



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS
CURSO DE LETRAS - LÍNGUA PORTUGUESA**

ANNE JEZEBEL BATISTA DE ALENCAR

**A INFLUÊNCIA DOS MITOS NA CONFIGURAÇÃO E NARRATIVA DO JOGO
ELETRÔNICO “DEUS DA GUERRA- 2005”: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO
PARA O ENSINO MÉDIO**

CAJAZEIRAS - PB

2023

ANNE JEZEBEL BATISTA DE ALENCAR

**A INFLUÊNCIA DOS MITOS NA CONFIGURAÇÃO E NARRATIVA DO JOGO
ELETRÔNICO “DEUS DA GUERRA- 2005”: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO
PARA O ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à coordenação do Curso de Letras/Língua Portuguesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras - como requisito de avaliação para obtenção do título de licenciado em Letras.

Orientador: Prof. Esp. Abdoral Inácio da Silva

CAJAZEIRAS - PB

2023

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -(CIP)

A368i Alencar, Anne Jezebel Batista de.
A influência dos mitos na configuração e narrativa do jogo eletrônico
“Deus da Guerra-2005”: uma proposta de aplicação para o ensino médio /
Anne Jezebel Batista de Alencar. – Cajazeiras, 2023.
51f. : il.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Esp. Abdoral Inácio da Silva.
Monografia (Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa) UFCG/CFP,
2023.

1. Gênero textual. 2. Mito grego. 3. Jogo eletrônico. 4. Mito épico. 5.
Jornada do herói. 6. Ensino Médio. I. Silva, Abdoral Inácio da. II. Título.

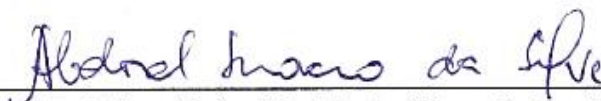
ANNE JEZEBEL BATISTA DE ALENCAR

**A INFLUÊNCIA DOS MITOS NA CONFIGURAÇÃO E NARRATIVA DO
JOGO ELETRÔNICO DEUS DA GUERRA: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO
NO ENSINO MÉDIO**

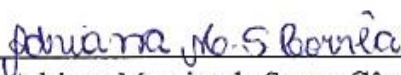
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Unidade Acadêmica de Letras, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras-PB, como requisito de avaliação para obtenção do título de licenciado em Letras.

Aprovado em: 26/06/2023.

Banca Examinadora:



Prof. Esp. Abdoral Inácio da Silva - Orientador
(UAL/CFP/UFCG)



Profa. Ma. Adriana Moreira de Souza Côrrea – Examinadora 1
(UAL/CFP/UFCG)



Profa. Dra. Maria Vanice Lacerda de Melo – Examinadora 2
(UAL/CFP/UFCG)

Dedico aos meus pais e avós que me oferecem tanto amor. Ao meu amado companheiro Leonardo Andrade por todo carinho e apoio.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me concedido saúde, força e disposição para concluir esta etapa final de curso. Sem ele, nada disso seria possível. Também sou grata ao senhor por ter dado saúde aos meus familiares e tranquilizado o meu espírito nos momentos mais difíceis da minha trajetória acadêmica até então.

Aos meus pais Darcy Batista e Filho Alencar, aos meus avós Isac Batista e Ozinha Batista, e aos meus sogros Luzia Carneiro e Otácio Pereira que me deram todo apoio e incentivo durante esta longa jornada, como também, a total condição de poder estar realizando mais este sonho.

Ao meu amado e companheiro Leonardo Andrade por sempre me encorajar a superar os momentos de insegurança, como também, apoiar em projetos e em atividades, ao longo do curso e principalmente por estar sempre ao meu lado nos momentos bons e ruins.

Aos meus irmãos, primos, sobrinho e amigos que de alguma forma também contribuíram para que o sonho da graduação se tornasse realidade. Em especial, meus grandes amigos, Com os quais fui presenteada ao longo de toda a graduação Jussara Santana, Thalys Alves, Gladjane Andrade, Ian Amaro e demais colegas que trilharam comigo todo o percurso durante esta trajetória. Suas discussões, ideias e apoio mútuo foram essenciais para enfrentar os desafios acadêmicos e motivar-me ao longo do processo, tornando-se muito mais que colegas e sim família.

Gostaria de oferecer meu reconhecimento ao meu orientador/professor Abdoral Inácio da Silva, pela sua dedicação, paciência e orientação a suas valiosas sugestões e conhecimentos foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Sua orientação impecável e disponibilidade constante foram verdadeiros pilares para o sucesso desta pesquisa.

Agracio também aos demais professores e corpo docente do curso Letras – Língua Portuguesa UFCG, que respeito e aprecio para minha formação acadêmica, transmitindo conhecimentos relevantes e incentivando meu interesse pela área.

Ao programa Residência Pedagógica coordenado pelo professor José Wanderley Alves de Sousa e a minha preceptora Gabriele da Silva Pereira pela repleta experiência de antecipação da docência, fazendo-me acreditar ainda mais na minha vocação para atuar em sala de aula.

A todas as pessoas e à instituição que contribuíram, com minhas inquietações, decisivamente para a realização e conclusão deste trabalho. Além de expressar minha gratidão e reconhecimento a todas as pessoas que me apoiaram ao longo desta jornada acadêmica. Por

fim, gostaria de apreciar a todos aqueles que, direta ou externamente, desejavam o sucesso deste trabalho. Seu encorajamento, palavras de apoio e incentivo foram cruciais para minha motivação e perseverança.

“[...] o sonho é uma experiência pessoal daquele profundo, escuro fundamento que dá suporte às nossas vidas conscientes, e o mito é o sonho da sociedade”.

(CAMPBELL, 1992, p. 52).

RESUMO

A presente pesquisa dispõe-se a analisar a narrativa e as transformações presentes na série de jogos eletrônicos, para a compreensão da relação entre o jogo “*Deus da Guerra*” com as narrativas da mitologia grega. Para isto, definimos como objetivo geral: analisar a presença das referências míticas presente no jogo eletrônico *Deus da Guerra – 2005* como elemento utilizado para o ensino em leitura e interpretação. E objetivos específicos: identificar os tipos de mitos gregos presentes no jogo eletrônico *Deus da Guerra*; Distinguir as estratégias de inspirações utilizadas pelos criadores da história na construção da narrativa; a destacar práticas que possam ser adotadas a partir do Jogo no ensino em sala de aula. A fundamentação teórica é baseada nas contribuições sobre a origem do mito, a partir das abordagens de Eliade (1999); Antunes (2003) e Huizinga (2014) que trazem considerações sobre a gamificação e a importância do jogo eletrônico. A perspectiva do jogo eletrônico a partir das teorias de Domingos (2008) e outros aportes teóricos que tratam sobre a temática em análise. A metodologia utilizada na pesquisa foi a bibliográfica do tipo qualitativa, baseada em materiais já publicados. Como resultados desta pesquisa, temos a compreensão da forte relação do jogo eletrônico “*God of war-2005*” com as narrativas dos mitos grego, e a elaboração de uma proposta de ensino para o Ensino Médio que contemplou as características do jogo e o ensino do gênero: mitos gregos.

Palavras-chave: Mitos. Jogo eletrônico. Ensino Médio. Gênero Textual.

ABSTRACT

The present research aims to analyze the narrative and transformations present in the series of video games, to understand the relationship between the game "God of War" and Greek mythology narratives. For this purpose, we have defined the general objective as follows: to analyze the presence of mythological references in the electronic game "God of War" - 2005 as an element used for teaching reading and interpretation. The specific objectives are: to identify the types of Greek myths present in the electronic game "God of War"; to distinguish the strategies of inspiration used by the creators of the story in the construction of the narrative; to highlight practices that can be adopted based on the game in classroom teaching. The theoretical framework is based on contributions on the origin of myth, from the perspectives of Eliade (1999), Antunes (2003), and Huizinga (2014), which provide considerations on gamification and the importance of electronic games. The perspective of electronic games is approached through the theories of Domingos (2008) and other theoretical approaches that deal with the subject under analysis. The research methodology used was qualitative bibliographic research, based on already published materials. As results of this research, we have the understanding of the strong relationship between the electronic game "God of War-2005" and the narratives of Greek myths, and the development of a teaching proposal for high school that encompasses the characteristics of the game and the teaching of the genre: Greek myths.

Keywords: Myths. Electronic game. High school. Textual genre.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UAL	Unidade Acadêmica de Letras
UFCG	Universidade Federal de Campina Grande
PSP	Playstation Portátil

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Definição do personagem

28

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 A ORIGEM DOS MITOS GREGO E ÉPICO E A CONSTRUÇÃO NA JORNADA DO HÉROI.....	14
3 DESENVOLVIMENTO DO JOGO “DEUS DA GUERRA I” COM BASE NOS MITOS GREGOS	26
4 A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.....	31
4.1 O JOGO ELETRÔNICO	34
5 A IMPORTÂNCIA DO JOGO ELETRÔNICO EM SALA DE AULA	37
5.1 DESCRIÇÃO DA PROPOSTA DE APLICAÇÃO EM SALA DE AULA	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	44

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa surgiu da possibilidade de apresentar a narrativa e transformações presentes na série de jogos eletrônicos: ‘*Deus da Guerra*’, narrativa esta inspirada e difundida com base na mitologia grega presente na humanidade, especialmente no ocidente. Destacando-se na arte, literatura, religião, política, teatro e entre outras concepções que permeiam a história humana, como também pode ser empregado nas práticas pedagógicas.

Assim, podemos assimilar como a narrativa mítica fortemente presente em nossa sociedade acarreta no processo de inspiração que influi nas representações e nos comportamentos expostos nas mais diversas mídias. Como também, entendemos o processo de adaptação dos mitos para o meio eletrônico dos *games* e todo o seu curso, como elementos direcionado para a educação, despertando o interesse do discente. Desse modo, explicitamos como a mitologia grega é vasta e criativa e pode inspirar na construção ficcional deste jogo digital.

É fundamental ressaltar como o mito dava sentido para a existência do homem no mundo grego, como ele estava presente em toda a esfera da sociedade grega e interferiam diretamente em todas as relações entre os indivíduos e sua relação com as divindades. Desta maneira, a mitologia assume importante posição na contribuição de moldar as inspirações artísticas nas mais diversas áreas do conhecimento. Assim, este trabalho está voltado, principalmente, para a aplicação no ensino e é direcionada a seguinte questão norteadora: Como contextualizar os aspectos míticos como instrumento de inspiração para construção do jogo eletrônico *Deus da guerra - 2005*? E como trabalhá-lo no ensino médio.

Os mitos gregos oferecem uma boa oportunidade de instruir através de narrativas repletas de simbolismo, que cumprem o papel de relacionar elementos sobrenaturais com a vida cotidiana dos seres humanos dando condições e lições sobre como devem viver. Desse modo, ascendência da mitológica continua presente na sociedade contemporânea.

