passa em 300 a. C. e o Imperador Tibério (42 a. C. – 37 d. C.) somente reina entre 18 d. C. e 37 d. C. Segundo: as conquistas romanas na Grécia somente se iniciaram a partir de 200 a. C. quando os gregos estavam sob o comando dos Macedônicos e do rei Felipe V (238 a. C. – 179 a. C.) e não Leônidas. Terceiro: o rei Leônidas (? – 480 a.C.) lutou contra os persas e não contra os romanos.

Frente a essa série de equívocos é possível considerar os prejuízos que os *games* podem causar para a formação de uma consciência histórica mais próxima da verossimilhança que as pesquisas históricas pretendem conferir a seus estudos. Por essa razão podemos realizar duas questões: qual a obrigação de um jogo produzido para divertimento reproduzir a datas, fatos e personagens conforme as pesquisas em História ditam? De outro lado, porque as empresas que produzem esses *games* não buscam ao menos fugir do anacronismo? Longe de responder essas questões no momento, outros questionamentos podem conduzir nossa discussão, ou seja, como os *games* podem ser utilizados no ensino de História? Como o professor pode mediar a disciplina

²Essa imagem pode ser encontrada no endereço eletrônico: <http://ps2media.gamespy.com/ps2/image/article/617/617393/spartan-total-warrior-20050519060136312.jpg> acesso em 29/09/2014.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

História com as narrativas históricas dos jogos eletrônicos, e assim, corrigir os equívocos? E por fim, como os jogos eletrônicos podem produzir determinadas consciências históricas sobre o passado?

Após considerar os anacronismos encontrados no jogo vamos ao restante da narrativa do *Spartan: Total Warrior* para perceber como os programadores se apropriam de espaços e personagens históricos e míticos gregos e romanos para a elaboração desses *games*. Após a invasão da Grécia pelos Romanos, segundo a narrativa, apenas Esparta permanece livre. Todos os espartanos se preparam para ir à guerra, mas um soldado espartano sem nome e sem família se coloca a serviço do rei Leônidas. No enredo do *game*, esse espartano recebe apoio de Ares para que ele possa descobrir seu passado, mas em troca deveria lutar contra os romanos. O herói do *game*, o qual é controlado pelo jogador, luta ao lado de outros espartanos, dentre eles os irmãos Castor e Pólux.



Figura 2: o Espartano juntamente com Castor e Pólux a frente de outros espartanos contra os romanos em Esparta³.

Nesta parte encontramos a inserção de elementos míticos na narrativa. Ares uma divindade grega, filho de Zeus e Hera era uma divindade muito cultuada na Grécia antiga, principalmente em Esparta, ele é associado a uma divindade da guerra selvagem. Quanto aos dois companheiros que acompanham o espartano sem nome, são dois irmãos gêmeos da mitologia grega e romana, filhos

³Essa imagem pode ser encontrada no endereço eletrônico: <http://gamefacts.diggitup.com/Image/covers/spartan-total-warrior/spartan-total-warrior-image152228.jpg> acesso em 29/09/2014.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

de Leda com Tíndaro e Zeus. O primeiro confronto do jogo se dá na defesa das muralhas espartanas e com a derrota dos romanos frente a resistência dos espartanos, o general romano Crasso envia Talos, para atacar as muralhas.



Figura 2: O gigante Talos tenta destruir as muralhas de Esparta⁴.

Podemos perceber claramente uma mescla de ficção com personagens históricos e míticos. Comandando o exército romano encontramos o general Crasso (115 a.C. – 53 a.C.), o qual não foi contemporâneo de Tibério. Esse personagem foi um general e político do fim da República Romana. Talos é um gigante mítico de bronze quase invulnerável que rondava a ilha de Creta e lançava pedras contra as naus para que não chegassem a costa da ilha. Após a vitória contra o gigante Talos, Ares inspirou o Espartano para se infiltrar no acampamento do inimigo para recuperar as Blades of Athena (Espadas de Atenas), que os romanos haviam retirado do Parthenon.

