PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS

ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES

LICENCIATURA EM HISTÓRIA

PAULO CÉSAR DE MORAIS FERREIRA

**A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA:**

**O JOGO *GOD OF WAR III* NA ABRODAGEM DOS HEROIS E DA MITOLOGIA GREGA**

MONOGRAFIA

GOIÂNIA,

2020

PAULO CÉSAR DE MORAIS FERREIRA

**A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA:**

**O JOGO *GOD OF WAR III* NA ABRODAGEM DOS HEROIS E DA MITOLOGIA GREGA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado à Coordenação de Pesquisa do Curso de Licenciatura em História da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como requisito parcial para a obtenção do título de Professor Licenciado em História.

Orientadora: Profa. Ma. Maria Madalena Queiroz.

GOIÂNIA,

2020

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS

ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES

CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

COORDENAÇÃO DE PESQUISA

**Monografia nº** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**Semestralidade 2020-2**

Autor(a): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**TERMO DE APROVAÇÃO**

O trabalho foi apresentado durante o **I Colóquio de História e Arqueologia**, realizada entre 07 e 12 de dezembro de 2020/2, conforme as “Normas de Monografia” da Coordenação de Pesquisa em História, instituídas pela Coordenação de História por intermédio do Ato Próprio Normativo nº 001/2017. O(a) candidato(a) foi arguido(a) pelos(as) docentes nomeados(as) abaixo e seu trabalho de conclusão de curso, requisito parcial para a obtenção do título de Professor(a) Licenciado(a) em História, considerado \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

(Aprovado, aprovado com ressalvas ou reprovado).

Goiânia, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ de 2020.

Prof(a).: \_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof(a).: \_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, orientador(a) e presidente da banca.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Visto da Coordenação de Pesquisa em História

Coordenação de Pesquisa em História. Escola de Formação de Professores e Humanidades, 5° Andar. Rua 227, Qd. 66, nº 3.669 – CEP 74.605-080. Telefone: +55 (62) 3946 1686.

**AGRADECIMENTOS**

Quero inicialmente agradecer aos meus pais, Divino de Assis Ferreira e Francisca Leite de Morais Ferreira, e a minha irmã Ana Paula Ferreira de Morais que me deram todo o suporte tanto financeiro como emocional para que eu chegasse aqui hoje ao final da Graduação no curso de História da PUC Goiás.

Agradeço também a Professora Maria Madalena Queiroz por me aceitar como seu orientando na execução deste trabalho. Estendo ainda este agradecimento especial ao Professor Eduardo Reinato por aceitar o convite de compor a banca examinadora.

Agradeço a todos os amigos que fiz durante esses quatro anos, uma amizade que tenho certeza que irá perdurar para a vida inteira. Dirijo um agradecimento particular a todos os professores do Curso de História da PUC Goiás, com quem tive a honra de assistir as aulas. Por fim, agradeço a Coordenação de Pesquisa em História, Coordenação da Licenciatura em História e a Escola de Formação de Professores e Humanidades.

**RESUMO**

A contemporânea trouxe consigo várias e impactantes mudanças tecnológicas, que alteraram as relações sociais e que chegou também às escolas e as salas de aula. Com a chegada dos jogos digitais várias mudanças ocorreram e dentre elas uma é destaque aqui neste trabalho, que trata da gamificação do ensino e a sua utilização cada vez mais presente nas salas de aula. A disciplina de História no contexto dessas mudanças deve estar atenta às mudanças sociais, e buscar sempre dialogar para propor inovações no ensino de forma a garantir uma melhor qualidade na aprendizagem dos estudantes. Este trabalho busca analisar o que é o jogo para os seres humanos, amplia uma discussão sobre como é utilizado os jogos em sala de aula e como está a Didática da História em relação as novas tecnologias e a gamificação do ensino, além de apresentar o jogo *God of War III* com uma abordagem da mitologia grega clássica como uma ferramenta de ensino aprendizagem.

**Palavras-chave:** Didática da História, Gamificação, *God of War III*, Jogos, Mitologia Grega.

**ABSTRACT**

The contemporary brought with it several and impactful technological changes, which altered social relations and which also reached schools and classrooms. With the arrival of digital games, several changes occurred and one of them is highlighted here in this work, which deals with the gamification of teaching and its use increasingly present in classrooms. The discipline of History in the context of these changes must be attentive to social changes, and always seek to dialogue to propose innovations in teaching in order to guarantee a better quality in student learning. This work seeks to analyze what the game is for human beings, expands a discussion about how the games are used in the classroom and how is the Didactics of History in relation to new technologies and the gamification of teaching, in addition to presenting the game God of War III with an approach to classical Greek mythology as a teaching-learning tool.

**Keywords:** Didactics of History, Gamification, God of War III, Games, Greek Mythology.

**LISTAS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Figura 1 | Logo do *God of War III* |  |
| Figura 2 | Kratos no início de *God of War III* |  |
| Figura 3 | O titã Cronos segurando Kratos entre os dedos |  |
| Figura 4 | Parte do Panteão Grego |  |
| Figura 5 | *Concept Art* do Monte Olimpo em *God of War III* |  |

*.*

**SUMÁRIO**

|  |  |
| --- | --- |
| Introdução.............................................................................................................. | 8 |
| CAPÍTULO I - RELAÇÃO ENTRE O JOGO E O ENSINO DE HISTÓRIA............ | 12 |
| 1.1 O jogo e o ser humano................................................................................. | 13 |
| 1.2 O uso dos jogos digitais em sala de aula...................................................... | 17 |
| 1.3 As gamificações do ensino............................................................................ | 21 |
| 1.4 O ensino e a Didática da História no Brasil................................................... | 24 |
| 1.5 A Didática da História.................................................................................... | 29 |
| 1.6 A Didática da História em *God of War III......................................................* | 31 |
| CAPÍTULO II – GOD OF WAR III E A MITOLOGIA GREGA................................ | 34 |
| 2.1 O herói da série............................................................................................. | 34 |
| 2.2 Os seres dentro do jogo................................................................................ | 36 |
| 2.3 Os diálogos com a cultura grega antiga........................................................ | 39 |
| Considerações Finais........................................................................................... | 42 |
| Referências Bibliográficas................................................................................... | 44 |

**INTRODUÇÃO**

Visto o cenário atual, podemos perceber cada vez mais a popularidade e o alcance dos jogos digitais, e nesse sentido despertou o interesse em pesquisar mais sobre o assunto. Dependendo do jogo, podemos problematizar determinado período histórico com os alunos, buscando orientá-los de forma correta e demonstrar o que é verossímil e o que é ficcional naquele enredo, de forma a despertar o interesse dos alunos por História utilizando este tipo de mídia. Com esta pesquisa cria-se a possibilidade de ajudar aqueles que não têm tanto vínculo com esse tipo de mídia a criar aulas utilizando os recursos midiáticos.

Ao analisarmos os jogos eletrônicos podemos observar traços de uma cultura histórica que remete uma visão sobre o passado. Aplicando os conceitos trazidos da Didática da História, percebemos elementos que justificam sua importância ao meio acadêmico. E a partir daí instigar o interesse daqueles que consomem este tipo de mídia a criar um pensamento crítico em relação ao tema abordado. Pois em muitos jogos eletrônicos a riqueza de detalhes que ele traz é passível de uma investigação mais criteriosa para perceber se aquele conteúdo é capaz de provocar no consumidor uma consciência histórica a respeito do mesmo, e também, orientar os alunos como fazer uma melhor analise daquilo que eles consomem, para evitar que o jogo eletrônico venha trazer neles um conceito de verdade equivocada sobre o período trabalhado no mesmo. Pois o conteúdo é algo importante no enredo dos jogos eletrônicos, mas, normalmente é preterido em favor da ação, desta forma considero que o trabalho aqui apresentado é importante no sentido de trazer maior criticidade ao que é consumido, com o foco nos jogos eletrônicos.

Ao pesquisarmos sobre *God of War III* pode-se perceber que existem várias pesquisas sobre o tema, a questão, e que aqui se tornou um problema é que grande maioria foi produzida na língua inglesa, o que limita e muito o conteúdo que pode ser mais e melhor explorado. Entretanto, a ampliar o escopo de materiais publicados, acredito que foi suficiente para trabalhar o tema. E quando o foco é sobre o uso dos jogos digitais no ensino de História a quantidade de pesquisas disponíveis mostrou-se bem maior.

O jogo por se tratar de uma fonte histórica recente, os trabalhos em torno desta temática acabam sendo bem atuais. Em minhas pesquisas encontrei uma dissertação onde o tema abordado é bem próximo ao meu, o tema A Didática da História nos Videogames: God Of War e Suas Dimensões Frente à Cultura Histórica e seu autor Hugo Albuquerque de Morais. Em sua dissertação, ele propõe abordar todos os jogos da franquia. Primeiro, ele disserta sobre o método utilizado para a análise do jogo. Depois, ele aborda os conceitos dentro da Ciência História. Por último, ele estabelece exemplos de como um historiador pode pensar o objeto, buscando elementos dentro da cultura historiográfica para elaborar suas questões dentro das fontes históricas e relacionadas com a cultura histórica.

Quando o tema é sobre a Didática da História temos vários autores tanto no Brasil quanto fora que trabalham sobre esse tema. No Brasil, temos Maria Auxiliadora Moreira dos Santos Schmidt que tem vários artigos publicados sobre o tema. E internacionalmente, utilizamos as obras de Jörn Rüsen que é referência quando o assunto é a Teoria da História. É um filosofo alemão e seus textos e investigações abrangem os campos da teoria e metodologia da História, da História da historiografia e da metodologia do ensino de História. Seu principal livro é o Teoria da história: Uma teoria da história como ciência. Há também o livro de Johan Huizinga (2010), intitulado de *Homo Ludens.* Nele o historiador e filosofo traz à tona as questões da cultura histórica que o jogo representa para o ser humano.

*God of War III*[[1]](#footnote-1)é um jogo eletrônico de ação e aventura desenvolvido pelo Santa *Monica Studio*[[2]](#footnote-2) e publicado pela *Sony Computer Entertainment®*[[3]](#footnote-3). Teve seu lançamento no dia 16 de março de 2010 para o console[[4]](#footnote-4) *PlayStation 3®*[[5]](#footnote-5) e posteriormente foi relançado para o console *PlayStation 4®[[6]](#footnote-6)* no dia 14 de julho de 2015 com melhorias gráficas e legendas em português.

