

Não é somente mais um jogo de tiro!: Call of Duty, uma relação possível entre jogos digitais e ensino de história

Andersen Caribé de Oliveira¹

Lynn Alves¹

¹Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Departamento de Educação - Campus I. Programa em Pós Graduação em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação (GESTEC)

Resumo

Nos últimos anos Call of Duty [Activision 2003], foi uma das franquias de maior sucesso entre os gamers, apesar dos títulos Call of Duty: Ghosts [Activision 2013] e Black Ops II [Activision 2012] estarem voltados para questões atuais e até mesmo futuristas, a série também já produziu títulos como Call of Duty: World at War [Activision 2008] e Call of Duty: Black Ops [Activision 2010], que focaram sua narrativa na Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria. Considerando este contexto, o artigo visa apresentar alguns resultados de uma investigação em nível de mestrado, na qual busca-se analisar como os eventos históricos enfocados na série Call of Duty, contribuem para a construção de conhecimentos históricos, potencializando desta forma o ensino de história para estudantes do ensino médio que estabelecem uma interação com eles. Trata-se de uma pesquisa estabelecida a partir da abordagem qualitativa, que utiliza como dispositivos para coleta de dados questionário semi-estruturado, entrevista semi-estruturada, bem como a interação de graduandos e graduados de história com o jogo para identificar a relação existente entre os eventos, elementos e fatos apresentados nos jogos da série e a história formal. Como resultados iniciais podemos estabelecer as impressões dos sujeitos sobre a relação jogos digitais e o ensino de história, bem como o entendimento dos graduandos e graduados sobre a relação ensino e jogos digitais. A partir das primeiras análises dos entrevistados, a pesquisa contribuiu também aproximar o campo de estudo jogos digitais do campo de ensino de história.

Palavras-chave: jogos digitais, ensino de história, Call of Duty

Contatos:

andersen.caribe@gmail.com

lynnalves@gmail.com

1. Introdução

A presença dos jogos digitais no cotidiano das pessoas neste mundo contemporâneo é uma realidade, estatísticas e opiniões coletadas com professores, estudantes e consumidores diversos nos Estados Unidos e Reino Unido pelo site [onlinecolleges](http://onlinecolleges.net) mostram, que 62% das crianças consultadas jogam videogame uma vez a cada duas semanas. Os gastos em videogames, consoles e acessórios chegaram a ordem de 25,1 bilhões de dólares no ano de 2010 e cerca de 59% dos professores consideram o uso de jogos comerciais nas suas classes.¹ Quando falamos de Brasil os números também ganham significado importante, na pesquisa feita pelo Hi Media/ Sense no ano de 2012; foi detectado que os internautas brasileiros gastam em média 4 horas por semana jogando nas mais diversas plataformas (celulares, tablets, consoles e computadores). Neste mesmo levantamento pode ser averiguado que cerca de 72% destes jogadores utilizavam os seus computadores ou consoles para executar tal tarefa.

Nos últimos anos observamos a indústria dos games investir de maneira significativa em jogos digitais cuja temática histórica está presente como elemento de ambientação da narrativa ou é o principal ponto de partida para uma grande aventura imersiva. Entre os jogos digitais que utilizam eventos ou situações históricas podemos atualmente destacar os títulos das séries God of War, Assassin's Creed e Call of Duty. Unidas, as três séries se destacam pelos seus números no que diz respeito a venda de jogos, aos lucros proporcionados para os estúdios desenvolvedores e dos fãs conquistados espalhados pelo mundo.

Os videogames sempre exerceram um fascínio intenso sobre os jovens, passar tardes e noites em frente a uma televisão, desafiando alienígenas, correr contra a chegada do amanhecer num endure, destruir o arsenal inimigo e ainda se preocupar com as pontes que

¹ Esses e outros dados podem ser consultados no site: <http://www.onlinecolleges.net/2011/08/25/how-video-games-are-changing-education/>. Acesso em 14 jun 2014

estavam no caminho foi uma das preocupações da adolescência de milhares de jovens na década de 80.

Atualmente no cotidiano da sala de aula, observamos constantemente os educandos falando sobre jogos com o mesmo encanto, dos adolescentes de 15 ou 16 anos dos anos 80, nota-se muitas vezes o brilho no olhar ao comentarem de uma fase que foi quase impossível, mas que enfim foi vencida. Percebemos também que por vezes nas aulas de história sobre a Primeira e Segunda Guerra Mundial, quando falamos sobre aliados, nazistas, kamikazes, Stalingrado, trincheiras, sempre vem por parte destes um questionamento que traz como referencial jogos como Call of Duty [Activision 2003] ou Medal of Honor [Electronic Arts, 1999]. Essas observações são decorrentes de uma experiência de 14 anos como professor de História na rede pública e particular na cidade do Salvador.

Diante deste universo de números inflados e de uma inquietação constante, perante uma sala de aula com sujeitos cada vez mais distante do quadro e do giz, pergunta-se: De que forma os jogos digitais podem ser utilizados na mediação do ensino de História?

Desta pergunta inicial, partimos para a busca de respostas, ao aproximar-nos de autores e da discussão acadêmica, enveredamos sobre este tema contemporâneo, complexo e bem atual. Este artigo apresenta algumas considerações sobre essa pergunta e sobre a relação História e Jogos Digitais, Jogos Digitais e Ensino de História; as reflexões apresentadas neste artigo, fazem parte da pesquisa em andamento através do Programa de Pós Graduação em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação, intitulada Brincando de Guerra: Construindo Conhecimentos Históricos Sobre o “Breve Século XX” Utilizando a Série de Jogos Digitais Call of Duty.

