



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
LICENCIATURA EM HISTÓRIA

**REPRESENTAÇÕES DO MITO DE EL DORADO NO JOGO “UNCHARTED:
DRAKE’S FORTUNE” E POSSIBILIDADES DE USO NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros

Recife

2021

Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros

**REPRESENTAÇÕES DO MITO DE EL DORADO NO JOGO “UNCHARTED:
DRAKE’S FORTUNE” E POSSIBILIDADES DE USO NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao departamento
de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Para a conclusão do curso de Licenciatura plena em História.

Orientadora: Professora Dra. Rozélia Bezerra

Coorientador: Professor Ms. Sílvio Cadena

Recife

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B277r Barros, Ana Clara Guilherme Timoteo de
Representações do mito de el dorado no jogo "Uncharted: Drake's fortune" e possibilidades de uso no ensino de história / Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros. - 2021.
33 f. : il.

Orientadora: Rozelia Bezerra.
Coorientador: Silvio Cadena.
Inclui referências e anexo(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em História, Recife, 2022.

1. Representação. 2. El dorado. 3. Uncharted. 4. Pré-colombianos. I. Bezerra, Rozelia, orient. II. Cadena, Silvio, coorient. III. Título

CDD 909

Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros

Representações do mito de El Dorado no jogo ‘‘Uncharted: Drake’s Fortune’’ e
possibilidades de uso no ensino de História

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao departamento
de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Para a conclusão do curso de Licenciatura plena em História.

Recife, 16 de dezembro de 2021

Banca Examinadora:

Orientadora: Professora Dra. Rozélia Bezerra

DeHist - UFRPE

Coorientador: Prof. Ms. Sílvio Cadena (Examinador externo)

Professora Dra. Lúcia Falcão

DeHist - UFRPE (Examinadora interna)

APRESENTAÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido como artigo, devido à possibilidade de escolha desse formato para a apresentação do trabalho de conclusão (TCC) no curso de Licenciatura de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

A escolha deste tema se deu pela experiência com jogos e a utilização deles em sala de aula, onde em uma aula no ensino médio da escola Dom Bosco, em Casa Amarela no Recife, para o 1º Ano G, foi utilizado o jogo “Age of mythology” para apresentar a civilização egípcia, história e características. A importância e notoriedade da utilização dos jogos se deu por essa e a experiência de adaptação metodológica de materiais didáticos para o ensino às crianças autistas, devido ao meu trabalho como acompanhante didática e terapêutica.

Dessa forma, como metodologia, visou a utilização do jogo Uncharted e suas possibilidades de uso em sala de aula para complementar o ensino de história, pela versatilidade de análise e o estudo da representação de temas históricos, sobre como o conteúdo é descrito em sua narrativa e pode ser aproveitado pelo professor de História.

REPRESENTAÇÕES DO MITO DE EL DORADO EM “UNCHARTED: DRAKE’S FORTUNE” E POSSIBILIDADES PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros¹

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar o estudo da representação no jogo eletrônico *Uncharted: Drake’s Fortune*, como objeto de ensino para os professores de história. Ao apresentá-lo, será analisado o imaginário e contexto histórico utilizado pelos desenvolvedores do jogo para exibir um enredo de caráter arqueológico por meio da aventura enriquecida de elementos que remetem as culturas dos povos pré-colombianos, a representação do mito e história de El Dorado, em uma narrativa com embasamento historiográfico mas com uma sistemática ficcional. Dessa forma, esse artigo tende a analisar essa representação com o propósito de exprimir o teor histórico que os jogos apresentam e o fruto dos mesmos a serem utilizados por professores de história em sala de aula, sobre as possibilidades de utilização do jogo como material complementar para o ensino, no conteúdo de história da América pré-colombiana.

Palavras-chaves: 1.Representação; 2. El Dorado; 3. Uncharted; 4. Pré-colombianos;

ABSTRACT

This article aims to present the study of representation in the electronic game *Uncharted: Drake's Fortune*, as a teaching object for history teachers. In presenting it, the imagery and historical context used by the game developers to display an archaeological plot will be analyzed through the adventure enriched by elements that refer to the cultures of pre-Columbian peoples, the representation of the myth and history of El Dorado , in a narrative with a historiographical basis but with a fictional systematic. Thus, this article tends to analyze this representation with the purpose of expressing the historical content that games present and the result of them to be used by history teachers in the classroom, on the possibilities of using the game as a complementary material for teaching, in the content of the history of pre-Columbian America.

Keywords: 1. Representation; 2. El Dorado; 3. Uncharted; 4.Pre-Columbians

¹ Graduanda em Licenciatura em História pela Universidade Federal Rural de Pernambuco.

INTRODUÇÃO

As empresas de jogos eletrônicos sempre procuram agradar seus usuários com inovações e critérios de diversão, porém é possível aproveitar estes jogos para promover aprendizado, aproveitando seu conteúdo. O mercado de jogos cresceu de forma rápida, porém atualmente o acesso à informação tornou-se mais fácil para todos os públicos, devido às plataformas gratuitas (*Youtube, Twitch, Twitter*) que apresentam os jogos, compartilhando informações, novidades e opiniões entre jogadores e espectadores. Os videogames não agradam apenas o público infantil, mas principalmente os adultos e jovens adultos que com eles conviveram desde as primeiras gerações de consoles. Porém, acrescentando no campo de objetos de estudo para a história, traremos as possibilidades da abordagem dos jogos como método de ensino para os professores utilizarem em sala de aula.

Os jogos por possuírem um dinamismo de interação para o desenrolar da história, promove a vivência de uma experiência entre jogadores e jogo, cada jogador tende a lidar e realizar ações próprias, mesmo que seguindo uma cronologia de fatos pré desenvolvidos para o decorrer da narrativa, ou seja, ele promove a multi interpretação, possibilita a análise, desperta o interesse de acordo com sua apresentação. Dessa forma, *Uncharted* agrega todos esses propósitos, com um tema inovador dentro o universo *gamer*, em busca do El Dorado adentrando nas matas Amazônicas, com a presença de um cenário veemente fiel geograficamente, estruturado pela composição de elementos históricos, como vestígios arqueológicos, ruínas de civilizações, monumentos e um misto cultural presente em artefatos e cerâmicas, com traços maias, incas e da cultura Tairona, Chibcha e Olmeca.

A escolha de *Uncharted* como objeto de estudo deste trabalho, foi devido à minha experiência com os jogos e pelo tema. Como jogadora, pude perceber que os jogos nos envolvem e ensinam suas histórias, nos possibilitam vivenciar uma experiência ao nos imergir no mundo da sua narrativa, onde esta comumente está atrelada ou foi desenvolvida com embasamento histórico, onde selecionam o local de um grande marco ou registro historiográfico e desenvolvem possibilidades, novos viés e perspectivas para um personagem a ser vivido e retratado. Porém, os jogos além de nos permitirem viver esse sentimento, também nos deixam um grande presente de um saber desconhecido, uma promoção do empírico ao vivenciar uma construção representativa de um advento enriquecido com elementos que nos remetem à um cenário pertencente à um contexto, um local, um evento histórico.

Como professora, pude perceber a importância e o interesse dos alunos pelo tema quando apresentado em sala, pela possibilidade do estudante ter acesso direto àquele conteúdo para se

divertir, para entender e desvendar o propósito, a verdade escondida; porém indiretamente, com o conteúdo apresentado em sala, os próprios podem verificar o que é historiografia ou ficção e ainda remeter o assunto aprendido com a narrativa do jogo, por se assemelhar ou tratar diretamente o tema mas em meio representativo. Pude viver essa curiosidade em dois momentos: Quando apresentei em uma turma de 1 ano do Ensino médio, o jogo *Age of mythology* com o propósito de abordar como o jogo representava a sociedade egípcia, quais elementos eram pertinentes e que compõem a história do Egito.

Ao perceber toda a atenção de todos os alunos, voltadas diretamente para aquele projetor que exibia o vídeo do jogo, pude acrescentar ao segundo momento, uma análise completa de como o jogo hoje é conhecido e participante da vida cotidiana de crianças, adolescentes e jovens, que fora quando trabalhei como acompanhante terapêutica para crianças autistas.

Então o jogo de fábula, se tornou minha base para ganhar a atenção e construir a “historinha” que eu precisava contar e exibir aos meus alunos. Realizava uma associação direta com a narrativa, pela necessidade metodológica adaptada para o entendimento de uma criança autista. Conseguia associar o estudo com o jogo, para recordá-los do conteúdo do livro de história.