Em virtude destas narrativas míticas gregas que são adaptadas em série, provocarem o fascínio dos criadores da franquia de jogos de videogame chamada de *God of War*¹, no gênero ação-aventura em terceira pessoa, criada pela empresa *Sony Computer Entertainment*², que

¹ Deus da guerra

² A *Sony Computer Entertainment America Inc.* (SCEA) é responsável por manter o crescimento do PlayStation® nos Estados Unidos, Canadá e América Latina. Os escritórios principais estão localizados em Foster City, Califórnia. A SCEA é a sede central para todas as operações da América do Norte, Centro e Sul; e é uma subsidiária de propriedade total da *Sony Computer Entertainment Inc.* (SCE), que depende diretamente da SCE no Japão. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/corporativo/sobre-a-scea/>. Acesso em: 02 maio. 2023.

envolvem jogos para as plataformas *PlayStation 2*, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *PlayStation Portable* (PSP), *PlayStation Vita*, e também para telefone celular.

É justamente por se basear no universo fantástico dos mitos gregos que a série de jogos apresenta ao jogador conhecimentos sobre este período grego, recriando as sagas e contos desta época para dentro dos jogos, em que faz o jogador mergulhar nesta tragédia grega do anti-herói espartano em busca de vingança.

Vale ressaltar que esta pesquisa manifestou-se inicialmente pelo interesse e entretenimento que os jogos eletrônicos trazem em suas próprias particularidades ao encontrarmos elementos no que se diz a respeito à liberdade de escolher o que jogar e qual estilo de jogo se quer; o jogo em si nos dá a possibilidade de fuga da realidade, mesmo que por algumas horas delimitadas pelo próprio jogador.

Pessoalmente o meu envolvimento e interesse com jogo começou aos meus 14 anos entre jogar sorrateiramente no vídeo game do meu irmão mais novo e ajudá-lo a resolver os *puzzles*³ apresentados no jogo que me mostrou o universo fantástico grego com seus Deuses, lendas e heróis, o que acreditei como verdade absoluta até meados da vida adulta; entretanto somente durante o curso de Letras, descobri, principalmente, nas aulas de Literatura Clássica quais eram os verdadeiros aspectos da mitologia grega e como este universo fantástico guiou na construção e narrativa do jogo.

Considerando que, o jogo faz a ligação entre o momento em que é jogado e o passado através do enredo e da continuidade de um ambiente virtual que permite diversas abordagens lúdicas que prendem o jogador em seu espaço. Além de buscar investigar como a cultura mítica grega reproduziu e tornou-se inspiração para a construção do jogo “*Deus da guerra - 2005*”.

Desta forma, entendemos que esta pesquisa é de extrema importância no meio acadêmico no que diz respeito aos estudos acadêmicos voltados para interdisciplinaridade, de modo que, a série apresenta ao jogador os conhecimentos sobre o período da Antiguidade Grega em seus diversos aspectos culturais e literários nos termos de Linguagem, Código e Tecnologia, conhecimentos estes presentes nos jogos e que podem ser aprofundados pela leitura de clássicos gregos, como por exemplo, textos de poetas como Hesíodo, Ésquilo e Homero.

Ademais podemos formar um pensamento crítico-histórico sobre os enredos a respeito da concepção de mundo, na qual podemos sair da esfera apenas da teorização para esfera da

³ Quebra-cabeça.

prática. além disso podemos desenvolver habilidades como o raciocínio lógico, aplicando também aos conteúdos escolares, especialmente, no ensino médio.

A presente pesquisa tem como objetivo geral analisar a presença das referências míticas presente no jogo eletrônico *Deus da Guerra – 2005* como elemento utilizado para o ensino. E como objetivos específicos: identificar os tipos de mitos gregos presente no jogo eletrônico *Deus da Guerra 2005*; Distinguir as estratégias de inspirações utilizadas pelos os criadores da história na construção da narrativa; Destacar práticas que possam ser adotadas a partir do Jogo no ensino em sala de aula.

A realização desta pesquisa está concentrada na análise descritiva, de maneira que a mitologia grega, formada pelas mais diversas histórias representadas por deuses, heróis e criaturas monstruosas, pode ser relacionada com um jogo eletrônico atual, fundamentada nos aportes teóricos de Hesíodo (2013); Vernant (2010); Homero (1981) e investiga a concepção da origem do mito grego, de acordo com os objetivos traçados para a pesquisa.

Em virtude desta análise, a abordagem desta pesquisa é qualitativa na qual buscamos compreender qual a influência dos mitos, para explicar os conflitos que existem na realidade e como este tipo de conhecimento não poderia ser ignorado, mesmo que não seja baseado no rigor científico, por mais misterioso e fantasioso que pareça, eles formam a base dos desenvolvimentos posteriores da pesquisa.

A pesquisa bibliográfica fundamenta-se em livros, *sites da internet* como *Google Acadêmico* de artigos e demais trabalhos que versam sobre o tema. Assim, delimitamos o foco da influência dos mitos gregos na inspiração dos jogos eletrônicos. É importante ressaltar que faltam bibliografias consistentes neste tema, pois, entendemos que o assunto tratado ainda seja novidade no meio acadêmico.

As referências consultadas embasaram o referencial teórico sobre como funciona este meio eletrônico dos jogos, quais aspectos são importantes na construção de um saber profissional, além de leituras e conceituação dos mitos e de sua participação na criação e representações que estão presentes naquele período, entretanto continuam presentes no jogo.

Na seção inicial deste trabalho apresentamos a justificativa, os objetivos e a metodologia e o referencial teórico ou discurso, onde se estabelece o contexto, se captura a atenção do público e se apresenta como principais ideias ou argumentos que serão apresentados.

Na segunda seção, tratamos sobre a origem dos mitos e suas contribuições na cultura do ocidente, no que diz a respeito às representações míticas gregas. Assim percebemos como

a história da Grécia emerge como o princípio da valorização e surgimentos das divindades, assim como a condição do homem no mundo.

Nesse sentido, os gregos abordaram a complicação da individualidade do homem não só do pensamento, mas também a problemática que envolvia todas as outras esferas da vida: linguagem, as relações sociais para com os deuses e entre outras formas de arte e análise em sua reflexão em si. Bem como, o relato sobre os heróis gregos que são uma parte importante da mitologia e cultura grega antiga, e ainda são estudados e reverenciados hoje como símbolos de virtude e coragem, por enfrentarem grandes desafios e obstáculos em suas jornadas, muitas vezes tendo que lutar contra monstros, deuses e outras criaturas sobrenaturais.

Já na seção três, realizamos a análise do jogo com o apoio da teoria especificada, apontando a presença dos elementos épicos na estrutura narrativa do videogame em questão, bem como diversos aspectos do gênero literário trágico. Esses elementos são: à semelhança do protagonista com o herói trágico, a ironia do destino, a falha trágica e a libertação. Além disso, observamos as relações narrativas do jogo com a originalidade da mitologia grega para a construção do *game designer*, para integrar-se de forma coerente à estrutura do jogo e facilitar o engajamento do jogador em uma obra que se destaca por sua reconhecida qualidade.

Na sessão quatro apresentamos aportes retóricos de Antunes (2003) e Huizinga (2014) quem comprovam que a gamificação pode ser recompensadora para a sala de aula de várias maneiras. Pois promove o engajamento dos alunos, torna o aprendizado mais divertido e envolvente, incentivando os alunos a participarem ativamente das atividades. Ao introduzir elementos de jogo, como recompensas, desafios e competição saudável, os alunos se sentem mais motivados a se envolverem no processo de aprendizagem.

Na sessão cinco, apresentamos uma proposta de como utilização de um jogo eletrônico em sala de aula, enfatizando que não impomos aos professores entender jogo de maneira aprofundado ou aos alunos que devam jogar o jogo na escola. Entretanto defendemos a possibilidade de se reconhecer que estes jogos representam mais uma mídia digital que pode ser aplicada no ensino, além de outras mídias, como televisão e Internet, e através delas os alunos teriam acesso a outros conhecimentos que podem ser utilizados de maneira interdisciplinar.

Por fim, as considerações finais em que apresentamos os resultados proposta sobre como o jogo pode ser utilizado na efetivação de um ensino interdisciplinar no Ensino Médio e assim possamos aproveitar o jogo para aquisição de novos conhecimentos, visando explorar o

jogo como mecanismo para o processo de ensino e aprendizagem sobre a relação entre a mitologia grega e os jogos eletrônicos.

2. A ORIGEM DOS MITOS GREGO E ÉPICO E A CONSTRUÇÃO NA JORNADA DO HÉROI

Nesta seção, tratamos sobre a origem dos mitos na Grécia antiga na perspectiva de Eliade (1999), tendo em vista que para o autor o mito conta uma história sagrada que relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do ‘princípio. Neste sentido, refere-se ao caráter sagrado e atemporal dos mitos. Os mitos gregos, assim como muitos outros mitos em diferentes culturas, são considerados sagrados porque contêm uma verdade vívida e espiritual que transcende a compreensão literal dos eventos narrados, haja vista relatam acontecimentos que ocorreram em um tempo primordial e fabuloso, antes da história registrada e do tempo histórico.

Desse modo, os mitos gregos oferecem uma explicação para a origem do mundo, da vida, dos deuses e da humanidade, e também exploram temas diversos como a luta entre o bem e o mal, a busca pelo conhecimento, a vida após a morte e a relação entre os mortais e os imortais. Em síntese, ajudam a dar sentido e significado à existência humana e são uma fonte de inspiração para a arte, a filosofia e a transcendência.

E de acordo com esses estudos que fundamentam as contribuições teóricas sobre a origem do mito analisadas por Marilena Chauí em seu livro *Boas vindas a Filosofia*; Há inúmeras definições para o significado de mito, entretanto convergem para um único conceito. Dentre as várias definições, Chauí (2013, p. 23), define que “a palavra mito vem do grego *Mythos*, e deriva de dois verbos: do verbo *Mytheio* (contar, narrar, falar alguma coisa para outros) e do verbo *Mytheo* (conversar, contar, anunciar, nomear, designar)”.

O mito aflora da necessidade de elucidação de tudo aquilo que desconhecemos tal qual a origem dos humanos, da natureza, de suas utilidades, o seu fim, a supremacia do divino sobre o homem e a natureza. O modo como podemos reconhecer o mito está na maneira que nos é difundido através da narrativa ao longo do tempo, construída pelo narrador que passa para o espectador confiança e convicção, além de domínio do uso das palavras de modo que transpareça a adequação do mito nas respostas e explicações para as incertezas e dúvidas da condição humana.

Outro importante autor que vem para agregar à teoria é Jean Pierre Vernant com seu livro *O universo, os deuses, os homens*, em que explica como a narrativa mítica não está fixa apenas em um texto poético, com múltiplos significados, mas na sua versatilidade. Neste sentido, Vernant (2010, p. 13) comenta: “[...] não está fixado numa forma definitiva. Sempre se comporta variante, versões múltiplas que o narrador tem à sua disposição, e que escolhe em

função das circunstâncias, de seu público ou de suas preferências, podendo cortar, acrescentar e modificar o que lhe parece conveniente”.

Neste trecho, podemos perceber como a contribuição do narrador mítico na configuração e valorização do mito, pode fazer transcender além de seu tempo. Pela mesma razão que Vernant (2010) acredita em três condições de existência e sobrevivência do mito: a memória, oralidade e a tradição. Essas condições desempenham um papel que faz o mito se perpetuar até os dias de hoje.

No que diz respeito às representações míticas gregas, podemos perceber como a história da Grécia emerge como o princípio da valorização e surgimentos das divindades, assim como a condição do homem no mundo. Nesse sentido, os gregos abordaram a complicação da individualidade do homem não só do pensamento, mas também a problemática que envolvia todas as outras esferas da vida: linguagem, as relações sociais e para com os deuses e entre outras formas de arte.

