

Por mais terras que eu percorra... O Módulo de expansão FEB para *Battlefield 1942* e o resgate da participação brasileira na Segunda Guerra Mundial

Fernando Dala Santa¹, Vivian Baroni²

¹Faculdade de Educação – Universidade de Passo Fundo (UPF)
Passo Fundo, RS – Brasil

²Faculdade de Educação – Universidade de Passo Fundo (UPF)
Passo Fundo, RS – Brasil

fernandos.101@hotmail.com, vivianbaroni@hotmail.com

Resumo. Muitas vezes o ensino da História esbarra na dificuldade de transmitir de modo significativo seus conteúdos. Nesses termos, cobra sua importância a busca por um modelo de educação que seja intelectualmente estimulante, permitindo aos estudantes uma assimilação crítica dos conteúdos históricos. Tal educação não pode desprezar as contribuições, dentre outras ferramentas tecnológicas, dos jogos eletrônicos. No que se refere ao estudo da participação brasileira na Segunda Guerra Mundial, a utilização do game *Battlefield 1942*, e especialmente do Módulo FEB, auxiliou na constituição de uma relação diferenciada com os fatos históricos analisados, de modo que os estudantes puderam compreendê-los a partir de uma perspectiva contextual.

Abstract. Often the teaching of history comes up against the difficulty of conveying significantly its contents. In these terms, demand importance the search for a model of education that is intellectually stimulating, enabling students a critical assimilation of historical contents. Such education can not overlook the contributions, among other technological tools, electronic games. With regard to the study of Brazilian participation in World War II, the use of the game *Battlefield 1942*, and especially of FEB Module, assisted in the creation of a differentiated relationship with the historical facts analyzed, so that students could understand them from a contextual perspective.

1. Tópicos de interesse relacionados

Utilização de *games* em contextos educacionais e/ou de inclusão social

2. Introdução

Existem fatos históricos que, não obstante à sua importância, parecem inexplicavelmente fadados ao esquecimento, embora seus atores clamem de modo incansável, durante décadas, para que sua história não pereça na poeira do tempo. Exemplo paradigmático da falta de memória que acaba por nos tornar um povo que não é capaz de compreender o presente e nem projetar o futuro, justamente por não valorizar seu passado, é o desconhecimento em relação à participação brasileira na Segunda Guerra Mundial. Pouco se fala sobre o assunto nos manuais escolares, tanto que gerações inteiras cresceram sem conhecer a história dos brasileiros que, mesmo

distantes do epicentro das disputas que levaram o mundo novamente à guerra, lutaram e morreram em nome de uma democracia que sequer conheciam.

É necessário, todavia, ir além da mera descrição dos fatos históricos, da transmissão de um cabedal estéril de nomes e datas. É inconcebível que mesmo no âmbito das profundas e determinantes transformações sócio-intelectuais que caracterizam o advento da *cibercultura* a educação escolar permaneça arraigada a práticas e concepções pedagógicas remanescentes do início do século passado. Com efeito, “a necessidade de empreender um modelo pedagógico capaz de dar conta da complexidade e fluidez do mundo contemporâneo é, talvez, o principal desafio que se coloca aos educadores” [Dala Santa, 2014].

Portanto, mostra-se acertado compreender as novas tecnologias informacionais como potenciais aliadas em um processo formativo que fortaleça a assimilação crítica dos conteúdos, especialmente no que se refere ao estudo da História. Nesse contexto, a utilização criteriosa de jogos eletrônicos¹ no ensino de História contribui na constituição de um modelo didático-pedagógico solidamente constituído no que tange aos conteúdos formais da disciplina, ao mesmo tempo em que se apresenta de modo dinâmico e estimulante.

No tocante a um estudo diferenciado da Segunda Guerra Mundial, pautado na interação dos estudantes com os contextos históricos a serem abordados, encontramos experiências interessantes com o uso de jogos eletrônicos. Seguindo na mesma perspectiva, adotamos como instrumento auxiliar de ensino o *game Battlefield 1942*, e mais especificamente o Pacote de Expansão FEB, que inclui no jogo original as principais batalhas enfrentadas pela Força Expedicionária Brasileira no *front* italiano. Tal estratégia permitiu apresentar aos mais jovens, em uma linguagem que lhes é familiar, esta que foi uma das páginas mais significativas da nossa história.