Dito isto, com *Uncharted*, apresento a importância e possibilidade de analisar o contexto da história pré-colombiana e a representação do mito de El Dorado no jogo, em paralelo com o entendimento sobre como a narrativa do jogo permeia dentro a historiografia, mas com separação do real e da ficção. Ainda, permitindo analisar como se dá a identificação e saber sobre o mito que se relaciona hereditariamente com o protagonista do jogo e associar ao estudo da disseminação e construção dessa fábula que enriquece e desperta a curiosidade sobre as riquezas Americanas.

O jogo pode ser desvendado sobre suas possibilidades de utilização por meio do entendimento de sua composição como objeto de estudo e de ensino, pois a estrutura de um jogo é completa e rico em detalhes a serem notados, podendo analisá-lo por partes, focando em sua fotografia, ou o cinema nele presente em cenas não interativas com o jogador, por exemplo, assim permitindo uma percepção e a construção de conhecimentos pelos alunos quanto à itens, elementos e fatores que compõem uma estrutura social, a cultura, a civilização, os hábitos, crenças e sua população, por exemplo.

A partir disso, perceber a importância e a contribuição para a construção de conhecimentos pela transmissão de informações e valores culturais que o jogo possui, se trabalhado corretamente.

EL DORADO: UMA HISTÓRIA E UM MITO

O El Dorado

A cidade de ouro, como era visualizada foi muito cobiçada pelas civilizações europeias, o que demandou várias expedições para descobrir o tesouro escondido pelo império Inca. Expedicionários buscavam encontrar um paraíso de ouro, segundo as notícias sobre o mundo desconhecido, existiam informações sobre um lugar com ouro inesgotável, onde a personificação de um índio que mergulhava no lago *Guatavita* e se cobria de ouro, despertava o interesse dos conquistadores espanhóis que estavam em busca de fontes e matérias primas.

O imaginário colonialista deu significado à história conforme a mentalidade da época, o mito fazia sentido em sua própria significância para justificar e explicar uma determinada condição, estava relacionado aos desejos e necessidades daqueles que o descobriam, como diz o historiador Johnni Langer, visto que tratava-se de uma riqueza para além de seu valor material, é evidente que essa mentalidade se estendeu durante anos, as expedições foram influenciadas pela busca do ouro, narrativas documentadas e pelas evidências históricas retratadas no culto indígena (LANGER, 1997, pp.25 - 40).

"O maravilhoso, baseado em narrativas reais e imaginárias, transportou para o Novo Mundo diversas tradições ocidentais, algumas das quais relacionadas à riqueza e ao ouro.² O maravilhoso é todo imaginário que expressa as diferenciações culturais [...] um mundo distante, exótico e disforme, traduzidos em imagens fantásticas e estupendas" (LANCIANNI, n 21, p.21). - em Revista de História 136 (1997).

Conforme o trecho acima, é possível notar que a ideia de desconhecido e inexplorado, instigava um pensamento curioso, alimentado por mitos e falas, discursos e histórias orais, que permeavam a mente daqueles que ouviam falar sobre o Novo Mundo. A representação dessa terra, era de fato fantástica devido a propagação de ideias sobre o ouro e todo o seu alcance, uma terra de facilidade, de diferenças e de paisagens desconhecidas porém enriquecidas pelo metal precioso. É notável que seguindo a linearidade dessa fala, identificar essa descrição como uma das histórias que ouvimos como contos, é muito semelhante: Um local desconhecido, uma terra inexplorada, o herói aventureiro e um tesouro no fim do percurso.

² LANGER, Johnni. O Mito do El Dorado: Origem e significado no imaginário Sul-Americano (século XVI) *Revista de História*, Rio de Janeiro, v.136, 1997, p. 26.

É necessário entender a origem dessa história, o historiador Johnni Langer conta que Diego de Ordaz foi quem soube da localização em 1531-1532, entre o Peru e a Colômbia, de um local rico em pedras preciosas e ouro, influenciado pela cultura pré-colombiana chibcha, ou Muisca. A história foi se confirmando quando um índio chamado Muequetá necessitando de ajuda na guerra contra os Chibcha, se referiu ao rei de Quito que se banhava em uma lagoa de ouro em sua região. As expedições com o nome mais próximo de sua história atual, iniciaram e em 1534 foi denominado de Província del Dorado.

O desconhecido de El Dorado, permeado pelo imaginário de terras longínquas, pode ser suscitado conforme as expedições realizadas pelos Europeus, conhecendo a América do Sul e sua tropicalidade, até que ponto o imaginário se fundiria com o real? Afinal, o ouro tinha além de seu valor material, um símbolo de perfeição e imortalidade (LANGER, 1997, pp.26 - 30). A história de El Dorado carregava o imaginário Europeu de expectativas e promessas.

O Mito

Para entender a repercussão da história sobre as preciosidades da América almejadas pelo mundo Eurocentrico, é possível entender a confusão sobre sua nomeação, é lenda ou mito? O dicionário tende a relacionar as duas significações como história fantasiosa, permitindo que alguns sites e documentos tratem como mito e outros como lenda.

Para isso, é apresentado o significado de cada conforme o dicionário Aurélio:

Lenda: 1. Narrativa de caráter maravilhoso em que um fato histórico se amplifica e transforma sob o efeito da evocação poética ou da imaginação popular.

Mito: 1. Relato fantástico da tradição oral, ger. protagonizado por seres que encarnam as forças da natureza e os aspectos gerais da condição humana; lenda. 2. Narrativa acorda dos tempos heróicos, que ger. guarda um fundo de verdade.

À construção narrativa apresentada, a significação de mito cabe a uso nesse contexto devido à abordagem de uma história oral indígena, que atravessou o novo mundo até seu outro lado e devido ao poder e heroísmo agregado, é associada a conquista de seu valor material.

A construção dessa história pode se desenvolver em diversas narrativas, o que traz a permuta de informações que podem faltar com a veracidade dos fatos. Esse é o elemento que tende a envolver a narrativa do mito, conforme Joseph Campbell, que o descreve como metáfora da potencialidade espiritual do ser (CAMPBELL, 1990, p.34), assim o mito é construído conforme a mentalidade e os anseios de sua época, ele identifica o indivíduo e o representa em sua pura

abordagem do desconhecido, ele vai se relacionar socialmente, representando aquilo que traz curiosidade ou aversão.

Cada indivíduo deve encontrar um aspecto do mito que se relacione com sua própria vida. Os mitos têm basicamente quatro funções: A primeira é a função mística - [...] Os mitos abrem o mundo para a dimensão do mistério, para a consciência do mistério que subjaz a todas as formas. [...] A terceira função é sociológica - suporte e validação de determinada ordem social. E aqui os mitos variam tremendamente, de lugar para lugar.³

O mito moveu o imaginário Europeu, resultando na exploração de terras Sul-Americanas: Equador, Venezuela, Colômbia, Peru, Brasil (ARAUJO, 2013, p.30). Ou seja, o mesmo foi importante para as ações dos colonizadores no território Americano, o mito compôs a imaginação daqueles que buscavam respostas sobre sua fundamentação e materialidade, ultrapassando os limites marítimos para as terras ricas de materiais a serem explorados, pois o pensamento medieval desses elementos lendários foram voltados para as terras ameríndias, necessitando sua compreensão empírica.

OS JOGOS E O LÚDICO

Embora sejam utilizados majoritariamente para diversão, os jogos eletrônicos podem servir para fins educativos, pois eles apresentam múltiplas possibilidades de análise e interpretação. Estas possibilidades permitem ao jogador visualizar um enredo pré-apresentado, pelo jogo, onde aspectos históricos atribuem um conhecimento implícito quando há necessidade de informações e conteúdos para cumprir o objetivo ou entender o contexto histórico representado. Ou seja, alguns jogos se apropriam de elementos históricos para envolver seus jogadores e algumas dessas narrativas são de interesse do historiador, uma vez que são apropriações e representações do passado (CHARTIER, 1991, p.72) e oferecem um cenário interativo que pode se associar a política, economia, sociedade e com o conteúdo trabalhado em sala de aula. "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." (HUIZINGA, 2000, p.6).

Para as crianças, os jogos e brincadeiras possuem um teor de divertimento, mas agregam saberes que constituem nossa noção de mundo. Eles tendem a exprimir a realidade, como as

³ CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990. pp. 41-42

crianças brincam entre si de “casinha”, representando uma família e seus afazeres; ainda possuem um caráter de união, que apesar da competição, a divisão em grupos com responsabilidade para garantir a vitória do time por exemplo, nos ensinam a valorizar cada membro, saber seu papel e realizá-lo em seu determinado tempo, como no futebol por exemplo. Hoje é constatado que os jogos possuem grande importância no desenvolvimento de crianças por melhorarem as capacidades motoras, cognitivas e de socialização, tornando-as como sujeitos participativos.

