

GUERRAS GUARANÍTICAS E CARTA DO CORSO:
PRODUÇÃO DE MATERIAL LÚDICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Guilherme Dias: acadêmico do curso de História da UFSM;

Gabriel Vinicius Vieira: acadêmico do curso de História da UFSM;

Aline Machado Krause: acadêmica do curso de História da UFSM;

William Molinos Lopes: acadêmico do curso de História da UFSM;

André Luis Ramos Soares: Professor do Departamento de História da UFSM,

Coordenador do Núcleo de Estudos do Patrimônio e Memória da UFSM.

INTRODUÇÃO

Há alguns anos, na busca por novas abordagens e novos métodos de trabalho e ensino da História, o Núcleo de Estudos do Patrimônio e Memória - NEP – elabora produtos paradidáticos e lúdicos que possam auxiliar os docentes a complementar o ensino. Dentre os vários produtos elaborados pelo Núcleo, como livretos, maquetes e jogos, os aqui apresentados são os jogos de tabuleiro.

No início de 2008 foi iniciada a linha de pesquisa para produção de jogos didático-históricos. O primeiro jogo, chamado “Reviva: Guerras Guaraníticas”, destaca um importante episódio sócio-político-cultural da história indígena e europeia no estado do Rio Grande do Sul. Este tema foi escolhido devido à ausência de materiais tanto lúdicos como educacionais envolvendo esse episódio histórico. O projeto foi desenvolvido pelo acadêmico de História William Molinos Lopes e pelo acadêmico do Desenho Industrial Maurício Duarte Denardin, responsável pelo projeto gráfico do jogo.

O jogo “A Carta do Corso” está sendo desenvolvido pelos acadêmicos do curso de História, Guilherme Dias, Gabriel Vinicius Vieira e Aline Machado Krause, juntamente com acadêmicos do curso de Desenho Industrial. A Conquista da América, a América Colonial e as Independências Americanas são os três momentos da história da América trabalhados no jogo. Ambos os jogos contam com a supervisão do professor André Luis Ramos Soares.

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, 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 pela utilização de materiais lúdicos 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 em sala de aula. Acreditamos também que “colocar o aluno, o mais possível, em situações em que ele seja participante da construção de seus 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.

Dentre as diversas opções de materiais lúdicos, os jogos foram escolhidos exatamente por permitir uma interação entre educandos e educadores na qual o educador não fica em uma posição “superior”, de quem apenas transmite conhecimento, mas na mesma posição do educando, competindo diretamente com ele e aprendendo o mesmo que ele. Além disso, o modelo de jogos de tabuleiro foi escolhido devido ao caráter abrangente, no sentido histórico, pretendido desde o início do projeto e a nossa aquiescência à perspicaz observação de Weston, para quem “o jogo é o meio mais eficiente de ensinar uma criança; com jogos, você pode ensinar conceitos complicados, princípios filosóficos e emoções que são difíceis de descrever em palavras” (Weston, 2000, p.15).

MATERIAL E MÉTODOS: “Reviva: Guerras Guaraníticas”

O jogo “Reviva: Guerras Guaraníticas” visa destacar o papel da sociedade diferenciada criada pelos padres da Companhia de Jesus ao longo dos séculos XVI a XVIII, bem como o papel importantíssimo desempenhado pelos índios Guaranis e



Figura 1: Cartas de Infantaria

Pampeanos na formações sócio-cultural do estado do Rio Grande do Sul, algumas vezes negligenciada por parte dos livros didáticos.

De acordo com Quevedo (1996), 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, algumas reduções recusaram-se a abandonar suas casas, iniciando assim uma guerra, 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.

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 seriam utilizados em todo trabalho, tendo em vista as possibilidades educacionais e pedagógicas a serem utilizadas, evitando fugir do público alvo escolhido.

A maior e mais complexa etapa foi o desenvolvimento de 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 estas etapas terem sido vencidas, o projeto dá-se por encerrado e todas peças serão finalizadas e estarão prontas para a produção. Todas essas etapas



Figura 2: Cartas de Objetivos

seguem esta ordem em que foram apresentadas, sendo necessário o vencimento da anterior para prosseguir, assim chegando 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, uma 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. Os objetivos escolhidos tentam se aproximar dos objetivos e ações dos exércitos.