O jogo eletrônico *God of War III* é o último de uma trilogia. Em *God of War I* narra a História de Kratos um general espartano que após várias conquistas viu sua derrota eminente em uma batalha e decide então pedir ajuda à Ares, o Deus da Guerra na mitologia grega. Ares então o ajuda vencer a batalha, mas com isso, Kratos é obrigado a travar batalhas a mando de Ares. Um dia, Ares esquematiza um plano que culmina no assassinato da esposa e filha de Kratos por suas próprias mãos. Kratos então jura vingança e decide sair em busca de poder suficiente para matar um deus, e durante sua jornada lhe é dito que tal poder lhe seria concedido se ele encontrasse a Caixa de Pandora. Então Kratos a encontra e ao abri-la lhe é concedido um poder suficiente para matar Ares. Após matá-lo, a posição de Deus da Guerra do Olimpo precisa ser ocupada, e Kratos é nomeado como o novo Deus da Guerra[[7]](#footnote-7). Após isto é revelado a Kratos que seu pai é Zeus, deus de todos os deuses na mitologia grega.

Em *God of War II*, Kratos é traído e assassinado por Zeus, Kratos então é revivido pelos titãs que foram derrotados pelos deuses do Olimpo, com a condição de trazer os titãs de volta para se vingarem de Zeus por suas mortes. Kratos parte em uma jornada em busca das Irmãs do Destino que tem o poder sobre o tempo e é capaz de trazer todos os titãs de volta. Kratos então consegue derrotar as Irmãs do Destino e traz todos os titãs de volta. Ao fim, Kratos reencontra Zeus e a batalha se inicia, Atena que sempre ajudou Kratos interfere na luta e sem querer Kratos a mata, Zeus aproveita essa oportunidade e foge para o topo do Monte Olimpo. Kratos se junta aos titãs e começa a escalada ao Monte Olimpo para chegarem até os deuses e concluírem suas vinganças.

Em *God of War III* uma batalha total é iniciada onde titãs e Deuses novamente entram em guerra, e Kratos novamente é traído, só que dessa vez pelos titãs. Sedento por vingança, Kratos parte sozinho em sua jornada e derrota tudo e todos em seu caminho, a cada Deus ou titã que Kratos mata, o mundo passa por transformações e o que sobra é caos. Kratos salva Pandora que filha adotiva de Hefesto uma versão do jogo, de sua prisão que ao fim se sacrifica para trazer a esperança novamente aos poucos que sobraram e desfazer todo o caos que a morte dos deuses trouxe ao mundo grego.

Ao analisarmos o jogo *God of War III,* podemos perceber vários aspectos sociais e culturais de um período histórico. A partir deles, compreendemos os vários reflexos do presente que são incorporadas em uma obra que remete ao passado mitológico. E é aí que o historiador entra para perceber e analisar estes aspectos que faz com que o jogo possa ser utilizado como uma fonte histórica. E ao comparar com o texto clássico da Odisseia podemos criar um parâmetro de análise para ver o quanto do jogo pode ser útil em uma análise da mitologia grega. Portanto devemos estudá-las a fim de não passar uma visão distorcida da mitologia grega.

O trabalho se desenvolve em dois capítulos.

No primeiro capítulo abordaremos o que o jogo representa para os seres humanos, quais os benefícios para a aprendizagem que o jogo proporciona em sala de aula, as gamificações do ensino, além de abordar vários pontos da didática que da História que sustentam o uso dos jogos no ensino de História.

No segundo capítulo é mostrado sobre o jogo *God of War III*, é apresentado o heróis da serie e suas atitudes dentro do jogo e um contra ponto com a mitologia grega, é mostrado um pouco sobre os seres que compõem o enredo do jogo, e os diálogos que o jogo tem com a mitologia grega que sevem de comparação para se estudar sobre a mitologia grega.

**CAPÍTULO I - RELAÇÃO ENTRE O JOGO E O ENSINO DE HISTÓRIA**

A contemporaneidade traz consigo um processo constante de evolução digital. Com o surgimento da eletrônica, vários dispositivos midiáticos foram criados e com isso, as interações humanas foram se modificando e ganhando novos e diferentes contornos até então desconhecidos por uma grande maioria das pessoas. E já a partir do século XX foram sendo criadas várias tecnologias eletrônicas que trouxeram mudanças que impactaram a sociedade em todos os sentidos e possibilidades.

Essas mudanças também chegaram nas escolas. Ao ingressarem no ambiente escolar os alunos trazem consigo um dispositivo que os conecta com o mundo, que são os *smartfones*, que na maioria das vezes são usadas para contemplar os desejos de comunicação com os demais alunos, mas, se trabalhado de maneira correta pode ser utilizado como ferramenta de ensino aprendizagem. Se conectado à internet pode ser utilizado para pesquisar ideias pontuais sobre o tema que é exposto em sala, trazendo outros pontos de vista criando assim uma problematização do assunto.

Essas transformações também modificaram a forma como a História era escrita. Deixou de ser uma História unicamente positivista para se desdobrar em várias outras formas de se produzir historiografia. Essa situação não é diferente do ensino da história escolar, ainda visto por grande parte do alunado como uma disciplina que ensina coisas de um passado remoto, sem relação com suas vidas e necessidades, restando a prática de copiar e decorar datas, nomes e, mesmo, processos narrados pelo professor ou pelo livro didático.

E aonde podemos chegar se atualmente há várias outras formas de se contar e mais que isso, ensinar a História? Antes, era só aprendida e ensinada através de livros e documentos, hoje pode-se estudá-la de várias e diferentes formas. Com a diversificação de fontes hoje disponibilizadas podemos assim analisar o conceito de fonte histórica:

Documento, registro, vestígio são todos termos correlatos para definir tudo aquilo produzido pela humanidade no tempo e no espaço; a herança material e imaterial deixada pelos antepassados que serve de base para a construção do conhecimento histórico. O termo mais clássico para conceituar a fonte histórica é documento. Palavra, no entanto, que, devido às concepções da escola metódica, ou positivista, está atrelada a uma gama de ideias preconcebidas, significando não apenas o registro escrito, mas principalmente o registro oficial. Vestígio é a palavra atualmente preferida pelos historiadores que defendem que a fonte histórica é mais do que o documento oficial: que os mitos, a fala, o cinema, a literatura, tudo isso, como produtos humanos, torna-se fonte para o conhecimento da história. (SILVA e SILVA, 2009, p.158)

O que é o jogo para o ser humano? Podemos estudar os jogos digitais como fonte histórica? Quais as formas metodológicas para se trabalhar os jogos em sala de aula? Atualmente, há vários estudos que respondem estas perguntas e neste capítulo pretendo respondê-las embasados em livros e artigos acadêmicos a fim de esclarecer boa parte das dúvidas e problematizações que acabam surgindo quando se trata de jogos que é uma preocupação muito recorrente por parte dos educadores que tentam trabalhar uma consciência histórica numa sociedade extremante conectada uma com as outras com uma carência enorme de senso crítico, visto que a quantidade de informação é imensa e grande parte delas não passam por um filtro prévio para conhecer a veracidade das informações criando uma corrente de ideias equivocadas e de desinformação por grande parte da sociedade.

**1.1 O jogo e o ser humano**

Inicialmente, para compreender melhor e ampliar nosso conhecimento sobre o que o jogo tem a ver com o ensino, faz-se necessário entender o que o jogo tem a ver com o ser humano. Para tanto, vamos utilizar o livro do historiador holandês Johan Huizinga com nome de *Homo Ludens* de 1938. Em seu livro, Huizinga descreve o brincar como uma atividade livre e significativa, realizada para seu próprio bem, espacial e temporalmente desligada das exigências da vida prática e limitada por um sistema autônomo de regras que se mantém categoricamente ao longo do tempo.

Segundo Huizinga, o jogo é primitivo, anterior à cultura, e é parte da vida individual e da sociedade “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (HUIZINGA, 2010, p.5). Portanto, é um processo inerente a esta, e não o resultado de uma expressão cultural. Para este autor, o jogo é essencial para a humanidade, parte integrante da vida e tem função vital para a sociedade e a cultura.

Vale ressaltar que o jogo não é algo exclusivo dos seres humanos. Para Huizinga, os animais também, são capazes de se utilizar de jogos para se adaptarem as condições a que são expostas. O autor utiliza o cachorro como exemplo para demostrar sua hipótese:

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. (HUIZINGA, 2010, p.5)

Uma leitura superficial da obra Homo Ludens, pode sugerir que Huizinga vê o jogo como um fenômeno puramente "subjetivo". Há alguma verdade nessa interpretação, na medida em que o livro enfatiza insistentemente a experiência do jogador. Mas a palavra "experiência" não se refere aos estados internos de um ego isolado. A experiência do jogador se desdobra essencialmente em uma situação estruturada. Uma criança que abre e fecha uma porta regularmente já está engajada na execução de uma ação estruturada, embora suas regras sejam relativamente simples, soltas e flexíveis. A qualidade do jogo vivido depende em parte da organização das ações do jogador em torno de um conjunto de regras e equipamentos.

Cada experiência lúdica é caracterizada e individualizada com referência às várias regras e recursos disponíveis para a pessoa. Diferentes tipos de jogo podem ser diferenciados uns dos outros por meio das estruturas que os sustentam. Por exemplo, jogar é diferente de brincar com brinquedos, porque o primeiro normalmente especifica as condições de vitória; as regras do jogo normalmente determinam o que conta como vitória ou derrota. O vencedor pode, por exemplo, marcar mais pontos do que seus oponentes, chegar primeiro a um determinado local ou realizar o xeque-mate. Assim, a qualidade da experiência do jogador depende, pelo menos até certo ponto, da estrutura de normas e recursos que orientam ou organizam suas ações. Que para Huizinga (2010), o jogo só faz sentido quando a algum tipo de regra:

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (HUIZINGA, 2010, p.14)

Designers de jogos educativos podem aumentar a diversão da educação tratando o processo de aprendizagem como uma arena exploratória. Os jogadores alunos exploram suas relações consigo mesmos e com os outros por meio do processo de jogo. O designer não cria um jogo com a expectativa de que os jogadores aprendam um conjunto predefinido de ideias ou habilidades. Ao contrário, o designer constrói um sistema de restrições, como uma simulação ou um conjunto de instruções simples, e então permite que o jogador aprenda ativamente, explorando e mexendo no sistema. Em cada caso, não há um conteúdo de curso anterior a ser aprendido, nenhum término predefinido do processo, apenas uma especificação aproximada da região geral a ser explorada, e assim a trajetória individual do jogador pode surpreender até o designer. Designers e jogadores podem se tornar cocriadores da situação de jogo. A aprendizagem seria, portanto, incorporada no processo pelo qual os cocriadores exploram e estendem experimentalmente o meio de jogo.