Os jogos eletrônicos não se distanciam disso, eles automatizaram o processo e permitem a interação entre pessoas do mundo todo em sua forma “online”. Eles possuem temáticas históricas em sua composição narrativa, ou apenas um objetivo central relacionada à sobrevivência do seu personagem, por exemplo.

[...] Primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.⁴

Porém os jogos eletrônicos são participantes da cultura lúdica, que devido ao avanço tecnológico e a facilidade de acesso a informação, esses jogos surgem como material lúdico para o ensino e aprendizagem. Eles possibilitam ao jogador a imersão em um imaginário que remete à uma realidade já vivenciada, a construção histórica além de seu tempo, como aborda Johan Huizinga, a característica deste por meio da experiência que ele possibilita a quem o vivencia.

Dessa forma questionamos: quais os aproveitamentos em apresentar um jogo em sala de aula relacionando-o ao conteúdo trabalho? É necessário relacionar o jogo com as fontes escritas, permitindo interpretações e leituras diferenciadas das mesmas informações. Estas podem ser consideradas representação do real ou possibilidades, de acordo com as análises e o estudo. Apropriando-se da memória coletiva, ao idealizar um imaginário, cabe então ao professor, questionar, problematizar e trabalhar com esse material imagético, para descobrir suas veridades e interpretar abordagens representativas do passado nesse recurso lúdico.

⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000. p.9

A HISTÓRIA DE UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

O primeiro jogo da série, “*Uncharted: Drake's Fortune*” foi desenvolvido pela empresa *Naughty Dog* em 2007, um exclusivo da *Sony*.

O jogo apresenta uma história como as dos filmes antigos em que exploradores vão atrás de um tesouro escondido, porém o dinamismo do jogo te permite explorar mais dessa aventura por dentro do território da América Latina, contando com um outro olhar as aventuras de Nathan Drake (o protagonista), que se diz parente de *Sir Francis Drake*⁵, um grande explorador da marinha Inglesa que a mando da Rainha Elizabeth I, pode encontrar a cidade perdida mas jurou segredo e guardou tais informações para que não fosse divulgadas. Este fato é ficcional e não possui comprovação histórica.

Por retratar um viés diferente da historiografia, que aponta a causa da morte de *Sir Francis Drake* por disenteria, o protagonista tende a descobrir uma verdade sobre uma grande descoberta realizada pelo navegador que forjou sua morte para encobrir a sua grande jornada. Ao encontrar no mar do Panamá o caixão de *Francis Drake* e dentro dele o diário do navegador, Nathan inicia sua aventura pelas matas Amazônicas, descobrindo ruínas antigas ao seguir adentrando pelo território pertencido aos Incas, apesar do protagonista insinuar que seriam ruínas mais antigas que o povo Inca.

No jogo, Nathan Drake possui um anel que roubou do museu de *Sir Francis Drake* em sua adolescência, quando saiu do orfanato, no anel pertencente ao Drake, há a inscrição “*Sic Parvis Magna*” que em latim significa “grandiosidade a partir de um começo humilde”, porém o jogo retrata da seguinte forma: Grandiosidade surge através de pequenos feitos. Além dessa inscrição, no anel também estariam gravadas coordenadas indicando onde estaria o caixão do *Sir* no mar do Pacífico, que nunca fora encontrado. Através dessas coordenadas, Nate acaba encontrando.

Diferente do que é apresentado na construção do mito de *El Dorado*, no jogo não é apresentada uma cidade de ouro, mas sim elementos que compunham a riqueza daquela civilização em meio às ruínas de povos pré-colombianos, sem deixar claro a quem pertenciam aqueles monumentos, assim como o próprio *El Dorado* que se tratava de uma enorme estátua de ouro. Por meio dos registros no diário de *Francis Drake* e outras descobertas, com as informações de rotas, imagens de esculturas e monumentos que se conciliam como um quebra cabeça para algumas

⁵ *Sir Francis Drake*, foi um navegador inglês que circum-navegou o mundo em 1577 e retornando para a Inglaterra em 1580. Suas viagens ampliaram o poder da Inglaterra, assim como tesouros conquistados pelos lugares que percorreu, o que o fez receber o título de cavaleiro pela rainha Elizabeth I.

armadilhas e truques dentro das ruínas, o protagonista, que é acompanhado pela arqueóloga e repórter Elena e seu amigo, ex fuzileiro da marinha americana e explorador de tesouros, Victor Sullivan, juntos vão seguindo as pistas deixadas pelo navegador mais conhecido como pirata, Francis Drake, até chegarem a uma ilha.

Assim, alguns personagens adversários surgem ao decorrer da aventura, desejando encontrar o tesouro e dificultando a busca para Nathan e sua equipe. Depois de muitas adversidades, é descoberto que além dos espanhóis naquela localidade, alemães nazistas também tentaram durante a segunda guerra mundial, encontrar o tesouro e adquiri-lo. Então dentre as construções e ruínas que a equipe adentra, estão ruínas e templos antigos de civilizações pré colombianas, Monastérios que os espanhóis utilizaram, um forte e uma construção subterrânea criada pelos nazistas.

Por fim, Nathan descobre para onde foi levada a estátua de El Dorado, revelando a verdade por trás da história que Sir Francis Drake impediu que fosse contada. Em um carta escrita por Francis Drake, ele conta que a estátua de El Dorado, que se parece com um túmulo, quando aberta libera um vírus que aquele que estiver ao redor, se infecta e logo se torna um ser irracional, feroz e sem controle. Então todos aqueles, espanhóis e nazistas, que tiveram contato com o vírus ao abrir El Dorado, se tornaram um ser irracional, logo, Francis Drake destruiu todos os navios existentes daquela ilha para impedir que essa ‘maldição’ saísse pelo mundo afora afetando diversas civilizações. O corpo do Drake estava no local, pois ele foi morto pelos espanhóis, Nathan o encontra e logo descobre toda a verdade, impedindo que os vilões do jogo utilizassem o vírus como uma possível arma biológica e cobrando uma fortuna por isso.

Assim, o jogo foge do paradigma de cidade coberta de ouro, remetendo o ouro apenas à objetos e artefatos encontrados nesses locais, onde os espanhóis os guardaram. Alguns cenários e localidades não são explicadas quanto às suas posições geográficas, porém após encontrar o caixão no Panamá, posteriormente é afirmado que eles estão adentrando as matas Amazônicas, podendo ter ultrapassado as fronteiras brasileiras. A narrativa possui um forte teor histórico por se apropriar do mito mas com a identificação do navegador inglês, a localização e toda sua estruturação que faz jus à floresta Amazônica e a um território indígena, porém a história é ficcional, o que nos faz utilizar seus elementos e inclusive como retrata El Dorado, possibilitando uma análise crítica e seletiva para o estudo de história.

AS REPRESENTAÇÕES NO JOGO

As densas tramas e questões tecidas em torno das referências do jogo, abordam as características minuciosas da produção de cada detalhe que firma a ligação de um povo para com a sua cultura. A ideia do mito em uma história entrelaçada de possibilidades, levou o jogo a seguir uma narrativa mais poética e heróica.

O historiador Carlo Ginzburg apresenta os sinais de um paradigma indiciário, pela análise e constituição de fatos a partir de detalhes minuciosos que tendem a passar despercebidos, estes podem compor uma malha de possibilidades e descrever um cenário por completo a partir das informações que os detalhes podem fornecer se analisados devidamente e com o conhecimento apropriado.

Na falta de uma documentação verbal para se pôr ao lado das pinturas rupestres e dos artefatos, podemos recorrer às narrativas de fábulas, que do saber daqueles remotos caçadores transmitem-nos às vezes um eco, mesmo que tardio e deformado⁶.

Dessa forma, podem-se extrair pistas sobre um acontecimento pela capacidade diagnóstica, assim relacionamos ao jogo para a constituição da análise de representação: quais elementos podem ser analisados que fazem parte do conteúdo historiográfico? Qual o valor que podem ter para a construção do fato histórico?

Como o jogo remete à necessidade de prosseguir, cumprir sua proposta de vivenciar os fatos planejados, ele segue apresentando pistas, com referencial histórico, que remontam à uma realidade complexa, por mais que os fatos propiciados ao jogador não sejam experimentáveis diretamente, mas seguem uma sequência narrativa que agregam o teor empírico pela formulação do eixo narrativo (GINZBURG, 1989, p.152).