Ao concluir essa missão, ocorre a libertação de Electra e de vários outros prisioneiros gregos. Após o encontro com os espartanos, Electra informa que os romanos têm uma arma que capta energia de Medusa, tal equipamento teria a capacidade de transformar toda a tropa em pedra. À medida que o exército espartano faz a sua última posição nas ruínas da cidade, o

⁴ Essa imagem pode ser encontrada no endereço eletrônico: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQoHPn53ldVmUI7A8yjmGSCToM9Zgnf4io9rlCE8SPiWp7GY__L> acesso em 29/09/2014.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

espartano controlado pelo jogador vai até o quartel-general romano para matar Crasso e destruir a Medusa. Aqui encontramos mais dois personagens míticos: Electra é uma personagem da mitologia grega, filha de Agamêmnon e da rainha Clitemnestra; e Medusa que era um monstro ctônico da mitologia grega e uma das três Gôrgonas. Além desses personagens o *game* insere outro local histórico: o Parthenon. Após concluir essa missão Ares induz o Espartano à ir até as ruínas de Tróia e recuperar a lança de Aquiles. Durante sua viagem até Tróia através do norte da Grécia juntamente com Castor, Pólux e Electra, o herói salva uma aldeia de camponeses contra bárbaros guerreiros sob o controle de Beowulf.



Figura 3: combate entre o Espartano e Beowulf no norte da Grécia⁵.

Novamente são inseridos lugares e personagens no enredo do game: Tróia a cidade lendária da Ilíada de Homero, e Aquiles personagem mítico e principal guerreiro da lendária guerra de Tróia. Beowulf é um herói descrito em um poema épico em língua anglo-saxã, por mais que havia sido escrito na Inglaterra atual, suas aventuras se passam na Escandinávia. Mesmo sendo um personagem épico que viveu na época medieval e em outra região, esse herói é inserido nas aventuras do Espartano contra os romanos. Após derrotar o líder dos bárbaros, o espartano chega

⁵ Essa imagem pode ser encontrada no endereço eletrônico: <http://i.ytimg.com/vi/Ph_MPn74s9o/0.jpg> acesso em 29/09/2014.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

até Tróia. O herói controlado pelo jogador passa pelo túmulo de Aquiles – onde encontra sua lança – e de Príamo e Heitor, e até mesmo o cavalo de Tróia. Nessa parte ele encontra pela primeira vez Élio Sejano, o prefeito pretoriano. O Espartano é informado por Sejano que Esparta caiu devido a sua ausência. Depois desta conversa, o Espartano luta contra a Hydra despertada por Sejano.

Outros personagens históricos e lendários são mesclados na narrativa do *game*. Os heróis lendários de Tróia: Príamo e Heitor. Élio Sejano (20 a.C. – 31 d.C) também foi inserido no *game*, esse sim, foi um personagem contemporâneo de Tibério, sendo prefeito da guarda pretoriana e militar de grande influência. Também encontramos inserida na narrativa a Hydra, esse era um animal fantástico com corpo de dragão e sete cabeças de serpente que pertencia a mitologia grega, a qual foi derrotada por Heracles. Na saga criada para o *game* ela foi ressuscitada por Sejano para destruir o Espartano, a vitória do herói pretende recuperar a mesma forma do relato mítico.

O Espartano agora vai até Roma para matar Tibério e destruir o Império romano. Antes de chegar a capital do Império, o Espartano viaja para Atenas, onde conhece o cientista e filósofo ateniense Arquimedes que lidera a resistência contra os romanos. O Espartano ajuda na resistência e protege Arquimedes, ao mesmo tempo liberta vários atenienses da execução. Os atenienses atacam a mansão ocupada por Sejano e a Guarda Pretoriana. No confronto contra Sejano ele monta o dragão Ladon, depois de desmontado, Pólux luta contra Sejano, mas acaba morto e transformando em um morto-vivo. Castor é forçado a lutar contra seu irmão, enquanto Sejano desafia o Espartano juntamente com Electra. O Espartano prevalece e vence Sejano, e enfim, os romanos são expulsos de Atenas. Com essa etapa concluída, o Espartano, Castor e Electra viajam até Roma para matar Tibério.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS



Figura 5: o Espartano chega até a capital romana⁶.

Ao chegar em Roma, o Espartano atravessa os esgotos e catacumbas subterrâneas para entrar na cidade, enquanto Electra e Castor lutam na superfície do Coliseu, onde Tibério está assistindo a um evento. O Espartano consegue passar pelos esgotos e chegar à superfície, mas somente depois de matar escravos gladiadores e o Minotauro. Seus aliados são descobertos e capturados. O Espartano salva Electra e Castor de serem executados e vai atrás de Tibério. O espartano então confronta Tibério, mas o Imperador romano comete suicídio. O Espartano invade a arena, onde encontra o verdadeiro protagonista de toda a narrativa: Ares.