O propósito da aprendizagem lúdica não é melhorar a eficácia do ensino, mas encorajar um profundo repensar da natureza essencial de seus métodos e conteúdo. O jogador não joga apenas para aprender; em vez disso, o jogador agora pensa em aprender como uma forma de jogo. O meio de aprendizagem é a modulação de intensidades, porque a intensidade é o núcleo de seu assunto. Esta é a lição mais profunda da abordagem de Huizinga, que segundo ele:

O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (HUIZINGA, 2010, p.5).

Os alunos não são recursos humanos esperando para serem projetados, mas, jogadores com desejo de experiência. Claro, essa visão de jogos educativos significa que os professores não devem apenas recrutar designers de jogos para implementar um conjunto predefinido de objetivos.

A inovação no ensino vem sendo utilizada para melhorar o processo de aprendizagem, bem como visa à qualidade, o comportamento e a retenção dos alunos. Nesse sentido, as metodologias ativas são vistas como aliadas, pois buscam aprimorar a formação educacional inovando na forma tradicional de ensino, que como sabemos a desmotivação dos alunos para aprender é resultado de diferentes aspectos, tais como a falta de compreensão do que lhe é ensinado, a didática do professor, diversas dificuldades e obstáculos em perceber a aplicação dos conhecimentos escolares no seu cotidiano, dentre outros (Guimarães, 2019). Diante desse cenário, diversas iniciativas tecnológicas veem sendo pesquisadas e há diversos estudos tratando sobre metodologia inovadoras, tais como, a utilização de metodologias Ativas de Aprendizagem: Casos de Ensino, Estudos de Caso, Aprendizagem baseada em problema, Ensino por Projetos, *Flipped Classroom*, e também a gamificação, objeto deste trabalho aqui apresentado, visando encontrar diferentes tecnologias que possam ser aplicadas em sala de aula e auxiliar nos processos de ensino aprendizagem.

O ato de projetar jogos deve ser visto como parte integrante do projeto curricular. O professor e o designer do jogo iriam então colaborar no desenvolvimento do conteúdo do curso e métodos de ensino. Nesse sentido, reveste-se de grande importância quando se relaciona os fundamentos da produção do conhecimento histórico, os saberes discentes e a ludicidade experimentada pelos estudantes como o contato e o uso dos jogos eletrônicos em sala de aula, de forma a desenvolver um aprendizado histórico que auxilie “ao seu portador no desenvolvimento de orientação e habilidades lógicas” (CERRI, 2007).

O design de jogos educativos tem o potencial de revelar características essenciais sobre história, filosofia, ciência e outros assuntos. A razão é que esses sujeitos já apresentam aspectos lúdicos. Brincar pode nos ajudar a reconhecer os aspectos lúdicos da cultura humana. Brincar com um jogo educativo pode trazer à tona características fundamentais de todas as formações sociais e, assim, destacar questões fundamentais sobre a História. Os designers de jogos podem tornar a fronteira entre o jogo e a vida sistematicamente ambígua, encorajando os jogadores a se envolverem em uma discussão coletiva sobre a natureza de sua comunidade. A formação do coletivo se tornaria então um tema central do design experimental de jogos. Alternativamente, os designers do jogo podem reter seletivamente dos jogadores informações sobre onde o jogo educativo começa e termina, de modo que eventos diários aleatórios possam potencialmente fazer parte do jogo fazendo ele mais dinâmico e educativo.

**1.2 O uso dos jogos digitais em sala de aula**

O sistema de educação é considerado uma parte importante do desenvolvimento da sociedade. A escola tem uma função social importante: educar e ensinar as crianças. Entre as múltiplas variantes para resolver esta condição, deve-se observar uma forma de desenvolvimento eficiente do processo de ensino, nomeadamente, o desenvolvimento e aplicação de métodos pedagógicos especiais, pressupondo um desenvolvimento orientado para os objetivos das competências intelectuais das crianças, do seu interesse pelo estudo, bem como da formação do seu potencial criativo e capacidade para o trabalho independente. Assim, as escolas secundárias veem a implementação e aplicação de modernas tecnologias de ensino no processo educacional.

Sem se deixar imobilizar pela situação de “crise”, tanto das funções da escola enquanto instituição formativa, quanto daquela provocada pela situação de exclusão econômico-social de seus alunos e das comunidades das quais fazem parte, a capacidade autoral do docente que considera a sala de aula de história um “espaço de interação e de experimentação”, um “lugar pensado e organizado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens, em que o jogar é admitido e valorizado” (ALBAINE, 2017, p.24).

A expectativa é que o uso de games, inteligência artificial e realidade aumentada, cresçam ainda mais dentro das salas de aula, pois a tecnologia é uma linguagem familiar para a nova geração de estudantes, contemporaneamente conectados. O lúdico para as gerações que estão em idade escolar está intrinsecamente relacionado aos games eletrônicos. Essa perspectiva se derrama sobre a cultura escolar, estabelecendo a obrigatoriedade de o professor da educação básica repensar seu papel na rotina escolar. Sendo assim, Albaine questiona como os games podem ser utilizados para construir experiências concretas de aprendizagem de história.

Hoje, grande parte dos professores de História aplicam novos formas e métodos de ensinar no seu cotidiano da sala de aula. Isto é reconhecido que está ligado a um estilo renovador de pensamento, característico desses professores, que tentam buscar soluções de qualidade para educação e as tarefas de ensino dentro de um determinado limite de tempo, que quase sempre é reduzido. As formas de aula que garantem a ativação de cada aluno, aumente o valor do conhecimento e responsabilidade de cada aluno pelo resultado das atividades propostas pelo professor são de grande importância na escola. Consideramos que tais situações possam ser resolvidos de forma produtiva com a ajuda de jogos didáticos. Por meio da realização dos jogos, os alunos retêm melhor os dados históricos; eles experimentam um maior interesse em estudar história, enquanto o lado emocional do processo do jogo ativa os processos intelectuais dos alunos. Outro momento vantajoso em um jogo didático é o fato de facilitar a aplicação de conhecimento para uma nova situação não familiar, ou seja, o material que foi tratado pelos alunos é usado por meio de uma prática não convencional.

A psicologia considera o jogo como uma das principais categorias de atividade, destinadas a formar e obter experiência social. Um jogo didático, diferente de um jogo normal, é conduzido com um objetivo pré-determinado, para atingir determinado resultado educacional. Por muitos anos, jogar jogos serviam como método de educação e treinamento. O uso extensivo de jogos com objetivos educacionais é objeto de pesquisas para muitos teóricos.

Friedmann (1996) fala sobre o pensamento de Vygotsky e nele podemos perceber que em jogos eletrônicos a vantagem é que o jogador está a todo momento vendo suas ações concretas e imediatas, isto faz com que a assimilação daquela realidade seja maior, pois:

o correto conhecimento da realidade não é possível se certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (FRIEDMANN, 1996, p. 127).

Em estudo anterior Piaget (1973) afirmou que:

à fase de zero a dois (0 a 2) anos, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, o recém-nascido reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas 18 habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. Ao decorrer desse estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos (PIAGET, 1973, p.89).

A citação acima nos revela outra constatação de que os jogos podem ajudar as habilidades motoras dos recém-nascidos serem desenvolvidas mais rapidamente. Desde o nascimento, até cerca de dois anos, as crianças estão na fase sensório motora, de acordo com Piaget (1978):

o que prevalece são os jogos de exercício que se constituem como exercícios adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer. Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do movimento. Quando ela refaz por prazer tem início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que “por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual (PIAGET, 1978, p.120).

O que podemos destacar conforme a citação é que os jogos são importantes para uma criança. É um momento onde a criança desenvolve várias habilidades motoras por meio dos jogos, e posteriormente cria interesses por jogar, pois proporciona muito prazer.

Já Wallon (2004) destaca que:

o adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações (WALLON, 2004, p.98).

O ato de brincar ou jogar é uma forma bem eficiente de transferência de conhecimento, onde a criança aprende a brincar com o adulto e o adulto também passa a aprender com a criança. É uma forma de troca de conhecimentos mútuo.

Para Kishimoto (1997):

o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1997, p.36).

Kishimoto (1997) conclui que brincar ou jogar é uma formar importante de aprendizagem para uma criança, que potencializa seu desenvolvimento durante a infância. A criança aprende de forma espontânea e o brinquedo começa a ter significado para a formação e na aprendizagem.

Atualmente, existem várias pesquisas sendo desenvolvidas que buscam analisar os jogos para saber qual é a melhor metodologia a ser usada em salas de aulas e, mais especificamente voltadas para o ensino de História. Um exemplo de jogo didático que se tem pesquisas sobre a sua eficácia é o jogo didático chamado *Kahoot!*:

o aplicativo *Kahoot,* permite com que as aulas se tornem mais dinâmicas e interativas, favorecendo a avaliação dos conhecimentos em tempo real. É uma ferramenta gratuita e intuitiva, com várias possibilidades de tornar as aulas gami­ficadas, uma vez que o aplicativo possui características de um jogo digital, com regras e atribuições de pontuação para os alunos que responderem as perguntas de forma correta e rápida. (BOTTENTUIT, 2017, p. 1589).

O artigo dos autores Cleber Bianchessi e Ademir Aparecido Pinhelli Mendes (2019), Ensino de História por meio de jogos digitais, apresenta uma experiência pedagógica realizada com alunos do 3° ano do ensino médio nas aulas de História de uma escola pública de Curitiba-PR, e concluíram que:

o uso do game interativo *Kahoot!* apresentou resistência, inicialmente, por ser algo inovador. Após os alunos experimentarem a dinâmica da construção do conhecimento e os resultados alcançados, eles comemoraram com muita satisfação e agitação divulgando o acontecimento, inclusive, para outras turmas da instituição escolar. O game apontou ser uma ferramenta de contribuição signi­ficativa da aprendizagem, sendo demandado por outras turmas de alunos que acompanham, pela disseminação da informação, o uso do game interativo nos meandros escolares. Essa dinâmica também se torna edi­ficante na aprendizagem do aluno por reaproveitar a experiência em outras turmas. A experiência permitiu constatar que o uso de uma metodologia ativa é sempre signi­ficativo para o aprendiz e os resultados são reconhecidos (Bianchessi; Mendes, 2019, p.157).