Em 'Uncharted: Drake's Fortune', o título apresenta a ideia de fortuna seguida de um enredo alimentado pela ideia de paraíso de ouro que El Dorado possuía. O personagem principal, Nathan Drake, reflete a imagem dos heróis exploradores que dedicavam suas vidas à busca de tesouros e grandes descobertas. Nesse cenário inicial, é possível atrelar essa imagem à dos navegadores que à mando das Cortes Reais, seguiam em busca da procura de seus tesouros de época e de terras atrativas e inexploradas. À exemplo, o fato em que a Corte Espanhola, que na época era governada pelo rei Fernando V de Aragão e a rainha Isabel I, permitiu que Cristóvão Colombo zarpsse do

⁶ GINZBURG, Carlo. Sinais. In: *Mitos, Emblemas, Sinais: Morfologia e História*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. p.151

porto Palos na Espanha e fosse em busca das Índias, mas que acabou chegando às terras do lado Ocidental, antes desconhecidas por estes.

É válido ressaltar que o jogo criado em 2009, foi desenvolvido com o novo estudo de que o mito de El Dorado, como apresentado à anos atrás por pesquisadores e inclusive na animação “O caminho para El Dorado”, uma animação de 2000, criada pela *DreamWorks Animation*, que aborda o mito como uma cidade enriquecida de ouro, (o jogo) difere dessa mentalidade, onde ocorre a mudança da composição histórica do mito, de que não se trata de uma cidade mas sim de um ritual, de um “homem de ouro”, a estátua de ouro apresentada no jogo. Dessa forma, dentre novas pesquisas realizadas, inclusive abordada na matéria da BBC em 2013, um artigo sobre a busca da mítica cidade de El Dorado que despertou a curiosidade e o interesse de várias pessoas à encontrá-la, na verdade não seria uma cidade mas sim um homem, o dourado⁷.

Quando Nathan Drake junto à Victor Sullivan entram nas primeiras ruínas e entendem a personificação do El Dorado, é apresentada uma construção de uma narrativa semelhante à historiografia, com associações à construção dos relatos históricos, de que não se tratava de uma cidade de ouro, mas sim de uma estátua de ouro, uma apresentação do culto representado nas paredes onde a estátua se localizava porém fora movida pelos espanhóis, seguindo a ideia da busca por pistas para remontar um acontecimento que acontecera a séculos atrás. Nesse ponto, leva-se em consideração os feitos e avanços da escrita de civilizações pré colombianas, que registravam seu cotidiano, sua religiosidade e devoção à figuras dividas nas paredes dos templos, o período clássico maia pode ser relacionado.

Assim é contada a história do descobrimento de que a cidade tão procurada na verdade se trata da personificação de um monumento de ouro, e a devoção daquele povo com seus ritos, como próprio Nathan aborda: Um ídolo de ouro.

Outro ponto a ser analisado, é a construção histórica e de teor arqueológico, que por meio de artefatos, é possível identificar traços das culturas pré-colombianas. É notável nos cenários que compõe o jogo, a localização geográfica das ruínas encontradas em meio a floresta, cercada por montes e de difícil acesso, como se localizado estrategicamente, tende a remeter o isolamento geográfico da civilização maia, que se desenvolveu em áreas do tipo, o que contribuiu para a homogeneidade do seu povo e cultura (AKIYAMA, 2011. pp. 74 e 75), assim como é possível perceber as pinturas e gravuras nas paredes assim que o protagonista entra nos templos e ruínas, as inscrições marcadas nas pedras, lembram a escrita maia, porém também há traços de outras culturas

⁷ Pesquisadores revelam a verdade por trás do mito do El Dorado (2013). Matéria BBC disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/01/130121_pesquisa_mito_eldorado_mv

pré-colombianas. Os vasos de cerâmica presentes nos locais, mostram um domínio da manipulação da cerâmica ou argila, pintados a mão.

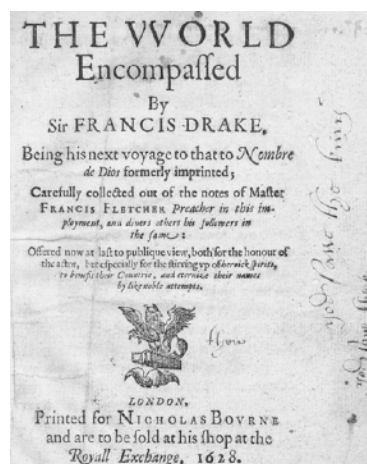
Por dentro das ruínas em Uncharted: Gravuras



Fonte: Uncharted the Nathan Drake collection: Drake's Fortune. 2015. Sony

Conforme o progresso da história, é nítida a presença de itens históricos. Logo no início da trama, o protagonista encontra o diário de Sir Francis Drake que contém informações da suposta localização de El Dorado. Após pesquisas realizadas, encontramos fontes que remetem a existência do diário do real navegador Francis Drake, mas seu conteúdo não está disponível para o domínio público, então referenciamos materiais de origem britânicas incluindo o livro *The world encompassed by Sir Francis Drake*, escrito pelo seu sobrinho em 1628.

Capa do livro '*The world encompassed by Sir Francis Drake*' - 1628.



Fonte: https://lib-dbserver.princeton.edu/visual_materials/maps/websites/pacific/drake/drake.html

Dessa forma, é agregado ao jogo o diário como material e fonte de informações, requerindo a interpretação das iconografias, mapas e rotas apresentadas, constituindo-o como uma fonte histórica, apesar de fictícia, mas baseada em um item real que possui a narração de situações que podem compor a historiografia Europeia.

Os jogos tendem a possuir uma marcação de pontuação para qualificar o nível e o desempenho do jogador, além do progresso em si, então é recorrente que em jogos da *Sony*, devido à *Uncharted* ser um dos seus exclusivos dessa empresa, existe a pontuação por premiação de troféus conforme a jogabilidade, atenção e performance do jogador. Nesse caso, existem itens (tesouros) escondidos no jogo, com o nível de descoberta: tesouros fáceis de encontrar, médios e difíceis (raros). Dependendo da dificuldade de cada, o tesouro encontrado pode resultar em um troféu de bronze ou de prata, para o jogador. A ideia é encontrar todos os tesouros para platinar o jogo, ou seja, terminá-lo por completo.

Em *Uncharted*, selecionamos um dos tesouros iniciais, possível de ser encontrado sem dificuldades, é um pingente Tairona de ouro, que na verdade é um elemento artístico da cultura indígena colombiana.

Tairona de ouro - tesouro em Uncharted



Fonte: *Uncharted the Nathan Drake collection: Drake's Fortune*. 2015. Sony

Os Taironas/Tayronas eram um grupo indígena pré-colombianos que habitavam os departamentos colombianos de Magdalena, Guajira e do Cesar, trata-se de um grupo Chibcha onde estima-se que suas cidades descobertas sejam dos anos 800 e habitadas até os anos 1600, hoje

conhecida como cidade perdida.⁸ Os Taironas possuíam técnicas de manipulação do ouro, conhecidas como ourivesaria. O pingente em forma de figura é real e está entre os objetos mais complexos e espetaculares feitos na América, são miniaturas de grande minuciosidade e precisão.⁹

Pingente em forma de figura. Século X - século XVI.



Fonte: The metropolitan museum of art.

Em uma matéria da *National Geographic*, o Antropólogo Francesc Bailón escreveu em 2019 sobre saqueadores em busca da "cidade perdida" na Colômbia, devido à descobertas sobre a cultura Tairona e menciona sobre El Dorado:

A cultura tairoca se desenvolveu na região por volta de 200 d.C. Os taironas tinham parentesco com os povos muisca, que viviam ao sul da atual Bogotá, capital da Colômbia. Assim como os muisca, os taironas se destacavam no artesanato com metais preciosos, como o ouro, o que pode ter alimentado o mito de El Dorado. Eles ficaram famosos por sua resistência aos conquistadores espanhóis, impedindo o avanço dos invasores até cerca de 1600, um feito notável diante da subjugação relativamente rápida dos poderosos incas e astecas.¹⁰

Devido ao mito não possuir uma localização exata, sabemos que diversos povos indígenas e civilizações pré colombianas são mencionadas devido à sua estruturação cultural, as utilizações de

⁸ BIBLIOTECA DE LUIS ÁNGEL ARANGO. *Renovación del Museo del Oro Tairona de Santa Marta*, en el sitio en internet de la Biblioteca de Luis Ángel Arango, del Banco de la República de Colombia, consultado el 9 de outubro de 2008» (PDF). Consultado em 1 de março de 2017. Arquivado do [original](#) (PDF) em 15 de fevereiro de 2010.

⁹ THE METROPOLITAN MUSEUM. Figure Pendant: 10th–16th century. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin* vol. 31, n. 2 (Winter 1972–73), pp. 4–5.