2. Jogos Digitais e Educação – primeiras palavras

Huizinga, um dos primeiros teóricos a trabalhar com o jogo, afirma que este antecede a cultura, os animais mesmo antes dos homens brincavam. Na visão deste, o jogo vem como uma categoria inicial da vida, tão importante quanto o raciocínio e os objetivos, para a atividade humana, segundo Huizinga [2010] o jogo,

constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida lhe exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de auto-controle indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir [Huizinga 2010, p.4].

O autor desenvolve uma reflexão sobre cada um destes elementos e constrói a sua visão acerca do jogo e sua importância dentro das sociedades humanas, passeando pelas relações entre o jogo e os diversos

campos do pensar, como o direito, guerra, poesia, filosofia entre outros. Na sua definição, o jogo tem características entre as quais, é livre, não pode ser caracterizado como vida real, tem um status de isolamento e de limitação [Huizinga 2010].

Apesar de sua origem ainda na década de 50, os jogos digitais de computador e vídeo tornaram-se objetos de estudo das ciências humanas somente após a sua popularização [Aarseth 2011]. A busca de significados, de explicação e entendimentos do dia-a-dia, mesclada numa organização de sociedade que está cada vez mais imersa no conjunto de mudanças tecnológicas e o reflexo que estes provocam nos diversos campos, incluindo aí a educação, levou pesquisadores e intelectuais neste início do século XXI, ao aprofundamento das pesquisas e debates sobre os jogos digitais e a cultura estabelecida no entorno destes, entender como estes influenciam no contexto do ensino e aprendizagem.

Assim, nos últimos anos observamos o aumento das pesquisas sobre jogos digitais e educação, neste conjunto de pesquisadores nacionais destacamos Alves [2007, 2008], Mattar [2010] e Arruda [2011]. Alguns teóricos internacionais também vem se destacando neste campo, nomes como Shaffer [2006] e, Gee [2009], defendendo que existe uma relação de ganho entre um bom videogame e a aprendizagem, onde elementos como identidade, interação, produção, pensamento sistemático, sentidos contextualizados podem ser potencializados [Gee 2009].

Mattar [2010], faz uma série de reflexões sobre as gerações que consomem o jogo digital e sobre as mudanças que podem ser observadas a partir do contato com os jovens nascidos já sob a dinâmica dos jogos digitais, assim ele nos fala que esse novo momento

...está fundamentado em duas premissas: (1) os aprendizes mudaram em diversos pontos essenciais; e (2) são de uma geração que experienciou profundamente enquanto crescia, pela primeira vez na história, uma forma radicalmente nova de jogar – computadores e videogames [...]. Por isso, boa parte dos dados que colhemos e das teorias que formulamos no passado, sobre como as pessoas pensam e aprendem, pode não se aplicar mais [...] [Mattar 2010, p. 15].

É fato que o jovem que está nas escolas atualmente é muito diferente dos jovens de 30 e 40 anos atrás; com o desenvolver tecnológico, mudou também a forma deste novo jovem lidar com o mundo e com os desafios que este lhe oferece. Essa geração, chamada de Geração C, vive constantemente conectada uns aos outros, o compartilhamento e a cooperação na produção viraram uma realidade para eles. Com uma percepção multitarefa, ele pode ao mesmo tempo realizar uma série de atividades, o imobilismo de uma

sala de aula, torna-se uma verdadeira tortura para o jovem, acostumado à dinâmica do movimento.

Ao observarmos o que nos dizem alguns teóricos que estudam os jogos digitais, acreditamos que na atualidade uma mudança dos educadores e das instituições de ensino são fundamentais diante da realidade e das novas perspectivas de aprendizagem que os jogos digitais nos apontam. É preciso estabelecer uma mudança na mentalidade educacional, quebrando com o modelo tradicional de sala de aula, com horários e lugares marcados; do aprendizado baseado na figura do professor, priorizando o conteúdo nos livros sem nenhuma inovação. Entenda-se aqui inovação não somente a aquisição dos jogos digitais ou de qualquer outro elemento das Tecnologias da Informação e da Comunicação. A inclusão destes elementos, ainda assim não garantirá que mudanças significativas ocorram na educação, porque eles poderão ser utilizados para se fazer o mais do mesmo. Neste processo para que a mudança que tanto pensamos ocorra, segundo Lima Jr. [2010] é necessário que estes sejam vistos como

possibilidades de construção dos sujeitos e dos coletivos, como expressão singular de suas identidades, seus pertencimentos e enraizamentos, de suas lutas, de seus modos de viver e de pensar [Lima Jr 2010. p. 31]

Em suma, é preciso incluir estes sujeitos no processo de elaboração das estratégias e contrapontos para a utilização dos jogos digitais, por exemplo, com o respeito a diversidade do pensar, viver e agir.

3. A História nos Jogos Digitais

Desde que William Higinbotham no ano de 1958 criou a partir de um osciloscópio o Tennis for Two, podemos afirmar que estava lançada a pedra fundamental do desenvolvimento dos jogos digitais. Ele ganhou a atenção do mundo através de um dispositivo com um display gráfico, neste tínhamos um desafio multijogador, onde os jogadores assumiam o controle de uma bolinha que deveria ser lançada de um lado para o outro.