Isto nos mostra que há vário, tipos de jogos que podem ser utilizados como ferramenta metodológica para o ensino de História. Como hoje em dia estamos em um mundo digital, os mais comuns são os jogos eletrônicos, mas não necessariamente precisa utilizar um jogo eletrônico como ferramenta metodológica. Pode-se utilizar uma infinidade de jogos, desde que o jogo tenha um objetivo histórico metodológico bem definido e orientado para uso seu em sala de aula em diferentes níveis de ensino.

**1.3 As gamificação do ensino**

Originário do Inglês *“gamification”,* significa aplicação de elementos utilizados no desenvolvimento de jogos eletrônicos, tais como estética e dinâmica, em outros contextos não relacionados a jogos (KAPP, 2012). Para este autor o termo gamificação tem por significado o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos de jogos a fim de promover o envolvimento de pessoas, motivação para a ação, contribuindo para aprendizagem e resolução de problemas em diferentes contextos de aplicação, tais como comércio, aplicativos eletrônicos e educação. Sendo assim, a gamificação apresenta um grande potencial para influenciar, engajar e motivar pessoas.

Embora tenha ganhado visibilidade na mídia nos últimos tempos este termo não é tão recente quanto se pensa. Foi utilizado pela primeira vez em 2003, por uma empresa inglesa, chamada Conundra para explicar a mistura de entretenimento com experiência de compra.

Ultimamente, um assunto que vem sendo analisado por diversos pesquisadores é a gamificação. Segundo Lynn Alves gamificação é:

o processo de usar as características presentes no jogo para a busca de solucionar problemas, em diferentes situações, principalmente as que envolvem e seduzem o sujeito a consumir novos produtos. A existência de desafios e missões que, ao serem cumpridas, são recompensadas, mobilizando e engajando os sujeitos em uma causa de forma lúdica, prazerosa e, muitas vezes, colaborativa, vem sorrateiramente se instaurando na sociedade contemporânea, atraindo, principalmente, a Geração C (ALVES, 2013, p. 184).

Segundo a autora, Geração C é:

Uma geração desencadeia e demonstra, nas suas situações e ações vividas, uma familiaridade com as tecnologias digitais e telemáticas, potencializando seus usos e suas influências na ressignificação dos espaços vivificados cotidianamente. Geração C é o grupo de sujeitos que interagem com esses artefatos e produzem, colaborativamente e conectivamente, conteúdos. Além disso, são consumidores compulsivos (ALVES, 2013, p. 184).

A gamificação é uma nova abordagem à educação que aplica o design de videogames em contextos de aprendizagem para motivar e envolver os alunos. Existem muitos aspectos dos jogos que podem ser integrados na gamificação, como narrativa, sistemas de recompensa baseados em pontos, resolução colaborativa de problemas, tentativa e erro ou oportunidades para subir de nível. Uma atividade não precisa necessariamente ter todos esses recursos para ser considerada gamificação. “Em diversas pesquisas, o uso da gamificação como estratégia didática pode contribuir de maneira significativa e positiva no sentido de melhorar o rendimento escolar dos alunos” (NETO, 2005)

É significativo perceber que reflexão acerca da utilização dos games na aprendizagem de história escolar não se prenda apenas à capacidade lúdica desses jogos. Ou seja, sua utilização metodológica não se daria tão somente pela capacidade de entreter e motivar a atenção que esses artefatos possuem, mas, pela capacidade de suas narrativas produzirem. Interessante perceber que a gamificação do conteúdo programático tem por objetivo utilizar os elementos tradicionalmente existentes nas narrativas dos jogos eletrônicos, ou seja, a lógica desses games, na construção da aprendizagem escolar. Segundo especialistas, essa narrativa é atrativa, pois consegue despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia na resolução de problemas, promover diálogo, pois a competitividade deve ser muitas vezes equilibrada com a cooperação.

Os jogos tratam de resolver problemas, o que por si só os tornam uma ótima ferramenta de ensino, aprendizagem e avaliação. Foi demonstrado que a gamificação ajuda o aluno a se concentrar, reter informações e melhorar seu desempenho geral. Isso se deve principalmente ao fato de que as gerações mais jovens estão tão acostumadas com a dinâmica dos videogames que ao vê-los recriados na escola e nas salas de aula, certamente aumentará seu envolvimento. Feedback instantâneo, aprendizado dedutivo por tentativa e erro e uma maneira divertida e mais ativa de estudar, estão entre os aspectos que tornam a gamificação tão atraente. Os alunos se sentem mais no controle de suas escolhas, assim como se sentem quando jogam como o personagem principal em um jogo.

A gamificação já faz parte da educação e tem se mostrado extremamente bem-sucedida. Plataformas como Duolingo, que permite aos alunos aprender um idioma traduzindo frases cada vez mais complexas. Alguns professores tentaram introduzir mais tecnologia na sala de aula com resultados incrivelmente positivos. Mas a gamificação não é apenas para o ensino fundamental e médio, já que as universidades também estão se abrindo ao seu uso. O Coursera, por exemplo, é uma empresa que já fez parceria com várias universidades para oferecer aulas online gratuitas. Os cursos incluem aulas em vídeo e tarefas semanais, pois o feedback é imediato e os alunos sobem de nível ou recebem distintivos como sistema de recompensa.

Integrar mais tecnologia ao currículo é incrivelmente útil e geralmente mais barato do que se pensa, mas a gamificação pode ser introduzida mesmo sem um alto orçamento. As notas são a parte mais fácil de gamificar, apresentando pontos, bônus, conquistas e até distintivos para recompensar os alunos e avaliar seu nível de compreensão do assunto. Missões como caça ao tesouro e outras atividades interativas podem ajudar a gamificar o dever de casa, motivando os alunos a manter o envolvimento após o horário escolar. Incentivar o trabalho em equipe ou até mesmo estimular a organização de torneios pode ter os mesmos resultados, ao mesmo tempo que ensina aos alunos habilidades valiosas de que precisam no local de trabalho. Usando os próprios recursos dos alunos, como telefones e computadores domésticos, eles podem transformar sua lição de casa em vídeos do YouTube, sites ou blogs. Incentivar as crianças a compartilhar seu trabalho na Internet fará com que se sintam mais motivadas e investidas do que se estivessem escrevendo uma tarefa para o professor ler. A gamificação pode mudar completamente a maneira como os jovens alunos veem a escola e realmente ajudá-los a se apaixonarem pelo que estão estudando.

A gamificação parte do pressuposto de que o envolvimento experimentado pelo jogador deve ser traduzido para o contexto de aprendizagem. Isso acabaria influenciando o comportamento do aluno e, ao mesmo tempo, facilitando o aprendizado. Uma vez que os jogadores deliberadamente passam horas resolvendo os desafios dos jogos, os desenvolvedores estão usando o potencial dos videogames para aproveitar a motivação dos alunos e aplicar as técnicas aos ambientes de aprendizagem.

Na maioria das vezes, o termo gamificação evoca imagens de pontos ganhos, tabelas de classificação e obtenção de emblemas para conteúdo educacional específico. Embora todos esses elementos façam parte da gamificação, as vantagens de longo prazo geralmente vêm com a incorporação de alguns outros elementos ricos.

Além disso, agora os designers instrucionais usam muitos elementos de jogo mais produzidos para incorporá-los na aprendizagem. Esses elementos aumentam a motivação dos alunos e indo mais além, ajuda a chamar sua atenção e a envolvê-los no aprendizado por meio da brincadeira, bem como continuar jogando como uma das maiores conquistas.

Apesar de demostrando toda eficiência da gamificação, o cenário brasileiro de pesquisas acadêmicas na área ainda carece de mais estudos. Levantamentos mostram que em algumas universidades há grupos de estudos na linha de pesquisa da gamificação. Foi feito um estudo onde buscou- se analisar as pesquisas que tinham como o tema gamificação nos Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES), que é um dos mais relevantes na área de jogos eletrônicos da América Latina. Mostrou que o “levantamento feito nos *Proceedings* das seis edições do evento, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013 e 2014, revelou que o tema da gamificação ainda é recente no país e carece de investigações” (FIQUEIREDO, PAZ, JUNQUEIRA, 2015, p. 1158). Os autores ainda concluem que:

Os caminhos para esse tipo de prática, no entanto, ainda são incipientes, sobretudo no que se refere a pesquisas na área. O estudo apresentado neste artigo revela que não existem, no Brasil, fundamentos sólidos do que é uma prática pedagógica gamificada, tampouco se encontra uma perspectiva teórica interdisciplinar que consiga abarcar os diversos elementos implicados nesse novo fenômeno sociocultural. As pesquisas acadêmicas estão crescendo quantitativamente e espera-se que elas possam subsidiar novas autorias e novas práticas docentes associadas à gamificação. Da mesma forma, espera-se que as experiências educacionais gamificadas, articuladas por professores-autores, possam retroalimentar pesquisas na área, indicando novas linhas de investigação (FIQUEIREDO, PAZ, JUNQUEIRA, 2015, p. 1161).

Não resta dúvidas que no ambiente educacional, a gamificação possibilita ao estudante divertir-se enquanto aprende, tornado o processo de ensino-aprendizagem mais engajador, motivador e atraente para estudantes e professores.

Cabe a nós historiadores pesquisar mais sobre o assunto e produzir estudos que enriqueçam essa área, para que professores apliquem em sala de aula as conclusões expostas pelos os resultados da pesquisa e elaborem aulas utilizando melhor a gamificação, sempre buscando metodologias para que o aluno aprenda da melhor forma a construir experiências concretas de aprendizagem de história.

**1.4 O ensino e a Didática da História no Brasil**

O ensino de história e fundamental para os alunos. Os ensinamentos vão além dos livros, os conhecimentos pessoais adquiridos vão ser úteis a vida toda, mas para que isto ocorra com eficiência e fundamental uma boa compreensão da disciplina. Estudar história e um exército diário, de acordo com Rüsen (2001, p. 58). o ensino de história permite que o aluno faça uma leitura histórica social do ambiente que está inserido, entenda o funcionamento da sociedade, assim como seus direitos e deveres enquanto ser social pertencente e inserido num determinado contexto social.

Além disto compreender as diferenças existentes na sociedade faz com que os indivíduos possam participar mais ativamente na sociedade, contribuindo para o bem-estar de todos:

O homem necessita estabelecer um quadro interpretativo do que experimenta como mudança de si mesmo e de seu mundo, ao longo do tempo, a fim de poder agir nesse decurso temporal, ou seja, assenhorear-se dele de forma tal que possa realizar as intenções de seu agir (Rüsen, 2001 p. 58).