Em seguida, temos Assela Alamillo no seu livro *A Mitologia na Vida cotidiana*, no qual a autora expõe como o misticismo contribui na significação dos fatos sociais, políticos e econômicos, e como revigoravam os vínculos entre os deuses e os gregos, onde prestavam devoção a diversas divindades, mantinham seus comportamentos austero e obediente para mostrar-lhes o quanto os respeitavam e eram fiéis, dado que os gregos temiam muitos castigos que poderiam sofrer, caso não cumprissem a vontade dos deuses.

Nessa perspectiva, segundo Alamillo (2017, p. 41):

Os gregos exprimiam o sentimento de orgulho para com sua cidade Atenas, tornando clara a importância do mito na Grécia, porém, não se tem registro de outra sociedade antiga com este grau de influência. O mito inspirou a poesia, comédia, tragédia e esteve presente no cotidiano grego, sendo utilizado para dar explicação e direcionamento das vidas dos cidadãos gregos bem como a manifestação dentro do conjunto dos trabalhos literários.

Nesse contexto, podemos entender todos estes significados e concluir que o mito representava a base do pensamento grego, como também ocidental e eram a chave para a compreensão das funções sociais, políticas e religiosas do mundo, elementos fundamentais daquela civilização.

As crenças míticas gregas continuam a ser usadas como referência para a compreensão de conceitos, ideias, filosofias e métodos psicológicos, constituindo-se como uma forma de compreender questões fundamentais sobre o mundo e a humanidade, como a existência e o sentido da vida.

Conhecendo a originalidade dos principais mitos, é possível perceber as alusões feitas por outros autores em diversas obras que se multiplicam pelo mundo na forma de: música, arte, literatura, quadrinhos, filmes, além da temática tratada nesta pesquisa, a saber, o jogo eletrônico da Playstation Sony da produtora Studio Santa Monica: “*God Of War*”.

A referida série *God of War* começou como um simples jogo autônomo de um espartano furioso em guerra com toda a mitologia grega. Desde então, a série evoluiu para uma tragédia grega moderna cheia de ação e aventura. Cabe destacar que o início da trama do jogo, Kratos o personagem principal da franquia, travou uma batalha perdida com uma tribo bárbara e fez um acordo com Ares, o deus da guerra. Para derrotar seus inimigos, Kratos deu sua vida e se tornou um servo eterno. Ares concorda, mas decide usar sua sabedoria infinita (ou a falta dela) para enganar Kratos e fazê-lo matar sua esposa e filha para que não haja nada que o distraia, a assim servir somente ao deus da guerra. O plano não foi executado e isso desencadeou a busca furiosa de Kratos por vingança no panteão⁴ grego.

No entanto, a série de videogames se refere mais ao personagem Kratos do que a Ares o verdadeiro deus da guerra. Além de que o nome Kratos do game e dos mitos gregos têm histórias complementemente diferentes. O Kratos real não se parece muito com o da série de jogos, além de estarem ligados ao Titan Prometheus. O mítico Kratos é responsável por ajudar a prender Prometheus, e em *God of War 2*, no jogo Kratos é quem liberta o herói. Na versão de videogame, Kratos é o filho de Zeus, representando força e poder, enquanto o Kratos das histórias míticas originais é o servo do deus Olimpo.

Nesse sentido, *God of War* é uma releitura de um mito grego que se liga ao divino e aos deuses na sua representação de poder máximo, tanto na narração como na inspiração de histórias gregas antigas gerando essa criação contemporânea deste personagem já existente, relacionando-o ao mito de Prometheus. Assim entendemos que os estudos dos mitos estimulam profundamente o ser humano, consolidando ainda mais a posição de relevância que os gregos e suas mitologias ocupam na cultura ocidental.

Nessa perspectiva, os mitos explicam não só mundo como também os fenômenos naturais, como a criação do universo, o surgimento do sol e da lua, as estações do ano, a origem de elementos da natureza, como as montanhas, os rios e as florestas. Por isso, também eram utilizados para ensinar valores e virtudes aos jovens, como a coragem, a sabedoria, a honestidade, a lealdade, entre outros, além de justificar as crenças religiosas dos antigos

⁴ Conjunto de deuses de um povo, de uma religião politeísta.

gregos, explicando a origem dos deuses e dos rituais religiosos, esclarecendo o porquê de os deuses serem importantes para a vida humana terrena e após a morte.

Assim, refletir sobre a condição humana e suas questões existenciais, como a vida e a morte, o amor e a guerra, a justiça e a vingança era importante para os gregos. Essas narrativas ajudavam os antigos a entender o mundo e a si mesmos ao encontrar significado e propósito na vida. Este era o papel essencial do mito, ser a base de toda a sociedade tradicional grega, sendo a força viva concreta e ativa, presente e corporificada nos indivíduos e nas suas inúmeras expressões.

A partir da visão dos gregos, *mythos* tem como significância narrar, contar, anunciar, pois esse é o significado do verbo *mytheo* conversar, nomear designar. E de acordo com Chauí (2013) o mito pode ser entendido como uma narrativa ou discurso que apresenta, de forma confiável e verdadeira, uma realidade vivida e oferece respostas profundas para experiências humanas que não têm explicação a partir dos elementos da natureza, havendo assim a necessidade de narrativas que expliquem e/ou justifiquem esses eventos.

Nessa perspectiva, para Eliade (1972), a tarefa do mito é elucidar o mundo e a existência humana. Ao elaborar histórias sobre como os eventos foram criados, o mundo se torna compreensível, por isso:

A palavra ‘mito’ origina-se, como praticamente todas as palavras, em uma metáfora. Nossas palavras começam, em algum lugar lá atrás, como percepções fundamentais, como estupefações nascidas da experiência, e depois se tornam imagens encarnadas na linguagem. Assim de forma bem interessante, a etimologia de mito vem da metáfora ‘olhar de soslaio’. Olhar de soslaio sugere que a pessoa vê o objeto apenas de maneira vaga, parcial, estreita, oblíqua, mas também insinua que algo permanece despercebido. (HOLLIS, 2005, p.9).

Assim, é possível fornecer explicações sobre a origem do mundo por meio de narrativas que contam a história de sua criação, retratando o surgimento do universo a partir do nada, por exemplo. Ainda, podemos acrescentar que cumpre um papel fundamental na organização social ao longo da história, pois o mito ajuda a manter os laços comunitários ao remeter todos os membros de uma sociedade a uma origem em comum.

O mito é uma narrativa que primeiro surge na oralidade e depois de muito tempo é escrita, além disso geralmente considerada sagrada e remonta a um tempo primordial. Assim, essas narrativas que são primeiramente orais passam posteriormente para a escrita através dos poetas e na Grécia, eram inspirados pelas musas, por isso pode haver mais de uma versão sobre um mesmo mito. Nesse contexto, um narrador é necessário para contar essas histórias e

pelo menos um ouvinte é necessário para acreditar nelas. Por isso, Vernant (2010, p. 54), afirma que “o mito é sim uma narrativa que passa de geração para geração, contando suas histórias pela oralidade”.

Durante muitos séculos, os mitos foram uma parte essencial da sociedade e os povos gregos utilizaram-nos para preservar sua história e cultura. Os mitos possibilitavam a compreensão da realidade na qual estavam imersos, permitindo-lhes compreender o mundo ao seu redor através da lente da imaginação. Os gregos criavam histórias que eram transmitidas oralmente, transmitindo conceitos e valores fundamentados na afetividade e na emoção coletiva. Assim, os mitos eram considerados instituições importantes que ajudavam a moldar a identidade cultural e o senso de pertencimento dos povos gregos a um mesmo grupo.

Dentro desse contexto, podemos entender todos esses significados ancorados na visão de Grimal (2011, p. 36), quando afirma que: “o mito não reconhece fronteiras, unindo forças tanto físicas quanto forças que possam acomodar a emoção e a afetividade”. Em síntese, o autor sugere que o mito é algo universal e transcende fronteiras geográficas e culturais, unindo diferentes pessoas através de forças tanto físicas quanto emocionais. Além de, compartilharmos histórias mitológicas e explorarmos seu significado, podemos estabelecer uma conexão humana mais profunda e encontrar um senso de comunidade global baseado em nossas experiências compartilhadas dos antepassados e assim buscar compreender os mistérios da existência humana.

Nesse viés, é perceptível que, ao longo do tempo, o significado do termo "mito" foi gradativamente modificando-se, haja vista que antes, era considerada uma verdade inquestionável entre os povos antigos, porém, com o desenvolvimento do pensamento científico, ou seja, a partir, especialmente, do Iluminismo que o pensamento mítico foi aos poucos sendo substituído pelo pensamento racional e passou a ser interpretada como uma ficção, invenção ou até mesmo mentira pelas culturas modernas.

Como afirmam Tommasi e Soares (2015, p. 31): “Os mitos expressam conteúdos psíquicos que, embora não compreendidos pela mente racional, não deixam de exercer seu poder, de forma inconsciente. Por isso, as narrativas míticas ainda exercem tanto fascínio”. Ou seja, os mitos expressam conteúdos psíquicos profundos que não são facilmente acessíveis à mente racional, mas ainda mantêm um poder duradouro sobre nós. Eles capturam a complexidade da experiência humana, falam ao nosso inconsciente e nos conectam com aspectos mais profundos de nós mesmos, por isso continuam a exercer o fascínio, tendo em vista que abordam questões fundamentais e disciplinares que transcendem as limitações da compreensão racional do ser humano.

Ainda mais, é preciso deixar claro as diferenças que existem entre mito e mitologia. Nesse sentido, Clément afirma que: “O primeiro é principalmente falado e tem funções religiosas; a segunda depende de uma narrativa escrita dos mitos, e da sua introdução no universo literário” (CLÉMENT, 1999, p. 257). O autor refere-se às duas principais formas de transmissão de mitos e tradições em diferentes culturas. O mito era difundido pela transmissão oral, que é principalmente falada e tem funções religiosas, isso porque as tradições eram transmitidas de geração em geração por meio de histórias contadas por anciãos, sacerdotes ou outros membros da comunidade, por esta razão os mitos muitas vezes apresentam mais de uma versão, como mencionado anteriormente.

A segunda forma é a escrita transmitida, que depende de uma narrativa escrita dos mitos e tradições e sua introdução e passam para o universo literário. Nessa forma, os mitos e tradições são registrados em textos escritos que são preservados ao longo do tempo e podem ser lidos e estudados por gerações futuras sem alterações.

Entretanto, em muitas sociedades ágrafas a transmissão oral é a única forma que os mitos sejam transmitidos e por isso, nesse contexto, as tradições, às vezes são adaptadas e modificadas para atender às necessidades e contextos específicos de cada geração, mas também pode levar a erros de transmissão e perda de informações importantes. Já na escrita, essa transmissão pode ser mais precisa e duradoura, mas também pode levar a certa rigidez e falta de adaptação aos novos contextos culturais.

Por outro lado, o mito segundo Clément (1999, p. 258), representa uma: “Narrativa extraordinária relatando aventuras de deuses, semideuses ou heróis, passadas fora do tempo da história, sobre a qual, no entanto, eles influem (ex. os mitos da formação do mundo ou do destino da alma depois da morte)”. Do mesmo modo, entendemos que enquanto o mito é uma história específica, a mitologia é um sistema mais amplo que inclui vários mitos interconectados a outros elementos culturais.

