



Jogos de console e a educação escolar: a série God of War

Alessandra Marques de Lira¹ Joaquim Francisco de Lira Neto²

Universidade Federal do Amazonas, Dept. de Geografia, Brasil¹
Colégio Militar de Manaus, Brasil²



Figura 1 e 2: Prometeu acorrentado em cena do jogo God of War e obra Prometheus do pintor renascentista italiano Ticiano Vecellio. Fonte: Google Imagens, 2019.

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo identificar possíveis contribuições de jogos de console à educação propriamente escolar. Para tanto, foi adotado como referência o pensamento pedagógico de Paulo Freire, pela importância que o mesmo confere à valorização, por parte do professor, dos conhecimentos que os estudantes já trazem de suas vivências fora da escola. Primeiramente, será tratada, em linhas gerais, a concepção pedagógica freireana. Em seguida, será descrito, resumidamente, o enredo da série de jogos de console *God of War*, aqui escolhido como exemplo, com o intuito de identificar em que medida tais jogos podem realmente contribuir para o ensino de conteúdos escolares. Desde já é importante dizer que não será proposto que os professores devam buscar conhecer os jogos a fundo. Também não será proposto que os alunos, necessariamente, joguem videogame na escola. O que o presente trabalho defende é a possibilidade de se reconhecer que estes jogos representam mais um meio digital, ao lado de outros, como televisão e internet, através do qual os alunos adquirem conhecimentos que podem ser aproveitados por professores de diferentes disciplinas, em âmbito escolar.

Palavras-chave: Educação escolar, Paulo Freire, God of War.

Contatos:

¹ marquesalelira@gmail.com

² jliraneto@gmail.com

1. Introdução

Sendo a educação brasileira predominantemente influenciada pela pedagogia tradicional, cujas características incluem a transmissão de conteúdos e a centralidade no professor [LIBÂNEO 2002], uma experiência pedagógica que viabilize uma formação consciente, crítica e universal é um dos grandes desafios dos professores.

Na escola, o conhecimento antes construído pela relação empírico-cognitiva passa a ser uma experiência racionalizada, distante do sujeito aprendiz. A compreensão do mundo, baseada nas relações homem-espaço, perde-se entre conceitos e paredes. Esta lógica organizativa dos conteúdos é percebida pela racionalidade humana que, instintivamente, ocasiona um distanciamento, fazendo com que o conhecimento perca seu valor.

Segundo Edgard Morin [2006], a educação do futuro exige atenção a esta racionalidade, pois é ela que elabora teorias construtivas, identificando insuficiências e aprimoramentos, compatível com a lógica humana e com a construção do saber através dos tempos.

A racionalização, características do plano educacional cartesiano moderno, produz um racionalismo que “ignora os seres, a subjetividade, a afetividade e a vida” [MORIN 2006], estabelece um



sistema lógico perfeito que nega contestações, argumentos e verificações empíricas. Estes paradigmas são levados para a sala de aula e, quando confrontados com a natureza da curiosidade humana, expressam-se na frustração dos alunos.

A interação com o meio permite a criança construir espaços, ser parte daquilo que a cerca; o sentido de conceituá-lo reside na necessidade de explicá-lo, compreendê-lo para transformá-lo. Resgatar a curiosidade humana e explorá-la nas aulas é fundamental para alterar a forma como os conteúdos vem sendo aproveitados.

Neste sentido, em tempos onde o meio técnico, científico e informacional produz e reproduz novas relações, a aprendizagem informal proporcionada pelas mídias digitais, em especial pelos jogos, apresenta possibilidades pedagógicas importantes para a introdução de conhecimentos complexos.

A utilização de recursos didáticos não-convencionais tem sido apresentada como uma alternativa para diversas disciplinas. A ressignificação de conteúdos, por meio da utilização de produtos culturais, facilita o aprendizado por estimular maior interação e participação do grupo escolar, contribuindo, assim, para a formação de sujeitos ativos e transformadores de sua própria realidade social [ALENCAR E SILVA 2018].

Este artigo se propõe identificar, a luz da pedagogia de Paulo Freire, alguns conteúdos que podem ser trabalhados a partir dos jogos de console da série God of War na educação escolar, entendendo que é necessário se pensar uma pedagogia que atenda aos anseios de uma geração que nasceu conectada.

2. A concepção pedagógica de Paulo Freire

Paulo Freire tornou-se um pedagogo conhecido internacionalmente, sobretudo na América Latina, por seu trabalho com alfabetização de adultos. Sua pedagogia, de maneira geral, é centrada na construção de uma ordem mais democrática na sociedade, o que, evidentemente, traz consequências para a forma com a qual são conduzidas as políticas de ensino.