¹⁰ BAILÓN, Francesc. Rumores de tesouros antigos atraíram saqueadores à 'Cidade Perdida' na Colômbia, 2020. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2019/11/rumores-de-tesouros-antigos-atrairam-saqueadores-cidade-perdida-na-colombia>

materiais preciosos e sua manipulação, suas habitações geograficamente posicionadas, e o interesse e desconhecimento desse território pelos Europeus. Dessa forma, está claro que o jogo dialoga diretamente com a cultura pré-colombiana, além de agregá-la em sua narrativa de forma simplificada e discreta, sem adentrar profundamente a esses detalhes.

Ou seja, o marco de estudo possibilitado pela grande composição dos jogos, revolucionam os processos de comunicação e de transmissão do conhecimento humano. A utilização metódica da história cultural e visual no jogo eletrônico como fonte histórica, permite-nos elaborar diversos questionamentos que permeiam toda a construção. Um simples recorte de alguma parte do jogo, por ser uma junção de imagem e cinema, assim podemos dizer, com ainda mais a possibilidade interativa, traz consigo uma gama de informações, de elementos, de entendimentos desde o porque das cores utilizadas, até o porque a escolha do local para tais elementos, podendo assim como estudo de fonte, estudá-la e problematiza-la.

AS REPRESENTAÇÕES E SEUS ASPECTOS

As representações, segundo Roger Chartier, é a apresentação de um instrumento de conhecimento mediato, que revela um objeto ausente, conceituando a partir de uma imagem criada pela memória, a tal modo de “pintá-la”. Os aspectos destas podem se ausentar, caracterizando a relação de uma imagem presente e de um objeto ausente, ou seja, a possibilidade de possíveis compreensões e interpretações de um conhecimento, da representação. Eis que desta surge a necessidade de percepção e imaginação para que se tome o engodo de verdade, produzindo uma imposição interiorizada afim de formular algumas proposições organizadas em torno de uma história de apropriações. Como diz o próprio Chartier sobre a estrutura sócio-cultural no sentido a ser representado:

Com efeito, as divisões culturais não se ordenam obrigatoriamente segundo uma grade única do recorte social, que supostamente comanda a desigual presença dos objetos como as diferenças nas condutas. A perspectiva deve então ser invertida e delinear, primeiramente, a área social (frequentemente compósita) onde circulam um *corpus* textos, uma classe de impressos, uma produção ou uma norma cultural. Partir assim dos objetos, das formas, dos códigos, e não dos grupos, leva a considerar que a história sociocultural viveu por tempo demais sobre uma concepção mutilada do social.¹¹

¹¹ CHARTIER, Roger. O mundo como representação. In: A Beira da Falésia. Porto Alegre: Edufrgs, 2002. p.68

Trazendo a perspectiva de Chartier sobre as representações, o questionamento abordado traz o conceito de representação sobre um modo complexo de elementos e fatores que trabalham em conjunto para essa operação. A criação de uma memória com base numa percepção se dá pela avaliação de aspectos e análise dos mesmos, pelo estudo das práticas e relação do abstrato ao intelectual, por um conhecimento pré concebido ou acessado, ou seja, o uso do corpo material em seu molde mais a inscrição de um espaço, relacionando-o um ao outro. O fato da leitura concilia à percepção e reconstrói a maneira de cada um enxergar, além de resgatar os gestos esquecidos e hábitos desaparecidos. Eis o conceito de estudo cotidiano trazido pelo jogo, à montagem da linha imagética dos procedimentos e narrativa, circulando em um espaço de teor social.

Logo, as representações e suas possíveis interpretações, trabalham com a subjetividade, a qual pode-se ligar uma outra história destinada ao discurso e distante do real. Assim, a estrutura da narrativa, a qual busca seguir o destino criado anteriormente, independente de segmento histórico ou historiográfico, podendo ser levado ao fictício. Porém, mediante esta própria narrativa, a existência de elementos históricos para sua composição, signos, ou a estrutura em si, remete à este objeto implicitamente apresentado que Chartier cita, permitindo à construção de identidade e ligação à contextos históricos.

Ulpiano Meneses explica por meio da cultura visual, a fonte de informação conforme as vantagens que pode, beneficiar o conhecimento histórico, no campo das fontes visuais, pois o próprio objeto atribui efeito demiúrgico, relevante ao poder político, econômico ou religioso por exemplo, com funções pedagógicas edificantes. Pois a imagem desenvolveu-se intensamente e absorveu problemática teórico-conceitual, demonstrando sensibilidade para a dimensão histórica, agregando a si problemas com base nos enfoques: ideologia, mentalidades, tecnologia, comercialização, difusão, variáveis políticas, instituição do observador, quadros do cotidiano;

Ao que se dá pelo meio da popularização da imagem virtual, os novos parâmetros de análise reformam paradigmas, pois um observador pode mudar de opinião a partir do momento em que passa a revisar o objeto e sua composição. A cultura visual agrega a inclusão do visual no processo social, facilitando o imagético sobre tal situação ou contexto para melhor compreender e discutir, mas como também a cultura material, que estuda o conjunto de elementos e contextos de forma conjunta, para o homem em sua vida social, dimensional física, empírica, sensorial e corporal da reprodução de seu meio.

Destes parâmetros de estudo, o recorte para dar conta de aspectos importantes e relevantes, articulados ao todo social, servirá como explicação da complexibilidade do funcionamento e transformações das sociedades, ou seja, faz com que o historiador enriqueça consideravelmente o

conhecimento que ele deve produzir, se precavendo perante a heterogeneidade dos suportes de representações.

OS JOGOS PARA O PROFESSOR DE HISTÓRIA

Ensino de História utilizando os jogos eletrônicos como objetos de estudo

Um documento pode ser a chave de início para uma nova pesquisa, uma nova interpretação, ou até uma descoberta. O historiador pode se apropriar de um material para dar fundamento ao seu pensamento, onde o mesmo investiga suas veracidades, se questiona e constrói um entendimento.

Diversos materiais podem ser analisados como fontes ou objetos de estudo, a partir de sua estrutura fomentada e desenvolvida por um embasamento crítico, como cartas, arquivos, fotografias. O Historiador Fabio Henrique Lopes apresentou sobre fontes históricas, que Teresa Malatian¹² buscou o estudo de cartas, como esta fazia uma análise sobre as representações do sujeito, ou seja, as condições sociais, econômicas, um descrever através de uma perspectiva e abordagem de sua representação de mundo.

É com este dito que inicio a proposta de utilização de um jogo eletrônico como objeto de estudo para um historiador, mas voltada diretamente para a utilização em sala de aula por um professor de história, ou material complementar para o ensino. Nos jogos, a representação de um contexto histórico ali apresentado para um público, idealizado a partir de estudos realizados por equipes de pesquisadores e produtores afim de montar um conteúdo interativo e dinâmico, mas com embasamento histórico, possibilita a construção de um imaginário, em Uncharted, moldado pelos monumentos e vestígios arqueológicos de grandes civilizações da América antiga. O jogo possibilita a visualização de um cenário narrado pelas descobertas, com as características geográficas, tentando ser fiel ao território em que foi constituído o contexto e fontes sobre, documentos historiográficos que contam e abordam um pouco da singularidade do tema. Ele permite a construção de uma riqueza de detalhes que podem ser levados em conta para a descrição da narrativa.

O objetivo de se utilizar um jogo em sala de aula, é poder facilitar a associação de conteúdos históricos à imagem, à representação, para que o estudante ao visualizar ou interagir com o jogo, associe um conhecimento existente ou consiga assimilá-lo ao conteúdo estudado, acessando uma memória visual porém baseada em experiência. O jogo promove diversão, o que agrega a

¹² Doutora em História Social pela USP, é professora na faculdade de História, Direito e Serviço Social de Franca. Em “O Historiador e suas fontes”, abordou uma análise sobre as cartas, como objeto de estudo para um historiador.

construção do conhecimento ao “aprender brincando”, ou seja, quando temos uma referência significativa para recordar informações estudadas, como um filme, um quadro ou uma música por exemplo, tende a ocorrer uma facilidade de compreensão e de lembrança sobre determinado conteúdo devido à aula ter sido marcada por um material inusitado.

Apesar do jogo ter sua composição interativa devido à jogabilidade e o manuseio controlado pelo jogador para com o personagem e o cenário, ele também contém uma linearidade histórica envolvendo outras possibilidades metodologicamente utilizadas, ele possui uma cronologia de fatos a serem seguidos dentro da história principal, o que não descarta a possibilidade de existir desafios a parte dessa cronologia principal, mas que o desenvolvimento dele requer o segmento dessa composição de fatos para o decorrer de sua história. Dessa forma, são elas as outras possibilidades metodológicas que compõe essa estrutura: imagens, que podem ser trabalhadas avulsas, um recorte de um cenário por exemplo; a história contada como filme (o cinema) quando o jogador não interage mais e o próprio jogo apresenta cenas que contam sua história.