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”

O jogo, baseado na história da América, oferece uma série de informações acerca dos aspectos sociais, culturais, políticos, econômicos e históricos de diferentes povos de nosso continente: como astecas e incas (com base nos textos, principalmente, de Neves, 1996; Peregalli, 1994; Sanders, 2005), guaranis e tupinambás (com base nos textos, principalmente, de Funari, 2005; Maestri, 1993), iroqueses e inuits (com base nos textos, principalmente, de Asikinacck, 1977; Sola, 1995) etc., dos colonizadores europeus: portugueses, espanhóis, holandeses, ingleses e franceses (com base nos textos, principalmente, de Cervo, 1998; Machado, 1988; Vainfas, 1984; Schmidt, 1998)



Figura 3: Primeiro modelo do Mapa “A Conquista da América”.

ocidente em 1492 com a chegada de Cristóvão Colombo no Caribe. Porém, a história do Novo Mundo é mais remota e complexa, contando com inúmeras sociedades, chamadas de “pré-colombianas” pela maioria dos livros didáticos, coexistindo em graus de complexidade diferenciados. Além disso, à história do Novo Mundo também não deve ser deixada de lado a significativa e complexa contribuição das populações africanas trazidas até a América.

O projeto foi dividido em quatro etapas: reuniões para a seleção de bibliografia pertinente sobre o tema, assim como leitura e discussão da mesma; desenvolvimento da jogabilidade, com discussões acerca dos aspectos gerais do jogo, como abrangência (cronológica e geográfica) de cada mapa, aspectos históricos contemplados (eventos e personagens históricos), peças envolvidas no jogo (cartas, exércitos, construções, navios) etc.; confecção de um piloto para testes de jogabilidade e possíveis ajustes; aplicação do jogo em ambiente escolar.

Devido ao recorte cronológico contemplar grande parte da História Moderna e da existência em grande número de piratas e corsários nesse período, optou-se por nomear o jogo de “A Carta do Corso”, pois, de acordo com Vlekke (1945), através desta carta um pirata firma um acordo com seu monarca que lhe permite pilhar navios de outros países, dividindo os lucros de seus ataques e não sendo perseguido em seu próprio país.

e das populações africanas afetadas pelo tráfico negreiro. Além disso, também são abordadas as várias interações entre estes diversos grupos que ocorreram durante o período abordado.

A América entrou oficialmente para a história do

Tendo em vista o grande recorte cronológico, optou-se, para melhor jogabilidade e uma exploração mais detalhada dos aspectos históricos, dividir o jogo em três mapas, sendo eles: Conquista da América (1492 – 1654), América Colonial (1655 – 1776) e Independências na América (1777 – 1828). É necessário destacar que as datas correspondentes a cada mapa são arbitrárias e apenas aproximações e foram decididas com base na bibliografia estudada.

O primeiro mapa, Conquista da América, abarca a descoberta, conquista e primeiras décadas de colonização da América pelas principais potências europeias da época: Portugal, Espanha, Holanda, Inglaterra e França. Além disso, destaca também dez civilizações ameríndias: Incas, Astecas, Inuits, Iroqueses, Sioux, Algonquinos, Guaranis, Tupinambás, Caraíbas e Tainos. A data que finaliza o mapa marca a expulsão dos holandeses do nordeste brasileiro.

O segundo mapa, América Colonial, inicia a partir do final do primeiro mapa, abrangendo mais de um século de colonização, onde destacam-se as missões religiosas, a pirataria, o tráfico negreiro e a escravidão, a servidão indígena, as revoltas de negros e índios, entre outros. As civilizações destacadas nesse mapa são Portugal, Espanha, Holanda, França e Inglaterra, com suas respectivas colônias. A data que finaliza o mapa marca a declaração de independência dos atuais Estados Unidos da América, que foi a primeira declaração na América.

O terceiro mapa, Independências na América, inicia-se com a guerra de independência dos Estados Unidos e tem por objetivo destacar os processos de independência política na América. As civilizações destacadas são: na Europa, Portugal, Espanha, Holanda, França e Inglaterra; na América, Colônias Portuguesas, Colônias Espanholas, Colônias Holandesas, Colônias Francesas, Colônias Inglesas.

