

## **OS JOGOS DE TABULEIRO COMO PRÁTICA DE ENSINO E COMPREENSÃO DE CONTEXTOS HISTÓRICOS, SOCIAIS E POLÍTICOS.**

**Gabriel Vinícius Vieira<sup>1</sup>; Guilherme Dias<sup>2</sup>; William Molinos Lopes<sup>3</sup>;  
Maurício Duarte Denardin<sup>4</sup>; Naieni Ferraz<sup>5</sup>; André Luis Ramos Soares<sup>6</sup>.**

### **Resumo:**

Em 2008, o Núcleo de Estudos do Patrimônio e Memória iniciou uma linha de produção de jogos com fundo histórico, tendo por objetivo principal incitar o interesse pela História tanto em educandos como em educadores. Observando a crescente importância da tecnologia social, o coordenador e os acadêmicos optaram por desenvolver esta linha de jogos, já que produtos desta natureza (de difusão e ação educativa) constituem uma excelente oportunidade de proporcionar um processo pedagógico para todos os envolvidos (pois há aprendizado sobre história em todas as fases de produção e utilização dos jogos), além de proporcionar um diálogo entre diferentes saberes, neste caso, História e Desenho Industrial, podendo ser utilizado também por professores de Geografia, Sociologia e Filosofia, e de trazer inovação ao tradicional Ensino Fundamental e Médio. O jogo “Reviva: Guerras Guaraníticas” já está em fase final de produção, na qual inicialmente se fez a pesquisa histórica, a elaboração da jogabilidade, do mapa, das cartas e dos aspectos gráficos. O jogo “A Cartas do Corso”, iniciado em 2009, encontra-se em fase inicial de produção: a pesquisa histórica e a jogabilidade do primeiro mapa já foram definidas, faltando apenas os aspectos gráficos. Os resultados obtidos com o primeiro jogo foram muito satisfatórios, tendo uma ótima jogabilidade e cumprindo seu principal objetivo: ensinar História. O segundo jogo parte do sucesso deste, mas procura se diferenciar utilizando outros elementos para que, além da história ensinada na escola, os jogadores aprendam algo diferente. A boa jogabilidade e o sucesso em cumprir o objetivo educacional do primeiro mapa é essencial como base para o desenvolvimento dos outros mapas e, futuramente, de outros jogos. Ambos os jogos tem interesse em resgatar os personagens históricos "excluídos" dos períodos abordados, como indígenas, africanos e mestiços.

### **Palavras-chave:**

Tecnologia social, lúdico, ensino.

---

<sup>1</sup> Autor, acadêmico do Curso de História da UFSM, Estagiário do NEP.

<sup>2</sup> Autor, acadêmico do Curso de História da UFSM, Estagiário do NEP.

<sup>3</sup> Co-autor, Acadêmico do Curso de História da UFSM, Estagiário do NEP.

<sup>4</sup> Co-autor, Acadêmico do Curso de desenho Industrial da UFSM, Estagiário do NEP.

<sup>5</sup> Co-autora, Acadêmica do Curso de desenho Industrial da UFSM, Estagiário do NEP.

<sup>6</sup> Co-autor, Coordenador do NEP.

## INTRODUÇÃO

Na busca por novas abordagens e novos métodos de trabalho e ensino da História, uma série de produtos podem ajudar os docentes a competir com a internet, os *games*, os filmes, etc. dentre estes produtos podemos destacar materiais como, livretos, maquetes e jogos, produtos que são também elaborados pelo núcleo de estudos do patrimônio e memória – NEP. Tais instrumentos pretendem auxiliar educadores e educandos no complexo processo de ensino.

Neste trabalho optamos por apresentar dois de nossos produtos, o primeiro intitulado “*Reviva: Guerras Guaraníticas*” que é um jogo de tabuleiro que destaca a guerra entre índios missioneiros contra as tropas portuguesas e espanholas, o segundo chama-se “A Carta do Corso”, também um jogo de tabuleiro, no qual o objetivo é trabalhar com diversos conflitos ocorridos em nosso continente desde sua “descoberta” até os processo de independência.