Para o autor – que chegou a ser preso duas vezes durante o período do regime ditatorial civil-militar de 1964-1985 -, a educação deve estar afinada com o interesse maior de contribuir para a transição de uma “sociedade fechada” [FREIRE 1979, p. 33] para uma sociedade mais aberta, mais democrática.

Em sua análise, a sociedade fechada pode ser caracterizada por possuir “o centro de decisão de sua economia fora dela. Economia, por isso mesmo, comandada por um mercado externo” [FREIRE 1991, p. 48]. Na sociedade fechada há uma elite que governa segundo os interesses da sociedade diretriz, à qual a economia da primeira está subordinada; tal elite impõe uma estrutura social autoritária à classe subalterna.

Como consequência, é criada a dicotomia entre trabalho manual e trabalho intelectual e, além disso, os espaços de mobilidade social são extremamente restritos. A questão fundamental aqui é a de que a sociedade fechada elabora um sistema educacional orientado para a manutenção da estrutura social autoritária.

Um dos reflexos da estrutura social fechada, na educação, refere-se à relação entre professor e alunos. Paulo Freire demonstra forte preocupação com o autoritarismo na prática docente, o que o leva a defender uma relação horizontal entre professor e alunos, que se baseia no diálogo.

A referida relação, ao desenvolver a autonomia e a consciência crítica dos alunos, está afinada com a transição para uma sociedade mais democrática. Percebe-se que a pedagogia de Paulo Freire parte do pressuposto de que só se aprende democracia por meios democráticos. O autor diz que “se há saber que só se incorpora ao homem experimentalmente, existencialmente, este é o saber democrático” [FREIRE 1991, p. 92].

O eminente pedagogo se opõe a determinadas formas de intervenção do professor, denominadas por ele de “concepção ‘bancária’ da educação” [FREIRE 2005, p. 65], em que a relação entre professor e alunos é vertical, autoritária, de modo que o professor deposita uma série de informações nas cabeças dos alunos, que apenas ouvem passivamente.

Para ele, uma educação que contribua para uma sociedade mais aberta, democrática, tem que se fundar no diálogo, numa relação horizontal, em que os alunos, além de ouvir, trazem inquietações, críticas, e, principalmente, uma série de conhecimentos adquiridos em suas vivências fora da escola.

Não cabe aqui, uma descrição pormenorizada do chamado “método Paulo Freire”, entretanto, uma breve síntese, mencionando cada fase que o compõe é importante na tentativa de se demonstrar como, para o educador, era importante a valorização, por parte do



professor, dos conhecimentos que os alunos incorporam antes da intervenção do educador.

É importante lembrar que o método teve forte aplicação num espaço institucional específico, o “círculo de cultura” [FREIRE 1991, p.103], dirigido para a educação popular, o que não significou a limitação de sua aplicação ao mesmo, sendo possível, talvez com restrições, a sua aplicação na instituição escolar.

A primeira fase do método consiste no levantamento do universo vocabular do grupo popular com que se trabalhará. Na segunda fase, realiza-se a seleção de palavras a partir do universo vocabular levantado. É importante ressaltar que Paulo Freire distinguiu a etapa de alfabetização de uma etapa de pós-alfabetização.

Enquanto na primeira fase são escolhidas as palavras, denominadas *geradoras* [FREIRE 1979, p. 74], na segunda são escolhidos os *temas geradores* [FREIRE 2005, p. 111]. Tanto as palavras como os temas geram não somente um aprendizado da leitura e da escrita, mas, sobretudo, reflexões sobre o contexto em que os educandos estão inseridos.

A terceira fase consiste na criação de situações existenciais típicas do grupo de educandos com o qual se está trabalhando. Nestas situações são visualizadas as palavras geradoras – na etapa da alfabetização –, assim como os temas geradores – na etapa de pós-alfabetização.

Segundo Freire [1991, p. 114], estas situações “funcionam como desafios aos grupos. São situações-problema, codificadas, guardando em si elementos que serão decodificados pelos grupos, com a colaboração do coordenador”.

A codificação das situações existenciais consiste na representação destas, por exemplo, através de fotos ou desenhos, que são apresentados aos educandos para serem decodificados, ou seja, para que, através de uma análise crítica, sejam extraídos os significados sociais profundos em filigrana na representação.