Nos anos seguintes, ocorreu a consolidação do jogo digital e a imaginação dos desenvolvedores levou a criação de diversos jogos que tornaram-se clássicos, entre os quais destacamos Pong [Atari 1972], Gun Fight [Taito 1975], Karateka [Broderbund 1984], Indianópolis 500 [Papyrus 1987].

Com a profusão dos títulos de jogos e dos seus diversos gêneros (nave, corrida, luta), o que observamos também foi uma mudança significativa na concepção das histórias e no quesito desenvolvimento técnico. Saímos dos jogos em 8 bits, onde mal conseguíamos ver o personagem e ouvir uma trilha sonora, para produções, com um nível de

complexidade que em muitos jogos temos a nítida impressão de estarmos assistindo a um filme.

A utilização de temas e eventos históricos, pode ser observada ainda na década de 80. Neste primeiro momento, destacamos Castle Wolfenstein [Muse 1981] e Guevara [SNK 1987], como títulos que exploraram este filão, que denominaremos de History Games².

O primeiro jogo foi lançado para computadores Apple e consistia em fugir de um castelo nazista, utilizava-se a Segunda Guerra Mundial como base para o jogo, este evento histórico se tornaria nos anos posteriores recorrente nos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS).

Guevara [SNK 1987], lançado inicialmente no arcade e depois nos consoles e computadores, trazia na sua narrativa a ação do guerrilheiro homônimo do título e o seu parceiro (na versão japonesa Che Guevara e Fidel Castro), e tinha como objetivo livrar uma ilha do Caribe do seu terrível ditador (uma clara menção a Cuba e ao ditador Fulgêncio Batista). No jogo o interator comandava em terceira pessoa o guerrilheiro e ia matando os inimigos até atingir o seu objetivo final que era derrubar o ditador. Apesar do sucesso da proposta e de utilizar como personagem o famoso guerrilheiro, algumas complicações quando do lançamento do jogo foram estabelecidas.

Na primeira metade da década de 80, quando o jogo foi lançado, os Estados Unidos e o mundo viviam a Era Reagan. Uma forte guinada conservadora no contexto do governo norte-americano deu margem ao endurecimento da Guerra Fria, produzindo não somente uma retomada da corrida armamentista, mas também uma animosidade entre as duas superpotências da época. Tal situação de oposição refletia-se nos meios políticos, sociais, econômicos. No meio da produção cultural não seria diferente, desta forma, o jogo lançado no Japão, recebeu inúmeras restrições para o seu lançamento no ocidente.

A polêmica estabelecida pelo jogo e por sua proposta em plena Guerra Fria, fez com que a versão lançada na Europa e América tivesse o seu título modificado para Guerrilla War [SNK 1987]. Junto com a mudança do título todas as referências a Cuba, Fidel Castro, Che Guevara e Fulgência Batista foram omitidas. Com tantos percalços, este jogo digital tornou-se uma espécie de ícone para os jogadores e apesar de ter sido relançado hoje na loja da Sony via internet para o console Playstation 3, os cartuchos originais japoneses para Nintendo que mantiveram a história original e, internamente no jogo traziam os personagens “proibidos” no ocidente, tornaram-se um item de colecionador disputado pelos amantes dos jogos digitais.

² History Games – Jogos Educativos ou Comerciais que trazem na sua concepção eventos ou fatos históricos.

Outros títulos baseados em eventos históricos foram lançados nos anos seguintes, uma parte deles, tinham como pressuposto a simulação do surgimento e desenvolvimento de civilizações, o jogador assume o papel de levar as sociedades escolhidas ao topo do processo evolutivo, dentre os títulos baseados neste conceito, podemos destacar Civilization [Micropose 1991], Age of Empires [Esemble Studios 1997], Europa Universalis [Paradox 2000].

Entretanto, apesar de inúmeros títulos que utilizaram-se de eventos históricos desde a década de 80, temos três séries, que juntas destacam-se somando mais de 15 títulos, milhões de cópias vendidas dos seus jogos e bilhões de dólares de lucro gerados para seus estúdios produtores, são elas God of War [Sony 2005], Assassin's Creed [Ubisoft 2007] e Call of Duty [Activision 2003].

No primeiro título o jogador é convidado a assumir o controle de Kratos, um general espartano que ao longo da série enfrenta seres mitológicos, Deuses e um grande número de adversidades para concluir suas missões, estando algumas vezes a serviço dos deuses, em outras contra estes mesmos deuses, em sua longa busca por redenção. Em Assassin's Creed, a história se desenrola a partir da disputa entre Assassinos e Templários. Ao longo da série o jogador assume o papel de diversos membros da ordem dos assassinos que tem alguma relação com Desmond Miles³, e cumpre suas missões durante a Terceira Cruzada, no período renascentista, durante a Revolução Americana e lutando entre piratas no Caribe.

Entretanto, a série Call of Duty é uma das que mais nos chama atenção, considerado um dos melhores FPS produzidos, do lançamento de Call of Duty até Call of Duty – Ghosts, o interator assume o papel de vários soldados, lutando ao lado dos seus companheiros de grupamento na Segunda Guerra Mundial (World at War), durante a Guerra Fria (Black Ops), num conflito em um mundo futurista (Black Ops II) ou mesmo contra novas ameaças contemporâneas (Ghosts).