Iniciado no ano de 2008, o projeto “*Reviva: Guerras Guaraníticas*” é uma proposta do Núcleo de Estudos do Patrimônio e Memória (NEP) da UFSM, que visa a utilização de suportes lúdicos para auxiliar o ensino de história em sala de aula. Ao desenvolver a idéia do jogo, o NEP busca associar a idéia do lúdico (*ludus*= divertimento) ao aprendizado, unindo o conhecimento histórico a ludicidade.

Para tal finalidade, a possibilidade de utilização de um jogo de tabuleiro foi vista como uma boa opção para desenvolver a proposta inicial, ou seja, trabalhar com o tema Guerra guaranítica de maneira lúdica. Assim sendo, o projeto foi desenvolvido pelos acadêmicos de História, William Molinos Lopes (suporte histórico e educacional) e pelo acadêmico de Desenho Industrial, Maurício Duarte Denardin, responsável pelo projeto gráfico do jogo. Ambos contaram com supervisão do professor André Luis Ramos Soares, coordenador do NEP e professor do curso de História da UFSM.

Para dar seguimento a linha de projetos que vem sendo desenvolvida no NEP, o tema da Guerra Guaranítica foi escolhido pela ausência de materiais tanto lúdicos como educacionais envolvendo este importante episódio sócio-político cultural da história indígena e européia no estado do Rio Grande do Sul.

O jogo “*A Carta do Corso*”, está sendo desenvolvido pelos acadêmicos do curso de História, Guilherme Dias e Gabriel Vinicius Vieira, junto com a acadêmica do curso de Desenho Industrial, Naieni Ferraz. Trabalha com a história da América em três

momentos distintos: Conquista da América; América Colonial e Independências Americanas.

A América, ou Novo Mundo, entrou oficialmente para a história do ocidente em 1492 com a chegada de Cristóvão Colombo no Caribe. Porém, a história do novo continente é mais remota e complexa, contando com inúmeras sociedades, conhecidas vulgarmente como “pré-colombianas”, em graus de complexidade diferenciados coexistindo antes da chegada dos europeus.

Assim, em diferentes momentos no jogo buscaremos destacar os principais aspectos históricos de algumas dessas diferentes sociedades no que diz respeito ao período anterior a chegada dos europeus, os primeiros anos de contatos e os séculos que se seguiram até as independências.

O objetivo principal da linha de jogos iniciada pelo NEP é disponibilizar formas alternativas de ensino do conhecimento científico ao possibilitar outras formas de aprendizado de História através do lúdico, dar voz aos “excluídos da história” possibilitando o conhecimento acerca dos indígenas, africanos e mestiços, despertando assim o interesse dos educandos para os principais aspectos dessa área do conhecimento. Acreditamos ser essencial que todas as pessoas tenham acesso não apenas a tecnologias, mas ao conhecimento em si, sendo que a educação é a força mais poderosa para uma transformação social. Optamos por utilizar o método lúdico por entendermos que :

As transformações da sociedade contemporânea, bem como as novas perspectivas historiográficas, como as relações entre história e memória, tem estimulado o debate sobre a necessidade de novos conteúdos e novos métodos de ensino de história. (SCHMIDT & CAINELLI, 2004, p.24)

Desta maneira, a ludicidade presente no jogo poderá aumentar o interesse dos educandos para a disciplina de História, possibilitando assim, novas temáticas e novas abordagens, além de propiciar aos acadêmicos novas experiências didático pedagógicas. Possibilita aos educandos, ainda, um novo contato com os conteúdos trabalhados. Acreditamos também que “colocar o aluno, o mais possível, em situações em que ele seja participante da construção de seu saberes” (SCHMIDT & CAINELLI, 2004, p.34) é fundamental para que o educando se interesse pelos assuntos abordados e tenha um aprendizado mais aprofundado e permanente.

## **MATERIAL E MÉTODOS: “Reviva Guerras Guaraníticas”**

O jogo “Reviva Guerras Guaraníticas” visa destacar o papel da sociedade diferenciada criada pelos padres ao longo dos séculos XVI a XVIII, bem como o papel importantíssimo desempenhado pelos índios Guaranis e Pampeanos na formação sócio-cultural do estado do Rio Grande do Sul. Importância essa algumas vezes negligenciada por parte dos livros didáticos.