É importante diferenciar esses conceitos para que possamos compreender a importância que a mitologia tem na formação das culturas e sociedades ao longo da história, assim como entender o papel que os mitos desempenham na construção da identidade e da cosmovisão de um determinado povo.

Diante de todo esse contexto dos relatos mencionados sobre os mitos gregos no qual surge à figura do herói mítico e épico, visto que apesar de existir diversas histórias em diferentes tempos e em diferentes culturas e cenários distintos ainda possível identificar algumas semelhanças de estrutura e padrão. Corroborando com essa perspectiva, Campbell

(2002) demonstra que cada herói adquire a face de sua cultura específica, mas sua jornada é sempre a mesma, vivendo sempre o mesmo mito.

Dessa forma, o herói, especialmente épico, apresenta algumas características comuns em sua trajetória, saber: o nascimento vem da união entre um deus ou deusa com um humano simbolizando o encontro e harmonia entre forças terrestres e celestes, por essa razão o torna imortal, além disso, carrega consigo um poder sobre-humano. No entanto, a conquista da imortalidade pode ocorrer também por meio do merecimento, através de grandes ações, por exemplo, superar grandes obstáculos que o torna o modelo a ser seguido, especialmente, depois de sua morte.

O arquétipo do herói épico é caracterizado por agir em defesa da verdade e da justiça, protegendo aqueles que não podem se defender por si só, possui a coragem de lutar por uma causa justa, chegando mesmo a se sacrificar para alcançar seus objetivos. No entanto, assim como qualquer outro arquétipo⁵, o herói pode se manifestar de maneiras antagônicas, especialmente por causa de sua ascendência humana divina caracterizando-o em polaridades opostas. Ressaltamos como características positivas, a força, a coragem e a independência utilizadas com o propósito de solucionar problemas em benefício de toda a humanidade. Por outro lado, como qualquer personagem literário, eles também têm suas falhas inerentes à condição humana, como: desejo de vingança, orgulho, entre outras imperfeições humanas.

Nesse sentido, Von Franz (1981) afirma que o herói é uma figura arquetípica que representa um modelo de funcionamento do ego de acordo com o Self,⁶ servindo como instrumento para o Self recuperar o equilíbrio psíquico.

Ainda acrescentando a ideia Gustav (1986, p. 259) identifica o herói com o poder do espírito, “sob a forma humana visível, não se procura o homem, mas o super-homem, o herói ou o deus, justamente o ser semelhante ao homem, que exprime aquelas ideias, formas e forças que comovem e moldam a alma humana”. Ou seja, refere ao fato de que, em muitas culturas e tradições, a figura do herói ou do deus é frequentemente retratada como um ser super-humano que transcende as limitações e fraquezas dos seres humanos comuns. Esses seres são frequentemente vistos como modelos a serem seguidos ou como portadores de valores, ideias e forças que inspiram e moldam a natureza humana.

⁵ É um conceito da psicologia utilizado para representar padrões de comportamento associados a um personagem ou papel social.

⁶ Inclui um corpo físico, processos de pensamento e uma experiência consciente de que alguém é único e se diferencia dos outros, o que envolve a representação mental de experiências pessoais (Gazzaniga; Heatherton, 2003).

Nessa perspectiva, Gustav (1986) sugere que a figura do herói e dos deuses é importante nas culturas e tradições porque representam uma busca por algo maior e mais significativo do que somente a vida cotidiana, algo que inspira e molda a alma humana e que está além das limitações da existência terrena.

Sucessivamente, existem atributos inerentes ao conceito de herói que permanecem constantes - suas características distintas e excepcionais, que o destacam das outras figuras que convivem com ele no mesmo contexto social. Assim, ele se define pela convergência de certas qualidades e pelo caráter exemplar e inédito, por isso ele é capaz de assumir ações que refletem tanto o mundo divino quanto humano. Nesse sentido:

O herói age em defesa da verdade e da justiça, protege aqueles que não podem se defender sozinhos. Tem coragem de lutar por uma causa justa, a ponto de sacrificar a própria vida. Como qualquer arquétipo pode se manifestar de maneiras antagônicas, em polaridades opostas. O herói tem como características positivas a força, a coragem e a independência, por exemplo, o cientista que busca conhecer as leis do universo, curar doenças e resolver problemas em benefício de toda a humanidade. No seu aspecto negativo, o arquétipo do herói guerreiro manifesta-se em situações de violência, hostilidade e agressividade. (TOMMASI, 2021, p. 14).

Nisto, percebemos uma boa oportunidade de entender como os heróis dos mitos gregos são figuras lendárias que inspiraram inúmeras histórias em obras literárias ao longo dos séculos. Esses personagens mitológicos são lembrados até hoje por suas jornadas épicas e seus feitos extraordinários e por isso continuam a nos fascinar e nos inspirar.

Para contextualização da temática, destacamos a obra de Hesíodo *Teogonia*, escrita por volta do século VIII a.C., que tem como narrativa principal os eventos da origem do universo, especialmente a criação e organização do panteão dos deuses. O poeta apresenta uma cronologia em que conecta os momentos principais da criação dos deuses, formando uma narrativa genealógica detalhada sobre os numerosos deuses e a estrutura do universo, como está evidenciado nesse trecho:

Bem no início, Abismo nasceu; depois,
Terra largo-peito, de todos assento sempre estável,
dos imortais que possuem o pico do Olimpo nevado,
o Tártaro brumoso no recesso da terra largas-rotas
e Eros, que é mais belo entre os deuses Imortais, o solta
membros, e de todos os deuses e todos os homens
subjuga, no peito, espírito e decisão refletida.⁷

⁷ Hesíodo (2013, p. 116-122).

Temos a narração de como ocorreu a origem dos quatro primeiros seres sobrenaturais: Abismo, Tártaro, Terra e Eros, que os deuses primordiais. A partir desses deuses, surgem:

De Abismo nasceram Escuridão e a Negra Noite;
de Noite, então, Eter e Dia nasceram,
que gerou, grávida, após com Escuridão Unir-se em amor.
Terra primeiro gerou, igual a ela,
o estrelado Céu, a fim de encobri-la por inteiro
para ser, dos deuses venturosos, assento sempre estável.
Gerou as enormes Montanhas, refúgios graciosos de deusas,
as Ninfas, que habitam montanhas matosas.
Pariu também o ruidoso pélogo, furioso das ondas,
Mar, sem amor desejante; e então
deitou-se com Céu e pariu Oceano funda corrente,
Coio, Creio, Hipérion, Jápeto,
Teia, Reia, Norma, Memória,
Febe coroa-dourada e a atraente Tetís.
Depois deles, o mais novo nasceu, Crono curva-astúcia,
o mais fero dos filhos. E odiou o viçoso pai.⁸

Como percebemos nessa descrição, as origens e relações de parentesco entre os deuses é uma parte significativa da narrativa, além disso, o poeta apresenta as complexas linhagens dos deuses e suas posições no universo. Acrescenta-se ainda, outra característica importante, evidenciada nos trechos mencionados, é a conexão entre os deuses e a origem sobrenatural de diversos elementos e fenômenos naturais, como a Noite, o Dia, as Montanhas, o Céu e a Memória, todos eles reconhecidos como lugares distintos e importantes na narrativa. Contribuindo com a narrativa de Hesíodo, destacamos a visão de Souza, quando afirma que:

Tendo feito esse exercício, Hesíodo constrói uma trama incrivelmente interligada, em que os eventos – sobretudo o nascimento dos deuses – acabam por representar como o mundo grego – geograficamente dizendo – se organizou. Trata-se, portanto, de um poema cuja memória a ser resguardada não é menos do que um modelo explicativo para a origem do homem e de sua sociedade, contrapondo, o seu estado mortal diante da imortalidade dos deuses. Como forma de legitimar a apreensão de tamanho conhecimento, Hesíodo constrói um relato de experiência entre ele e as Musas, relegando as deusas o papel de tutoras de sua prática poética e de responsáveis pela sua capacidade de perceber os eventos do mundo de modo atemporal (SOUZA, 2018, p. 21).

Nessa perspectiva a obra de Hesíodo segundo o autor é fundamental porque além de narrar a origem dos deuses apresenta também uma explicação para os eventos individuais e

⁸ Hesíodo (2013, p. 123-138).

sociais da sociedade grega. Em suas descrições sobre os deuses e sobre a mitologia grega Hesíodo torna-se uma das principais fontes de inspiração para os escritores e artistas posteriores, e suas ideias sobre justiça, trabalho e moralidade continuam a influenciar o pensamento ocidental até os dias atuais.

Do mesmo modo, Homero, poeta grego, que viveu também por volta do século VIII a.C. destaca-se por ser o autor das duas principais epopeias gregas: *Iliada* e *Odisseia* que foram primeiramente transmitidas oralmente por séculos antes de serem registradas através da escrita, são obras que continuam sendo referências para a literatura na atualidade. Nelas percebemos a habilidade de Homero em contar histórias, sua rica imaginação e sua compreensão da natureza humana o tornam uma figura importante e influente na literatura ocidental, visto que essas obras narram os grandes de heróis épicos como Aquiles, Odisseu, Agamenon, Heitor e outros.

Aristóteles enfatiza a importância de Homero para literatura como modelo de composição do texto épico, reforçando as virtudes do poeta, visto que:

Homero é digno de ser elogiado por muitos motivos, sobretudo por ser o único dos poetas que não ignora o que deve fazer. De fato, o poeta deve falar o mínimo possível em sua própria pessoa, pois não é em função disso que se realiza a mimese. Com efeito, os outros poetas intervêm em pessoa em toda a intriga e assim fazendo mimetizam poucas coisas e poucas vezes, enquanto Homero, após um breve preâmbulo, logo introduz um homem, uma mulher ou qualquer outra personagem, nenhuma sem caracterização, ao contrário, sempre caracterizada (ARISTOTELES, 2015, p. 193).

Concordando com Aristóteles, Homero é de fato o modelo de poeta clássico visto que, os seus dois poemas (*Iliada* e *Odisseia*) são obras que são modelos a serem seguidos. A característica principal dessas obras é tratar sobre os heróis épicos, cujas ações são narradas de forma concisa e tem como característica principal; iniciadas *in media res*⁹ e é exatamente este modelo que serve de paradigma para os poetas posteriores. Por exemplo, na *Odisseia* logo no início, é anunciado que a história que narrará "o retorno do sofredor Ulisses. Que ele regresse numa jangada bem atada aguentando sofrimentos" (Homero *Canto V*, 3-33), que terá que enfrentar diversos desafios durante sua jornada de volta para casa, inclusive atravessando o mar e durante esse retorno é o único sobrevivente. Essas primeiras linhas deixam pouco espaço para a dúvida e já estabelecem o tom épico e desafiador que irá permear toda a narrativa.

⁹ É uma técnica literária em que a narrativa começa no meio da história, em vez de no início.

A obra é composta por 24 cantos e apresenta um rico conjunto de personagens, aventuras e desafios enfrentados por Odisseu em sua jornada de volta para casa, incluindo a passagem pelo país dos ciclopes, a visita ao submundo dos mortos, o encontro com a feiticeira Circe, a tentação das sereias, a passagem pelo Estreito de Messina, entre outros episódios marcantes.