Para isso são retomadas missões cruciais da Segunda Guerra Mundial, onde a recriação das batalhas, com seus cenários e imagens de filmes da época nos levam a uma imersão no teatro de guerra da Europa e do Pacífico; são retomadas paranóias da Guerra Fria, como a invasão da Baía dos Porcos e as tentativas de assassinato de Fidel Castro; ou busca-se enfrentar um novo inimigo, que ao torna-se uma grande potência após obter o controle sobre uma parcela considerável da produção de petróleo mundial, ameaça à paz e o equilíbrio mundial.

³ Desmond Miles é o personagem principal do primeiro Assassin's Creed lançado em 2007.

Um dos grandes atrativos desta série é justamente o ambiente que ela se desenvolve e a proposta de apresentar inimigos palpáveis, que refletem um pouco da perspectiva histórica de mundo; Acreditamos que uma das riquezas num trabalho com ele, é a possibilidade de analisar o contexto histórico-ideológico em que os seus desenvolvedores se encontram ou fizeram parte.

Como podemos observar, os jogos digitais que utilizam a História como base para o desenvolvimento de suas narrativas são uma constante, em essência ao simular situações e eventos históricos já conhecidos, permitem uma maior identificação, aproximação e curiosidade do público, que além de se “apaixonarem” por jogos com jogabilidade e design cada vez mais apurados, apresentam histórias também envolventes.

Entretanto, é preciso perceber que tais jogos ao utilizarem um evento ou fato histórico, trazem não somente um registro aleatório e muitas vezes fantasioso deste. Ao interagirmos com o jogo digital, entramos em contato mesmo sem perceber, com as visões de mundo da equipe de desenvolvimento do jogo, suas crenças, seus posicionamentos ideológicos e motivações políticas.

Ao interagirem com determinados jogos, os jogadores estão tendo em muitos casos o seu primeiro contato com determinado fato ou evento histórico, é a partir deste que desenvolvem a sua visão inicial sobre aquele evento e estabelecem uma espécie de apropriação do conhecimento histórico e, quando chegam às salas de aula já trazem consigo também este conhecimento prévio, que não pode de maneira alguma ser descartado ou ignorado.

4. Ensino de História e Jogos Digitais algumas reflexões

Desde a afirmação da História como ciência no século XIX e da inserção desta como disciplina escolar, observamos que ao falarmos de ensino de História, sempre vem a mente, mesmo hoje o resgate de um discurso positivista, uma visão de História impregnada pelo senso comum, que a entende com sendo utilizada especificamente para legitimar os interesses dos grupos políticos que controlam o poder.

É certo que em seus momentos iniciais a História acabava sendo uma compilação de fatos, datas e pessoas, que tinham o seu lugar num espaço e tempo específicos. A primazia do documento era importante para validar esta “verdade histórica” e tal perspectiva repetia-se para o ensino de história.

Observamos nos últimos anos, como reflexo das mudanças iniciadas ainda no final da década de 80, uma constante mudança na visão do que ensinar. Busca-se a cada momento uma história mais dinâmica

e próxima das camadas sociais, outrora ofuscadas pelos grandes nomes e heróis. Muda-se não somente a forma de ensinar, mas também o foco de destaque. Miceli [2009] afirma que o docente partindo do conhecimento e da experiência cotidiana dos seus alunos, busque desconstruir uma história que valoriza exclusivamente determinados grupos ou atores sociais destacados, os “heróis” formadores da nação, para que possamos dar voz aos heróis coletivos, que por sua vez representem identidades relativas e grupos sociais específicos.

Tal convite faz amplo sentido, pois o ensino de história na sua concepção será sempre influenciado pelas diversas mudanças que ocorrem no decorrer do tempo, sejam elas sociais, políticas, culturais, tecnológicas, em suma, como nos indica Karnal [2008] *a ação pedagógica muda porque mudam seus agentes: mudam os professores, mudam os alunos, [...] e mudam os anseios dos pais.*

Apesar da presente transformação no ensinar história e de notarmos uma bibliografia vasta discutindo o ensino, formas e propostas dos diversos temas, eventos, períodos e abordagens históricas [Bittencourt, 1997, 2009; Karnal, 2008; Escanhuela et al 2009], ainda é incipiente, um debate amplo e diferenciado sobre a utilização dos jogos digitais no contexto do ensino de história, como observarmos o levantamento de algumas questões referentes ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) por historiadores/professores de história.

Bittencourt [2009], faz uma boa análise das mudanças tecnológicas e sua influência nas propostas e métodos de ensino, segundo ela

Os atuais métodos de ensino tem que se articular às novas tecnologias para que a escola possa se identificar com as novas gerações, pertencentes à “cultura das mídias”. As transformações tecnológicas têm afetado todas as formas de comunicação e introduzido novos referenciais para a produção do conhecimento, e tal constatação interfere em qualquer proposta de mudança dos métodos de ensino. [Bittencourt 2009, p. 107]

Defende desta forma, que qualquer proposta pensada para o ensino de história leve em consideração as transformações provocadas pela inserção das tecnologias digitais, pois estas acabam influenciando diretamente a forma como as informações são disseminadas e como estas são apreendidas pelas crianças e jovens. Como também geram sujeitos com diferentes habilidades e capacidades de entendimento da realidade e do mundo que os cerca. [Bittencourt 2009]

Em uma abordagem muito específica Ferreira [1999] vê a utilização do computador produzir uma modificação na escola, visto que provoca uma revolução, transformando-se em ferramenta poderosa e criativa fugindo assim da repetição e do mecanicismo

comumente apresentados no contexto da sala de aula. Para o ensino de história é uma oportunidade para que educandos se conectem com a internet a partir da sua própria realidade, acessando diversos serviços e estabelecendo uma maior interação, diminuindo as distâncias entre professores, alunos e usuários.