3. O potencial pedagógico dos jogos eletrônicos: *Battlefield 1942* e a história da Segunda Guerra Mundial

As tecnologias informacionais fazem parte da formação dos jovens estudantes, não há como negar tal realidade, tampouco impor-lhes arbitrariamente parâmetros ultrapassados sobre os quais se constituiu o sistema educacional que conhecemos. Prensky (2001), oportunamente se refere a esses jovens que nasceram no âmbito da efervescência tecnológica das últimas décadas, como *Nativos Digitais*. A grande maioria dos alunos que chegam às nossas escolas carrega consigo as marcas do contato precoce e continuado com a televisão, a internet e especialmente com os jogos eletrônicos. Isso não significa que tais estudantes sejam melhores ou piores do que os das gerações pregressas, significa apenas que são substancialmente diferentes daqueles para o qual o atual modelo de ensino foi pensado.

Todas as inovações tecnológicas invariavelmente acabam por interferir, de um modo ou de outro, nos ambientes educacionais, embora a falta de preparo ou mesmo a intransigência de parte dos professores acabe por engendrar uma conjuntura em que a tecnologia, de potencial aliada, passa a ser considerada um temível inimigo. Nesse contexto, parece-nos natural que os estudantes, que recebem e processam informações de modo muito rápido e tendem a realizar múltiplas tarefas [Prensky, 2001], se sintam desestimulados diante de uma instituição que “há cinco mil anos se baseia no falar/ditar

¹ No presente trabalho também iremos nos referir aos jogos eletrônicos simplesmente como *games*, aludindo preferencialmente aos títulos lançados para PC.

do mestre, na escrita manuscrita e, há quatro séculos, em um uso moderado da impressão” [Lévy, 1999b]. O grande problema é que a escola não se mostra capaz de acompanhar as ingentes mudanças que constantemente reorganizam os parâmetros sócio-intelectuais que regem a sociedade. Via de regra, a escola ainda mantém a mesma lógica vertical, hierarquizada e centralizadora que sempre a caracterizou, ignorando o fato de que a formação do cidadão deve ser sensível ao contexto social no qual ele se insere [Dala Santa; Teixeira; Trentin, 2013].

A tecnologia obviamente não substitui o professor, tampouco torna dispensáveis os conteúdos do ensino. O aluno ainda depende da escola, depende da figura orientadora do professor e do conjunto de conteúdos que ele é capaz de transmitir, entretanto, essa relação não pode se dar do modo como tradicionalmente foi concebida. O professor não é mais o douto guardião do conhecimento, mesmo porque não encontra estudantes dispostos a serem seus fiéis discípulos. Portanto, conhecer e entender os modos de pensamento e os sistemas de socialização vigentes entre os estudantes pode garantir o acesso ao comprometimento que um sistema de ensino verticalizado não é capaz de estabelecer. É necessário falar a língua dos Nativos Digitais [Prensky, 2001] se quisermos compreendê-los e especialmente nos fazermos compreender.

Nos últimos anos, inúmeras pesquisas se propõem a demonstrar as potencialidades da utilização de tecnologias da informação em sala de aula. Dentre os recursos que estão a nossa disposição, consideramos que os jogos eletrônicos surgem como as ferramentas de alcance e impacto mais efetivos. Em um contexto geral, o jogo é um elemento essencial da configuração humana, uma atividade vital que pode ser encontrada inclusive no comportamento animal [Huizinga, 2007]. É pelo jogo, entendido como simulação da realidade, que os jovens se preparam para situações reais, fortalecendo os sentidos e aperfeiçoando habilidades que futuramente serão necessárias. Por outro lado, é através do jogo que se estabelecem e se reforçam laços de sociabilidade que dificilmente seriam possíveis em outros espaços.