A partir do tratado de Madrid de 1750, firmado entre as coroas ibéricas, ficou estabelecida a troca dos sete povos das Missões, presentes no atual estado do Rio Grande do Sul, pela colônia de Santíssimo Sacramento, hoje pertencente ao Uruguai. Porém os índios missioneiros negaram-se abandonar suas casas, iniciando assim uma guerra que foi vencida pelas tropas luso-espanholas.

A pesquisa historiográfica foi feita inicialmente através de fontes secundárias sobre o assunto. Diversos autores especialistas na história do Rio Grande do Sul foram consultados para o desenvolvimento da pesquisa. Após a condensação de todas as informações possíveis sobre o tema, foi procurado o programador visual e a ele repassada a idéia do jogo com o que poderia ser feito. A partir daí começou uma nova etapa do projeto, onde aquele utilizou de conhecimentos que já possuía para dar continuidade ao projeto juntamente com acadêmico de História.

Aqui foram feitos esboços alternativos da linguagem utilizada no desenvolvimento do projeto. Então, quanto mais idéias fossem desenvolvidas, melhor seria, pois possibilita assim ser mais bem escolhidas e conseqüentemente haver mais opções.

Em seguida, foi definida a linha geral do projeto, a marca do projeto, os elementos visuais (papéis antigos, armas indígenas, armas portuguesas, armas espanholas, elementos da cartografia...) que serão utilizados em todo trabalho. Foram utilizadas aqui todas as informações históricas já coletadas anteriormente. Casou-se com isso as possibilidades educacionais e pedagógicas a serem utilizadas e que não fossem fugir do público alvo escolhido.

A maior e mais complexa etapa, foi onde foram desenvolvidas todas as peças gráficas necessárias para o jogo: o tabuleiro, o manual, as cartas de território, as cartas bônus, as cartas de objetivos, as cartas das unidades, ficha de batalha e unidades. Buscou-se auxílio em demais jogos já existentes que se assemelhavam ao que era

proposto. A idéia é basicamente a mesma do famoso jogo “War”, porém com algumas adaptações de RPG (Role Playing Game).

Aqui, após todas outras etapas terem sido vencidas, o projeto dá-se por encerrado e todas peças serão finalizadas e estarão prontas para a produção. Todas essas etapas seguem esta ordem em que foram apresentadas, sendo necessário o vencimento da anterior para prosseguir, assim sendo, chegamos ao produto final.

Para início do projeto, foi feita uma pesquisa abrangente, de todo o contexto histórico de meados de 1760, assim como das aplicações estéticas da época, tanto indígenas quanto européias. Assim, como principal guia foi escolhido o tema da cartografia, uma vez que a parte principal do jogo é um mapa, que é o tabuleiro. Também, como elementos iconográficos para simbolizar os grupos em litígio, foram produzidos uma lança, um cavalo, um canhão, uma cruz (utilizada nas missões guaraníticas) e um mosquete, todos com referências da época.

Com isto feito, partiu-se para a elaboração da marca do jogo, no qual optou-se por fazer um escudo de armas, condizente com a época, para servir de referência para as demais peças. Em seguida, foi confeccionado o tabuleiro, peça principal do jogo, e as peças restantes.

Com isso já definido, partiu-se para o desenvolvimento de todo o resto, simultaneamente, por sua semelhança visual, começando pelas cartas, depois para os outros elementos que compõe o projeto.

## **MATERIAL E MÉTODOS: A Carta do Corso**

Baseado na História da América o jogo oferece uma série de informações acerca dos aspectos sociais, culturais e históricos dos diferentes povos de nosso continente como Astecas, Incas, Guaranis, Tupinambás, Iroqueses, etc. Destacando também os colonizadores Portugueses, Espanhóis, Franceses, Ingleses, Holandeses e também faz referências ao tráfico de escravos.

Buscou-se destacar tais aspectos dos autóctones para romper com a idéia muitas vezes presente de que eram atrasados e primitivos e de que foram civilizados pelos europeus, ou ainda, que sofreram mais com as doenças trazidas do que com a conquista. Primeira etapa:

Reuniões para a seleção de bibliografia pertinente sobre o tema, assim como leitura e discussão da mesma.