Um exemplo que consta em *Educação como prática da liberdade*, consiste num desenho de um homem próximo a um poço, segurando em uma das mãos um livro e, na outra, uma enxada. Na etapa de alfabetização, por exemplo, poderia ser escolhida a palavra geradora enxada, partindo-se do pressuposto de que aquela situação corresponde ao contexto dos educandos em questão. Na etapa de pós-alfabetização,

seria feita, por exemplo, uma reflexão sobre as dificuldades objetivas de acesso à cultura erudita.

As duas últimas fases do método dizem respeito mais diretamente à alfabetização. A quarta consiste na elaboração de fichas-roteiros, que auxiliam os coordenadores de debate no seu trabalho com o grupo, enquanto que a quinta consiste na elaboração de fichas com a decomposição das famílias fonéticas correspondentes às palavras geradoras.

Em suas obras, Paulo Freire confere forte ênfase ao campo existencial, às experiências já elaboradas pelos alunos no contexto em que estão inseridos, defendendo que os grupos e movimentos populares devem saber melhor o que já sabem; que eles devem se armar “através da organização maior do saber que em seus corpos circula” [FREIRE e NOGUEIRA 2002, p. 26].

Associado a isto está outro aspecto importante da pedagogia freireana, qual seja a assimilação do saber elaborado. Apesar do autor afirmar que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou sua construção” [FREIRE 2006, p. 22], ele não deixa de reconhecer a “necessidade que temos, educadores e educandos, de ler, sempre e seriamente, os clássicos neste ou naquele campo do saber, de nos adentrarmos nos textos, de criar uma disciplina intelectual, sem a qual inviabilizamos a nossa prática enquanto professores e estudantes” [FREIRE 1995, p. 18].

O autor relata que foi alfabetizado no chão do quintal da casa onde morava, à sombra de mangueiras, e, o que é mais importante, com as palavras de seu mundo e não do mundo maior de seus pais [FREIRE 1995].

Tal episódio é relevante pois diz respeito ao vocabulário que deve ser utilizado com os alunos, para que estes não sofram com o estranhamento em relação à linguagem erudita, o que ocorre, principalmente, quando os alunos pertencem às camadas populares e, muitas vezes, seus próprios pais têm dificuldade em auxiliá-los a se apropriar de conhecimentos científicos.

Como escreve Freire [2002, p. 30], “se o discurso do acadêmico soa alto e dominante sobre a fala popular, esse discurso congela-se em conceito, congela a inteligência, faz com que esta adormeça no interior de frases feitas”.

Mais adiante serão fornecidos exemplos de obras de autores clássicos, como Hesíodo, Ésquilo e Platão, que podem ser abordadas em suas relações com a série



God of War. A linguagem utilizada por tais autores é erudita e, provavelmente, de difícil assimilação por parte de muitos alunos.

Isto não significa que estes alunos não possam ou não devam, mesmo com dificuldades iniciais, entrar em contato com os clássicos. Pelo contrário, o professor, numa perspectiva freireana, deve encontrar maneiras para reduzir o estranhamento causado pela diferença entre a linguagem cotidiana de muitos alunos e a linguagem erudita.

Ao demonstrar a relação de obras clássicas com a série, como será tratado adiante, o professor pode reduzir o estranhamento e motivar os alunos a fazer a leitura de textos que aprofundem seu conhecimento acerca de episódios retratados nos jogos com os quais já estão acostumados.

Resumidamente, para Paulo Freire o professor deve atentar para os conhecimentos que possuem um significado existencial para os alunos. Deve, pois, partir do que os alunos já conhecem.

É importante ressaltar que isto não significa ater-se ao que os alunos já conhecem, mas, pelo contrário, buscar sistematizar e aprofundar tais conhecimentos, no momento oportuno do contato com os clássicos em cada campo do saber.

Procede-se, agora, com a descrição do enredo que perpassa os jogos que compõem a série God of War, numa tentativa de se identificar neles a presença de elementos que podem contribuir para o ensino de conteúdos escolares.

3. Sobre a série God of War

God of War é uma série de jogos de videogame, no gênero ação-aventura em terceira pessoa, criada pela Sony Computer Entertainment, que envolve jogos para as plataformas PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable (PSP), PlayStation Vita, e também para telefone celular.

O primeiro jogo da franquia foi lançado em 2005, e é baseado na mitologia grega, assim como os demais, com exceção do último, lançado em 2018, que baseia-se na mitologia nórdica. É justamente por se basear em mitologias que a série apresenta ao jogador conhecimentos sobre períodos históricos distintos do que vivemos, em seus diversos aspectos culturais, que podem ser aproveitados na escola, sobretudo em disciplinas como História, Filosofia, Artes, Geografia e Língua Portuguesa.