Os *games* são um dos resultados do avanço tecnológico e da utilização do computador nas telecomunicações, como uma potente ferramenta de comunicação e informação [Moita, 2007]. Sendo quase onipresentes na rotina dos jovens estudantes, os jogos eletrônicos exigem atenção, reflexos apurados, raciocínio rápido e capacidade de articulação entre os elementos que se destacam na temática desenvolvida. Os *games* permitem que os jogadores se insiram no ambiente emulado pelo jogo e sintam-se parte de um mundo que não se restringe aos limites que lhe impõe a realidade factível. Lévy (1996) destaca que os sistemas a que comumente nos referimos como “realidades virtuais” permitem experimentar uma interação dinâmica de diferentes modalidades perceptivas, de modo que o jogador pode quase reviver a experiência sensorial de outra pessoa. Nessa perspectiva, os *games* são novas formas de sensibilidade, de sentir, pensar, agir e interagir [Moita, 2006].

No que se refere ao uso de jogos eletrônicos no ensino de História, várias são as possibilidades disponíveis, que desenvolvem abordagens históricas distintas e podem atuar como vetores de uma apropriação crítica do tema estudado. Pela ação dos *games* históricos é possível ter uma visão contextualizada do conteúdo pesquisado, nos termos em que o jogador tem a prerrogativa de tornar-se um personagem da história. “Assim, vinculada a um modelo didático-pedagógico dinâmico e atrativo, mas que não negligencia os conteúdos formais, a apropriação das representações simbólicas presentes nos *games* possibilita uma assimilação crítica e significativa do conteúdo histórico” [Dala Santa, 2014].

Tal interação torna-se mais efetiva quando o tema é a Segunda Guerra Mundial, acontecimento histórico cuja magnitude faz com que seus reflexos ainda sejam sentidos. Entretanto, nos meios escolares, quando confinado à padronização asfíxiante do livro didático, o assunto geralmente não recebe a importância merecida. Ironicamente, os estudantes que se sentem interessados por temas históricos muitas vezes encontram nos *games* mais referências sobre os acontecimentos que marcaram os rumos da humanidade do que em sala de aula.

A capacidade de imersão na história apresentada pelos *games* é superior inclusive àquela sentida no cinema, nos termos em que a empatia em relação à trama é instantânea. É necessário, porém, um trabalho de preparação, deixando claras as intenções pedagógicas subjacentes à atividade com o jogo. Nesse sentido, em razão do despreparo dos professores frente aos avanços da informática, é lícito afirmar que as atividades pedagógicas mediadas por ferramentas tecnológicas (projeção de vídeos, pesquisas *online*, uso de slides, jogos eletrônicos, aplicativos de celular, *softwares* educacionais), não podem ser vistas como elementos centrais, nem recursos que se definem por si mesmos, sob o risco de se mostrarem inócuas. Em sala de aula os instrumentos técnico-midiáticos, em que pese à sua auto-fundamentação no contexto da sociedade contemporânea, ainda são meios que servem para um fim maior: um modelo de educação que vá além da mera reprodução.

Ademais, a interconexão entre jogadores nas partidas em rede força os usuários a desenvolver estratégias, estabelecer aliados e pensar além da sua ação imediata, na medida em que o jogo cooperativo não admite atitudes inadvertidas. O resultado é que ao invés de favorecer uma conduta solipsista, os *games* em rede possibilitam a dinamização de um processo diferenciado de socialização, todavia, esse processo se consolida apenas se os mecanismos socializantes não estiverem restritos ao ambiente *online*: o meio virtual obviamente não substitui, ou torna menos importante, a convivência real.

Para Lévy (1999a), “a cada ‘golpe’, o jogador envia a seu parceiro uma outra imagem de si mesmo e de seu mundo comum, imagens que o parceiro recebe diretamente (ou pode descobrir explorando) e que o afetam imediatamente”. É justamente nesse contexto de jogo cooperativo que se insere *Battlefield 1942*, excelente *game* ambientado na Segunda Guerra Mundial, e precursor de uma das franquias mais conhecidas e cultuadas no universo dos jogos eletrônicos. Idealizado como um jogo cuja ênfase se dá no modo *multiplayer*, *Battlefield 1942* não possui enredo linear, missões com objetivos rigidamente determinados ou personagens idiossincráticos. Nesses termos, a participação individual de cada jogador se vincula a uma ação desenvolvida em um âmbito que supera as suas contribuições singulares: semelhantemente a uma ação bélica real a vitória é sempre uma construção coletiva.