A história tem um papel transformador na vida do ser humano uma vez que permite a construção e a compreensão do saber. Para Rüsen (2007, p. 91) tudo que acontece na vida de alguém faz parte do processo de aprendizagem, mas não somente para a história. Estes acontecimentos são utilizados como tema para o ensino e a didática se apropria deles, surge então o que Rüsen chama de consciência histórica: “a suma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente sua vida prática no tempo” (RÜSEN, 2001, p. 57).

A história pode ser vivida, transmitida ou estudada e o fato de não estar persente ou de não ter participado não impede que nós saibamos o que aconteceu ha muitos anos atrás, podendo assim analisar o passado e compreender o futuro:

O aprendizado da história transforma a consciência histórica em tema da didática da história. vale lembrar que os processos de aprendizado histórico não ocorrem apenas no ensino de história, mas nos mais diversos e complexos contextos da vida concreta dos aprendizes, nos quais a consciência histórica desempenha um papel. abre-se assim o objeto do pensamento histórico para o vasto campo da consciência histórica (Rüsen, 2007 p. 91).

A consciência histórica permite o homem fazer sua localização espacial e temporal, as informações que cada ser carrega em sua vida compõem a consciência histórica. De acordo com Rüsen (2007, p. 91). um indivíduo pode ter a consciência histórica, mas para uma compreensão faz-se necessário desenvolver um pensamento crítico e teórico, e na escola o ensino de história faz esta mediação para a construção do conhecimento.

Não somente a história, mas, cada matéria tem um conhecimento para ser agregado de acordo com sua área. Por exemplo, será desenvolvido a fala e a escrita com a disciplina de português, conhecimento de números e fórmulas com a matemática, o ensino é assim conduzido até o aluno de acordo com os parâmetros curriculares da educação, propostos e definidos pelos órgãos competentes.

Acerca deste ponto, na disciplina de História alguns estudiosos acreditam que a escola em seu formato atual limita o potencial do aluno e do professor. A construção dos conteúdos que são trabalhados assim como os temas acabam empobrecendo o ensino de história, que por sua vez, prejudica o desenvolvimento intelectual do aluno.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) o ensino de história leva em consideração assuntos pontuais e interessantes para o conhecimento dos estudantes, como a formação do povo brasileiro, e outras culturas que também tiveram influência na formação do Brasil. E possível verificar neste parágrafo da LDB (2017, p. 20) “Art. 26. § 4o “O ensino da História do Brasil levará em conta as contribuições das diferentes culturas e etnias para a formação do povo brasileiro, especialmente das matrizes indígena, africana e europeia”. este é apenas um dos parâmetros do ensino de história que está presente na LDB, referente aos conteúdos para serem trabalhados em sala de aula.

Para Schmidt (2012), o conteúdo e minimamente explorado em sala de aula, e quando trabalhado ainda é feito com pouca exploração e aproveitamento dos fatos, neste caso a autora crítica que isto faz com que o conteúdo fique pouco relevante e tenha significados para o aluno fazendo com que este perca o interesse ou não consiga compreender bem o assunto:

A transformação de determinados procedimentos e atitudes, em conteúdos pertinentes ao ensino de História, pode ser entendida a partir de referenciais paradigmáticos em que a própria noção de conteúdo é empobrecida, fragmentada e pragmatizada e onde os temas perderam seu valor conceitual, tornando-se apenas palavras, pois não estão organicamente articulados com a pluralidade das experiências daqueles que lutam e fazem a história do povo brasileiro, no presente e no passado e, portanto, não respondem às suas demandas de transformação da sociedade contemporânea (Schmidt, 2012 p. 89).

A exploração destes temas em sala de aula acaba se tornando desinteressante para os alunos, pois o conteúdo apresentado nos livros didáticos vem de forma resumida e fragmentada não permitindo assim um aprofundamento ou uma interpretação mais crítica do tema estudado. Essa situação não é diferente do ensino da história escolar, ainda visto por grande parte do alunado como uma disciplina que ensina coisas de um passado remoto, sem relação com suas vidas e necessidades, restando a prática de copiar e decorar datas, nomes e, mesmo, processos narrados pelo professor ou pelo livro didático.

Em outro parágrafo da LDB e possível tem uma dimensão maior de como pode ser trabalhada as aulas de história:

Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.

§ 1o O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2o Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras (LDB, 2017 p.21).

Mesmo com esta explicação mais ampla de como este conteúdo de história deverá será trabalhado, a situação do ensino de história ainda fica desfavorável, pois o período reservado para que as aulas aconteçam e os conteúdo apresentados aos alunos e muito reduzido não abrindo assim a possibilidade de uma exploração maior da matéria. Outro problema que pode ser citado são os temas sugeridos como a história e cultura afro-brasileira e indígena. Este conteúdo apesar de ser de extrema importância para os alunos em formação no ensino fundamental e médio, fica limitado aos livros didáticos. Abrindo assim pouco espaço para que o professor possa fazer considerações relevantes ao tema trabalhado, resultando assim em aulas mais resumidas e restritas, os alunos ficam com explicações simplistas sem muito espaço para descobrir, questionar e interpretar.

O uso somente do livro didático como recurso utilizado pelo professor para o ensino de história pode fazer com que o conteúdo não explore as possibilidades existentes para uma melhor compreensão durante a aula. Estudos recentes questionam a didática do ensino de história, os autores Ribeiro et al., (2017, p. 862). organizaram uma pesquisa envolvendo professores de história que atuam na área, para saber como está sendo trabalhando a disciplina de história e perceberam que

O que nos leva a afirmar mesmo que inicialmente que as respostas que obtivemos até agora indicam que a história ensinada pelos professores está confinada nos livros didáticos e são eles que determinam o que é ensinado. Desta forma podemos afirmar que existe uma relação estreita entre os problemas que os alunos do ensino fundamental e médio apresentam no Brasil com relação ao ensino aprendizagem da História, mais especificamente na construção de textos coerentes sobre o passado e estão habituados a apresentar respostas diretas, sem uma prática continuada de escrita narrativa, em situação de aula seguindo a lógica construtiva de narrar a história dos livros didáticos (Ribeiro et al., 2017 p. 862).

Os resultados da pesquisa confirmaram o que alguns estudiosos já alertavam, o ensino de história está limitado ao livro didático. E por mais que seja feito uma pesquisa na construção e edição do livro didático, ele não abrange todos os aspectos necessário para um bom aprendizado. De acordo com Ribeiro et al., (2017, p.17) “os alunos concebem os conteúdos de história e a forma como eles são ensinados de acordo com a História tradicional, baseada em fatos importantes, ensinados de maneira cronológica”, fica nítido portanto, que isto prejudica ainda mais na compreensão dos alunos estudar história de maneira linear e um risco, pois muitos fatos são entendidos de maneira equivocada.

Professores de história têm em sua formação a prática de uma leitura crítica e investigativa dos fatos para uma compreensão do todo. Para Rüsen, (2007, p.90) o professor de história ao assumir uma sala de aula assume também uma outra postura, pois os ensinamentos adquiridos no seu processo de formação têm pouca relevância frente ao sistema de ensino atual:

O ensino de história nas escolas exige dos professores uma competência que não coincide com sua especialização em história. A didática e a disciplina que essa competência específica para a sala de aula, para ensina, e formada e refletida. As experiências investigações, conhecimentos e testes necessários para isto possuem peso e logica próprios, não coincidentes com o que a história como ciência pode produzir e produz (Rüsen, 2007 p. 90).

Os métodos sugeridos para ensinar história aos alunos em sala de aula, acabam impedindo o desenvolvimento de um pensamento crítico e passam a ser apenas uma reprodução do conteúdo criado que foi colocado no livro para ser contado em aulas de história com exploração mínima de fatos pertinentes ao conteúdo.

As barreiras que o ensino de história enfrenta na educação básica acabam fazendo com que sua eficiência não seja alcançada e o pensamento crítico social que é construído ao longo da vida das pessoas, dentro e fora do ambiente escolar não se desenvolve de forma satisfatória prejudicando assim a capacidade de interpretação de situações rotineiras da vida das pessoas, como nos fala Nadai (1993), para ela, as situações que vão surgindo de acordo com que a sociedade se desenvolve em si já seria tema para ser trabalhado e contextualizado com o conteúdo em sala de aula:

O ensino de História vive atualmente uma conjuntura de crise, que é, seguramente, uma "crise da história historicista", resultante de descompassos existentes entre as múltiplas e diferenciadas demandas sociais e incapacidade de instituição escolar em atendê-las ou em responder afirmativamente, de maneira coerente, a elas (Nadai, 1993 p.144).

Não contextualizar os eventos da sociedade, com os acontecimentos que marcaram época em períodos anteriores da história é um erro. Para Nadai, estes eventos assim como tantas outras demandas sociais, devem ser profundamente estudados em sala de aula, para um desenvolvimento crítico e intelectual dos alunos.

**1.5 A Didática de História**

A didática de história deve desenvolver maneiras de transmitir o conteúdo escolar para os alunos e para Rüsen:

O ensino de história em sala de aula é uma função do aprendizado histórico das crianças e dos jovens, isso significa que crianças e jovens aprenderem história e uma questão central da didática da história (RUSEN, 2007, p.91).

O autor acima citado, defende que o ensino de história deve levar em conta a construção histórica social dos estudantes. Neste caso, os acontecimentos que envolvem a vida dessas pessoas e ter uma relevância para o meio acadêmico, pode ser usado como método didático na sala de aula ajudando assim a enriquecer o conteúdo e a melhor compreensão dos alunos.

Olhar para o ensino de história como uma consciência histórica que está sempre em construção dentro e fora da sala de aula é a melhor opção de didática para lecionar esta matéria. De acordo com (MEC/SEF, 1998) os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) são sugestões de métodos para a educação e o ensino, que podem ser analisados a fim de ajudar na construção no plano de ensino das escolas de acordo com as necessidades locais. As discussões abordadas nas PCNs são focadas na cidadania, para criar um ambiente escolar mais igualitário apesar das diferenças de uma unidade escolar para a outra:

Assim o trabalho com diferenças e semelhanças, bem como continuidades e descontinuidades, tem o objetivo de instigá-los à reflexão, à compreensão e à participação no mundo social. É tarefa do professor criar situações de ensino para os alunos estabelecerem relações entre o presente e o passado, o particular e o geral, as ações individuais e coletivas, os interesses específicos de grupos e as articulações sociais (MEC/SEF, 1998 p. 77).