A série já possui oito jogos, sendo eles God of War: Ascension, God of War: Chains of Olympus, God of War, God of War: Ghost of Sparta, God of War: Betrayal, God of War II, God of War III e God of War (PS4). Cada jogo possui um enredo próprio, embora todos se encaixem numa trama geral, que aqui será brevemente descrita.

O enredo dos sete primeiros jogos se passa na Antiguidade Grega, e, como dito anteriormente, centra-se em elementos de mitologia. O protagonista do jogo é um guerreiro chamado Kratos, que havia sido general do exército de Esparta, sendo conhecido por utilizar métodos extremamente brutais na busca de vitórias militares para a sua Cidade-Estado.

Com o desenrolar da história, descobre-se que o protagonista é filho de Zeus – o mais poderoso dos deuses do Olimpo, na mitologia grega – com uma mortal, o que explica a sua força e seus feitos extraordinários.

Um ponto-chave no enredo é quando, numa batalha contra uma horda numerosa de bárbaros, Kratos, que estava prestes a ser morto, invoca Ares, o Deus da Guerra, para salvar sua vida. O general espartano pede ao Deus que destrua os seus inimigos, oferecendo-lhe, em troca, uma vida de servidão aos seus desejos.

Ares atende ao pedido e Kratos se torna seu servo, recebendo do Deus as Blades of Chaos, que consistem num par de espadas, forjadas nas profundezas do próprio hades (o subterrâneo mundo dos mortos), presas ao antebraço do personagem por correntes, que conferem a ele um grande poder de destruição.

A história assume características das clássicas tragédias gregas quando Kratos, ao liderar um ataque a uma vila, é enganado por Ares, que, no intuito de tornar seu servo uma verdadeira máquina de guerra, sem ter outras preocupações além de matar, coloca, de alguma forma, a mulher e a filha do general espartano no templo da vila invadida.

Kratos, em sua ânsia de eliminar seus inimigos, mata, então, inadvertidamente, as duas pessoas com as quais ele aparentemente mais se importava. A partir deste momento, Kratos não somente renuncia à sua servidão, mas decide vingar-se de Ares.

O protagonista é constantemente atormentado por pesadelos de seus terríveis atos, o que faz com que ele se comprometa, para redimir-se, a servir aos deuses do Olimpo por dez anos. Cobrada por Kratos, a deusa



Athena pede a ele, como última tarefa, que salve sua cidade (Athenas), que havia sido invadida por Ares. Como Zeus havia proibido os deuses de lutarem entre si, a tarefa deveria ser cumprida por um mortal, apenas com a assistência de deuses.

Kratos aceita a tarefa por dois motivos: para que os deuses o livrassem de seus pesadelos, e para vingar-se do Deus que fez com que ele matasse sua mulher e filha.

Para conseguir o feito de matar um Deus, Kratos enfrenta uma série de personagens mitológicos como medusas, centauros, minotauros e harpias, até alcançar a extremamente protegida Caixa de Pandora. Ao abrir a caixa o protagonista utiliza-se dos poderes nela guardados para derrotar Ares e ocupar o seu lugar no Olimpo, como o novo Deus da Guerra.

Entretanto, ao tornar-se Deus, Kratos não abandona sua antiga brutalidade, com a qual ele, através de seus poderes divinos, auxilia o exército espartano a difundir seus domínios, exterminando os povos que a ele se opunham. Zeus, inconformado, dizima o exército espartano e mata Kratos.

O protagonista retorna do Hades auxiliado pela titã Gaia, que ganha, com isso, um forte aliado para lutar ao lado dos titãs contra os deuses do Olimpo. Kratos sai em busca de sua vingança contra Zeus, tendo que enfrentar em seu caminho figuras mitológicas como Perseu e Ícaro, além de deuses como Poseidon, Hélios e Hera, antes do próprio Zeus.

Como, em seu percurso, Kratos fora traído por Gaia, que apenas queria usá-lo para derrotar os deuses do Olimpo, o protagonista enfrenta também titãs, como Cronos e a própria Gaia.

Ao final de God of War III - jogo que, de certa forma encerra um ciclo, pois foi o último ambientado na Grécia Antiga - o mundo encontra-se num estado de caos. Não há sol, porque Hélios foi morto; os mares invadiram grande parte da Terra, com a morte de Poseidon; e Kratos se suicida, lançando ao mundo a "esperança", o poder que estava em seu corpo por ter aberto a Caixa de Pandora, e com o qual ele conseguiu derrotar Zeus.