Desenvolvido pela *Digital Illusions* e distribuído pela *EA Games*, *Battlefield 1942* foi lançado no ano de 2002, e logo angariou um grande contingente de usuários, sendo bem recebido também pela crítica². O *game* apresentava uma jogabilidade simples, funcional e dinâmica, além de gráficos e som de qualidade para os padrões da época. Possuía uma riqueza de detalhes e um esmero com a reprodução dos uniformes, equipamentos e cenários históricos que são dignos de referência, não ficando nada a dever a outros títulos lançados na mesma época, como *Medal of Honor* ou *Call of*

² Em 2003, *Battlefield 1942* venceu seis categorias no *6th Annual Interactive Achievement Awards*, entre elas: *Online Gameplay*, *Innovation in PC Gaming*, *PC Game of the Year* e *Game of the Year*.

*Duty*³. Em que pese às limitações inerentes ao fato de ser um jogo lançado há mais de dez anos, *Battlefield 1942* possui qualidades que o fazem capaz de atrair jogadores da nova geração, acostumados a títulos muito mais sofisticados. Em termos mais técnicos a escolha por esse jogo em específico se deve também ao fato de não exigir um grande aparato de *hardware*, podendo ser rodado em todos os computadores comercializados atualmente.

O modo *singleplayer*, que pode ser entendido como um “treino” para o modo multijogador, apresenta quatro frentes de batalha, totalizando dezesseis diferentes cenários em que inimigos e aliados são os chamados “bots” (personagens controlados pelo próprio jogo), dirigidos por um sistema de Inteligência Artificial Estratégica (IAE). Já as partidas no modo *multiplayer* suportam até 64 jogadores simultâneos em vários modos de jogo: *Capture the Flag*, *Co-Op*, *Objective* e *Deathmatch*, que são amplamente conhecidos entre os usuários de *FPS*⁴, entretanto, o mais apreciado é o modo *Conquest*, no qual os objetivos se referem à conquista de pontos estratégicos localizados em distintos locais do mapa. Cada um desses pontos possui uma bandeira que representa o exército de uma das nações envolvidas na batalha (alemães, japoneses, ingleses, americanos ou soviéticos); no momento em que um jogador se aproxima da bandeira adversária e se mantém na posição por tempo suficiente, pode tornar o ponto neutro e em seguida dominá-lo (exceto as bandeiras das bases principais). Além disso, as bandeiras marcam os locais de *respawn*, ou seja, onde o personagem controlado pelo jogador reaparece no *game* após ter sido morto. As partidas se decidem a partir de um sistema de “*tickets*”: cada equipe inicia a partida com um determinado número de *tickets*, que diminuem toda vez que um jogador é abatido; ao final, a equipe que zerar seus pontos será derrotada. Em alguns mapas a conquista da maioria dos pontos estratégicos acelera a diminuição dos *tickets* da equipe adversária, forçando a finalização da partida. Essa configuração de jogo conjuga ação, estratégia e trabalho em equipe, na medida em que a decisão acerca de que pontos atacar ou defender pode ter influência decisiva no resultado da partida.

Battlefield 1942 reproduz batalhas reais ocorridas durante a Segunda Guerra Mundial, que se desenvolveram no Norte da África, Pacífico e nas centenas de quilômetros das frentes oriental e ocidental da Europa. O jogador, no papel de um soldado recém recrutado, pode escolher a facção a que pretende se filiar (aliados ou forças do Eixo) e a função (explorador, engenheiro, médico, tropa de assalto ou anti-blindado) que determinará as armas disponíveis e o seu modo de combate no decorrer das partidas (se escolher a função de médico, por exemplo, terá como arma uma submetralhadora Thompson M1, ideal para combates à curta distância, mas praticamente ineficaz para tiros de precisão). No jogo, é possível operar toda a sorte de equipamentos bélicos: blindados, aeronaves de caça, bombardeiros, veículos de transporte, peças de artilharia autopropulsada, jipes, canhões costeiros, armas antiaéreas, etc., aumentando ainda mais a sensação de imersão nas efervescentes cenas de batalha simuladas no *game*. Durante as diferentes partidas, os jogadores terão que tomar de assalto os bunkers no deserto africano de El Alamein, desembarcar nas areias negras de Iwo Jima ou nas praias da Normandia, saltar de paraquedas na operação Market Garden, enfrentar as selvas de Guadalcanal ou atacar o coração da Alemanha nazista em Berlin.