Segunda etapa:

Procurou-se desenvolver a jogabilidade; discussões acerca dos aspectos gerais do jogo, como período de abrangência (cronologia e geografia) de cada mapa, aspectos históricos contemplados (eventos e personagens históricos), peças envolvidas no jogo (mapas, cartas, exércitos etc.).

Terceira etapa:

Confecção de um piloto para teste de jogabilidade e possíveis ajustes.

Quarta etapa:

Aplicação do jogo em ambiente escolar.

Os principais elementos do jogo seguem descritos abaixo.

A Carta do Corso:

Devido ao recorte cronológico contemplar grande parte da História Moderna e da existência em grande número de piratas e corsários nesse período da História, optou-se por nomeá-lo de “A carta do corso”, porque através deste documento um pirata firma um acordo com seu monarca dividindo assim os lucros de seus saques e não sendo perseguido em seu país.

Aspectos gerais:

O jogo conta com três mapas, onde destacam-se civilizações da Europa, África e América, com objetivos e civilizações distintas em cada mapa. Os jogadores contam com cartas, fichas, peças e dados, sendo que em cada mapa o número máximo de jogadores é cinco.

Mapas:

Devido ao grande recorte cronológico optou-se, para melhor jogabilidade e uma exploração mais detalhada dos aspectos históricos, dividir o jogo em três mapas, que são: Conquista da América (de 1492 á 1654), América Colonial (1665-1776) e Independências Americanas.(1777-1828).

Para melhor representar a história optou-se por dividir os territórios dos mapas, continentes e oceanos, com um correspondente numérico que equivale ao tempo de deslocamento, sendo que devido aos avanços técnicos e ao conhecimento do território, a cada mapa esses valores diminuem.

### 1º Mapa: Conquista da América (de 1492 á 1654)

Seu recorte abarca a descoberta e conquista da América pelas principais potências européias da época: Portugal, Espanha, Holanda, Inglaterra e França. Também destaca dez civilizações ameríndias, são elas: Tupinambá (atual Brasil), Iroquês (atual EUA), Incas (América andina) Astecas (atual México), Caraíbas (Pequenas). A data que finaliza o mapa marca a expulsão dos holandeses do nordeste brasileiro.

### 2º Mapa: América Colonial (1665-1776)

Seu recorte inicia após a expulsão dos holandeses do nordeste brasileiro, passando pela colonização da América, período onde as Missões religiosas e a pirataria atingiram seu ápice. As civilizações destacadas nesse mapa são Portugal, Espanha, Holanda, Inglaterra e França, somando a estas suas principais colônias na América. A data que finaliza o mapa é a da declaração de independência dos EUA.

### 3º mapa: Independências Americanas (1777-1828).

Iniciando com a guerra de independência dos EUA, este mapa tem por objetivo destacar os principais processos de independência da América. As civilizações destacadas são: Portugal, Espanha, França, Inglaterra e Holanda na Europa; Brasil, Colônias Espanholas, Colônias Inglesas, Colônias Francesas e Colônias Holandesas na América. A data que finaliza o mapa marca a independência do Uruguai após a guerra da Cisplatina entre Brasil e Argentina.

### As cartas:

#### Cartas de Objetivos

Independente do mapa, cada jogador possui seis cartas de objetivo; cada civilização possui cartas de objetivos diferentes; as cartas são ordenadas, ou seja, somente após concluir um objetivo o jogador poderá avançar para o próximo; vence o jogador que completar seu seis objetivos primeiro.

#### Cartas de personagens

Retratam personagens emblemáticos de cada civilização; o jogador as recebe assim que escolhe com que civilização jogará; somente quem receber as cartas pode usá-las, ou seja, elas não fazem parte do baralho comum em nenhum momento do jogo, e são utilizadas uma única vez; trazem melhorias substanciais.

### Cartas Gerais

Serão o principal elemento de ligação com a história, trazendo aspectos culturais, religiosos, técnicos, econômicos, políticos, artísticos e militares das civilizações. O jogador as obtém uma por vez ao término de cada jogada, sendo limitado o número de dez cartas por jogador; após a utilização de uma carta, a mesma volta para o baralho. O jogador não é obrigado a utilizar uma carta, porém depois que obtiver o número de dez, deve utilizar uma para ter acesso a outra. Trazem benefícios como mais pontos de ataque, mais pontos de defesa, recompensa em ouro etc.