No sentido de estimular o debate sobre outra possibilidade para o ensino de história, a partir de um elemento presente no cotidiano do educando, é que vemos o jogo digital como elemento potencializador para o Ensino de História. A sua utilização além de contribuir para que os professores rompam as barreiras que os separam do cotidiano dos educandos, aparecem também como ponto de atração destes, na medida que simulam eventos ou contextos históricos que não podem mais ser vivenciados no presente; onde ao interagir o jogador é alçado a tomar as decisões que influenciarão no andamento, não somente da partida que está sendo jogada naquele momento, mas do contexto histórico do período ao qual ela se refere. Modificando costumes, hábitos, relações sociais e políticas, o que se vê também é uma ação efetiva do educando na construção do seu conhecimento histórico. Arruda [2011] afirma que através da tela do jogo temos

uma oportunidade ímpar de visualizar as escolhas feitas pelo homem em dados contextos – no caso do jogo, as escolhas feitas pelo jogador. O ambiente do jogo propicia essa vivência histórica, pois permite ao jovem visualizar-se como sujeito da história, como um personagem que modifica o mundo pelos seus atos. [Arruda 2011, p.184]

Além de discutir a construção do conhecimento histórico pelos educandos, há também a possibilidade de diálogo entre o jogo digital que pode ser utilizado para mediar o ensino de história com outras disciplinas, conhecimentos e os temas transversais propostos nos Parâmetros Curriculares Nacionais, estabelecendo com isso uma maior amplitude para os debates e resgatando a ideia tão discutida de trabalho interdisciplinar. Sobre as possibilidades dos games concordamos com Alves [2008] quando diz que

a intenção não é transformar as escolas em *lan houses*, até por que são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas, mas criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos *games*, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes,[...] ouvindo e compreendendo as relações que os jogadores, nossos alunos, estabelecem com estas mídias, questionando, intervindo, mediando à construção de novos sentidos para as narrativas. Ou ainda, aprender com estes sujeitos novas formas de ver e compreender esses artefatos culturais. [Alves 2008, p.8]

Um outro ponto a ser considerado, é que neste momento histórico o jogo digital se faz mais constante também nos referenciamentos e indicações para estudo. No ano de 2010, o site da revista Guia do Estudante, trouxe nas orientações para o ENEM, a indicação para estudo do jogo Call of Duty - World at War⁴, com a proposta de que o jovem em preparação pudesse “estudar e se divertir”. Ainda a revista História Grandes Guerras, que pertencia ao mesmo grupo editorial do Guia do Estudante, tinha uma seção, voltada a análise e indicação de jogos digitais que exploravam o conteúdo de história e, na Revista de História da Biblioteca Nacional, o jogo Tríade foi citado como um exemplo de jogo com contexto histórico diferenciado.

Eis que tais indicações são importantes para desconstruir a aura de impróprios e indesejados que paira sobre os jogos digitais, mas algumas reservas devem ser feitas, pois ao jogo digital, pode ser relacionada a mesma reflexão que nos apresenta Karnal [2008] sobre o passado

Existe o passado. Porém, quem recorta, escolhe, dimensiona e narra este passado é um homem do presente. Assim, uma vez produzido, todo texto histórico torna-se ele mesmo objeto de História, pois passa a representar a visão de um indivíduo sobre o passado. [Karnal 2008, p. 7]

Os jogos digitais apresentam eventos e passagens históricas, representam a visão de mundo de outras pessoas em especial dos desenvolvedores e sua equipe. A sua utilização nos apresenta inúmeras possibilidades no contexto educacional e principalmente na sala de aula, a mediação de um educador neste caso é fundamental para que conjuntamente com os seus educandos, este possa ajudar no trilhar do caminho que possibilite desvendar as particularidades e entrelinhas presentes em cada discurso apresentado nos jogos.

Assim partindo das inquietações e argumentações apresentadas trazer o jogo digital para sala de aula, é atender um debate do momento, não um mero modismo, mas uma necessidade diante das grandes transformações, porque passam o Ensino de História, a sociedade e os próprios educandos.

É importante o desenvolvimento de estudos, que possam estabelecer elementos e estratégias para que o jogo digital seja utilizado no contexto escolar explorando todas as suas potencialidades e particularidades. Porém, estes não podem perder de vista que tanto professores quanto educandos são sujeitos únicos, que podem ou não identificar um determinado aspecto do jogo digital, isso se dá porque estes vivem em contextos únicos, e são influenciados

⁴ <http://guiadoestudante.abril.com.br/vestibular-enem/enem-aprenda-se-divertindo-games-607297.shtml> . Acesso em 15 mai 2014.

pela sua subjetividade, um aspecto particular e variável para cada pessoa.