³ Games cuja temática aborda a Segunda Guerra Mundial lançados em 2002 (*Medal of Honor*) e 2003 (*Call of Duty*).

⁴ *First-person shooter* ou tiro em primeira pessoa, estilo de *game* em que o jogador tem a visão do personagem que controla.

4. O Módulo de Expansão FEB e o resgate da memória da Força Expedicionária Brasileira

No início da Segunda Guerra Mundial, ou mesmo depois do torpedeamento dos navios brasileiros pelos submarinos nazistas, poucas pessoas acreditavam que o Brasil enviaria uma tropa para participar do conflito. No entanto, apesar da incredulidade dos próprios cidadãos brasileiros e da desconfiança do exército norte-americano, a mobilização das tropas para formação da Força Expedicionária Brasileira (FEB) tinha início em 1943. Uma força que seria composta por brasileiros de todas as partes do país e que cumpriria com eficiência, por vezes surpreendente, todas as missões que lhe foram atribuídas.

É necessário termos em mente a situação sócio-política do Brasil, que vivia sob o jugo do Estado Novo, em vários aspectos tributário dos modelos de organização dos estados nazifascistas. Getúlio Vargas não era um democrata, tampouco estava disposto a arriscar-se em uma aventura extracontinental enviando uma tropa formada por soldados brasileiros, sabidamente despreparados tanto material quanto estrategicamente. Mesmo assim, a força das circunstâncias obrigaria Vargas a pôr-se ao lado das potências aliadas, primeiramente autorizando a construção de bases aéreas norte-americanas no nordeste do país, posteriormente com o corte de relações diplomáticas com as forças do eixo e, por fim, com a declaração de guerra e a mobilização de uma força expedicionária.

A FEB inicialmente foi pensada como um Corpo de Exército, composto por uma Divisão Blindada e três Divisões de Infantaria. Não havendo, porém, disponibilidade material por parte dos americanos para o equipamento da Divisão Blindada, acrescido do atraso na entrega de material bélico e impasses nas negociações, a Força Expedicionária que seria enviada para combater em solo europeu se resumiria a uma única divisão, a 1ª Divisão de Infantaria Expedicionária (1ª DIE), servida por um total de 25.334 homens (15.069 eram combatentes e o restante pertencia aos órgãos não divisionários) e comandada pelo General-de-Divisão João Baptista Mascarenhas de Moraes. Ao lado da FEB, rumou para a Itália também o 1º Grupo de Aviação de Caça da FAB, esquadrão aéreo composto por 42 oficiais e pilotos e 400 homens de apoio. Em 5 de agosto de 1944 a FEB foi incorporada ao V Exército norte-americano, sob o comando do General Mark Clark, adida ao IV Corpo de Exército, do qual faziam parte além da 1ª DIE, a 1ª Divisão Blindada norte-americana, a 6ª Divisão Blindada sul-africana e a *Task Force* 45, composta de unidades norte-americanas de artilharia antiaérea transformadas em Infantaria.

A FEB foi aparelhada exclusivamente com material norte-americano e teve que se adaptar também ao seu paradigma bélico, em substituição à doutrina militar francesa que até então orientava o exército brasileiro. Enviada para o *front* italiano, considerado uma frente secundária, mas que não se mostrou menos árduo, as tropas brasileiras tiveram que enfrentar além das forças ítalo-germânicas, também as severas condições climáticas e a configuração topográfica italiana que privilegiava as ações defensivas. Não obstante às dificuldades iniciais, resultado da inexperiência e treinamento insuficiente de seus soldados, a FEB conquistou importantes objetivos, como Camaiore, Monte Castelo e Montese.