Analisando um jogo, é possível notar pontos significativos que compõem a malha da construção imaginária que tende a representar o real e o contexto com base nos elementos estruturais selecionados para a construção da sua história conforme um documento histórico quanto ao seu contexto, nesse caso, em estudos arqueológicos devido ao tema. Os jogos agregam desafios, métodos de socialização e experiência emocional, juntamente ao progresso do jogador, logo, há uma grande possibilidade de cativar um público-alvo.

Baseado no processo de aprendizagem por meio da possibilidade de utilização do jogo, a historiadora Circe Bittencourt apresenta a memorização no processo de ensino escolar, para que dessa forma, fosse desenvolvido o aprendizado sobre história:

A memorização era tônica do processo de aprendizagem e a principal capacidade exigida dos alunos para o sucesso escolar. Aprender era memorizar. Tal concepção de aprendizado, fundamentada no desenvolvimento da capacidade do aluno em memorizar, criava uma série de atividade para “exercício da memória”, constituindo os chamados métodos *mnemônicos*. Um método mnemônico muito difundido no ensino de História foi proposto pelo historiador francês Ernest Lavissee [...] pretendia desenvolver a inteligência da criança por intermédio da capacidade de memorização, sendo esta construída ao se estabelecer a relação entre a palavra escrita e as imagens.¹³

O método de Lavissee, como apresenta Circe Bittencourt, serviu de modelo para a confecção da produção pedagógica nacional, (BITTENCOURT, 2011, p.67) e desenvolveu esse procedimento

¹³ BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de história: fundamentos e métodos*. São Paulo, 4. ed - Cortez, 2011. Pp. 67-68

de “memorização histórica”. É possível perceber que esse método esteve presente em nosso ensino pois como a autora também apresenta, o conhecer histórico costumava ser voltado para o saber de muitas informações datadas com exatidão, o local, o marco e como conhecemos, as causas e consequências.

O processo de utilização de imagens se assemelha a proposta do jogo por se tratar de um material visual, rico em detalhes que participam de todo o processo histórico, tentando ser fiel à historiografia. Ou seja, o método pela análise visual com o jogo pode despertar com mais facilidade o interesse agregando conhecimento e saberes históricos para o aluno, porém com mais fascínio, pois a tecnologia pode nos permitir ao seu uso, o controle para descobrir e analisar cada parte daquela imagem em movimento, fugindo da abordagem de Lavissee de aprendizado pela memorização.

A partir disto, no processo de aprendizado, o aluno passa a ser protagonista e há espaço para que ele perceba seu envolvimento direto nesse processo, pois o conhecimento tende a ser mais denso porque o próprio jogo obriga o jogador a interagir com elementos históricos e fazer a história acontecer, pois é jogando-o ou assistindo-o que se toma conhecimento do conteúdo, e dentro deste, ele encontra elementos que comprovam sua existência dentro do processo, criando uma relação e associação do tempo histórico com a própria realidade. Os artefatos por exemplo, que são vestígios arqueológicos, estes precisam ser evidenciados pelo professor de que também são objetos de estudo da história e componentes que constituem a cultura de um povo. Um fato muito importante dos jogos é que estes nos aproximam de um passado que não foi esquecido, mas que culturalmente está vivo e agregado nas culturas dos países da América Latina, com seus povos descendentes.

Uncharted e suas possibilidades para o ensino de História

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do ensino médio, os alunos possuem uma necessidade de atingir habilidades e competências.

Analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão e à crítica de ideias filosóficas e processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.¹⁴

¹⁴ Base Nacional Comum Curricular. CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS NO ENSINO MÉDIO: COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS E HABILIDADES - P.560. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/04/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site.pdf

A BNCC estabelece objetivos a serem refletidos e trabalhados em sala de aula, para capacitar o aluno a indagar, questionar, refletir, problematizar, questões históricas e eixos temáticos que servirão para sua construção intelectual. Conseguir perceber a importância de analisar e questionar outros tipos de fontes, seja documental, material e nesse caso, tecnológica, é um novo objetivo inserido pelos avanços da tecnologia, objetivo este que o professor trabalha e tenta alcançar nesses alunos, para que sozinhos identifiquem esses pontos e atinjam essas competências.

Assim, é importante que o aluno tenha contato com novos métodos e materiais no ensino de história em sala de aula, nesse caso, o jogo eletrônico, para que ele perceba que a historiografia é presente em diversas linguagens alternativas e recursos cotidianos, pela possibilidade de agregar ou remeter a um conhecimento pelo lúdico. [...] "Os atuais métodos de ensino têm de se articular às novas tecnologias para que a escola possa se identificar com as novas gerações, pertencentes à “cultura das mídias”. (BITTENCOURT, 2011, p.107)

O jogo ao ser apresentado em sala, incrementa a aula e desperta o interesse dos alunos ao tema abordado, e não necessariamente é preciso utilizar um videogame para a sua apresentação devido ao seu compartilhamento em outras plataformas virtuais, ou seja, é possível acessar seu conteúdo ou visualizar alguém jogando-o no *YouTube* e/ou *Twitch*. Então em uma sala de audio visual ou com este material em sala, o professor conseguirá apresentá-lo sem dificuldades, com recursos que as escolas dispõem.

O professor pode utilizar o jogo eletrônico a partir de uma busca específica sobre representação e visualização de um cenário, produzindo um conteúdo a partir daquele recorte histórico e dos fatos históricos que o jogo aborda; pode focar nos elementos, como a construção do cenário em meio à ruínas e apresentar a arquitetura do centro político daquela civilização por exemplo; pode analisar objetos que são trazidos no decorrer da história e associá-los com a arqueologia, porém com o objetivo de apresentar esses itens ao material de sua composição (ouro, argila, cerâmica) com o desenvolvimento e as atividades estabelecidas, por exemplo; por se tratar de uma composição de mídia altamente rica em detalhes, as possibilidades de seu uso são vastas.

Recentemente têm-se ampliado as investigações sobre cinema, fotografia e televisão - as imagens tecnológicas [...] Para situar a relação entre a produção e o consumo das imagens [...] alguns historiadores têm-se debruçado sobre o conceito de *representação*. A utilização desse conceito visa superar a concepção de que as imagens fixas ou em movimento têm sido a base da informação e entendidas como o real, como o fato histórico. [...] A intenção maior é identificar como o aluno

apreende as imagens e suas representações. As imagens tecnológicas são o real ou representações do real?¹⁵

Como apresentada a proposição pela historiadora Circe Bittencourt, o jogo agrega em composição, todas as imagens tecnológicas mencionadas, permitindo a análise específica para cada elemento: fotografia, cinema ou televisão. A repercussão do jogo, o público alcançado, como ele foi recebido pelos espectadores, a construção do cenário se é fiel ao contexto historiográfico ou puramente ficção retratada dentro de um recorte histórico; são questões que podem ser consideradas para sua análise. Ele precisa de um embasamento histórico que sirva como mantenedor de sua narrativa, para ser a descrição e representação de fato, ou nesse caso, do mito, o que foi necessário entender sobre quais materiais poderiam fazer parte para compor aquela história do lugar, porém com fatores ficcionais sim para amarrar esse conteúdo, visto que por se tratar de um mito, e pelos poucos recursos e fontes que comprovem, Uncharted deu nome a personagens alterando o viés historiográfico para justificar os rastros deixados por quem e a quem.

O estudo da imagem, permitido por uma análise de um cenário, um recorte do jogo, pode ser totalmente eficaz quanto à necessidade de interpretá-la, os elementos que nela estão presentes e a versatilidade pronta que é agregada ao cinema pela construção pré concebida do jogo provida da possibilidade de interação, ou seja, o jogo assistido.

Uncharted apresenta a representação da cidade de ouro numa nova perspectiva do descobrimento de uma verdade encoberta, de que não seria uma cidade mas sim uma grande estátua de ouro, apesar de esconder uma grande praga, ele se associa desde ao imagético de época construído pelos Europeus de uma cidade não exatamente localizada mas devido à riqueza dos metais preciosos, existente nas proximidades do território Inca, até a própria personificação do ritual do índio no lago Guatavita, é possível perceber a importância do ouro para aquela sociedade Europeia, ficcionalmente os nazistas e o personagem principal, o decorrer de épocas totalmente distantes em busca do mesmo objetivo. O ouro logo pode ser trabalhado em sala como um estimulador de buscas, o seu poderio e a necessidade de obtenção por quem fosse, pois cada propósito era diferente devido à época vivida.