A narrativa do game se encerra quando o Espartano conhece a própria história, pois ele nunca tinha conhecido sua identidade. Então ele ficou sabendo que era filho de uma das servas de Afrodite, que revelou o caso de Ares com a deusa para o marido. Ares matou a escrava, mas foi expulso pelos outros deuses. Por isso, o herói teve suas memórias removidas e foi enviado para viver com os espartanos, tendo sido concedidos poderes sobre-humanos e habilidades para se proteger. Mas como Ares havia ajudado os romanos a conquistar a Grécia, os invasores tinham como dívida encontrar o espartano e trazê-lo para Roma. Ao final da trama, Ares e o Espartano

⁶ Essa imagem pode ser encontrada no endereço eletrônico: <https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSgjbvU4xYfBrRtnZ64enPD031who0UIBvMn-HHuLU9XCCWR1Npqg> acessado em 29/09/2014.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

duelam, e o Espartano sai vitorioso. Castor que é o narrador da saga desde o início até o fim conclui a narrativa do Espartano sem nome.

Através desta “leitura” do game, não estamos querendo com isso, afirmar que os *games* irão ensinar História por si só – até porque esse jogo reflete vários anacronismos – pois esse papel é do professor. Imaginem só a criança ou o jovem em casa, ficando horas e horas jogando seu *Vídeo Game*, e seus pais indagam: “Meu filho você não vai estudar?”. E o filho responde: “Estou estudando mãe, porque o professor de História falou que vou aprender jogando”. Seria o caos nas coordenações pedagógicas das escolas. Não é isso que estamos querendo dizer, o que estamos tentando apresentar ao leitor é que, devido ao desinteresse de grande parte dos estudantes com a disciplina de História, e a popularização de *games* com fundo histórico, pode-se mostrar que o passado não está em acontecimentos que se desenrolaram há décadas ou mesmo séculos atrás, mas que essas experiências humanas ainda influenciam as sociedades contemporâneas. Influência que não está apenas na sala de aula, no livro didático ou nos filmes, mas inspiram também a produção de *games* que podem ser comprados nas lojas ou nos camelôs.

E é nesta problemática que podemos inserir o debate entre a utilização dos *games*, a educação histórica e a disciplina de didática da História, assim como, as discussões que tratam da consciência histórica. Luis Fernando Cerri (2011) considera que é o passado que constitui o presente, e esta relação está diretamente ligado ao tema da consciência histórica, pois suas conexões com o nosso cotidiano são mais frequentes e significativas do que se possa parecer. Nesse sentido podemos compartilhar com o autor ao lançar os olhos sobre os usos que são feitos da história, não somente para significar o tempo vivido coletivamente e vincular projetos contemporâneos de sociedade, cultura e política, mas os difundidos pelos meios de comunicação em massa.

De acordo com o autor, “o ensino de história – escolar ou extraescolar, formal ou informal – é uma arena de combate em que lutam os diversos agentes sociais da atualidade” (CERRI: 2011, p.15/16). E por isso o autor questiona até que ponto os saberes sobre o tempo adquiridos antes,

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

durante e apesar da escolarização afetam o aprendizado, suas características e sua qualidade? A partir desse questionamento, Cerri (2011) considera que o problema do ensino de História não é somente de ordem cognitiva ou educacional, mas também sociológica e cultural. Nesse sentido, a rejeição do aluno pode

não ser somente uma displicência com os estudos ou uma falta de habilidade com essa matéria, mas um confronto de concepções muito distintas sobre o tempo, que não encontram nenhum ponto de contato com o tempo histórico tal como aparece na narrativa de caráter quase biográfico das nações (p.17).

De acordo com a concepção do autor o grande problema está no “código genético” da disciplina escolar histórica, nascido no século XIX. Por outro lado a mudança de paradigma da didática da história nos anos 1960, no qual o foco da disciplina passa do ensino para a aprendizagem histórica, propõe outra mudança no nosso modo de o “fazer” da disciplina na escola. O autor considera que se o ensino da história implica o gerenciamento dos objetivos curriculares e das concepções de tempo e de história, o professor não é um tradutor de conhecimento erudito para o conhecimento escolar, ou seja, um simplificador de conteúdos. O professor seria um intelectual capaz de identificar os quadros de consciência histórica subjacente aos sujeitos do processo educativo, e com isso, assessorar a comunidade na compreensão crítica do tempo, da identidade e da ação na história.