Este trecho aborda a preocupação do mundo social em que os alunos estão inseridos, trata-se de reflexões com relação a didática a ser trabalhada em sala de aula. Estes ambientes em que os alunos estão inseridos abrangem um todo e não somente a escola, está presente em suas casas, shopping centers, círculos de amizades, e agora com a internet, ultrapassa fronteiras. O mundo digital no qual os alunos e professores estão inseridos permite uma interação em nível global. E o ensino de história só tem de ganhar com isto.

Fazer o uso de tecnologias como internet que pode ser usada como fonte para pesquisas ou redes sociais que servem de ferramenta no ensino de história é uma boa opção para complementar os conteúdos trabalhados em sala de aula, e na construção da consciência histórica:

O interesse fundamental da didática da história consiste na investigação do significado das história no contexto social. a didática da história se preocupa, ao mesmo tempo, com o fato de possibilitar uma consciência histórica, constituída de tal maneira que garanta uma identidade ou identificação do indivíduo com a coletividade na evolução dos tempos, favoreça uma práxis social racionalmente organizada e compreenda a história como um processo, cujos conteúdos e qualidade humanos podem ser melhorados pela ação e intervenção dos agentes históricos. com isto, ela pressupõe que a consciência histórica esteja condicionada socialmente e leve a ou frutifique efeitos sociais (Bergmann, 1990 p.31).

De maneira alguma a tecnologia substitui o professor ou a internet substituirá o livro didático, assim como Bergmann (1990) trabalha a história como uma consciência histórica que possibilita às pessoas a identificação do seu espaço e tempo ocasionando assim a compreensão do indivíduo. A tecnologia que está presente em grande parte da população, pode ser utilizada como ferramenta na construção desta consciência histórica. Usar ferramentas de forma didática para o ensino de história ajuda no desenvolvimento e construção do ser social, neste sentido deve atentar às necessidades e limitações de cada instituição para aplicar o método mais assertivo. Quando se trate de temáticas históricas, as PCNs sugerem que:

• Busca de informações em diferentes tipos de fontes (entrevistas, pesquisa bibliográfica, imagens, etc.).

• Análise de documentos de diferentes naturezas.

• Troca de informações sobre os objetos de estudo.

• Comparação de informações e perspectivas diferentes sobre um mesmo acontecimento, fato ou tema histórico.

• Formulação de hipóteses e questões a respeito dos temas

estudados.

• Registro em diferentes formas: textos, livros, fotos, vídeos,

exposições, mapas etc.

• Conhecimento e uso de diferentes medidas de tempo (MEC/SEF,

1997 p.51).

Apesar de não serem obrigatórias, as PCNs são sugestões que podem nortear na construção de conteúdos para o ensino de história, a leitura do documento é de fácil compreensão e interpretação para ter o maior alcance possível na aplicação de métodos sugeridos, neste documento é citado algumas tecnologias presentes na época da composição deste documento. E na leitura e análise do mesmo não encontrei nenhuma restrição para aplicar novas tecnologias existentes hoje como a internet, por exemplo.

**1.6 A Didática da História em *God of War III***

Olhando a partir da Didática da História podemos nos perguntar, o jogo de videogame ensina algo? Apesar de ser uma mídia que é voltada para o entretenimento, ela é cheia de representações históricas. E há historiadores que digam que essas mídias conseguem ensinar muito, como é o caso de Arruda (2009):

Ousaria dizer que as novas gerações podem estar aprendendo mais por meio do contato com os jogos digitais do que nós, professores, podemos supor Na medida em que os jovens adquirem novas aprendizagens por meio e na forma de jogos e pelo fato de jogarem avidamente e, ainda, pelo fato dessas aprendizagens não serem objeto da atenção dos seus professores de história, eles podem não ter consciência de que ao jogarem estão adquirindo conhecimentos e saberes complexos e que estes podem ou não lhes facilitar suas aprendizagens em História (ARRUDA, 2009, p.14).

A aprendizagem com o jogo vai depender muito da idade de quem está jogando, por exemplo, uma criança muitas vezes irá jogar só pela diversão, incapaz de ter alguma cognição do que está vendo e fazendo. Já para um adolescente, o jogo pode despertar o interesse de conhecer melhor o enredo do jogo. No caso de *God of War III* o seu enredo remete a Antiguidade Clássica que pode ocasionar um interesse do adolescente de pesquisar mais a fundo na história que está por trás do jogo.

Em God of War III o jogador conhece vários aspectos da cultura Grega Antiga e podemos citar o símbolo que representa toda saga que é o Ω[[8]](#footnote-8) , vendo pela ótica do jogo esse símbolo diz muito sobre ele, um símbolo que pode representar o fim e Kratos leva ao fim todo aquele universo construído dentro do jogo após matar todos os deuses. Além de mostrar vários lugares da Grécia Antiga, as obras arquitetônicas e os personagens das Histórias.

Figura 1:Logo do *God of War III*

Uma imagem contendo tijolo, escuro, edifício, frente

Descrição gerada automaticamente

**Fonte:** Moddb. Disponível em: <https://media.moddb.com/images/games/1/52/51296/logo.jp g>. Acesso em 17 de novembro de 2020.

Os professores precisam ficar atentos em preparar suas aulas de forma que saibam explorar pontos importantes do jogo pois como já foi citado anteriormente são obras criadas para o entretenimento e na maioria das vezes não tem fidelidade com a historiografia, como Morais (2017) alerta:

*God of War* tem mais referências que apenas a escolha de um nome que remete à antiguidade clássica. Contudo, existem algumas disfunções da didática da história que aparecem no jogo, elementos como: a apresentação ficcional da Grécia Antiga que não leva em consideração a historiografia do período, elementos apresentados que podem sugerir um passado muito diferente do apresentado na leitura sobre o período (MORAIS, 2017, p. 50)

Por isso, a didática é tão importante quando se fala em buscar novas abordagens metodológicas, pois delimita os limites do que pode ser ou não historiografia.

**CAPÍTULO II – *GOD OF WAR III* E A MITOLOGIA GREGA**

**2.1 O herói da série**

Kratos (Figura 2) protagonista do jogo, aqui tomado como objeto desta pesquisa não se parece com um verdadeiro espartano, pois ele constrói sua jornada solitária lutando por si mesmo, já que os espartanos eram guerreiros que valorizavam a força por meio do grupo. Eles comiam, dormiam, viviam e morriam juntos. Aspecto este que é bem representado no filme 300, dirigido por Zack Snyder em 2006.

**Figura 2:** Kratos no início de *God of War III*

Desenho de uma pessoa

Descrição gerada automaticamente

**Fonte:** Wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Kratos\_(God\_of\_War)#/media/Ficheiro: Kratos\_God\_of\_War\_III.png>. Acesso 12 de setembro de 2020.

Kratos nunca foi um personagem particularmente legal. Sua motivação em todos os três jogos originais é a mesma: vingança. No primeiro, é enquadrado de forma simpática. Ele está irado com o deus grego original da guerra, Ares, por induzi-lo a matar sua esposa e filho. Em *God of War II*, Kratos estava com raiva de Zeus por matá-lo, embora Zeus tenha feito isso porque Kratos não parava de causar estragos a sua volta.

Há uma ideia aqui que Kratos se recusa a se submeter à autoridade divina e às proibições do destino para que ele e todos os outros que vivem sob seu domínio, possam traçar seu próprio caminho na vida. Mas o jogo *God of War II* não explora isso em nenhuma profundidade particular.

Em *God of War III*, Kratos está simplesmente louco. Louco por ainda não ter conseguido matar Zeus, agora revelado ser seu pai. Louco que alguém, qualquer um, tivesse a audácia de não morrer nas mãos dele.

Logo após a batalha entre os titãs e os Olimpianos começar em *God of War III*, Kratos quase imediatamente se viu traído mais uma vez, desta vez por Gaia, que o descartou como nada mais do que uma ferramenta útil e o lançou no Rio Estige pela terceira vez. Perdido na escuridão, Kratos acabou encontrando o espírito de Atena, que implorou para que ele se vingasse de Zeus, alegando que sua morte lhe trouxe uma nova perspectiva sobre o conflito. Como um símbolo de confiança, ela deu a Kratos as Lâminas do Exílio[[9]](#footnote-9) (Figura 2), que ele usou para escapar do submundo e lutar contra os deuses que o esperava. Embora Kratos tivesse matado deuses no passado, ele tentou evitar o conflito direto com os olimpianos tanto quanto possível. Com um vigor recém-descoberto, Kratos começou uma carnificina através do panteão grego em um ritmo sem precedentes, matando Hades, Hélios e Hermes com facilidade. Quando Kratos matou esses deuses, o mundo ao seu redor começou a entrar em colapso. Ainda assim, com o submundo caindo aos pedaços ao seu redor e o sol escurecendo, ele não demonstrou preocupação. Neste ponto sua vingança era o mais importante.

Eventualmente, após decapitar mais figuras míticas, Kratos aprendeu o segredo do poder de Zeus, a Chama do Olimpo. Depois de encontrar Pandora, a primeira mulher humana forjada por Zeus, do Labirinto de Dédalo o espartano se viu no fim do mundo, enfrentando Zeus mais uma vez enquanto a própria estrutura do universo desmoronava ao seu redor. Embora Gaia tentasse emboscar os dois, Kratos conseguiu superar os titãs, os deuses e seu próprio passado atormentado para finalmente destruí-los usando o poder da esperança, que estava contido no fundo da Caixa de Pandora, que Kratos abriu pela primeira vez para derrotar Ares.

Com seus inimigos finalmente vencidos, o fantasma de Atenas então apareceu e pediu a Kratos para retribuir a ela devolvendo a esperança que encontrou na Caixa de Pandora, ostensivamente para reconstruir o mundo. Em vez de confiar tal tarefa a um olímpico, o desanimado Kratos decidiu cometer suicídio, destripando-se na lâmina do Olimpo e liberando o poder da esperança para o que restou do mundo. Embora Atena, uma vítima de sua sede infinita de vingança, falou que estava decepcionada com Kratos, ele não pareceu se importar, apenas oferecendo uma risada em resposta enquanto ele sucumbia à suas feridas.