Assim notemos as diversas possibilidades de análise a partir de perspectivas, mas nesse caso faço uma comparação com a animação "A maravilhosa história da batata"¹⁶, que também retrata o

¹⁵ BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de história: fundamentos e métodos*. São Paulo, 4. ed - Cortez, 2011. Pp.361, 363 e 365.

¹⁶ A maravilhosa história da batata - parte 1, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_qCy6n9AM-c

ouro porém em um significado totalmente diferente, a representação da batata como fonte alimentar em diversas épocas e sua aceitação, a importância e associação à riqueza da sociedade que lhe dava o devido valor mediante à situação de fome. A batata fora associada como ouro pelos incas, assim retratada, ou seja, é possível identificar a importância e o valor atrelado à determinados elementos de acordo com a necessidade e mentalidade da época.

Em contrapartida, também se é possível trabalhar o jogo numa perspectiva posterior à das civilizações pré colombianas, mas como foi a busca e a imaginação dos povos Europeus que almejavam a conquista da região, possível compará-lo à idealização e grandiosidade na descrição da carta de Pero Vaz de Caminha¹⁷, a descrição de terras tropicais, repletas de matérias-primas e uma flora abundante que logo ficara conhecida por toda a Europa; dessa forma, analisando o processo de exploração imperialista pelas coroas Portuguesa e Espanhola e a imagem de heróis exploradores.

Dessa forma, o trabalhar com o jogo em complemento ao livro didático ou dialogando com materiais de conteúdos relacionados, nos permite visualizar indícios para preencher as lacunas e montar o contexto histórico, pensar nas possibilidades de análise, de interpretação e representação.

O jogo como representação pode ser trabalhado como construção da composição identitária, social, histórica, tendo muito a apresentar, ele pode ser manuseado e utilizado assim como fonte/objeto para tratar da perspectiva de representação que lhe foi abordada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o intuito de trazer uma breve análise sobre a perspectiva da utilização dos jogos eletrônicos como material de ensino de história, especificamente por meio a apresentação do jogo *Uncharted: Drake's Fortune*, este artigo apresenta a complexidade de aspectos e fatores que com a narrativa do jogo, é possível utilizá-lo em sala de aula para complementar o estudo da América antiga e suas civilizações pré-colombianas.

Chartier aborda o conjunto da operação uma complexidade de elementos para a construção do mesmo, assim a construção desse conhecimento é enriquecida nesse cenário pela abordagem realizada pelo jogo, por uma representação de um período com tais elementos que remetem a esse contexto: o local, a data, a matéria-prima, a cultura, as atividades. Ao observar detalhadamente,

¹⁷ Carta de Pero Vaz de Caminha, escrivão da armada de Pedro Álvares Cabral, descreveu a viagem e chegada ao Brasil. Conteúdo disponível pelo Ministério da Cultura, na Fundação Biblioteca Nacional.

esses elementos remetem à uma estrutura que compunha o cotidiano dessa civilização.

As representações (OLIVEIRA, 2004), trazem consigo um conceito de análise importante quanto à definição do modo de viver, em eixo cognitivo e ideológico, apropriando-se do real, o indivíduo torna-o inteligível o conhecimento adquirido conforme as experiências de vida, ao apresentado irreal (BITTENCOURT, 2011, p.235).

A utilização e percepção da construção e estudo de representações no jogo eletrônico, permite-nos elaborar diversos questionamentos que permeiam toda a construção. Um simples recorte de alguma parte do jogo, por ser uma junção de imagem interativa, traz consigo uma gama de informações, de elementos, de entendimentos desde o porquê das cores utilizadas, até o porquê da escolha do local para tais elementos, podendo como objeto de estudo e ensino, analisá-lo criticamente e problematiza-lo.

Ou seja, é possível associar ao contexto histórico retratado pela singularidade da composição desses materiais ao espaço, definindo esses elementos ao contexto da América pré-colombiana e a composição e representação do mito cidade/pessoa El Dorado, pois a ele se remete. Dessa forma, utilizando as vantagens que a tecnologia nos oferecem, o jogo pode ser utilizado metodologicamente como um material alternativo de ensino, com dinamismo, diversão e curiosidade, um conteúdo através de uma ferramenta interativa.

REFERÊNCIAS

AKIYAMA, Eduardo Teixeira. **Estudos sobre a Historiografia da Arqueologia Maia**. Cadernos de Clio, Curitiba, n. 2, 2011. pp. 74 e 75.

ARAUJO, Cristina da Silva. **Imaginário e representação do mito de El Dorado: A crônica de Sir Walter Raleigh - 1595**. Revista Tempo Amazônico, Manaus, v.1, n. 1, 2013.

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antonio. **O videogame como mídia de representação histórica**. Revista Observatório, [S.l.], v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017.

BELLO, R.S. **O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)**. Mestrado em História Social. Universidade de São Paulo, 2016

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. São Paulo, 4. ed - Cortez, 2011. Pp. 57-363

BROUGÈRE, Guilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes médicas, 2003.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990. p.34-42

CHARTIER, Roger. **O mundo como representação**. In: A Beira da Falésia. Porto Alegre: Edufrgs, 2002.

FERNANDES, Luiz Estevam de Oliveira; GOMES, Wederson de Souza Gomes. **Crônicas de El Dorado: uma análise dos relatos dos cronistas espanhóis sobre uma terra de riquezas fabulosas na América do Sul (1536-1542)**. 2016.

FERNANDES, Rozane; HENICKA, Olímpia; CHAVES, Sidney; POLACHINI, Anelise; **A importância dos jogos e brincadeiras para desenvolver a aprendizagem, segundo os professores do 1 e 2 ciclo da ESCOLA ESTADUAL TANCREDO DE ALMEIDA NEVES - Carlinda-MT, 2011**. Revista eletrônica: REFAF, ed. Especial, Mato Grosso, 2012. Pp. 1-2

GINZBURG, Carlo. Sinais. In: **Mitos, Emblemas, Sinais: Morfologia e História**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. pp.143-166

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 2000. pp. 3-16

LANGER, Johnni. **O Mito do El Dorado: Origem e significado no imaginário Sul-Americano (século XVI)**. *Revista de História*, Rio de Janeiro, v.136 (1997), pp. 25-40.

LOPES, Fabio Henrique. **Fontes históricas: desafios, propostas e debates**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2012.

MARTINS D. M., BOTTENTUIT JUNIOR, MARQUES A. A., SILVA N. M. **Gamificação no ensino de história: o jogo “Legend of Zelda” na abordagem sobre medievalismo**. UFMA, Programa de pós graduação em cultura e sociedade, 2016.

MENESES, U. **Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares.** In: Revista Brasileira de História. Volume 23, número 45. São Paulo: ANPUH, 2003. Pp. 11-36.

OLIVEIRA, Márcio S. **Representações sociais e sociedades:** a contribuição de Serge Moscovici. Rev. bras. Ci. Soc. 2004. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69092004000200014

PINSKY, Carla Bassanezi; LUCA, Tania Regina de (orgs.). **O historiador e suas fontes.** São Paulo: Contexto, 2009, 333 p.

Pesquisadores revelam a verdade por trás do mito do El Dorado (2013). Matéria BBC disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/01/130121_pesquisa_mito_eldorado_my

BIBLIOTECA DE LUIS ÁNGEL ARANGO. *Renovación del Museo del Oro Tairona de Santa Marta*, en el sitio en internet de la Biblioteca de Luis Ángel Arango, del Banco de la República de Colombia, consultado el 9 de outubro de 2008» (PDF). Consultado em 1 de março de 2017. Arquivado do [original](#) (PDF) em 15 de fevereiro de 2010.

THE METROPOLITAN MUSEUM. Figure Pendant: 10th–16th century. The Metropolitan Museum of Art Bulletin vol. 31, n. 2 (Winter 1972–73), pp. 4–5.