As consequências da epopeia brasileira na Segunda Guerra puderam ser observadas de forma clara nos âmbitos militar, econômico, político e social. Com efeito, relembrar a participação da FEB naquele que foi o maior e mais catastrófico conflito bélico já visto pela humanidade é manter viva a memória daqueles que no auge das suas

vidas foram arrastados para longe da pátria e obrigados a combater em uma guerra que não era sua. Assim, o sacrifício individual de cada soldado brasileiro em sua simplicidade, para além de toda a magnitude da guerra em si, merece sempre ser enaltecido. No entanto, as gerações mais jovens desconhecem o significado desse momento histórico tão decisivo e as marcas indeléveis deixadas em todos nele envolvidos.

Com efeito, uma maneira eficaz que encontramos para abordar o tema da participação brasileira na Segunda Guerra Mundial no âmbito do Ensino Médio, foi com a utilização criteriosa de jogos eletrônicos, acompanhada de atividades prévias que davam conta da introdução e esclarecimento do tema. Tal experiência se deu nos encontros do Grupo de Pesquisa em História Militar (GPHM), atividade extracurricular desenvolvida com alunos do Ensino Médio (iniciativa que envolve cerca de quinze estudantes voluntários) e que tem por objetivo promover o pensamento autônomo e incentivar a produção científica⁵. Inicialmente, os games *Call of Duty* (e a expansão *United Offensive*) e *Battlefield 1942* cumpriram satisfatoriamente a função de apresentar aos estudantes a Segunda Guerra de uma maneira que eles jamais haviam experimentado no restrito referencial presente no livro didático. Na mesma medida, o trabalho prévio à prática com o *game* permitiu a ressignificação do próprio ato de jogar, agora não apenas uma atividade recreativa, mas um aporte à pesquisa histórica, que auxilia na reconstrução hermenêutica do período estudado.

Entretanto, a participação da FEB na guerra não é alvo de produções cinematográficas ou referência para produção de *games*, de modo que a manutenção das estratégias que utilizávamos no tocante ao ensino da guerra em seu aspecto mais amplo parecia inviável. Tal perspectiva se modificaria com a descoberta de um pacote de expansão que insere no jogo *Battlefield 1942* original as batalhas travadas pela FEB no Teatro de Operações do Mediterrâneo. O *Módulo FEB* foi idealizado com o propósito de divulgar a história militar brasileira e a atuação das nossas forças no *front* italiano e traz as fardas, equipamentos, veículos terrestres e aeronaves utilizados pelas tropas brasileiras durante a guerra⁶.

O *layout* do jogo traz inúmeras referências à FEB: o capacete M1 com a insígnia do V Exército, *dog tag* (placa de identificação individual), insígnia da “cobra fumando”, fotos históricas, etc. Na página de carregamento de cada mapa ouve-se a belíssima *Canção do Expedicionário*, e visualizam-se fotos e mapas da batalha a ser jogada, manchetes de jornal e uma citação do General Mascarenhas de Moraes. Em caso de vitória dos jogadores que representam a FEB na partida, ouve-se a gravação autêntica do Hino Nacional Brasileiro, cantado pelos pracinhas⁷ na Catedral de Pisa, sob um intenso bombardeio (é possível ouvir ao fundo o estrondo das bombas).

As batalhas retratadas no *Módulo FEB* impressionam pela riqueza de detalhes e competente recriação dos cenários, inclusive com o aperfeiçoamento de aspectos gráficos e de jogabilidade do jogo original, mantendo, porém, a intensa experiência proporcionada por *Battlefield 1942*. Cada batalha reconstrói um momento distinto da campanha brasileira: Atlântico Sul, aeronaves brasileiras perseguem os submarinos alemães e italianos que afundavam os navios mercantes no litoral do Nordeste;

⁵ Um panorama sucinto das atividades realizadas no GPHM pode ser encontrado em Dala Santa (2014).

⁶ O *Módulo FEB* foi desenvolvido por Marcio Cunha, aluno do Colégio Militar do Rio de Janeiro e PUC-RJ. Site do projeto: <http://marciocunh.wix.com/mod-feb>.

⁷ Denominação dada aos soldados brasileiros que combateram na Segunda Guerra Mundial.