Diferente dos anteriores, o jogo God of War, lançado para PlayStation 4, em 2018, tem como referência a mitologia nórdica, deixando em aberto alguns detalhes do que teria ocorrido com o personagem principal no período entre os eventos ocorridos nos jogos anteriores e a nova aventura.

Agora, aparecem, entre deuses e demais seres mitológicos, figuras como Baldur, a Serpente do Mundo, Modi e Magni (filhos de Thor), além do próprio Deus do Trovão, que aparece ao final do jogo, prenunciando sua participação na continuação da estória.

Após a apresentação de aspectos gerais do enredo da série God of War, procede-se com a identificação de conhecimentos presentes nos jogos, que podem ser, de alguma forma, aproveitados na escola. Devido às limitações do presente trabalho, bem como ao fato de que a parte do enredo relativo à mitologia nórdica ainda está em desenvolvimento, será abordado o período da Antiguidade Grega, presente nos sete primeiros jogos da série.

3.1 God of War e o ensino de conteúdos escolares

Como exposto anteriormente, na concepção pedagógica freireana é fundamental que o professor parta de conhecimentos que os alunos já possuem, de algo que não lhes seja absolutamente estranho, para que, posteriormente, tais conhecimentos sejam sistematizados e aprofundados através do contato com os conteúdos que se firmaram como clássicos em cada disciplina.

Neste sentido, a série God of War pode ser aproveitada na escola, na medida em que apresenta aos alunos conhecimentos que podem ser sistematizados e aprofundados em âmbito escolar.

Considerando que a classificação indicativa da série é M+ (Mature), ou seja, indicada para maiores de 18 anos, recomenda-se que o professor se utilize deste recurso em turmas do Ensino Médio, apesar de ser muito provável que encontre jogadores da série em anos do Ensino Fundamental.

Em Ciências Humanas e suas Tecnologias, as disciplinas de Filosofia e História já trabalham tradicionalmente com o período da Antiguidade Grega, abordando temas como a constituição das Pólis, suas vidas cotidianas, religião e mitos.

No que se refere à Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, na disciplina de Língua Portuguesa, os conhecimentos presentes nos jogos podem ser aprofundados através da leitura de obras clássicas de poetas como Hesíodo, Ésquilo e Homero. Isto é possível porque a série, ao menos nos sete primeiros jogos, é bastante fiel à mitologia.



Por exemplo, *God of War II* conta que o titã Cronos engolia os filhos que tinha com Réia, até que, ao parir Zeus, Réia escondeu-o com a ajuda de Gaia, enganando o Titã, que engoliu uma pedra ao invés de Zeus. Este cresceu, tornou-se poderoso e, aliado aos outros deuses, venceu a batalha contra os Titãs, destronando Cronos.

Esta parte do enredo da série é extremamente fiel à Teogonia, de Hesíodo, como demonstra a passagem a seguir:

“Réia, submetida a Cronos, pariu brilhantes filhos: Héstia, Deméter e Hera de áureas sandálias, o forte Hades que sob o chão habita um palácio com impiedoso coração, o troante Treme-terra e o sábio Zeus, pai dos deuses e dos homens, sob cujo trovão até a ampla terra se abala. E engolia-os o grande Cronos tão logo cada um do ventre sagrado da mãe descia aos joelhos, tramando-o para que outro dos magníficos Uranidas não tivesse entre os imortais a honra de rei. Pois soube da Terra e do Céu constelado que lhe era destino por um filho ser submetido apesar de poderoso, por desígnios do grande Zeus. E não mantinha vigilância de cego, mas à espreita engolia os filhos. Réia agarrou-a longa aflição. Mas quando Zeus, pai dos deuses e dos homens ela devia parir, suplicou-lhe então aos pais queridos, aos seus, à Terra e ao Céu constelado, comporem um ardil para que ocultar parisse o filho, e fosse punido pelas Erínias do pai e filhos engolidos o grande Cronos de curvo pensar.” [HESÍODO 1992, p. 131].

É importante lembrar, para tornar mais clara a passagem acima, que, segundo Hesíodo, Cronos era filho da Terra e do Céu (Urano). Este detestava seus filhos, e os ocultava na Terra, de modo que sequer viam a luz do sol. Terra auxiliou seu filho Cronos a se vingar de seu pai, cortando seu pênis. Por isso, conforme a citação acima, as Erínias (personificações da vingança, principalmente quando envolve crimes entre familiares) puniram Cronos pelos crimes ao pai e aos filhos.