5. A série Call of Duty

Reznov, Vasili e Mason são nomes conhecidos para quem já interagiu com a série de jogos de tiro em primeira pessoa Call of Duty, o primeiro título lançado no ano de 2003, completou 11 anos em 2014, com Call of Duty – Ghosts. De propriedade da Activision, a maioria dos jogos foi desenvolvido pelos estúdios Infinity Ward e Treyarch, pensada, inicialmente, para computadores pessoais, espalhou-se rapidamente para as diferentes plataformas, consoles de mesa, portáteis e celulares. Com seus 15 títulos diferentes, seu principal foco inicial foi a Segunda Guerra Mundial, nos últimos lançamentos tem oscilado em discutir o cenário de guerras futuristas (Black Ops II) e especulações de guerra do mundo atual (Ghosts).

No trabalho, a interação foi feita com os seguintes volumes da série: Call of Duty 2, Call of Duty – World at War e Call of Duty – Black Ops. Os volumes escolhidos apesar de não terem sido lançados em sequência, acabam por completar também uma espécie de trilogia histórica, pois dois apresentam na sua narrativa a Segunda Guerra Mundial (CoD 2, CoD – WaW) e o terceiro utiliza a Guerra Fria para sua ação.

Os jogos da série podem ser jogados no modo campanha ou modo multiplayer, reconstituindo os passos referentes a grandes momentos e eventos históricos, os jogadores ao interagirem com os jogos conseguem visualizar diferentes momentos e eventos históricos do período referente a eles.

6. Apresentando a pesquisa

Para a execução da pesquisa a opção metodológica foi a abordagem qualitativa. Neste sentido, a pesquisa, não buscou, exclusivamente, levantar dados e números para posterior socialização através de gráficos e planilhas. O objetivo é compreensão qual o tipo de entendimento que os graduados e graduandos das áreas de História, Pedagogia e outras licenciaturas têm sobre o jogo digital, como percebem e interagem com os fatos e eventos históricos presentes nos jogos da série Call of Duty, e quais as suas expectativas e, até mesmo, frustrações ao executarem essas interações. Para explicitar um pouco mais desta proposta, recorremos a Bogdan e Biklen [1994], sobre como percebem os investigadores esse tipo de pesquisa

Os investigadores que fazem uso deste tipo de abordagem estão interessados no modo como diferentes pessoas dão sentido às suas vidas. Por outras palavras, os investigadores qualitativos preocupam-se com aquilo que se designa por perspectivas participantes. Centram-se em questões tais como: Quais as

conjecturas que as pessoas fazem? O que consideram ser “dados adquiridos”? [Bogdan e Biklen 1994, p.50]

Para a pesquisa aqui evidenciada, foi ministrado o curso de “Aprendendo e Jogando com a História”, ministrado no Colegiado de Análise de Sistemas – LAM II, aberto para graduandos e graduados em História e áreas afins. A disponibilização para uma ampla gama de áreas como Pedagogia e outras licenciaturas, relaciona-se com o fato de acreditarmos que os jogos digitais devem ser pensados como elementos potencializadores da aprendizagem nas diferentes áreas de ensino. Com uma carga horária de 40 horas, foi dividido em 10 encontros de 4 horas, sendo que estes ocorreram entre os meses de abril e maio de 2014.

Por meio deste curso, buscou-se levantar que entendimentos professores graduados e futuros professores têm sobre os jogos digitais, suas ideias acerca das suas características específicas, a compreensão destes sobre as potencialidades para o ensino e familiaridade deste com jogos digitais. Os cursistas interagiram com games de narrativa histórica, em específico os que integram a série Call of Duty, podendo jogá-los, analisá-los e avaliá-los.

A observação e análise de como os cursistas interagiram e reagiram aos elementos apresentados nos games da série Call of Duty, seus relatórios, produções propostas a partir desta interação foram importantes para a percepção destas impressões que integram o trabalho.

Na pesquisa, a observação tem um caráter importante, pois qualquer descuido neste momento nos faz perder informações, reações e reflexos. Um cuidado a ser tomado, é que nem o conhecimento prévio e as predileções direcionem o olhar, criando desta forma uma impressão falsa. Por isso, ao pensar a observação foi construído um roteiro como parâmetro para a execução desta, Lüdke e André [1986] enfatizam

Para que se torne um instrumento válido e fidedigno de investigação científica, a observação precisa antes de tudo controlada e sistemática. Isso implica a existência de um planejamento cuidadoso do trabalho e uma preparação rigorosa do observador. Planejar a observação significa determinar com antecedência “o quê” e “o como” [...]. Definindo-se claramente o foco da investigação e sua configuração espaço-temporal ficam mais ou menos evidentes quais aspectos do problema serão cobertos pelo problema e a melhor forma de captá-los. [Lüdke e André 1986, p. 2]5]

Outros dispositivos utilizados, para coleta das diversas impressões, foram a entrevista semi-estruturada, quando foram apresentados diversos tópicos para reflexão, com o intuito de determinar um norte, mas

durante esta, permitiu-se também uma flexibilidade, para que novas questões surgissem, ampliando alguns questionamentos. No questionário semi-estruturado, os participantes responderam questões objetivas e subjetivas sobre a sua vivência com os jogos digitais e outros elementos tecnológicos, com o intuito de estabelecer um perfil dos sujeitos da pesquisa. Além deste, as impressões durante o período do curso, na medida que as interações com os jogos ocorriam, foram socializadas na Comunidade do facebook “Aprendendo e Jogando com a História”, onde ao final de cada encontro os participantes escreviam suas impressões a partir de questionamentos provocados nos posts, para que estes pudessem se posicionar acerca da interação com os jogos digitais.

7. Conhecendo os participantes

O primeiro momento do curso de extensão, contou com a resposta do questionário semi-estruturado delineando desta forma um perfil para estes.