Kratos provavelmente se encaixa melhor no modelo de herói homérico do que a de um guerreiro espartano. Como Kratos, os protagonistas de Homero sabiam muito bem o que era a ira. Por exemplo, a Ilíada é um poema inteiro nascido da raiva de Aquiles, apesar de que os dois heróis, Kratos e Aquiles, reagiram de forma bem diferente à sua raiva. Quando Ajax descobriu que Atena o havia iludido sua reação não foi a de matar a deusa, e sim, a si mesmo.

**2.2 Os seres dentro do jogo**

Um jogo eletrônico é uma mídia capaz de representar diversas utilidades, há poucas limitações para sua criação uma dela é a capacidade de processamento do console, visto que, a qualidade gráfica do jogo é atrelada ao processamento. Quanto mais polígonos[[10]](#footnote-10) visto em tela, maior a necessidade de processamento gráfico. E quanto melhor for os gráficos, mais fiel serão as representações, que podem auxiliar professores em sala de aula para mostrar visualmente as diferentes culturas.

Em *God of War III*® o uso da capacidade gráfica é usado para representar os personagens e as estruturas, o que nos permite dialogar entres as fontes. Apesar de existir diversas versões dos mitos gregos, o jogo “Optou-se por se utilizar de uma linha homérico-hesiódica na genealogia dos deuses gregos, por ser a mais conhecida e de mais fácil acesso” (NETO, HENRIQUE, 2012, p. 3).

Sabe-se que quando falamos de mitologia grega, há várias linhas de pesquisas com diversas linhagens sanguíneas diferentes, por se tratar de uma história muito distante do nosso tempo. A linhagem sanguínea usada no jogo é a dos Urânidas[[11]](#footnote-11). No jogo, podemos ver o titã Cronos (Figura 3) que é pai de Zeus e por fim Kratos, que é filho de Zeus. No jogo, também, pode-se ver os titãs Prometeu e Gaia. Do panteão olímpico (Figura 4), temos: Poseidon, Hades, Hefesto, Hera, Afrodite, Atena, Ares, Hélios e Hermes. Existe também as entidades consideradas mortais: Erínias, Moiras e Pandora. Fora essas, há diversas outras criaturas no jogo, como: Ciclopes, Cerberus, Centauros, entre outros.

**Figura 3**: O titã Cronos segurando Kratos entre os dedos.

Uma imagem contendo em pé, grande, homem, marrom

Descrição gerada automaticamente

**Fonte:** Flickering Myth. Disponível em: <https://cdn.flickeringmyth.com/wp-content/uploads/2020/07/cr onos-god-of-war-iii.jpg>. Acesso em 12 de setembro 2020.

**Figura 4:** Parte do Panteão Grego. Da direita para esquerda: Poseidon, Hermes, Zeus e Hades.

Uma imagem contendo homem, em pé, olhando, mulher

Descrição gerada automaticamente

**Fonte:** Fansshare. Disponível em: <http://cdn26.us1.fansshare.com/photo/godofwar3/god-of-waryy-iii-r emastered-god-of-war-72827513.jpg>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

Não podemos esquecer da noção geográfica e arquitetônica que o jogo nos proporciona. Em *God of War III,* os cenários são riquíssimos em detalhes e buscam sempre com fidelidade atribuir a arquitetura da Grécia Antiga, além de trazer vários aspectos metafísicos da mitologia para dentro do jogo, onde coube a equipe de produção artística abstrair para imaginar como seria esses lugares.

Hugo Albuquerque de Morais (2017) em sua tese de mestrado pela Universidade Federal de Goiás (UFG), buscou analisar o processo criativo da mídia *God of War* e ele fala sobre os espaços míticos do jogo:

As cidades Atenas e Esparta; o mar Egeu. Contudo, a dimensão espacial do jogo não representa apenas lugares físicos existentes na cartografia da região, mas em lugares míticos e ou mesmo metafísicos e que são fulcrais para a narrativa do jogo. Dentre esses, podemos destacar: o complexo de prédios que representa a moradia dos deuses no monte Olimpo e o mundo inferior; partes do Hades e o campo Elísios que são apresentados no jogo, mas também estão presentes na literatura clássica. (MORAIS, 2017, p. 80)

**Figura 5:** *Concept Art* do Monte Olimpo em *God of War III*

Uma imagem contendo natureza, água, cachoeira

Descrição gerada automaticamente

**Fonte:** Fandon. Disponível em: < https://god-of-war-gow.fandom.com/pt-br/wiki/Monte\_Olimpo?file=Monte\_Olimpo-.jpg>. Acesso em 12 de setembro de 2020.

**2.3 Os diálogos com a cultura grega antiga**

Mergulhando no enredo do jogo podemos analisar com mais detalhes a cultura grego antiga. Semelhante a uma boa poesia grega, *God of War III*, e toda sua franquia, pode ser considerada como uma tragédia. Todas as ações do herói do jogo têm como consequência desastres de grande magnitude:

A tragédia é a representação de uma ação completa, formando um todo, com começo, meio e fim. Há que se respeitar a unidade de ação, ou seja, os acontecimentos narrados pela peça servem para a compreensão do todo. Só fazem parte da tragédia os fatos que se fizerem essenciais a esta compreensão. As narrativas dos jogos *God of War* se aproximam dos vários aspectos da constituição da tragédia grega clássica, no qual a finalidade das ações do personagem central da narrativa tem como ponto principal seu enredo. (MORAIS, 2017, p. 39)

Joseph Campbell fala em seu livro, Transformações do Mito através do Tempo, que para Nietzsche, a tragédia grega vem da dualidade entre o Apolíneo, forma, e o Dionísio, embriaguez, que é constantemente percebida no jogo pela forma como o mundo da Grécia Antiga é contado e pela violência constante presente no jogo. Assim se refere o autor acima:

A religião apolínea dos habitantes do Olimpo, de Zeus e das outras divindades, orientava-se para a luz. Dioniso representa a dinâmica do escuro, portanto está adequadamente associado aos rituais de mistério. Na minha opinião, quem melhor discutiu Dioniso e Apolio foi Nietzsche, em O *Nascimento da tragédia,* em que são apresentados em relação com todo o mundo das artes clássica. Nietzsche escreve sobre Dioniso considerando-o com a dinâmica do tempo que passa por todas as coisas, destruindo formas antigas e promovendo outras novas com aquilo que ele qualifica de “indiferença pelas diferenças”. Contrastando, há o mundo luminoso de Apolo e seu interesse pelas admiráveis diferenças entre as formas, a que Nietzsche dá a nome de *pricipium individuationis.* O poder de Dioniso consiste em se sobrepor à violência da força viral. Eis o que ele representa. Assim, a mensagem essencial dos ritos é a da realização, adequadamente preparada, da dinâmica da inexaurível natureza que faz fluir sua energia no campo do tempo e com a qual precisamos nos harmonizar, levando em conta tanto seus aspectos destrutivos como seu aspecto produtivo. Isso é experimenta a energia vital em toda a sua pujança. (CAMPBELL, 2015 p.191/192).

Entretanto, *God of War III* ainda é uma mercadoria pensada para ser comercializada, portanto, sua maior prioridade não se refere a uma coerência em relação à mitologia. Mesmo assim, pode-se perceber vários aspectos que nos apresentam traços da mitologia grega antiga. Se olharmos com cuidado o jogo, podemos ver nele uma grande preocupação em representar uma Grécia Antiga e os detalhes arquitetônicos são as primeiras impressões que temos. Segundo os vários valores morais gregos presentes no jogo e que pode ser visto em vários momentos. Vale o destaque também para a religião, onde os vários deuses apresentados no jogo e o que cada um controla. Assim, há valores que podem ser analisados dentro do jogo que podem ser usados em contraponto a nossa cultura ocidental. Levando isso para sala de aula, os professores podem mostrar aos alunos diversas formas de se ver a História, tentado buscar nele uma consciência histórica demostrando que não é só em livros didáticos que se estuda História.

No jogo, Kratos percebe que não poderia mudar seu passado ou mesmo esquecê-lo, e que, nem mesmo um deus teria permissão para isso. O maior embate vivido dentro da saga é quando o jogo traz à tona a questão de como um indivíduo poderia ser capaz de eliminar um deus, no qual a arma mais poderosa, deixada a humanidade pela representante da razão e sabedoria seria a esperança. Contudo, o personagem chega a seu objetivo por meio da violência, em que se infere ao pensamento político deixado por Maquiavel, no qual os fins justificaram os meios utilizados por Kratos em sua trajetória. O valor de família e da individualidade é contraposto pelo valor do estado e do coletivo no embate da narrativa.

Áries promete um poder ilimitado a Kratos, porém, ele deveria abandonar valores como por exemplo, o da família, mais do que isso, deveria eliminar de maneira cruel sua mulher e filha. Os outros deuses utilizaram o mesmo recurso ao fazer com que ele assassinasse sua mãe e seu irmão.

Áries representa a guerra e uma constante busca por poder vivenciada na história. Outra questão estabelecida na narrativa do jogo é a relação entre a força capaz de equiparar um ser humano a um deus. Kratos precisa desse poder mágico, temido pelos deuses, principalmente, Zeus.

O mito de Pandora é fundamental para o jogo. Na mitologia grega Pandora é a primeira mulher, porém no jogo ela aparece como uma menina, filha adotiva de Hefesto. Zeus a criou e enviou-a Prometeu e a seu irmão, para puni-los pela ousadia de furtar o fogo do céu e ao homem, por tê-lo aceito. Epimeteu tinha em sua casa uma caixa, na qual guardava certos artigos malignos, de que não utilizara ao preparo o homem para sua nova moradia.

Assim, escapou e se espalhou por toda parte uma multidão de pragas e enfermidades que atingiram a humanidade, tais como a gota, o reumatismo e a cólera, para o corpo, e sentimentos como, a inveja, o despeito e a vingança, para o espírito. Ao abrir a caixa, Kratos se torna um gigante capaz de confrontar Áries e, posteriormente, Zeus. A caixa no jogo é um objeto, provavelmente, feito de metal muito pesado. Mesmo um guerreiro da força de Kratos tem dificuldade de carregá-la. É no fundo da caixa que resta a esperança, colocada como o último suspiro para a humanidade. Sua trajetória é marcada pelo processo de autoconhecimento, no qual a esperança sempre esteve com ele, porém, precisava identificá-la e a substanciá-la para que pudesse vencer seus deuses. A figura de Atenas é essencial neste processo de autoconhecimento de Kratos.