Camaiore, no dia 16 de setembro de 1944 a FEB ocupou, sob resistência moderada, as localidades de Massarosa, Bozzano e Quiesa e no dia 18 a cidade de Camaiore; Monte Castelo-1944, por três vezes, entre novembro e dezembro de 1944, as tropas brasileiras tentaram sem sucesso conquistar o baluarte alemão que se destacava na paisagem, onde o frio e a neve facilitavam as ações defensivas; Monte Castelo-1945, em 21 de fevereiro de 1945, com o arrefecimento do inverno apenino e o reforço das aeronaves do 1º Grupo de Aviação de Caça da FAB, a Força Expedicionária Brasileira finalmente sobrepuja a sinistramente famosa fortificação alemã; Castelnuovo, a FEB, no avanço em direção à Bolonha, se viu obrigada a conquistar os pontos estratégicos de Turziano, Pallazzo, Cota 702, Cota 720, Soprassasso e Precária, até alcançar Castelnuovo.



Figura 1. Tela de carregamento, Batalha de Camaiore.

A experiência com o *Módulo FEB*, realizada nos encontros quinzenais do GPHM, trouxe como resultado a consolidação da convergência entre jogos eletrônicos e ensino de história, iniciado com o emprego exitoso dos *games Call of Duty* e *Battlefield 1942*. O momento do jogo, no qual os computadores da sala da informática e os *laptops* dos estudantes eram postos em rede, funcionava como complemento da análise das batalhas em que a FEB foi protagonista e mesclava a austeridade inerente a um trabalho de cunho científico e a interatividade de uma ação recreativa. A atividade com os *games* estabeleceu um ambiente saudável de respeito e cumplicidade, no qual foi possível transcender o modelo verticalizado de relação entre professor e aluno. Foi notório o crescente interesse e comprometimento por parte dos estudantes em relação à pesquisa e especialmente a sua postura frente aos conteúdos. De inertes receptores de informações, os estudantes se tornaram (nem todos, é evidente) potenciais produtores de conhecimento, tanto que quando instigados a redigirem seus próprios textos mostraram empenho e qualidade surpreendentes.

Por fim, é relevante destacar que parte do sucesso angariado com a iniciativa de aplicação dos *games* como instrumentos pedagógicos se deve ao nosso contato prévio com os jogos eletrônicos, o que possibilitou o dimensionamento dos seus limites e potencialidades no tocante à questão educacional. O fato de sermos jogadores e compreendermos o alcance e a profusão de representações que os *games* carregam, contribuiu na tarefa de mobilização dos estudantes, que viram na figura do professor alguém com quem compartilhar interesses e anseios comuns. Desse modo, nos resta afirmar que não basta a inserção paulatina de recursos eletrônicos em sala de aula, é

necessário que os professores verdadeiramente se integrem ao movimento técnico e sócio-intelectual que caracteriza a cibercultura.

5. Considerações finais

A História não é uma ciência inócua que se ocupa de conteúdos maçantes e sem vida, mas uma disciplina vibrante, fonte inesgotável de novos sentidos e novas descobertas que nos permitem compreender quem somos e o rumo que podemos tomar. Professores que ainda forçam os alunos a decorar nomes e datas prestam um desserviço à compreensão histórica e principalmente à formação de gerações que não se constituem sobre os mesmos referenciais que nos guiaram até aqui. Seja qual for a maneira a que nos referimos ao novo arquétipo de aluno que recebemos nas escolas (geração Z, geração @ ou nativos digitais), o que importa é perceber que os conteúdos da educação, embora imprescindíveis, não falam por si mesmos: para esse novo contingente de estudantes só *tem* sentido o que *faz* sentido e cabe à nós professores, acima de tudo, promover a significação do conhecimento.

Os professores que vislumbram a possibilidade de um ensino de História capaz de transcender o formalismo claustrofóbico do livro didático podem fazer uso de jogos eletrônicos na tarefa de estudar fatos históricos (a participação brasileira na Segunda Guerra Mundial no nosso caso), analisando-os de maneira interativa e contextual. *Battlefield 1942* é um jogo que certamente traz consigo todas as características necessárias para torná-lo uma poderosa ferramenta pedagógica, em especial quando vinculado ao *Módulo FEB*, na medida em que representa a única opção de jogo disponível a trazer em seu enredo as ações da Força Expedicionária Brasileira no conflito.