Ao todo tivemos 8 participantes na pesquisa, sendo que apesar do curso ser disponibilizado para graduados de História, todos os participantes eram graduandos. A faixa etária dos participantes oscilava entre os 18 e 45 anos de idade. Um dado interessante sobre a composição de gênero do curso, é que apesar de ser por vezes considerado um ambiente de presença masculina, o mesmo não pode se dizer do curso que teve uma presença maior feminina, sendo ao todo 5 mulheres e 3 homens.

Outra informação relevante neste primeiro momento de curso, é que apesar da ampla divulgação junto aos graduandos de história, estes eram somente em número de 3, os outros 5 participantes do curso eram do curso de Pedagogia. Entretanto, essa participação é importante, pois, estes graduandos de Pedagogia posteriormente estarão nas salas de aula do ensino fundamental I, ministrando o componente curricular história e, tal participação, demonstra um certo interesse dos pedagogos sobre os componentes mais específicos das suas salas de aula.

Ao serem questionados sobre a interação com os jogos digitais, 100% dos participantes do curso afirmaram ter tido algum tipo de interação com eles. Outro dado importante, é que a interação com jogos digitais para 87,5% é feita através dos celulares e computadores e 12,5% interage através dos tablets e consoles.

Sobre o nível de interação com os jogos digitais os sujeitos afirmaram em número igual (50% para cada), que se situavam entre o nível de interação básico e intermediário. Com relação ao tempo de interação com os jogos digitais, 87,5% afirmaram interagir entre 2 a 5 horas por semana com jogos e 12,5% afirmaram interagir entre 10 e 15 horas semanais.

8. Primeiras impressões sobre o Call of Duty e outras reflexões

O processo de interação com o Call of Duty, foi registrado em planilhas de observação e posteriormente retomado nas entrevistas realizadas com os cursistas. Alinhando estes dois elementos registramos inicialmente algumas impressões dos sujeitos da pesquisa sobre jogos digitais e sobre a relação entre o jogo e o ensino e aprendizado de história.

Uma questão que sempre se apresentou ao iniciar o trabalho, era se ao interagir com os jogos da série Call of Duty, os sujeitos da pesquisa iriam estabelecer um contraponto entre a história e eventos apresentados no jogo com o fato histórico real. Neste sentido a fala de Batman⁶ quase de forma automática ao ser questionado indica que há uma percepção

“A Segunda Guerra Mundial, a questão de Pearl Harbor, consegui identificar alguns presidentes, mas sobretudo colocar os Estados Unidos sempre como heróis.”

Aqui o sujeito, indica que muito mais do que simplesmente conseguir perceber os eventos e acontecimentos históricos, o sujeito avança para a compreensão da história presente nas entrelinhas do jogo, percebendo de forma atenta na sua interação outra questão, nestes ponto relacionado com condições políticas e ideológicas presentes nos jogos da série.

Outros 3 sujeitos da pesquisa, nas entrevistas conseguiram associar os contextos históricos apresentados no jogo, inclusive delimitando como Batman, os locais, eventos e situações. Entretanto, essa identificação não foi uma situação uniforme para todos. Na entrevista, 2 sujeitos demonstraram uma certa confusão sobre o local, tempo, fato e evento histórico apresentado no jogo.

A colocação do sujeito Homem Aranha, foi enriquecedora, ao destacar importância da mediação do professor no processo, segundo ele o ato de jogar (jogar pelo jogar), poderia suplantar a perspectiva do aprendizado, neste ponto a mediação do professor, estabeleceria um norte para que a interação do sujeito não ficasse focada na característica do jogo pelo jogo. Neste processo, segundo o sujeito o professor poderia inclusive estabelecer pontes com outros elementos como o livro didático e filmes.

Outro ponto apresentado nas entrevistas, foi a possibilidade de interação com os jogos digitais na escola, na sala de aula. Na sua resposta Viúva Negra,

afirmou que o jogo digital é positivo no contexto da sala de aula e do ensino porque quebra

“o paradigma do massificante, daquele conteúdo mais tradicional, esse conteúdo além de ser lúdico, ele traz o universo dos jovens e adolescentes, além de ser uma linguagem mais próxima deles, acho que o aprendizado é mais significativo nesta perspectiva”

A opinião de Viúva Negra, foi seguida por outros sujeitos que entendem também o jogo digital, como um elemento de aproximação entre a escola e a realidade e discurso dos alunos.

Falando sobre o aspecto socialização e colaboração, tanto Homem Aranha como Batman, destacaram uma ação estabelecida nos encontros, quando os sujeitos em alguns momentos abandonavam o seu momento de interação, para ajudar outro companheiro a cumprir as metas e objetivos de sua fase, bem como outros momentos em que estes avançavam conjuntamente numa determinada fase, focando toda a ação num jogo somente.

9. Considerações finais

Partindo do pressuposto que professores e alunos são sujeitos históricos, é importante proporcionar aos alunos o protagonismo na construção do seu conhecimento histórico, permitir que estes tragam para a sala de aula seu conhecimento prévio, suas vivências e experiências, este é um caminho para um ensino de história crítico e libertador.

Com isso, debruçar-se sobre o jogo digital, para historiadores/professores de história, é hoje de extrema importância, pois como tal nos comprometemos com a análise crítica do mundo, nas suas mais diversas formas de apresentação, o jogo digital é mais uma dessas formas, e como um elemento presente na cultura jovem, atualmente é uma das maneiras de apropriação prévia do conhecimento histórico pelos educandos.