Mesmo quando assassinada pelo herói no final de *God of War II,* ela volta como uma espécie de espírito. Os idealizadores do jogo optaram pelo perfil, no qual escolheram um personagem que usa a força bruta e a violência para vencer seus desafios, ao invés da astucia ou sabedoria. Não é estranho que Kratos seja um herói nascido em Esparta, cidade conhecida principalmente pelo militarismo, ao invés de Atenas, berço da filosofia ocidental. A razão representada pela deusa Atenas no jogo é a humanidade na figura do herói, Kratos.

A ideia de que Kratos seria um assassino de mitos é reforçada com a continuação da saga de 2017. O herói se depararia com outros mitos, desta vez oriundos da mitologia nórdica. Ele é o assassino de mitos, mas para chegar a esse patamar precisa libertar a humanidade da tirania do destino, acabar com o sofrimento de Prometeu e, principalmente, eliminar a influência dos deuses sobre o mundo, mesmo que isso ocasionasse o caos total. Mas a partir do caos florescerá uma nova humanidade.

Os mitos de civilizações antigas exercem grande fascínio sobre o imaginário dos historiadores e do público leigo, o que leva a mitologia a ser uma temática bastante popular dentro e fora da academia, como demonstram as variadas publicações de coletâneas de mitos cujo alvo é o grande público. (SILVA, 2009, p. 293).

Desta forma *God of War III* é uma obra que tem como referência a mitologia grega e isto exerce um grande fascínio tanto para o público comum tanto para historiadores. Para os historiadores *God of War III* também é vista como parte de uma cultura histórica que os jogos digitais estão trazendo para a História do tempo presente e que ainda será tema de diversas pesquisas e estudos nas outras áreas das ciências e principalmente a da História.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao analisar o ensino de história e a gamificação, estudos e pesquisas vem ganhando cada vez mais espaço e visibilidade nos últimos anos. Vimos que vários autores têm trabalhado o tema e não é um assunto atual, visto que, há autores de longa data que já pesquisam e produzem material sobre o tema.

Com a evolução da tecnologia mais pessoas tem tido maior acesso as tecnologias, com isso os interesses tanto das pessoas que consomem tanto dos pesquisadores vem aumentando. Diante deste cenário surgem várias perguntas e dúvidas de como tratar dos assuntos em sala de aula, especialmente nas aulas de História, objeto desta pesquisa. Muitos autores têm trabalhos consistentes em relação ao assunto, mas ainda a muito o que ser estudado e pesquisado.

Os estudos sobre gamificação estão em constante transformações, reflexo de uma sociedade insaciável por mudanças, trata-se de um tema muito dinâmico, portanto, sempre se modificará, pois, a demanda da sociedade atual é muito voraz. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, não faz oposição aos métodos que envolva o uso das novas tecnologias em sala de aula. O que nos leva a um problema sério, porque grande maioria das escolas não tem a estrutura necessária para trazer certos tipos de recursos e metodologias em suas atividades de sala de aula. O que resulta na maioria das vezes a transmissão do conteúdo por meio apenas do livro didático.

Vejo a gamificação como um bom método de ensino, porque cada vez mais vemos a indústria dos vídeos games ganhando espaço e cada dia. Uma boa oportunidade para despertar o interesse dos alunos. Vimos que o jogar faz parte do ser humano e transformar uma aula em um jogo a torna muito prazerosa para os alunos, além de instigar a competição buscando sempre o melhor para todos.

No meu caso os jogos despertaram em mim um grande interesse pela História. Jogando um jogo sobre a Segunda Guerra Mundial ainda estudante no ensino fundamental despertou-me a curiosidade por aquela atividade e fui buscar em outros lugares para saber mais, seja em documentários, livros ou até mesmo perguntar a professora de História na época. Já em *God of War III* tive outro ápice de curiosidade, em saber sobre a mitologia, saber sobre os espartanos, tentar saber o que cada personagem que aparecia no jogo representava na mitologia grega. Saber como instigar essa mesma curiosidade em quem está só jogando é uma boa alternativa de dar mais motivação nos alunos, conciliando prazer e estudo.

O ano de 2020 foi palco de uma grande mudança estrutural nas escolas, com o advento da pandemia ocasionada pelo corona vírus e que forçou as escolas buscar os aplicativos e meios digitais afim de garantir uma continuidade do ano letivo, o que trouxe a tona uma realidade muito triste, muitas das escolas e muitos dos alunos não tinham estrutura tecnológica para manter o ensino, e o ano letivo foi drasticamente prejudicado. São esses os fatores que faz com que as pesquisas no ramo da gamificação e das tecnologias serem tão importantes para o ensino. Para serem criadas metodologias solidas de ensino para que em momentos iguais ao que passamos serem contornados com o mínimo de impacto no ensino.

Concluo dizendo que o esforço foi singular na realização deste trabalho, diante dos desafios postos pela situação vivenciada por todos no decorrer deste ano. Entretanto, para cada dificuldade que surgia, crescia em mim, a vontade de levar a diante este projeto que ora aqui apresento. Ressalto que a temática é de grande relevância e que despertou em mim, o desejo de continuar os estudos e pesquisa acerca do mesmo.

**BIBLIOGRAFIA**

**Fontes Textuais**

HOMERO. **Odisseia**. Tradução de Trajano Vieira. São Paulo: Editora 34, 2013.

**Referências Bibliográficas**

ALVES, Lynn. **Games e educação**: desvendando o labirinto da pesquisa. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 22, n. 40, p. 177-186, jul./dez. 2013. Disponível em: < https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article /view/7448>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens**: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? 2009. 237 f. tese (Doutorado Faculdade de Educação) Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. Belo Horizonte, Minas Gerais, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/FAEC-84YTDL>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

BERGMANN, Klaus. **A História na Reflexão Didática**. In: Revista Brasileira de História. São Paulo, v 9 nº 19, p. 29-42, setembro de 1989/fevereiro de 1990. Disponível em: <https://www.anpuh.org/arquivo/download?ID\_ARQUIVO=3877>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

Bianchessi, C., & Mendes, A. P. (2019**). Ensino de história por meio de jogos digitais**: relato de aprendizagem significativa com games. Revista Tempos e Espaços em Educação, 12(29), 145-160. Disponível em: <https://doi.org/10.20952/revtee.v12i29.9660>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. **O aplicativo Kahoot na educação**: veri­ficando os conhecimentos dos alunos em tempo real. X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges, 2017. Disponível em: <http://fatecead.com.br/ma/artigo01.pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

BRASIL. **LDB**: Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Senado Federal, 2017. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/ 529732/lei\_de\_diretrizes\_e\_bases\_1ed.pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: história / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/s eb/arquivos/pdf/pcn\_5a8\_historia.pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

CAMPBELL, Joseph. **Transformações do Mito através do tempo**. São Paulo: 2015.

FIQUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. **Gamificação e educação**: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, [S.l.], p. 1154, out. 2015. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6248>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender** - O Resgate do Jogo Infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MORAIS, H. A. **A didática da história nos videogames**: “God of war” e suas dimensões frente à cultura histórica. 2017. 124 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/8289/5/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Hugo%20Albuquerque%20de%20Morais%20-%202017.pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

NADAI, E. anpuh.org. **Associação Nacional de História**, 1993. Disponível em: <https://www.anpuh.org/revistabrasileira/view?ID\_REVISTA\_BRASILEIRA=17>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

NETO, Amaury; DA SILVA, Alan Pedro; BITTENCOURT, Ig Ibert. **Uma análise do impacto da utilização de técnicas de gamificação como estratégia didática no aprendizado dos alunos**. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2015. p. 667. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/5336>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

NETO. Levy Henrique Bittencourt. **God of War**: A tragédia grega na primeira década do séc. XXI. 2012. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2012. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18091/1/Levy%20Henrique%20Bitten court%20Neto.pdf> Acesso em: 25 de novembro de 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

PIAGET, J. **A formação do símbolo**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RIBEIRO, C. P. et al. **Epistemologias e ensino da História**. CITCEM, Londrina, p. 846-865, 2017. Disponível em: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/15641.pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

RÜSEN, Jörn. **A razão histórica - Teoria da história - Os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

RÜSEN, Jörn. **História Viva. Teoria da História III. Formas e Funções do Conhecimento Histórico**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. S. **História do ensino de história no Brasil**: uma proposta de periodização. Revista História da Educação - RHE, Paraná, v. 16, p. 73-91, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/asphe/article/view/24245/pdf>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

SILVA, Kalina Vanderlei e SILVA, Marciel Henrique. **Dicionário de conceitos de história**. São Paulo: Contexto, 2009.

WALLON, H. **Origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manda, 1989.

WANDERLEY, Sonia. **Resenha gamificação e ensino da história**: uma experiência didática. Transversos: Revista de História. Rio de Janeiro. n. 11, dez. 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos/article/view/ 31584>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

WANDERLEY. Sonia. **Gamificação e Ensino da História**: uma experiência didática. Revista Transversos. “Dossiê: As NTICs e a escrita da história no tempo presente”. Rio de Janeiro, nº. 11, pp.137-143, Ano 04. dez. 2017. Disponível em: <https://w ww.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos/article/view/31584>. Acesso em: 25 de novembro de 2020.

1. A tradução para o português é Deus da Guerra III. No entanto, o nome no Brasil foi mantido em inglês, portanto irei sempre mencionar seu nome no formato original. [↑](#footnote-ref-1)
2. É uma desenvolvedora de estadunidense de jogos eletrônicos com sede em Los Angeles Califórnia. [↑](#footnote-ref-2)
3. É uma desenvolvedora e publicadora multinacional de jogos eletrônicos. [↑](#footnote-ref-3)
4. Pode ser chamado no Brasil de videogame. [↑](#footnote-ref-4)
5. Console desenvolvido pela *Sony Computer Entertainment* lançado no final de 2006. [↑](#footnote-ref-5)
6. Console desenvolvido pela *Sony Computer Entertainment* lançado no final de 2013. [↑](#footnote-ref-6)
7. O motivo do nome do jogo ser *God of War*. [↑](#footnote-ref-7)
8. Carácter do alfabeto grego de nome ômega, é a última letra do alfabeto grego. [↑](#footnote-ref-8)
9. Armas usada por Kratos em *God of War III*. [↑](#footnote-ref-9)
10. Figuras planas formadas pelo mesmo número de ângulos e lados e sua função nos jogos é contribuir como principal ferramenta na hora de criar gráficos detalhados para jogos 3d. [↑](#footnote-ref-10)
11. Descendentes da divindade Urano. [↑](#footnote-ref-11)