Outro episódio clássico da mitologia grega, que aparece na série *God of War*, e pode ser aproveitado em âmbito escolar, refere-se à história de Prometeu. Na série, Prometeu aparece em *God of War II*, acorrentado a um rochedo em formato de uma mão gigante, de forma semelhante, com exceção do formato do rochedo, ao que é descrito na mitologia grega.

Assim como na mitologia, Prometeu foi acorrentado a mando de Zeus, por ter roubado o fogo

dos deuses para dá-lo aos homens. A diferença entre a série e a mitologia é a de que, na primeira, é o protagonista Kratos quem liberta Prometeu, desafiando Zeus, diferente da mitologia, em que é Hércules quem o faz.

Platão, grande filósofo da Antiguidade, relata em seu diálogo *Protágoras*, que, quando os deuses decidiram criar as criaturas mortais, encarregaram Prometeu e Epimeteu de provê-las de qualidades adequadas para que houvesse certo equilíbrio entre elas, de forma que a umas fosse atribuída a força sem a velocidade, e a outras a velocidade sem a força, por exemplo. Epimeteu quis realizar a partilha, pedindo a Prometeu que somente posteriormente examinasse seu trabalho.

O resultado da partilha nos é descrito pelo eminente filósofo, da seguinte maneira:

“[...] Epimeteu, pouco refletido, tinha esgotado as qualidades a distribuir, mas faltava-lhe ainda prover a espécie humana e não sabia como resolver o caso. Entretanto, Prometeu veio examinar a partilha; viu os animais bem providos de tudo, mas o homem nu, descalço, sem cobertura nem armas, e aproximava-se o dia fixado em que ele devia sair do seio da terra para a luz. Então Prometeu, não sabendo que inventar para dar ao homem um meio de conservação, roubou a Hefesto e a Atenéia o conhecimento das artes com o fogo, pois sem o fogo o conhecimento das artes é impossível e inútil, e presenteou com isto o homem.” [PLATÃO s/d, p. 27].

Zeus, encolerizado, mandou que Hefesto acorrentasse Prometeu, auxiliado por Poder e Força, de acordo com o relato de Ésquilo, em *Prometeu acorrentado*. O poeta, através de uma fala de Prometeu, diz que este converteu os homens de crianças a “seres lúcidos, dotados de razão, capazes de pensar” [ÉSQUILO 1993, p. 35]. O relato tem uma simbologia importante, por afirmar a força da capacidade de raciocínio – capacidade esta que pode ser desenvolvida, atualmente, na escola -, capaz de tornar os homens livres, num certo sentido, até mesmo do poder de deuses dominadores.

Como narrado por Hesíodo [1992] e Ésquilo [1993], além de estar acorrentado, Prometeu tinha seu fígado comido todos os dias por uma águia. Por ser imortal, seu corpo se regenerava durante a noite, para ser, novamente, devorado no dia seguinte, num tormento sem fim.

Esta cena, retratada no jogo com bastante



fidelidade, pode ser trabalhada nas aulas de Artes, visto que também esta presente em composições de diversos artistas.

No século XVII, pode-se destacar o barroquista Peter Paul Rubens, um dos mais importantes pintores flamengos, cuja obra Prometeu, em óleo sobre tela, encontra-se em exposição no museu da Philadelphia (EUA). Já no século XVIII, temos as esculturas em terracota (1735) e em mármore (1762) do escultor neoclássico francês Nicolas-Sébastien Adam.

Seguindo para o século XIX, o professor pode apresentar o óleo sobre tela denominado *Alegoria da Polónia derrotada ou polonês Phometheus*, do francês Horace Vernet, uma representação das partilhas da polónia ocorridas no século anterior.

Esta última obra possibilita não apenas uma aproximação com a narrativa e as imagens do jogo God of War, mas também uma interdisciplinaridades com a História e a Geografia, nas quais é possível discutir a questão polonesa, o fracasso do Levante de Novembro, suas insurgências e derrotas, que possuem reflexos até na Primeira Grande Guerra.



Figura 3: Alegoria da Polónia derrotada ou polonês Phometheus, do francês Horace Vernet. Fonte: Warburg – Banco comparativo de imagens UNICAMP, 2019.¹

O poder de regeneração dos órgãos de Prometeu podem ser discutidos, por analogia, como semelhantes a capacidade de reconstituição do Estado Polonês. A ludicidade introduz reflexões sobre estes temas, bastando que o professor utilize da criatividade para mediar o diálogo.