Através da pesquisa, percebemos que os sujeitos, conseguem delimitar características e eventos históricos, elementos de socialização na interação com os jogos e, uma série de possibilidades e potencialidades na série Call of Duty, para compor o ensino de história, mas um ponto convergente das falas e reflexões apresentadas, é a necessidade de uma mediação do processo, mediação esta que conduz e dá um norte na apreensão de todos os aspectos citados.

Por fim, como elementos potencializadores na mediação do Ensino de História, a utilização dos jogos digitais deve ser pensada subvertendo a abordagem instrumental e mecanicista. Um desafio a ser vencido, é o de elaborar estratégias pedagógicas que explorem

⁶ Aos sujeitos foram atribuídos os pseudônimos escolhidos entre personagens de jogos digitais que eles conheciam, como forma de preservar suas identidades e resguardar suas opiniões.

as particularidades e complexidade presentes nestes e, que atraíam os professores para o processo de mediação do ensino de história com jogos digitais. Neste sentido, superado este desafio teremos uma aproximação como ganhos efetivos entre o campo de estudo dos jogos digitais e do ensino de história.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer ao Programa de Pós Graduação em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação (GESTEC/UNEB) e ao Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, por acreditar na proposta e possibilitar a realização da pesquisa, contribuindo nos debates e reflexões acerca da relação presente no projeto.

Referências

- AARSETH, E., 2011. O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos. *Caleidoscópio - Revista de Comunicação e Cultura*, América do Norte, 0, Jul. 2011. Disponível em: <http://revistas.ulufona.pt/index.php/caleidoscopio/artic/e/view/2228> [Acesso em 02 dez. 2013].
- ACTIVISION, 2003. Call of Duty. Activision
- ACTIVISION, 2008. Call of Duty: World at War. Activision.
- ACTIVISION, 2010. Call of Duty: Black Ops. Activision.
- ACTIVISION, 2012. Call of Duty: Black Ops II. Activision.
- ACTIVISION, 2013. Call of Duty: Ghosts. Activision.
- ALVES, Lynn, 2008. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In *Educação, Formação & Tecnologias*; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008. disponível no URL: <http://eft.educom.pt> [Acesso em 20 nov. 2013].
- _____, 2007. Geração Digital Native, cursos on-line e planejamento: um mosaico de ideias. In: *Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação*. 1ed. Salvador : Edufba, 2007, v.1, p. 145-160.
- ARRUDA, Eucídio P., 2011. *Aprendizagens e Jogos Digitais*. Campinas, SP: Editora Aliena, 2011.
- ATARI, 1972. Pong. Atari.
- BITTENCOURT, C. M. F. (Org.), 1997. *O Saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto.
- _____, (Org.), 2009. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. 3. ed. São Paulo: Cortez.
- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari K., 1994. *Investigação Qualitativa em Educação*. Porto, Portugal: Porto Editora.
- BRODERBUND, 1984. Karateka. Broderbund.
- ELETRONIC ARTS, 1999. Medal of Honor.
- ESCANHUELA, Diego L; MARTINS, João C; NEMI, Ana., 2009. *Ensino de História e experiências*. 1ed. São Paulo: FTD.
- ESEMBLE STUDIOS, 1997. Age of Empires. Microsoft Studios.
- FERREIRA, Carlos A. L., 1999. Ensino de História e a incorporação das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação: uma reflexão. In: *Revista de História Regional*, v.4. Ponta Grossa: 1999. p. 139-157. Disponível em: <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2087> [Acesso em 10 dez. 2013].
- GEE, James P., 2009. *Bons Videogames Boa aprendizagem*. PERSPECTIVA, Florianópolis, v. 27, n. 1, 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: http://www.perspectiva.ufsc.br/perspectiva_2009_01/James.pdf [Acesso em 14 jun 2014].
- HUIZINGA, Johan., 2010. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- KARNAL, Leandro., 2008. *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto.
- LIMA JUNIOR, Arnaud S. de., 2010 O impossível da comunicação e a metáfora da linguagem: uma compreensão alternativa da relação entre as tecnologias de Informação e Comunicação e os Processos Formativos tecida no contexto da prática profissional. In: AMORIM, Antonio et al. (Org.). *Educação e contemporaneidade: processos e metamorfoses*. Rio de Janeiro: Quartet, p. 15-54 (Série Educação e Contemporaneidade).
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. A. D., 1986. *Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas*. São Paulo: EPU.
- MATTAR, João., 2010 *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- MICELLI, Paulo., 2009. Uma Pedagogia da História?. In *O Ensino da História e a criação do fato*. São Paulo: Contexto.
- MICROPOSE, 1991. Civilization. Micropose.
- MUSE, 1981. Castle Wolfenstein. Muse.
- PAPYRUS, 1989. Indianapolis 500. Eletronic Arts.
- PARADOX, 2000. Europa Universalis. Paradox Studios.
- SHAFFER, David W., 2006. *How Computer Game Children Learn*. New York: Palgrave Macmillan.
- SNK, 1987. Guevara. SNK.
- SNK, 1987. Guerrilla Wars. SNK.

SONY, 2005. God of War. Sony.

TAITO, 1975. Gun Fight. Taito.

UBISOFT, 2007. Assassin´s Creed. Ubisoft.