Um *game* não pode resumir-se à pura diversão: deve instigar, questionar, ir além de si próprio, ampliando o campo de percepção e o potencial reflexivo do jogador. Mediante a um uso criterioso, o *Módulo FEB* cumpriu esse papel ao se mostrar um *game* desafiador, ao mesmo tempo em que traz consigo a possibilidade de vivenciar uma dramatização do que foi a guerra, a partir da visão dos próprios soldados, podendo ser utilizado como ferramenta auxiliar no estudo da Segunda Guerra Mundial, dada a sua preocupação com a autenticidade histórica. Nesses termos, encarado como complemento dos encontros do GPHM, o *Módulo FEB* estimulou os estudantes a buscar outras fontes de referência, fazendo com que o interesse pela pesquisa histórica florescesse ou se intensificasse. Tal impulso pareceu fortalecer uma relação mais espontânea com o saber. Em outras palavras, a busca pelo conhecimento pode estar fundada em anseios de ordem pragmática (pesquisas direcionadas à resolução de um problema específico), de caráter formal (exigência institucional de determinada disciplina) e, por fim, um trabalho de auto-esclarecimento e enriquecimento cultural e sócio-intelectual que pode conter elementos das instâncias anteriores, mas que não se restringe a elas. Portanto, tomar o conteúdo histórico para si mesmo e percebê-lo a partir de suas causas, consequências e especialmente das circunstâncias que o fundamentam contextualmente, permite reconhecer também o presente em toda a sua complexidade. Tal concepção evidencia a importância de estimular os estudantes à pesquisa científica, e também o perigo da crescente fragmentação e tecnicização do ensino.

6. Referências

- Battlefield 1942*. (2002) Desenvolvedora *Digital Illusions*. Plataforma PC. Distribuidora: EA Games.
- Battlefield 1942*. (2002) “Manual del usuário”. Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA GAMES.
- Canção do expedicionário. Letra: Guilherme de Almeida. Música: Spartaco Rossi.
- Castello Branco, M. T. (1960) “O Brasil na II Grande Guerra”. Rio de Janeiro: Bibliex.
- Cunha, M. *Módulo FEB*. Pacote de expansão para *Battlefield 1942*.
- Dala Santa, F.; Teixeira, A. C.; Trentin M. A. S. (2013) “A virtualização do corpo e os jogos eletrônicos: uma nova abordagem da segunda guerra mundial a partir do jogo *Brothers in arms: road to hill 30*”. In. Simpósio Internacional de Informática Educativa. Atas... Viseu, p. 75-76. ISBN. 978-989-96261-3-3.
- Dala Santa, F. (2014) “A utilização do jogo *Call of Duty* como ferramenta auxiliar de ensino no Grupo de Pesquisa em História Militar com alunos do Ensino Médio”. In: 3º Seminário Nacional de Inclusão Digital, Passo Fundo, p. 01-06. ISSN: 2238-5916.
- Huizinga, J. (2007) “Homo ludens”. Madrid: Alianza Editorial.
- Lévy, P. (1996) “O que é o virtual?” Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34.
- _____. (1999a) “Cibercultura”. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34.
- _____. (1999b) “As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática”. Trad. Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34.
- Mcluhan, M.. (1996) “Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano”. Barcelona: Paidós.
- Moita, F. (2006) “Games: contexto cultural e curricular juvenil”. Tese (doutorado em educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.
- _____. (2007) “Game on: Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @”. Campinas: Editora Alínea.
- Prensky, M. (2001) “Digital Natives, Digital Immigrants”. On the Horizon. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, p. 01-06.
- Rosty, C. S. (2012) “Itinerário dos libertadores do povo italiano”. In. OLIVEIRA, Dennison de (org). *A Força Expedicionária Brasileira e a segunda Guerra mundial – estudos e pesquisas*. Rio de Janeiro: DECEEx, PPHCEEx, CEPHiMEEx, p. 88-99.
- Silveira, J. (1976) “O Brasil na 2ª Guerra Mundial”. Rio de Janeiro: Ediouro.