Os jogos de console tem como característica a apresentação de vídeos que introduzem cada episódio e/ou desafio a ser transposto pelo jogador. Uma proposta pedagógica possível é a apresentação destas narrativas em sala, utilizando-se de ferramentas

audiovisuais ou por meio da impressão das imagens e da leitura desses diálogos, para, então, realizar uma atividade comparativa, buscando semelhanças e divergências entre os textos clássicos e a narrativa da série.

Posteriormente, o professor poderia solicitar que os alunos selecionassem um trecho dessa narrativa para, após realizadas as correções observadas na etapa de comparação, produzir um HQ ou, caso haja suporte material e técnico, um curta, em Stop-motion, a partir da utilização de desenhos em lápis de cor ou tinta e a camera dos celulares dos próprios alunos.

Um último episódio da mitologia grega, presente na série God of War, e que será aqui descrito como possível conteúdo a ser trabalhado em âmbito escolar, é o da famosa caixa de pandora. Tal episódio relaciona-se com o supracitado pois, ainda como vingança por Prometeu ter roubado o fogo dos deuses e tê-lo dado aos homens, Zeus ordenou a Hefesto que criasse – de uma mistura de terra e água, e se assemelhando às deusas imortais – o que seria a primeira das mulheres: Pandora. Outros deuses e deusas, como Atena, Afrodite e Hermes ajudaram a construir as características de Pandora, dando-lhe um dom.

Depois de acabada, Pandora foi enviada a Epimeteu por Hermes, segundo o desejo de Zeus. Prometeu havia advertido Epimeteu a não aceitar qualquer presente que fosse dos deuses do Olimpo; entretanto, ao conhecer Pandora, Epimeteu ignorou o conselho de Prometeu e casou-se com ela. Pandora abriu a caixa (ou jarro), com o qual outrora Epimeteu havia sido presenteado por Zeus, contendo diversos males, que foram, então, liberados para castigar os mortais.

As consequências do ato de Pandora para a humanidade são descritas por Hesíodo, em *Os trabalhos e os dias*:

“[...] Epimeteu não pensou no que Prometeu lhe dissera, jamais do olímpio Zeus aceitar, mas que logo o devolvesse para mal nenhum nascer aos homens mortais. Depois de aceitar, sofrendo o mal, ele compreendeu. Antes vivia sobre a terra a grei dos humanos a recato dos males, dos difíceis trabalhos, das terríveis doenças que ao homem põem fim; mas a mulher, a grande tampa do jarro alçando, dispersou-os e para os homens tramou tristes pesares. Sozinha, ali, a expectação em indestrutível morada abaixo das bordas restou e para fora não voou, pois antes repôs ela a tampa no jarro, por designios de Zeus porta-égide, o agrega-nuvenns. Mas outros mil pesares erram entre os homens; plena de males, a terra, pleno o mar; doenças

¹ Disponível em: <http://warburg.chaa-unicamp.com.br/obras/view/6319>. Acesso em: fev 2019.



aos homens, de dia e de noite, vão e vêm, espontâneas, levando males aos mortais, em silêncio, pois o tramante Zeus a voz lhes tirou. Da inteligência de Zeus não há como escapar!” [HESÍODO 1996, p. 29].

Na série, há variações significativas em relação ao que é descrito sobre a Caixa de Pandora na mitologia grega. Entretanto, isto não impede que a versão do jogo seja confrontada com escritores da Antiguidade, pelo professor, justamente no sentido de esclarecer os alunos sobre o que nos é trazido pelos textos clássicos.

Não se trata de supervalorizar os conhecimentos que os alunos adquirem em jogos de videogame, mas de saber que esta tecnologia assemelha-se aos meios de comunicação (televisão e internet), sendo responsável por transmitir informações que podem conter preciosas relações com os conteúdos escolares e facilitar a aprendizagem destes pelos alunos. Ressaltem-se o empenho e a habilidade do professor neste aproveitamento.

Tendo como referência a concepção pedagógica freireana, é possível afirmar que os conhecimentos presentes em jogos de console podem ser extremamente significativos para muitos dos alunos presentes em uma sala de aula. Isto pode contribuir para que um determinado conteúdo não seja completamente estranho aos alunos, além de, possivelmente, despertar o interesse deles em saber mais sobre o que já conhecem e, ainda, estimular neles o gosto pela pesquisa.