Ao longo da história, observamos diversos aspectos relacionados à mitologia grega e trazem reflexões sobre a condição humana, a honra, a lealdade e a vingança. Odisseu passa por situações de sofrimento, dor e, além disso enfrenta obstáculos que o levam a agir com paciência e assim se tornar um ser humano melhor, visto que a maneira de aprender a ser paciente é enfrentando os obstáculos e, conseqüentemente, superando-os. Na língua grega, paciência (*pathos*) significa justamente a capacidade de suportar e superar as circunstâncias e eventos que enfrentamos.

A outra obra literária de Homero é a *Iliada*, que traz como pano de fundo a Guerra de Tróia, diferentemente do que é geralmente aceito pelo senso comum, a história da Guerra de Tróia não é o elemento secundário utilizado pelo poeta para explorar a trajetória de Aquiles tema central da epopeia, haja que ele é o guerreiro feroz e destemido, que lidera um dos exércitos que combate com as tropas gregas contra Tróia. No entanto, ele também é descrito como um personagem complexo, com defeitos e vulnerabilidades, pois é impulsionado por sua busca por glória e fama, o que o leva a se desentender com o rei Agamêmnon e se recusa a lutar, apesar de seu papel central na batalha.

Ainda nesse sentido, segundo (MORAES, 2009) diferentemente de Homero em que a *Iliada* não se preocupa em explicar a origem dos deuses envolvidos na Guerra de Tróia, como era a cidade antes da guerra, ou a motivação do ato grego diante do sequestro de Helena a atenção voltada para o desenrolar da narrativa e nas ações dos heróis e suas respectivas missões de vida, ocorridas nos últimos dias da guerra.

Dessa maneira, as narrativas presentes nos poemas dos autores Hesíodo e Homero contribuem para que a figura do herói épico permaneça significativa até a contemporaneidade. Tratam-se, portanto, de obras que buscam consolidar através de uma estrutura coesa a compreensão dos deuses gregos, suas formas de manifestação em relação aos seres humanos, bem como a origem do mundo e da condição humana, em que, fixa-se como estilo clássico de uma linguagem erudita, além de modelo poético.

3. DESENVOLVIMENTO DO JOGO “DEUS DA GUERRA I” COM BASE NOS MITOS GREGOS

Nesta sessão, apresentamos o jogo *God of War* (Deus da guerra), inspirado na mitologia grega, que serve como pano de fundo para a história, fornecendo um contexto rico e cheio de elementos fantásticos. *David Jaffer*¹⁰ diretor e designer de videogames estava interessado em criar um jogo que explorasse os mitos gregos de uma forma mais profunda e emancipada, já que muitos jogos existentes no mercado abordam o assunto de maneira superficial. Aliado à sua equipe de desenvolvimento da série, com o *Santa Monica Studio*¹¹ e pela empresa *Sony Computer Entertainment*¹² fizeram um mergulho fundo na elaboração do jogo, cuja influência dos mitos é evidente e por isso a narrativa torna-se envolvente e autônoma.

A história do jogo não se prende apenas ao um único jogo, mas está dividido em nove, que estão disponíveis também em várias plataformas, por isso a série é um dos destaques exclusivos da empresa PlayStation® Sony que recebe elogios generalizados, por ser considerada uma das melhores de todos os tempos. Os títulos foram amplamente premiados, incluindo vários prêmios de Jogo do Ano para os lançamentos de 2005 e 2018. Além disso, alguns jogos da série foram atualizados e relançados para as plataformas mais recentes da PlayStation. Até novembro de 2020, mais de 51 milhões de cópias dos jogos da franquia foram vendidas em todo o mundo. O sucesso de vendas e o apoio contínuo dos fãs resultaram na expansão da franquia para outras formas de mídia, como três séries em quadrinhos e três romances, além disso, havia planos em andamento para adaptar o primeiro título da série em um filme.

O contexto dos jogos foi fortemente inspirado pela mitologia grega, como mencionado anteriormente. O desenvolvimento do jogo segue a jornada de Kratos, um espartano que busca

¹⁰ Norte-americano, diretor e designer de videogames conhecidos como a *God of War*, *Twisted Metal*, entre outros títulos.

¹¹ Fundada em 1999 pela da Sony, Allan Becker, o Santa Monica Studio tornou-se conhecido pela excelência no gênero de ação/aventura com o sucesso de *God of War* ® e suas sequelas. A série *God of War* ® ganhou centenas de prêmios ao redor do mundo, incluindo dez prêmios e treze indicações do AIAS (A Academia da Interactive Arts & Sciences), e três prêmios e sete indicações no BAFTA (Academia Britânica de Cinema e Televisão Arts). (Tradução nossa). Disponível em: <http://www.worldwidestudios.net/santamonica/>. Acesso em: 25 maio. 2023.

¹² A Sony Computer Entertainment America Inc. (SCEA) é responsável por manter o crescimento do PlayStation® nos Estados Unidos, Canadá e América Latina. Os escritórios principais estão localizados em Foster City, Califórnia. A SCEA é a sede central para todas as operações da América do Norte, Centro e Sul; e é uma subsidiária de propriedade total da Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), que depende diretamente da SCE no Japão. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/corporativo/sobre-a-scea/>. Acesso em: 02 maio. 2023.

vingança contra os deuses do Olimpo, especialmente contra Zeus. A mitologia grega é usada como base para a história, personagens e cenários do jogo.

No entanto na mitologia grega, encontramos registro deste personagem, como Kratos filho de Pallas (Titã da guerra) e Estige (uma entidade do submundo). E seus irmãos Zelos (rivalidade) Nike (vitória) Bia (força), ficaram ao lado de Zeus na guerra entre os titãs pelo controle do universo. Depois batalha, Kratos e Bia tornaram-se guardas leais de Zeus, por isso ele é, frequentemente, mencionado como a encarnação do poder de Zeus, enquanto Bia representa a força do rei dos deuses.

No diálogo "Protágoras" de Platão (321 D), é mencionado um famoso artilheiro executado pelo titã Prometeu. Nessa narrativa, Prometeu adentrou o palácio de Zeus, onde Hefesto, o deus do fogo, responsável por forjar ornamentos divinos; nesse lugar, Atena, a deusa da sabedoria e da estratégia de guerra, também habita. Prometeu conseguiu superar a guarda feroz formada por Kratos e Bia e subtraiu o fogo divino, com a intenção de entregá-lo aos seres humanos.

O personagem Kratos também é mencionado em várias outras obras da mitologia grega, incluindo a "Teogonia" de Hesíodo, como obras atribuídas a Pseudo-Apolodoro e Pseudo-Higino, e também na peça de Ésquilo, "Portadores da Libação" e "Prometheus Acorrentado". Nestas obras, datadas dos séculos IV e V a.C., Kratos desempenha um papel importante, haja vista que, após a prisão de Prometeu, Kratos e Bia são designados para conduzir o titã até sua punição: ser acorrentado a uma rocha e ter seu fígado devorado diariamente por uma águia. Zeus decidiu vingar-se de Prometeu de maneira cruel e implacável.

Segundo Ivan Neto no fórum sobre jogos, para o processo de criação, Charlie Wee e sua equipe de conceito de arte foram responsáveis por criar o personagem Kratos em uma variedade de estilos. No entanto, as características, escolhidas por David, incluíam um personagem careca, com uma cicatriz no olho direito, empunhando duas lâminas e ostentando uma marca vermelha que começava no lado esquerdo do rosto e se estendia circularmente até o ombro esquerdo. A vestimenta de Kratos consistia apenas na parte inferior remanescente de sua antiga armadura de general espartano, conhecida como grevas¹³, além de suas sandálias e as icônicas Lâminas do Caos, que são duas lâminas com correntes presas no antebraço de Kratos.

¹³ Parte inferior da armadura que protege as pernas do joelho ao pé.

Figura 01 – Definição do personagem



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/19/4f/94/194f94c868c799b90bbcd1671cd852b8.jpg>

A sinopse da história relata como um guerreiro espartano se torna um deus e busca retaliação contra os deuses do Olimpo. Ao longo dos jogos, Kratos interage com muitos personagens e deuses da mitologia grega, como Zeus, Poseidon, Hades, Medusa, Cerberus, entre outros. Além dos personagens e criaturas, *Deus da Guerra* também incorpora elementos mitológicos gregos em seu design de mundo, nos cenários, nas armas e nos poderes de Kratos. Os jogadores podem explorar locais icônicos da mitologia, como o Monte Olimpo, o submundo dos mortos e o Labirinto de Dédalo.

Muitos dos deuses gregos aparecem na série, além de Zeus, Hera, Atena, Ares, Hermes e entre outros. Os jogadores também encontram criaturas mitológicas icônicas, como as Harpias, os Centauros, os Ciclopes e as Górgonas¹⁴. O desenrolar se dá com base nas relações complexas entre os deuses e humanos nas histórias das tramas clássicas da mitologia grega. Em geral, os deuses do Olimpo têm uma atitude ambígua em relação aos humanos. Por um lado, eles são adorados e reverenciados pelos mortais como seres divinos, e muitos humanos buscam seu favor e proteção. Por outro lado, os deuses frequentemente usam os humanos como peões em seus próprios jogos de poder e são conhecidos por serem caprichosos e cruéis.

Durante sua jornada de retaliação, o protagonista tem encontros tanto com deuses benevolentes quanto com deuses cruéis e sádicos. Alguns deuses, como Atena, demonstram

¹⁴ Monstros que tinham a aparência feminina e eram conhecidas por terem o poder de transformar em pedra aqueles que olhassem diretamente para o seu rosto.

interesse genuíno em ajudar Kratos, enquanto outros, como Zeus e Ares, são seus inimigos declarados. No geral, a relação entre os deuses do Olimpo e os humanos no jogo é caracterizada por uma mistura de manipulação, traição e violência. Os deuses muitas vezes usam os humanos como se jogam para seus próprios propósitos, levando a conflitos sangrentos e tragédias.

Além disso, os jogos exploram os conceitos de poder divino, destino, tragédia e as consequências de desafiar os deuses. Kratos é retratado como um anti-herói atormentado, cujas ações muitas vezes têm consequências desastrosas, levando-o a conflitos épicos com figuras mitológicas.

A história de *God of War* (Deus da guerra) 2005, gira em torno do personagem principal Kratos, um guerreiro espartano atormentado por seu passado e em busca de redenção. Ele serve aos deuses gregos, especialmente ao deus da guerra Ares, mas após um evento traumático, (em que o mesmo mata sua própria família) ele se rebela.

O enredo inicia com Kratos, já como o "Fantasma de Esparta", perseguido pelas Fúrias, criaturas divinas que desejam puni-lo por seus atos. Em um ato de desespero, ele se joga de um penhasco, caindo no oceano, no entanto, ele é salvo por Atena, a deusa da sabedoria, que o ensina a buscar a destruição de Ares, seu maior inimigo.

Kratos é dotado das Lâminas do Caos, armas auxiliares posteriormente oferecidas por Ares, que se fundem aos seus braços e ajudam em sua jornada. Ele parte em uma missão para encontrar Pandora, a chave para derrotar Ares. No decorrer da história, Kratos enfrenta uma variedade de monstros mitológicos, incluindo minotauros, harpias e ciclopes, e supera diversos desafios em sua busca.

O primeiro jogo da franquia é marcado pela violência intensa, cenas de ação espetaculares e uma narrativa orgânica e cheia de reviravoltas. Ao longo do jogo, Kratos enfrenta seus demônios internos e é constantemente atormentado pelas suas ações do passado.