Há três tipos de cartas: de objetivos, de personagens e cartas gerais. As cartas de objetivos determinam qual objetivo cada jogador deverá cumprir e abordam, principalmente, fatos históricos que ocorreram com cada civilização dentro do período de tempo de cada mapa. As cartas gerais são em número de cem a cada mapa e são o principal elemento de ligação com a História, trazendo aspectos



Figura 4: Carta de Personagem



Figura 5: Bandeiras europeias no período

culturais, políticos, técnicos, militares, religiosos, econômicos e artísticos das civilizações de cada mapa. Os efeitos destas cartas variam entre aumentar a força de ataque e de defesa, duplicar exércitos, receber certas quantidades em ouro, entre outros. As cartas de personagem representam personagens emblemáticos de cada civilização, possuindo efeitos similares aos das cartas gerais,

mas mais substanciais. Cada jogador recebe apenas uma carta de personagem e pode utilizá-la apenas uma vez.

Há quatro tipos de peças: exércitos, navios, muralhas e fortes. As peças de exército são as mais fundamentais do jogo e responsáveis pelas movimentações básicas, sendo as únicas peças que se movimentam em terra. Os navios são as peças de movimentação no mar e podem atacar assim como os exércitos, além de poder transportá-los. As muralhas e os fortes são peças que aumentam a defesa de um território terrestre, existindo duas diferenças entre elas: o forte tem o dobro de resistência a ataques e também pode atacar, não sendo apenas uma peça defensiva.

O ouro é o elemento que determina a possibilidade de compra de exércitos, navios, muralhas e fortes, além de ser necessário para a utilização das cartas gerais e de personagens e é necessário para o deslocamento tanto em terra como no mar. Além de ser adquirido nas cartas gerais, como já mencionado, o ouro é adquirido através do lançamento de dados no final de cada jogada, dos territórios que cada jogador possui e quando um jogador destrói um navio adversário. A opção por trabalhar apenas com o conceito de ouro, sem utilizar também prata, por exemplo, se deve ao objetivo de não tornar o jogo excessivamente complicado.

Por fim, durante uma jogada é possível: comprar exércitos, navios, muralhas e fortes; ocupar territórios vazios e conquistas territórios de adversários; deslocar-se com navios pelo mar e com exércitos por territórios que pertencem ao jogador; utilizar as cartas de personagem ou as cartas gerais, principalmente durante um ataque.

RESULTADO E CONCLUSÕES: “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 almeçados 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 trata de temas tão relevantes como a questão indígena no Estado do Rio Grande do Sul, seu etnocídio e abandono social, justo esses povos que foram tão importantes 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.



Figura 7: Verso das cartas

RESULTADOS E CONCLUSÕES: “A Carta do Corso”

Como o projeto 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.

Após estes testes, sentimos a necessidade de realizarmos algumas modificações importantes e outras mais sutis, mas tendo sempre como objetivo um modelo de jogabilidade que possibilite 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, demonstrando que a história é mais complexa do que a dualidade bem e mal, e que não há como comparar duas culturas de maneira a dizer que uma é melhor ou superior à outra. E também 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, como nos demonstra Thomson (2002).

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 dita as regras.

O jogo encontra-se em fase de produção gráfica do primeiro mapa.



Figura 8: Tabuleiro do Jogo

CONCLUSÃO

Por fim, é necessário destacar que os jogos produzidos têm como objetivo maior 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 da história e também da atualidade, se é que tal separação é possível, pois sempre recordamos, durante a produção dos jogos, as idéias de Snyders (1986), para quem “é preciso organizar o jogo de tal forma que, sem destruir ou desvirtuar seu caráter lúdico, contribua para formar qualidades do trabalhador e do cidadão do futuro”.

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.

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

GOLIN, Tau. **A Expedição: Imaginário Artístico na conquista Militar dos Sete Povos Jesuíticos e Guaranis**, Porto Alegre, Editora Sulina, 1997.

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

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

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.

QUEVEDO, Júlio. **A Guerra Guaranítica.** Guerras e Revoluções Brasileiras, São Paulo, Editora Ática, 1996.

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

SOLA, José Antônio. **Os índios Norte-Americanos: Cinco séculos de lutas e opressão.** São Paulo: Moderna, 1995.

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

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

SCHMIDT, M. A.; CAINELLI, M. **Ensinar história.** São Paulo: Scipione, 2004.

SNYDERS, G. **La Joie à L`école.** Paris: PUF, 1986.

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.