### Ouro:

Utilizado para a aquisição de exércitos, construções, embarcações, uso de cartas e deslocamento. Optamos por trabalhar com apenas um tipo de moeda de troca para não tornar o jogo excessivamente complicado.

### Jogada:

Durante uma jogada, o jogador utiliza a quantidade de ouro que obteve para realizar seus objetivos, podendo invadir territórios, construir muralhas, fortes e navios, como, também, atacar outros jogadores. Em uma jogada são utilizados os três principais elementos do jogo: os exércitos, o ouro e as cartas.

### Peças:

Exércitos, edificações de defesa, unidades de transporte. Tem como objetivos principais a consolidação do domínio de um território, o enfrentamento com outros jogadores e o transporte de unidade e de ouro.

## **RESULTADO E CONCLUSÃO: Reviva Guerras Guaraníticas**

Ao final do projeto foram produzidos: um tabuleiro, cartas bônus, cartas de territórios, cartas de unidades, cartas de objetivos e um manual com todas as regras para o jogo.

Os aspectos que foram almejados no início do projeto, como o de fazer um jogo inserido no contexto histórico da época, com soluções visuais condizentes com a estética do tempo das Guerras Guaraníticas e também o objetivo de ser aplicável em sala de aula, foram supridos de acordo com o que foi definido nas primeiras etapas.



A utilização de suportes diferenciados em sala de aula é bastante importante, pois auxilia o professor a trabalhar o conteúdo, ao mesmo tempo em que insere os alunos no contexto, no caso deste jogo, facilitando bastante o processo de fixação do conteúdo.

Ainda mais quando se tratam de temas tão relevantes como a questão indígenas no Estado do Rio Grande do Sul, seu etnocídio e abandono social, justo esses povos que foram tão importante para a formação do Estado, e hoje muitos se encontram em situação lamentável, não são brancos, não conseguem espaço na sociedade e também não vivem mais como índios.

O jogo está pronto e aguarda aplicação em sala de aula para que resultados mais significativos possam ser apurados.

## **RESULTADO E CONCLUSÃO: A Carta do Corso**

Como a produção do jogo ainda está em andamento, os resultados aqui discutidos não são os resultados finais, mas sim as conclusões a que chegamos após testarmos algumas vezes um piloto do primeiro mapa.

Ao realizarmos mudanças principais e outras menores e mais sutis, acreditamos que chegamos a um modelo de jogabilidade que possibilita o aprendizado e a diversão em um tempo aceitável ( entre uma e duas horas dependendo do número de jogadores).

Mesmo com todos os ajustes procuramos não nos distanciar muito da idéia inicial, ou seja, não tirar o conflito da história, demonstrar que a história é mais complexa do que a relação mocinho e bandido, e que não há como comparar duas culturas de maneira a dizer que uma é melhor ou superior à outra.

No sentido em que o continente americano possuía uma vasta gama de povos e culturas diferentes, no contato com os europeus muitas dessas culturas sucumbiram, outras sofreram alterações, e culturas híbridas surgiram.

Nosso intuito com a primeira parte do jogo foi mostrar que tanto europeus como autóctones praticaram atos que por nós podem ser considerados atozes, como os sacrifícios humanos, mesmo que em circunstâncias diferenciadas.

Outro aspecto a ser destacado é a escravidão indígena e africana. Buscamos romper com o estigma do índio preguiçoso e do negro condizente com a escravidão ao

demonstrar que ambos estão inseridos em um sistema maior no qual o mercantilismo, com sua balança comercial favorável, no caso da escravidão, dita as regras.

Nosso objetivo é principalmente demonstrar como a história está presente e perto das pessoas, como tem relação direta com o que vivem e com o que fazem, já que:

a história não é uma disciplina associada somente aos arquivos, aos fatos, personagens sucessos já desaparecidos e mortos, mas uma ciência também do social e do vivo, atenta á perpétua transformação histórica de todas as coisas, e diretamente conectada, pelas mais diversas maneiras com o tempo presente, assim como com nossa vida social mediata e imediata, em todas suas múltiplas e variadas manifestações. (ROJAS,2007.p.06.)