Embora a morte de sua esposa e filha não seja vista diretamente no primeiro jogo, é revelado posteriormente na série que o personagem principal em sua busca pelo poder, fez um pacto com Ares, o deus da guerra, que lhe dá poderes extraordinários, levando-o a cometer vários atos violentos e crueldade, incluindo a morte de muitas pessoas. Durante um período de insanidade causada por Ares, inclusive mata, acidentalmente, sua família enquanto estava sob a influência da Fúria do Caos, o poder concedido por Ares.

Assim, o (anti)herói é atormentado pelos pesadelos e pela culpa, e por isso busca desesperadamente a libertação de seus tormentos. Assim tragédia da morte de sua esposa e da filha é um dos principais motivos que impulsionaram Kratos em sua busca por vingança

contra os deuses gregos, além de sua luta para se livrar de seu passado sombrio. A história de *God of War* explora as consequências desses eventos e como eles moldaram a jornada de Kratos como um personagem em busca de redenção e paz. É nesse contexto que ele é escolhido por Atena, que lhe oferece uma chance de redenção. Ela promete ajudá-lo a derrotar Ares, o responsável pela sua angústia, se ele se tornar seu campeão e cumprir tarefas em nome dela.

God of War 2005 foi muito elogiado pela sua jogabilidade fluida, combate visceral e gráficos impressionantes. Ademais, o jogo estabelece uma base sólida para a franquia, que se tornou uma das mais populares no mundo dos videogames. A necessidade de contextualizar o jogo é importante para situar as demais etapas deste trabalho, pois esses aspectos serão usados como ponto de partida para explorar conceitos interdisciplinares na disciplina literatura, como também nas disciplinas de filosofia, história e sociologia e até mesmo ciências sociais. Ao relacionar o jogo com o processo de ensino e aprendizagem, os alunos podem desenvolver habilidades de pesquisa, análise crítica e interpretação, além de promover discussões e debates em sala de aula.

Por fim, utilizar *God of War* como introdução para um projeto de ensino em sala de aula pode ajudar a romper barreiras entre o mundo dos jogos e o ambiente escolar, mostrando aos alunos que é possível aprender de forma divertida e estimulante. Ao adotar abordagens inovadoras e contemporâneas no processo educativo, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, dinâmico e relevante para os estudantes. É importante ressaltar que a utilização de jogos em sala de aula requer planejamento cuidadoso, integração curricular e supervisão adequadas por parte da comunidade escolar. O objetivo principal é sempre conectar o jogo às metas educacionais e garantir que os alunos possam desenvolver habilidades e conhecimentos relevantes para o currículo.

4. A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Nesta sessão, realizamos uma explanação sobre a gamificação e como ela está intimamente ligada ao processo de ensino aprendizagem a partir de aportes teóricos. Assim, é necessário contextualizar a respeito do jogo eletrônico desde o seu surgimento, até a sua utilização nos dias atuais, e como pode ser uma ponte para o conhecimento e para o desenvolvimento de competências e habilidades como orienta a BNCC (BRASIL, 2018).

A gamificação é o uso de mecanismos dos jogos em contextos de não entretenimento, como treinamento corporativo, marketing e processos de aprendizagem, e um termo ainda novo no ramo da educação, porém pode ser um elemento recreativo de inserção na aprendizagem em sala de aula, visto que é um elemento intrínseco e lúdico do dia a dia, e, estando presentes em nossas vidas de formas variadas. Nesta perspectiva, Huizinga (2014, p. 4) afirma que:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.

O autor destaca a ideia de que o jogo vai além de ser apenas um fenômeno fisiológico (relação ao corpo) ou um reflexo psicológico (relação à mente), sugere ainda que o jogo tem um significado mais profundo e transcendente e, por isso, dá sentido às necessidades básicas da vida. Isso significa que há algo em que estamos investindo, algo que está em risco ou a lgo que buscamos alcançar, assim esse elemento de desafio e a possibilidade de ganhar ou perder conferem um sentido à ação que estamos realizando no jogo ou similarmente na vida.

Portanto, enfatiza que o jogo é mais do que uma atividade física ou biológica, possibilitando um significado mais profundo, além disso, oferece uma experiência que vai além das necessidades básicas e pode acrescentar valor à vida das pessoas que dele participam.

Nesta linha de pesquisa, Torres e Lázaro (2015) discorrem que, ao levar o jogo para sala de aula como uma proposta de ensino, levamos também os alunos a aprenderem por si, ou seja, o aluno como autor do seu conhecimento, fazendo com que esteja engajado na aprendizagem, participando de forma efetiva neste processo.

Esta ideia colabora com o rompimento da velha noção do professor como aquele que domina todo e qualquer assunto, e que seu papel é transmitir todos os conhecimentos

possíveis. Entretanto, fortifica a ideia de o aluno pode participar efetivamente da construção da sua própria aprendizagem.

Vale ressaltar que a gamificação é uma importante forma de construção da aprendizagem em sala de aula, pois associa o *design* de videogames e jogos que podem motivar e envolver os alunos, através de muitos aspectos integrados na gamificação. Nesse sentido, Neto (2005) expõe que o uso da gamificação como uma ferramenta de estratégia de ensino leitura e interpretação que pode contribuir de maneira positiva, melhorando o rendimento escolar dos alunos.

Nesse viés, Zichermann e Cunningham (2011) destacam que as mecânicas encontradas nos jogos são capazes de se tornar mecanismos motivacionais para os indivíduos, ou seja, contribuem para o engajamento destes em variados ambientes e aspectos, referentes ao processo de ensino e aprendizagem. Tratando da sala de aula, este nível de engajamento é considerado um fator importante para o sucesso de qualquer atividade envolvendo o processo de gamificação.

De acordo com Alves (2013, p. 184), a gamificação também está intimamente ligada à busca por solução para problemas e desafios em sala de aula, pois

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 sorratamente se instaurando na sociedade contemporânea, [...].

Dessa forma, o jogo ao ser levado como proposta para o aluno toma novas proporções, deixando de ser algo apenas divertido, para tornar-se em práticas educativas e significativas. Ademais, Alves e Coutinho (2016) afirmam que a gamificação na aula preza pela maior participação do aluno, deixando para trás um formato de ensino tradicional, em que o aluno é considerado apenas passivamente, ou seja, recebendo apenas informações, sem direito a participar desta construção.

Desta maneira, a gamificação é responsável por integrar os elementos e estratégias dos jogos que pode envolver a participação do corpo de discentes, possibilitando o alcance dos objetivos da aprendizagem. Ainda nessa perspectiva, Mattar (2017) afirma que as metodologias ativas que dizem respeito aos jogos, são aquelas em que o aluno tem a participação direta no seu próprio aprendizado.

Neste âmbito, Carvalho (2017) esclarece que a gamificação diz respeito ao uso de metodologias e recursos de jogos que têm o intuito de engajar pessoas e trazer uma maior facilidade de construção do conhecimento. Ao mencionarmos o termo metodologias, salientamos que são formas de colocar o aluno como autor do seu conhecimento, sendo responsável por participar efetivamente do desenvolvimento e aprimoramento de suas habilidades, como formas de desenvolver um conhecimento efetivo e significativo. Essa visão está contida nos documentos que norteiam os docentes, a exemplo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A BNCC (BRASIL, 2018) corresponde a um documento criado para toda a Educação Básica, apresenta a organização da aprendizagem e do conhecimento, orienta a maneira de como escola deve abordar nas disciplinas da grade curricular.

Outro fator importante, é que o documento viabiliza a formação continuada dos professores, trazendo questões de auxílio no momento de planejar, desde a facilitação no momento de elaborar atividades até a tarefa de avaliar, que é uma das ações mais questionadas pelos professores. Nesse sentido, o documento (BRASIL, 2018) traz como um dos seus objetivos a busca pela promoção da igualdade no processo educacional. Para isto, descreve uma sequência de dez competências que podem ser utilizadas desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, como habilidades essenciais que precisam ser desenvolvidas dentro de sala de aula, além de atitudes e valores que estão pautados na transformação da sociedade.

Em linhas gerais, o documento (2018, p. 38) apresenta a ideia de que

Nesse sentido, espera-se que a BNCC ajude a superar a fragmentação das políticas educacionais, enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação. Assim, para além da garantia de acesso e permanência na escola, é necessário que sistemas, redes e escolas garantam um patamar comum de aprendizagens a todos os estudantes, tarefa para a qual a BNCC é instrumento fundamental.

Deste modo, compreendemos que ao buscar inserir a gamificação nas rotinas pedagógicas em sala de aula, devem ser levadas em conta as orientações estabelecidas na BNCC (BRASIL, 2018), e que considerando que estão pautadas na busca da construção do ensino aprendizagem de forma contextualizada, é possível que possam ser desenvolvidas múltiplas atividades e propostas que possam contemplar as habilidades e competências exigidas, à medida que o aluno avance.

4.1 O JOGO ELETRÔNICO

De acordo com Antunes (2003), o jogo é definido como toda e qualquer atividade que propõe desafios aos seus participantes, e esta atividade pode ser desde o jogar com as palavras através de um diálogo, de perguntas de baixa ou alta complexidade ou qualquer ação que envolva o estímulo.

Nessa perspectiva, Kishimoto *et al.* (2007, p. 66), destaca que o jogo é uma forma de aprendizagem em que:

Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura. A brincadeira de superherói, ao mesmo tempo que ajuda a criança a construir a autoconfiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos.

A partir da concepção do autor, podemos considerar que o jogo possui uma considerável dimensão educativa, pois este que é considerado como uma influência direta no desenvolvimento e aprimoramento de diversas habilidades cognitivas do ser humano podem ser aproveitadas como um instrumento de aquisição de conhecimento.

É notório que os estudos acerca do jogo vêm crescendo com o passar dos tempos, visto que a busca pela inserção do novo, faz com que a maioria dos docentes busque forma de desenvolver estratégias de ensino que contemplem este ensino lúdico e atrativo e, que colaborem de maneira eficaz para o ensino e o desenvolvimento da aprendizagem.

Assim, cabe às escolas tornar a sala de aula um ambiente acolhedor, onde o aluno sinta-se como parte integrante deste processo, e por isso, a proposta do ensino a partir dos jogos tem se tornado uma boa metodologia a ser levada à sala de aula.

Neste viés, Sabin (2004), em suas análises, conclui que os jogos eletrônicos por serem responsáveis por atingir muitos usuários independentes da idade, um exemplo, é o ator veterano Antônio Fagundes, conhecido no Brasil pela vasta lista de novelas e filmes em que participou, declarou em uma entrevista: “Gosto muito, adoro videogame! Descobri o videogame com 60 anos de idade. Fiquei louco, joguei desesperadamente. Queria saber por qual motivo meus filhos gostavam tanto e comprei o aparelho. Fiquei praticamente uma semana sem dormir jogando God of War”.

Assim, as atmosferas dos jogos proporcionam a todos em qualquer etapa da vida momentos prazerosos e dinâmicos, despertando a curiosidade e interesse dos participantes, o que resulta no estímulo não só para a aprendizagem, mas também outros aspectos cognitivos, afetivos e que podem contribuir para a aprendizagem de forma divertida. Por isso, Schwartz (2014, p.36) afirma que:

Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos.