Sobre esta questão, Paulo Freire nos diz que:

“[...] pensar certo coloca ao professor ou, mais amplamente, à escola, o dever de não só respeitar os saberes com que os educandos, sobretudo os das classes populares, chegam a ela, saberes socialmente construídos na prática comunitária – mas também, como há mais de trinta anos venho sugerindo, discutir com os alunos a razão de ser de alguns desses saberes em relação com o ensino dos conteúdos” [FREIRE, 2006, p. 30].

Como tratado anteriormente, Paulo Freire considera que o autoritarismo na prática docente é um aspecto das sociedades fechadas, e que uma abertura para uma sociedade democrática exige relações educativas mais democráticas, nas quais predomina o diálogo. O que se defende aqui é que ao deixar que os alunos mencionem os jogos de videogame que se relacionam com o conteúdo ministrado em aula, o professor fornecerá uma abertura ao diálogo, mostrando valorizar o que ele

já sabe sobre o assunto. Isto pode contribuir para uma maior assimilação, por parte dos alunos, dos conteúdos escolares, que são mais complexos do que os conhecimentos apresentados nos jogos.

No presente trabalho foi dada como exemplo a série God of War, em seus sete primeiros jogos, que retratam a mitologia grega. Entretanto, há diversos jogos de console que podem contribuir para o ensino de conteúdos de diferentes disciplinas. Podemos citar: Dante's Inferno, que é baseado na obra A divina comédia, de Dante Alighieri; jogos de guerra, como Medal of Honor, que traz episódios ocorridos na II Guerra Mundial; e jogos de esportes, como futebol, basquetebol, beisebol, tênis de campo e até mesmo hockey no gelo, que podem apresentar regras e aspectos gerais da dinâmica de esportes que os alunos talvez conheçam pouco, o que contribui para a disciplina de Educação Física.

3. Considerações finais

Após os argumentos aqui apresentados, espera-se que tenham sido elucidadas algumas das possíveis contribuições de jogos de videogame para a educação escolar. Como dito anteriormente, não se trata de o professor ter que pesquisar a fundo quais jogos podem contribuir para o ensino dos conteúdos por ele ministrados. Não foi proposto também que os alunos joguem videogame na escola, mas que se oportunize o debate.

A questão é a de que os professores podem valorizar os conhecimentos que os alunos adquirem em tais jogos, permitindo um espaço em sala de aula para a discussão deles, desde que relevante para o ensino, quando um aluno mencionar que aprendeu algo relacionado com o conteúdo através de um jogo.

O professor pode, então, fazer um levantamento do que os alunos já conhecem para, a partir daí, buscar sistematizar e aprofundar os seus conhecimentos. Evidentemente, isto será facilitado se o professor souber da existência de algum jogo relacionado com a sua disciplina.

Mesmo sem supervalorizar o potencial educativo dos jogos de videogame, é possível reconhecer que muitos deles podem contribuir, de alguma forma, para a difícil tarefa do professor, que pode ver neles, às vezes um inimigo, mas, em certos casos, um forte aliado.



Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer aos organizadores do Simpósio de Jogos Eletrônicos, Educação e Cultura por viabilizar este espaço de discussão e aproximar pessoas que buscam a transformação das estratégias educacionais em práticas significativas.

Referências

ALENCAR, Josivane José; SILVA, Josélia Saraiva. **Recursos didáticos não convencionais e seu papel na organização do ensino de geografia escolar.** Geosaberes, Fortaleza, v.9,n.18,p. 1-14, 2018.

ÉSQUILO. **Prometeu acorrentado.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

FREIRE, P. **Educação e mudança.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

FREIRE, P. **Educação como prática da Liberdade.** 20 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se complementam. 31 ed. São Paulo: Cortez, 1995.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** 44 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 34 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

FREIRE, P.; NOGUEIRA, A.; **Que fazer:** teoria e prática em educação popular. 7 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2002.

GOD OF WAR (SÉRIE). Desenvolvido por Santa Monica Studio. Produzido por Sony Interactive Entertainment, 2005.

HESÍODO. **Teogonia:** a origem dos deuses. 2 ed. São Paulo: Iluminuras Projetos e Produções Editoriais, 1992.

HESÍODO. **Os trabalhos e os dias.** 3 ed. São Paulo: Editora Iluminuras, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública** – A pedagogia crítico-social dos conteúdos. São Paulo: Loyola, 2002.

PLATÃO. **Protágoras ou Os Sofistas.** Lisboa: Editorial Inquérito, s/d.