Assim pretendemos evidenciar a história como algo vivo, onde a participação das pessoas é fundamental, não interessando quem sejam ou a que classe pertençam. Acreditamos que nosso trabalho pode levar a tais reflexões, e colaborar para que mais pessoas atentem para os aspectos sociais, tanto da história como de seu cotidiano, se é que tal separação é possível.

### **Referências Bibliográficas**

ANTUNES, Celso. **Trabalhando Habilidades: Construindo Idéias**; São Paulo: Editora Scipione, 2002.

ASIKINACCK, Bill. & SCARBOROUGH, Kate. Tradução LANDO, Isa Mara. **Explorando a América do Norte: Canadá e Estados Unidos**. São Paulo: Ática, 1977.

CERVO, Amado Luiz e RAPOPORT, Mário. **História do cone Sul**. Rio de Janeiro: Revan, 1998.

Cynthia Gindri; POSSEL, Vanessa Rodrigues. **Educação Patrimonial: Relatos e experiências**; Santa Maria: Editora UFSM, 2003.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu & NOELLI, Francisco Silva. **Pré-História do Brasil**. São Paulo: Contexto, 2005.

FRITZEN, Silvino José. **Jogos dirigidos para grupos, recreação e aulas de Educação Física**; Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz; **Guia Básico de Educação Patrimonial**. Museu imperial, Rio de Janeiro, RJ, 1999.

MACHADO, Ana Maria. **Explorando a América latina**. São Paulo: Ática, 1998.

MACHADO, Maria Beatriz Pinheiro. **Educação Patrimonial: Orientações Para Professores do ensino fundamental e médio**; Caxias do Sul: Maneco livr. & Ed,2004.

MAESTRI, Mário. **Terra do Brasil: A conquista Lusitana e o genocídio Tupinambá**. São Paulo: Moderna, 1993.

MAESTRI, Mário. **Uma História do Brasil: Colônia**. São Paulo: Contexto, 2002.

MAHN-LOT, Marianne. Tradução: APPENZELLER, Marina. **A Conquista da América Espanhola**. Campinas: Papyrus, 1990.

NEVES, Ana Maria Bergamin & HUMBERG, Flávia Ricca. **Os povos da América: Dos primeiros habitantes às primeiras civilizações urbanas**. São Paulo: Atual, 1996.

NIDELCOFF, Maria Teresa. *A Escola e a Compreensão da Realidade*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

PEREGALLI, Enrique. **A América que os europeus encontraram**. São Paulo: Atual, 1994.

RAMOS, Francisco Régis Lopes. **A Danação do Objeto – O museu no ensino da História**; Argos ed. Universitária, Chapecó, SC, 2004.

ROJAS, Carlos Antônio Aguirre. **Antimanual do mau historiador**. Londrina: EDUEL, 2007.

SOARES, André Luis Ramos Soares; MACHADO, Alexander da Silva; HAIGERT, SOLA, José Antônio. **Os índios Norte-Americanos: Cinco séculos de lutas e opressão**. São Paulo: Moderna, 1995.

SOLGA, Kim, KOHL, Maryann F. *Descobrendo Grandes Artistas: A Prática da Arte para Crianças*. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

SUNDERS, Nicholas J. tradução: Silva, Ana Paula Trindade B. da. **Américas antigas: As Grandes civilizações**. São Paulo: Madras, 2005.

THOMSON, Oliver. Tradução: SILVA, Mauro. **A assustadora história da maldade**. São Paulo: Ediouro, 2002.

VAINFAS, Ronaldo. **Economia e sociedade na América Espanhola**. Rio de Janeiro: Graal, 1984.

VLEKKE, Bernard H. M. **Evolution of the Dutch nation**. Nova York: Roy Publishers, 1945.

WESTON, Denise Chapman; WESTON, Mark S. **Aprender Brincando: Atividades para construir o caráter, a consciência e a inteligência emocional das crianças**; São Paulo: Ed. Paulinas, 2000.

SCHIMIDT, Mário Furley. **Nova história crítica da América**. São Paulo: Nova Geração, 1998.