Destacando que não é apenas nos jogos explicitamente educacionais que se encontram benefícios para o ensino e aprendizagem, tendo em vista que muitos jogos ainda que pareçam não ter conexão direta com o ambiente educacional podem ser adotados de forma criativa por professores e alunos para alcançar objetivos educacionais. Por exemplo, jogos de estratégia podem ser usados para desenvolver habilidades de pensamento crítico e tomada de decisão, enquanto jogos de simulação podem promover a compreensão de conceitos complexos.

Em suma, Schwartz (2014, p. 36) salienta que os jogos são compostos de conteúdos e ,por isso, podem ser uma forma de "[...] academia para o cérebro", fortalecendo habilidades cognitivas e proporcionando benefícios no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, enfatiza que a criatividade na adoção de jogos, inclusive aqueles aparentemente fora do contexto educacional, podem trazer resultados educativos positivos.

Nessa perspectiva, Li, Polat e Bavelier (2010) apresentam as contribuições dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento de aspectos cognitivos, a partir da interação que as pessoas têm com esse tipo de jogos, como por exemplo, a comunicação e o contato com outros jogadores.

Baseados na mesma concepção defendem que o jogo cria um momento não só de disputa, mas de troca de saberes, colaborando para melhor desempenho de habilidades visuais, comunicativas, e outras habilidades que servirão para o convívio fora da sala de aula, como a agilidade, memória e a capacidade de ganhar ou perder uma partida, que pode se ampliar a outros contextos da sociedade.

De acordo com Domingos (2008), antes, a ideia era de que a aprendizagem só acontecia quando havia repetição, ou seja, não havia interação entre docente e discente, e, assim, o processo de aprendizagem era responsabilidade total do professor. Entretanto, na

atualidade essas ideias não andam mais juntas, pois sabemos que o aluno, é quem precisa está ativo nesta busca de conhecimento. Assim:

Analisando por este prisma o jogo torna-se uma ferramenta ideal para a aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, ajudando-o a construir novas descobertas, enriquecendo sua personalidade e é uma estratégia pedagógica que permite ao professor se colocar na condição de condutor, incentivador e avaliador da aprendizagem (DOMINGOS, 2008, p. 15).

Desta forma, as atividades que envolvem os alunos em uma participação mais interativa com os jogos eletrônicos, utilizando o computador, o celular e o *tablet* e outras ferramentas e plataformas digitais são importantes aliados no desenvolvimento das funções motoras, assim a medida em que os jogos são solucionados, ali foi utilizado o raciocínio e outras funções motoras, que necessitam de uma troca de ideias através da mediação do professor.

Ainda de acordo com o raciocínio de Domingos é a decorrência desta construção, possível através de situações semelhantes à ação do jogo com o intuito educativo e no processo da construção da aprendizagem. Por isso

o desenvolvimento do raciocínio é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas significativas derivando cada estrutura de estruturas precedentes, isto é, o indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que aperfeiçoam o seu raciocínio tornando esta estrutura cada vez mais equilibrada. Neste processo de elaboração, o educando desenvolve a capacidade de analisar, sintetizar, deduzir, concluir e de fazer demonstrações. (DOMINGOS 2008, p. 25)

Além disso, os jogos eletrônicos constituem importantes recursos didáticos, isto é, são um dos instrumentos utilizados como estratégias de ensino capaz de viabilizar uma ponte para o conhecimento, saindo cada vez mais das amarras do ensino apenas decodificador. Através do exposto acima, evidenciamos que esta proposta de ensino através dos jogos eletrônicos é capaz de promover a aprendizagem de maneira significativa.

5. A IMPORTÂNCIA DO JOGO ELETRÔNICO EM SALA DE AULA

Nesta seção, destacamos a importância de inserir o jogo eletrônico como uma estratégia de ensino, assim como ressaltar os múltiplos benefícios que o processo de ensino aprendizagem ganha com esta aplicabilidade. Desta forma, será apresentada uma estratégia de ensino para o ensino médio a partir do jogo eletrônico “Deus da Guerra”, um dos jogos que vem ganhando espaço no âmbito de sala de aula dentre os jogos eletrônicos.

Neste sentido, Ramos (2008) afirma que, a partir dos avanços tecnológicos, os jogos eletrônicos vêm avançado espaço e, com a facilidade de acesso à *internet*, tornaram-se amplamente conhecidos. Atualmente, os jogos eletrônicos combinam diferentes linguagens nos ambientes virtuais, apresentando uma variedade de multimídias que combinam imagens, sons e textos.

A inserção dos jogos na sala de aula, não diz respeito apenas a uma atividade corriqueira, mas àquela que insere o aluno em um momento diferente, podendo ser considerado até como uma forma pela qual os jogadores encontram para imaginar uma atividade diferente, uma forma de distração e até uma fuga da realidade. Além disso, “os jogos são desenvolvidos para lazer e diversão, mas também podem ser utilizados com finalidade educacional por trazerem implícitos aspectos pedagógicos que ajudarão o aluno a construir ou por em prática conhecimentos, e também trazer o desafio à fantasia e à curiosidade [...]” (KUBIAKI, 2015, p. 19).

Portanto, os jogos podem ser caracterizados por trazerem muitas contribuições para o aluno, no que diz respeito a sua formação, auxiliando o desenvolvimento de inúmeras capacidades cognitivas, afetivas e sociais. Em linhas gerais, os jogos estão presentes em vários âmbitos da vida, portanto trazê-los para sala de aula só fará com que o aluno tenha uma nova percepção sobre esta prática, não o “jogar por jogar”, mas o jogar com uma finalidade que perpassa o já conhecido.

Huizinga (2000, p. 16), considera o jogo como:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras.

Em resumo, o autor caracteriza o jogo como uma atividade livre, divertida e envolvente, provida de material de interesse e deve ser realizada dentro de limites e regras

específicas. O jogo é uma parte importante da experiência humana, proporcionando uma forma de escapar da vida cotidiana, explorar a imaginação, desenvolver habilidades e interagir com outras pessoas de forma lúdica.

Através da concepção de Ramos (2008), vemos que os jogos eletrônicos utilizam da combinação de várias linguagens, além do ambiente virtual e das multimídias que são utilizadas como as imagens, os sons e outras variedades. Por este viés, é que compreendemos que as multífaces oferecidas pelo jogo eletrônico é o que possibilita ao professor reinventar-se, utilizando cada uma delas de modo que alcance o objetivo educacional.

Abreu *et al.* (2008) esclarece que o uso de jogos eletrônicos resulta na maior facilidade de aprendizado, de desenvolvimento de habilidades, por isto se faz necessário utilizá-lo em sala de aula, pois vai de encontro com o que é orientado na BNCC (BRASIL, 2018), a depender do nível de ensino.

Sabin (2004) aborda que os jogos eletrônicos atingem um grande percentual de usuários, devido a sua praticidade e dinamicidade, fazendo com que desperte o interesse e a curiosidade dos usuários. Esta praticidade é o que muitas vezes, falta em sala de aula, visto que muitos docentes ainda carecem de estratégias que utilizem ferramentas digitais que, se utilizadas adequadamente, podem facilitar o aprendizado dos alunos.

Pensando no constante avanço tecnológico na sociedade, é importante ressaltar que a maioria dos jovens acompanham essas “atualizações” do meio digital, ou seja, quando na sala de aula encontra atividades diferentes envolvendo o mundo digital, percebem essa distância entre a escola e o meio em que vive acaba. Assim, a escola não deve mais recorrer apenas a um livro didático, mas buscar outras formas que façam o aluno se sentir parte desta construção.

Como pontua Ramos (2008), a respeito do papel do professor, em buscar uma aproximação com os jogos eletrônicos, a fim de a fim de tornar conhecimento mais amplo e significativo é relevante, levando em conta que a maioria dos alunos conhecem e jogam inúmeros destes jogos, pois se trata de uma prática que faz parte de seu cotidiano.

Por esse e outros motivos, é que a escola precisa conhecer os contextos em que os alunos vivem, para que possa compreendê-los e propor momentos e atividades que estejam ligadas a realidade deles e assim criar condições necessárias para que estes se sintam atraídos e entendam a importância da instituição escolar.

Neste sentido, a seguir apresentamos uma proposta que busca explorar o uso de jogos eletrônicos como uma ferramenta educacional que pode contribuir para desenvolver habilidades de leitura, escrita, criatividade e pensamento crítico. A proposta está focada no

jogo eletrônico *Deus da guerra* e na influência dos mitos que apresentam narrativas interativas, onde as escolhas dos jogadores influenciam no desenvolvimento da história.

5.1 DESCRIÇÃO DA PROPOSTA DE APLICAÇÃO EM SALA DE AULA

Em sala de aula, o professor precisa e deve se reinventar diariamente, ou seja, buscar estratégias de ensino que contemplem a temática e que possa envolver ferramentas atuais, no caso, as ferramentas digitais. Sabendo que o jogo faz parte de uma didática que atrai os alunos, faz-se necessário inseri-lo no ambiente escolar.

A proposta de ensino a seguir, é baseada no modelo proposto por Schneuwly, Dolz (2004), apresenta como propósito a organização de atividades de maneira sistemática, envolvendo os mitos na configuração e narrativa do jogo eletrônico “Deus da Guerra”.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- UMA PROPOSTA PARA O ENSINO MÉDIO
COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA
OBJETIVO GERAL: Conhecer o gênero textual mitos gregos e suas características
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Realizar leituras de mitos; Conhecer os mitos através do jogo eletrônico; Estabelecer uma relação dos mitos com a sociedade.
RECURSOS DIDÁTICOS: Celulares ou <i>tablets</i> , atividades impressas em folha A4, caderno e caneta, <i>slides (data show)</i> , caixa de som.
PÚBLICO-ALVO: Alunos do Ensino Médio.
TEMPO ESTIMADO: 08 aulas de 50 minutos.
APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO (02 AULAS)
<p>A apresentação inicial desta sequência de atividade ocorrerá com a apresentação do gênero sem ainda mencionar o tipo, ou seja, em uma caixa de som será reproduzido o áudio de um mito grego (a escolha do docente), e os alunos receberão o texto impresso a fim de acompanhar a leitura. Após a leitura, será destinado uns minutos para a interpretação do texto, e para observar quais ideias os alunos conseguiram extrair da leitura. O docente poderá realizar perguntas para instigar esta interpretação.</p> <p>Após o contato com o texto, o docente explicará que se trata de um gênero intitulado como mito grego, e fará um aparato geral sobre o gênero, buscando saber se algum aluno já ouviu falar sobre ele. Só assim, o professor apresentará um slide, exibindo as características</p>

desse gênero, trechos de outro mito, seguido de uma apresentação dos deuses gregos e suas características.

PRODUÇÃO INICIAL- 01 AULA

Neste momento, o professor apresentará a turma, por meio de *slides*, imagens do jogo “Deus da Guerra”, espera-se que alguns alunos já conheçam, outros não, e outros que conheçam, mas que ainda não saibam da relação com os mitos, por isso se faz necessária, uma apresentação do jogo e suas regras.

MÓDULO 1- 01 AULA

Neste módulo, os alunos terão a oportunidade de realizar uma partida, eles terão a liberdade de escolher qual estilo de jogo querem, além disso, serão orientados para que cada um fique com seu aparelho eletrônico (celular) e que se inicie a partida, neste momento, eles só precisarão se dedicar a partida, cumprindo as regras e observando os elementos que aparecem no jogo, incluindo os cenários e os deuses, para posteriormente registrarem suas observações.