BAILÓN, Francesc. Rumores de tesouros antigos atraíram saqueadores à 'Cidade Perdida' na Colômbia, 2020. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2019/11/rumores-de-tesouros-antigos-atrairam-saqueadores-cidade-perdida-na-colombia>

Base Nacional Comum Curricular. CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS NO ENSINO MÉDIO: COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS E HABILIDADES - P.560. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/04/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site.pdf

História de Sir Francis Drake, disponível em <https://escola.britannica.com.br/artigo/Francis-Drake/481170>

Review de Uncharted: Drake's Fortune, disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/uncharted-drakes-fortune.html>

Sir Francis Drake museum, disponível em: <https://www.nmrn.org.uk/news-events/nmrn-blog/life-death-and-legacy-sir-francis-drake>

Sir Francis Drake, 1540?-1596. Material disponível em blog da Universidade de Princeton.
Disponível em: https://lib-dbserver.princeton.edu/visual_materials/maps/websites/pacific/drake/drake.html

ANEXOS

Revista Discente dos Cursos de História da Universidade Federal de Pelotas

Normas de Publicação

A *Revista Discente Ofícios de Clio* é dividida em quatro seções. A primeira delas constitui-se de um dossiê temático. Para a seleção das temáticas, será aberta e amplamente divulgada uma chamada, direcionada à publicação de pós-graduandos(as), preferencialmente doutorandos(as), de Programas de Pós-Graduação em História ou áreas afins, de Programas de Pós-Graduação reconhecidos pela CAPES. Serão suas tarefas o convite à submissão de pesquisadores, tanto de graduação quanto de pós graduação, o apoio à Editoria, e a redação de uma apresentação para o dossiê temático proposto. A segunda seção será composta por artigos livres. A terceira seção será específica para área de Ensino de História, contemplando reflexões teóricas sobre as práticas de ensino e experiências de ensino, tais como trabalho com monitorias, atividades do PIBID, estágios, experiências em Educação Patrimonial, etc. A quarta seção da revista será composta por resenhas de obras publicadas em língua portuguesa ou estrangeira, dentro do prazo máximo de três anos desde a primeira edição.

- Serão aceitos apenas **trabalhos inéditos** de História ou áreas afins, nas línguas **portuguesa ou espanhola**. O autor deverá ser aluno de graduação ou pós-graduação, ou tê-la concluído a no máximo seis meses;

- Os artigos poderão ter no máximo três autores em trabalho de coautoria. Não serão aceitos trabalhos em coautoria com professores;

- Cada artigo deverá ter no **mínimo dez páginas** e no **máximo vinte** de texto no total, conforme formatação indicada, inclusos imagens, fontes utilizadas e referências bibliográficas;

- As resenhas deverão contar com um único autor e ter no **mínimo três páginas** e no **máximo seis** de texto;

- Excetuando os trabalhos destinados aos dossiês temáticos, artigos e resenhas serão aceitos em fluxo contínuo;

- Os artigos deverão ser submetidos através do site da Revista (<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/CLIO>) e também enviados para o e-mail **oficiosdeclio@gmail.com**. Juntamente com o artigo, deve ser enviado o link do Lattes do(s) autor(es). O nome do arquivo a ser enviado deve estar conforme o exemplo: **SOBRENOME - Nome do autor - Nome do artigo.docx ou .doc** . No

título do email (campo assunto) deve estar especificado a seção a que está sendo submetido o artigo (dossiê, resenha, artigos livres etc.)

Disponibilizamos um modelo de como deve ficar a aparência final do artigo em https://docs.google.com/document/d/1SkMkV8Q_1tcSbkJJGDFE23Sb3cCULks9/edit?usp=sharing&ouid=101320473337435698097&rtpof=true&sd=true. No seguinte link podem ser consultadas as normas mais recentes da ABNT: <https://drive.google.com/drive/folders/1avrx56y4ELcIQG3fDuAsbyeZekVMemT9?usp=sharing>. Além disso, as produções deverão ser formatadas de acordo com as seguintes normas:

- 1) Textos **justificados** e em formato .doc ou .docx;
- 2) Fonte: Times New Roman. Tamanho: 12 para o corpo do texto e 10 para as notas de rodapé; espaçamento entre linhas: 1,5 no corpo geral do texto e 1,0 nas notas de rodapé, referências e fontes utilizadas; espaçamento entre parágrafos deve ser 0 ;
- 3) Margens: Superior: 3 cm; Inferior: 2 cm; Esquerda: 3 cm; Direita: 2 cm;
- 4) As páginas deverão ser numeradas na margem inferior direita na fonte times new roman, tamanho 12;
- 5) As seções (subtítulos) do artigo **não** devem ser numeradas;
- 6) Os artigos deverão apresentar um resumo de até dez linhas em espaçamento simples, 3 a 5 palavras chave, *abstract* e *keywords*, bem como o título traduzido para o inglês. Resenhas não necessitam de resumo ou palavras-chave.

As palavras chave devem ser separadas por ponto e vírgula (;) e **não** devem estar negritadas, deixando apenas "palavras-chave" e "keywords" em negrito;

7) As citações de até três linhas devem constar entre aspas, no corpo do texto, com o mesmo tipo e tamanho de fonte. As citações a partir de quatro linhas devem estar com recuo esquerdo de 4 cm, tamanho 11 e fonte Times New Roman com espaçamento simples, sem aspas;

As citações a partir de quatro linhas **devem** ser separadas do corpo do texto com um enter em espaçamento simples e, ao final da citação, outro enter em espaçamento simples;

Citações em outro idioma devem possuir **tradução nas notas de rodapé**, mantendo o original no corpo do texto;

8) As **imagens** devem seguir o modelo proposto pela ABNT NBR, 6022, de 16 de maio de 2018.

Ilustrações:

Qualquer que seja o tipo de ilustração, esta deve ser precedida de sua palavra designativa (desenho, esquema, fuxograma, fotografia, gráfico, mapa, organograma, planta, quadro, retrato, figura, imagem, entre outros), seguida de seu número de ordem de ocorrência no texto, em algarismos arábicos, de travessão e do respectivo título.

Imediatamente após a ilustração, deve-se indicar a fonte consultada (elemento obrigatório, mesmo que seja produção do próprio autor) conforme a **ABNT NBR 10520**, legenda, notas e outras

informações necessárias à sua compreensão (se houver). A ilustração **deve ser citada** no texto e inserida o mais próximo possível do trecho a que se refere.

Tipo, número de ordem, título, fonte, legenda e notas devem acompanhar as margens da ilustração. Para imagens que não se encontrem em domínio público, os(as) proponentes devem apresentar permissão legal para o seu uso. A Revista não se responsabiliza pela obtenção dos direitos de imagem.

9) As referências utilizadas no corpo do texto devem seguir o sistema autor/data. Exemplo: (SOBRENOME, ano, página). As notas deverão constar em rodapé, com finalidade explicativa. As notas devem ser inseridas depois da pontuação;

Títulos, no geral, que constam no **corpo do texto** devem receber destaque em itálico (títulos de livros, artigos, palestras, etc);

10) Servem de modelo para as referências bibliográficas os seguintes exemplos:

Livros: SOBRENOME, Nome. **Título do livro.** Subtítulo. Tradução, se houver. Edição, se houver. Cidade: Editora, Ano.

Capítulos de livros: SOBRENOME, Nome. Título do capítulo. In: SOBRENOME, Nome. **Título do livro.** Subtítulo. Tradução, se houver. Cidade: Editora, Ano, número inicial e número final das páginas do capítulo.

Artigos: SOBRENOME, Nome. Título do artigo. **Nome do periódico.** Cidade: editora, volume, número, mês(es), número inicial e número final das páginas do artigo, ano.

Sites: Autor e título (se houver). Disponível em: www... Acessado em dd/mm/aaaa.

Jornais: Seguir o modelo autor/data (por ex: A GAZETA, 13/05/1888) no corpo do texto, contendo a referência completa ao final do manuscrito. Em caso de acesso on line, indicar local em que se encontra disponível e data de acesso (Disponível em: Acessado em dd/mm/aaaa) ao final do manuscrito, junto às referências. Abaixo segue modelo de referência:

- com autor: SOBRENOME, Nome. Título da matéria. Nome do jornal, cidade de publicação, dia, mês e ano. Seção (se houver). Disponível em: <URL>. Acesso em: dia, mês e ano.
- sem autor: TÍTULO da matéria. Nome do jornal, cidade de publicação, dia, mês e ano. Seção (se houver). Disponível em: <URL>. Acesso em: dia, mês e ano.

- A formatação de referências bibliográficas deve contar com espaçamento simples entre linhas e 0pt antes, 6pt depois entre parágrafos.

11) A produção deverá começar com o título em português e, abaixo deste, a versão em língua inglesa em itálico. Logo abaixo e alinhado à direita, a autoria e a instituição de origem (sigla). Pedese ainda que o autor coloque dados de biografia acadêmica em nota de rodapé.

12) Os casos omissos acima deverão seguir as normas mais recentes de publicação da ABNT.

- Cada artigo será submetido à análise de um parecerista *ad hoc* e só será publicado se aprovado. Em caso de alterações assinaladas pelo parecerista, o artigo será reencaminhado ao autor com os apontamentos do mesmo.

- A Revista Discente Ofícios de Clio publica manuscritos originais e possui estrita política anti-plágio. No caso de artigos derivados de TCCs, dissertações ou teses não publicadas, recomenda-se um trabalho de reescritura para que o autor(a) não incorra em autoplágio.
- Cabe à comissão editorial a decisão final sobre a publicação ou não do artigo.
- Os autores dos trabalhos serão informados sobre a avaliação e aprovação de suas produções.