No que concerne aos *games*, os professor deve entender o universo ao qual o jovem está inserido para encontrar utilidades para esses recursos eletrônicos. No que concerne a apropriação da História pelos jogos eletrônicos, as contribuições de Cerri (2011) são pertinentes, pois na atualidade existe a mobilização de um complexo empresarial de distribuição do conhecimento histórico, que vai de editoras de livros acadêmicos a livros de divulgação para o grande público, além de conteúdos digitais nas mais diversas mídias, isto é, “em nossos tempos a produção, a distribuição e o consumo de história se elevaram a níveis industriais” (p.22). Frente a essa oferta e distribuição de conhecimento histórico, o autor considera que surgem novos problemas para a reflexão didática da história, visto que, a ideia de consciência histórica reforça a tese de que a

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

história na escola é um tipo de conhecimento histórico diferente daquele conhecimento produzido pelos acadêmicos, mas mais do que isso, são “ambos apenas parcelas do grande movimento social que pé pensar historicamente, e não a forma de fazê-lo” (p.50).

Para o autor, o momento exige que se reconheça que esses dois conhecimentos não são os únicos, sob pena de delimitar a percepção dos fenômenos que envolvem o surgimento, a circulação e o uso dos significados atribuídos ao grupo no tempo. E por essa razão, “o conceito de consciência histórica ajuda a perceber a presença de muitos outros saberes históricos além destes dois” (CERRI: 2011, p. 51). O campo de investigação que busca incorporar esses outros conhecimento históricos em relação ao ensino e aprendizagem é a didática da história. Essa perspectiva compreende que a aprendizagem não é um processo dominado pelo ensino escolar, mas ocorre em relação dialética entre o ensino, a aprendizagem e o meio social.

De acordo com o autor, a didática da história considera que todos os estudos históricos e conhecimentos históricos sejam submetidos a uma reflexão didática. Deve-se realizar uma reflexão sobre o que é ensinado, sobre as lógicas internas, condições, interesses e necessidades sociais que envolvam o ensino e a aprendizagem de conhecimentos históricos na atualidade e, por fim, sobre o que e como se deveria ser ensinado. Nesse sentido,

a educação histórica como um processo que não pode ser encarado como dentro de uma redoma da sala de aula. Os problemas e as potencialidades do ensino-aprendizagem de história não estão restritos à relação professor-aluno na classe, mas envolvem o meio em que circulam em suas famílias, na igreja ou outras instituições que frequentam e nos meios de comunicação em massa (CERRI: 2011, p.54).

Por essa razão concordamos com o autor ao afirmar que a história que o aluno usa é diferente daquele que o professor ensina e, que por sua vez, é diferente da história que os funcionários do Ministério da Educação e acadêmicos formadores de professores apregoam. Da mesma forma são diferentes as percepções da história que os *Video Games* difundem através de seus jogos eletrônicos. A partir dessas considerações e da “leitura” do jogo eletrônico *Spartan*:

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

Total Warrior podemos compreender que mesmo anteriormente ao conteúdo ser ministrado em sala de aula, os jovens em contato com os *games* já entram em contato com a história ensinada. Portanto o jovem em contato com os *games* adquirem um conhecimento prévio, no caso analisado, dos personagens, lugares e acontecimentos míticos e históricos da Roma e Grécia Antiga. Cabe ao professor, desconstruir alguns equívocos históricos que esses jogos eletrônicos reproduzem. O que não pode ser negado é que as apropriações da História pelas empresas que produzem esses jogos e a utilização deles pelos jovens como forma de divertimento acabam produzindo uma consciência histórica específica.

BIBLIOGRAFIA

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Ensino de história: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2009.

CERRI, Luis Fernando. Ensino de história e consciência histórica. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

FIGUERÔA, Silva. Ciência e Tecnologia. In. PINSKY, Bassanezi. Novos temas na sala de aula. São Paulo: Cortez, 2010.

Projeto Araribá. Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela Editora Moderna. São Paulo: Moderna, 2010.

SELVA, Fonseca. Ensinar história no século XXI: em busca do tempo perdido. Campinas, SP: Papirus, 2007.

VICENTINO, Cláudia. Projeto Radix: história. São Paulo, 2012.