MÓDULO 2- 02 AULAS

Este módulo será destinado para uma análise da partida realizada nas últimas aulas, sobre os elementos observados. Será destinado um momento, uma roda de conversa, onde o professor, efetivamente, explicará a relação direta e fiel dos mitos gregos e da inspiração tida na configuração do jogo eletrônico “Deus da Guerra”. O encerramento deste módulo se dá com a realização de mais uma partida do jogo. Desta vez, o professor pedirá mais atenção, pois a partida realizada neste dia, servirá de base para a realização da produção final do último dia.

PRODUÇÃO FINAL - 02 AULAS

A produção final será uma atividade desenvolvida em grupos, para isso a sala poderá ser dividida em grupos de quatro ou cinco alunos. Os comandos se resumem a: cada equipe deverá destacar os deuses que apareceram na partida da aula anterior e se suas características são fiéis à mitologia grega, bem como relacionar os elementos sobrenaturais com a vida cotidiana em sociedade, a exemplo de lições de como viver em sociedade. Por fim, cada equipe exibirá para turma os destaques feitos, a fim de analisar e comparar a

configuração e a narrativa do jogo eletrônico com a mitologia grega. Esta produção final será utilizada como avaliação das atividades realizadas.

A utilização de jogos eletrônicos em sala de aula tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar os alunos e promover a aprendizagem. O jogo *Deus da Guerra* possui vários elementos que podem contribuir para esse processo. Primeiro, o jogo apresenta uma narrativa rica, com personagens complexos e enredo envolvente. Isso pode despertar o interesse dos alunos pela mitologia grega e estimulá-los a pesquisar e aprender mais sobre o assunto.

Além disso, o jogo apresenta cenários detalhados e gráficos impressionantes, o que pode ajudar os alunos a visualizarem melhor os ambientes e personagens mitológicos. Isso pode ser especialmente útil em aulas de história ou literatura, em que os alunos podem explorar os diferentes mitos e lendas gregas retratados no jogo. A sequência didática seguindo os aportes teóricos de Schneuwly, Dolz. Em que, ao utiliza o jogo *Deus da Guerra* pode incluir atividades como análise de personagens, discussões sobre mitologia grega, produção de escrita criativa baseada no jogo e debates éticos. Os alunos podem ser incentivados a pesquisar e apresentar informações adicionais sobre a mitologia grega, relacionando-as com o jogo.

Em resumo, o jogo eletrônico *Deus da Guerra* pode ser uma ferramenta educacional valiosa se utilizada de forma adequada em uma sequência didática. Ele pode despertar o interesse dos alunos, promover o aprendizado sobre mitologia grega, estimular a reflexão ética e moral, além de desenvolver habilidades como análise de personagens e produção de escrita criativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendendo a concepção de que os mitos apresentam uma considerável explicação e explanação sobre como se deu a origem do mundo, como também considerações sobre as questões relacionadas à origem do bem e do mal, origem e vida dos deuses, a origem da humanidade e outros aspectos essenciais para nossa visão de mundo, torna-se importante destacar o seu propósito em contribuir para compreender o significado da existência humana, além de ser inspiração em campos como a arte e a filosofia.

As discussões acerca do ensino dos gêneros textuais em sala de aula é algo bastante discutido, pelo fato, dos alunos estarem em contato com variados textos que circulam na sociedade através dos veículos de comunicação, como também nas mídias digitais. Deste modo, assim faz-se necessário o aprimoramento e desenvolvimento de discussões e análises que contemplem este ensino em sala de aula.

Embasados, nas diversas e possíveis formas de elaboração de propostas de ensino que contemplem o ensino dos mitos em sala de aula, averiguamos a possibilidade de associar o ensino dos mitos através do jogo eletrônico *God of war*, este que fora analisado e que apresenta diversas semelhanças no que diz respeito às narrativas que compõem a mitologia grega.

Desse modo, o processo de gamificação, quando inserido em sala de aula, coloca o aluno imerso em atividades que possibilitam o seu desenvolvimento como indivíduo que está inserido em um contexto social, capacitando-lhe adquirir novas competências e habilidades. Por esta questão, é que a proposta de ensino elaborada uniu o ensino dos mitos através do processo de gamificação através do jogo eletrônico.

A metodologia adotada a pesquisa foi suficiente para atender as demandas de compreensão em cada abordagem, assim foi possível revisar e analisar as teorias já publicadas de autores legitimados que contribuíram para construção do conhecimento sobre a temática, bem como, base para desenvolvimento da proposta.

A definição do objetivo geral e dos objetivos específicos possibilitou-nos a organização desta pesquisa, mantendo um horizonte coerente e possibilitando que o emaranhado de informações fosse interpretado, visando corresponder às expectativas, e priorizando a contextualização das discussões teóricas.

A problemática que girou em torno de como contextualizar os aspectos míticos como instrumento de inspiração para construção do jogo eletrônico *Deus da guerra*, e como aplicá-lo em sala de aula no Ensino Médio, foi solucionada a partir da constatação da relação do jogo

com os mitos, com base na elaboração da sequência didática como proposta de ensino de leitura interpretação.

Através do desenvolvimento desta pesquisa, constatamos ainda a importância do ensino dos mitos, além da possibilidade da inserção da gamificação, associando o ensino das características dos mitos gregos com a partida de um jogo eletrônico, que aborda a narrativa de uma forma lúdica.

Por fim, é importante ressaltar que toda e qualquer pesquisa apresenta sua incompletude, visto que algumas lacunas não são totalmente preenchidas, sobrando espaço e tendo, portanto, a necessidade do desenvolvimento de novas discussões, bem como, a elaboração de novas propostas de ensino para o trabalho com os mitos gregos em sala de aula e os jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- ABREU Cristiano Nabuco *et al.* Dependência e Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 30, n. 2. São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S151644462008000200014&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 03 maio 2023.
- ALAMILLO, Assela. **A Mitologia na Vida cotidiana**. Assela Alamillo. Tradução: Eduardo Francisco Alves. São Paulo, SP: Angra LTDA, 2017.
- ALVES, Lynn. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 22, n. 40, p. 177-186, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/view/7448>. Acesso em: 05 maio 2023.
- ALVES, Lynn. COUTINHO, Isa de Jesus. (orgs). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papyrus, 2016.
- ANTUNES, Celso, 1937. **O Jogo e a Educação Infantil: Falar e Dizer, Olhar e Ver, Escutar e Ouvir**, fascículo 15 / Celso Antunes – Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Editora 34, 2015.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói das mil faces**. São Paulo: Cultrix, 2002.
- CARVALHO, Ana. Amélia. Jogos digitais e gamificação: desafios e competição para aprender na era MobileLearning. In: **Aprendizagem, TIC e Redes digitais**. Lisboa: Conselho Nacional de Educação, 2017, p. 112-144.
- CHAUI, Marilena. **Boas-vindas à filosofia**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- CLÉMENT, Élisabeth. **Dicionário Prático de Filosofia**. São Paulo: Terramar, 1999.

DOMINGOS, Jailson. **Jogos didáticos e o desenvolvimento do raciocínio geométrico.**

Disponível em: [http://www.webartigos.com/articles/8488/1/jogos-didaticos -e-odesenvolvimento-do-raciocinio-geometrico](http://www.webartigos.com/articles/8488/1/jogos-didaticos-e-odesenvolvimento-do-raciocinio-geometrico). Acesso em: 10 maio 2023.

FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

GAZZANIGA, Michael; HEATHERTON, Todd. **Psychological science: Mind, brain, and behavior.** New York: W. W. Norton, 2003.

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

GOD OF WAR WIKIA. Disponível em:

http://godofwar.wikia.com/wiki/God_of_War_Wiki. Acesso em: 23 maio 2023.

GOMES, Karol. **Antônio Fagundes admite que ficou 1 semana sem dormir jogando ‘God of War’**, 2020. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2020/08/antonio-fagundes-admite-que-ficou-1-semana-sem-dormir-jogando-god-of-war/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

GRIMAL, Pierre. **Mitologia grega.** Pierre Grimal; tradução Rejane Janowitz. Porto Alegre, RS. L&PM, 2011.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade.** São Paulo: Perspectiva, 1972.

ELIADE, Mircea. **Imágenes y símbolos.** Madrid: Taurus, 1999.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade.** São Paulo: Perspectiva, 1989.

HESÍODO. **Teogonia.** São Paulo: Hedra, 2013. História de "God of War".

Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/album/2012/05/04/historia-de-god-of-war.htm>. Acesso em: 03 maio 2023.

HOLLIS, James. **Mitologemas: encarnações do mundo invisível.** São Paulo: Cultrix, 2005.

HOMERO. *Odisséia*. São Paulo: Cultrix, 1981.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

IVAN Neto. **História Completíssima - God of War I, II, III e CoO**. Disponível em: http://forum.jogos.uol.com.br/t_7400. Acesso em: 29 maio 2023.

GUSTAV, Jung Carl. **Símbolos da transformação**. Petrópolis: Vozes. 1986.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

KUBIAKI, Cristiane Schaffer. **O uso dos Jogos Eletrônicos no Ensino da Matemática no período de Transição entre o Ensino Fundamental I**. UFRGS. Porto Alegre, 2015.

Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/>. Acesso em: 30 maio 2023.

LAURIOLA, Rosanna. Pandora, o mal em forma de beleza: o nascimento do Mal no mundo grego antigo. **Revista Espaço Acadêmico**. n. 52. Set/2005. Disponível em:

<https://www.iessa.edu.br/revista/index.php/jornada/article/view/513>. Acesso em: 12 maio 2023.

LI, Renjie; POLAT, Uri; SCALZO, Fabien; BAVELIER, Daphine. (2010). Reducing backward masking through action game training. **Journal of Vision**, 10 (14), 1–13. Retirado em 01/10/2012, de world wide web: <http://www.journalofvision.org/content/10/14/33>.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MORAES, Alexandre Santos de. **A palavra de quem canta: aedos e divindades nos períodos homéricos e arcaico gregos**. 2009. 67 f, Dissertação (Mestrado em História Comparada).

Universidade Federal do Rio de Janeiro. Instituto de Filosofia e Ciências Sociais. Rio de Janeiro, 2009.

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. **Anais...** 2015. p. 667. Disponível em: <https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/5336>. Acesso em: 05 maio 2023.

RAMOS, Daniela. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

SABIN, Maria Aparecida Cória. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2004.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros Orais e escritos na escola**. Trad. e org. ROJO, Roxane; CORDEIRO, Gláís S. São Paulo: Mercado das Letras, 2004.

SOUZA, Andrey Sá Barreto. **Entre deusas e homens: uma reflexão acerca do lugar social dos aidoi no período grego arcaico a partir da teogonia de hesíodo**. 2018. 67 f. TCC (Graduação em História) - Universidade Estadual de Feira de Santana, São Paulo, 2018.

TOMMASI, Sonia Bufarah; SOARES, Lucia Fernanda Misse. **O Herói nos Mitos Gregos**. Rio de Janeiro:WAK, 2015.

TORRES, Ana Isabel; LÁZARO, Desiré Garcia. **El proceso de gamificación em El aula: las matemáticas em educación infantil**. Madrid: Grin, 2015.

VERNANT, Jean-Pierre. **O universo, os deuses, os homens**: tradução Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo. Companhia das Letras, 2010.

VON FRANZ, Marie-Louise. **A interpretação dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design:**
Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media,
2011.