



Olim Bellis: um jogo didático para o Ensino de História Antiga e Medieval

João Davi Oliveira Minuzzi*

Resumo: Neste trabalho irei discutir algumas questões sobre jogos didáticos no ensino de História e a minha experiência na criação do jogo “Olim Bellis” como um dos meus trabalhos dentro do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência de História da Universidade Federal de Santa Maria – PIBID - História UFSM. Olim Bellis é um misto de jogo de cartas com jogo de tabuleiro que teve suas regras inspiradas em diversos jogos e seu conteúdo voltado para a aprendizagem e discussão de temas históricos, trazendo embates entre exércitos históricos da Antiguidade e da Época Medieval. Ver os jogos como um recurso interessante para somar na construção do aprendizado é um dos motivadores desse trabalho, pois através da ludicidade podemos envolver os alunos e estimular o gosto pela História.

Palavras-chave: História Antiga. História Medieval. Jogos didáticos. Ensino de História.

Abstract: In this article I will discuss some insues of educational games in teaching History and my experience in game creation "Olim Bellis" as one of my jobs in the Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência of history of the Universidade Federal de Santa Maria – PIBID – História UFSM. Olim Bellis is a combination of cards game with board game that had inspired its rules in various games and their content geared toward learning and discussion of historical topics, bringing clashes between armies of antiquity and the Middle Ages. See the games as a interesting resource to add in the construction of learning is one of the motivators that work, because through playfulness can engage students and stimulate the taste for History.

Keywords: Ancient History. Medieval History. Educational games. History Teaching.

O PIBID

Durante a minha recente aprendizagem no campo da História, busquei aliar coisas que me agradam com o trabalho, especialmente quando este é voltado para a área educacional,

* UFSM



pois acredito que o ensino pode ter momentos com atividades mais lúdicas e estimulantes. Nesta perspectiva eu já tive uma experiência na criação de um jogo para o Ensino de História da América e outros jogos sobre Memória e Patrimônio. Quando iniciei minhas atividades no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência de História da Universidade Federal de Santa Maria (PIBID - História UFSM) pensei que este seria um possível caminho para seguir e desenvolver práticas no Colégio Estadual Padre Rômulo Zanchi.

O PIBID de História iniciou no ano de 2009 e teve seu projeto baseado, principalmente, no trabalho de Guilherme Correa, especialmente no que se refere à forma como as atividades foram propostas. O caráter de oficinas em turno inverso e de forma não seriada talvez seja uma das características mais marcantes do PIBID História 2009 (CORRÊA, 2000).

As atividades são realizadas em duas escolas desde 2009, no Colégio Estadual Padre Rômulo Zanchi, onde atuei e no Colégio Edna May Cardoso. O grupo de vinte bolsistas se divide em dois subgrupos, sendo que cada escola conta com dez bolsistas para desenvolverem atividades sob a orientação de um professor de História da UFSM e uma coordenadora dentro da instituição de ensino onde se está trabalhando. Dentro do projeto possuímos uma liberdade muito grande que é estabelecida no diálogo, as atividades em sua maioria são discutidas em grupo e executadas com a ajuda de vários colegas. Sempre buscando entender o espaço escolar e suas problemáticas, que muitas vezes podem deixar uma atividade pouco eficiente, por isso discutimos sempre qual seria a melhor forma de aplicar cada uma dessas ideias. Apesar de seguirmos bastante a concepção de Oficina que Guilherme Corrêa propõe, muitas vezes realizamos atividades em horário de aula com o auxílio de professoras do colégio, sejam elas de História ou de outras disciplinas com as quais nos comunicamos.

Dentro do projeto ainda encontramos uma abertura muito grande para trabalharmos com a faixa etária e com os temas que queremos isso permite que os dez bolsistas alcancem boa parte do público presente na Escola. O convívio dentro da Escola também estimula o contato com o cotidiano do ambiente escolar e o diálogo com os profissionais que lá atuam, propiciando que futuras atividades sejam combinadas com os mais diversos professores ou pibidianos de outras disciplinas. Como não temos uma turma específica para trabalharmos podemos desenvolver atividades desde os anos iniciais até o final do Ensino Médio, trabalhar com os professores ou com grupos não seriados, enfim, uma grande variedade de opções se encontra ao nosso dispor.

A minha trajetória no PIBID é recente e após me ambientar com a Escola, auxiliar em algumas oficinas e perceber que um dos objetivos do projeto é estimular que acadêmicos



tenham maior experiência no ambiente escolar e que desenvolvam e testem práticas diferenciadas, eu busquei criar algo próprio e escolhi trabalhar com os jogos didáticos, pois em “momentos de crítica e reformulação da educação, (eles) são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica” (KISHIMOTO, 1995, p.44). Com o passar do tempo fui construindo o jogo Olim Bellis, que inicialmente nem possuía nome, mas foi sendo pensado aos poucos.

Meu objetivo neste artigo é contar um pouco sobre o processo de criação deste jogo e não necessariamente fazer um relato de experiência sobre a oficina.

A proposta do jogo Olim Bellis: As Antigas Guerras da História

Olim Bellis é uma mistura de jogo de tabuleiro com jogo de cartas, sendo uma atividade voltada para o ensino de História Antiga e Medieval, especialmente para o primeiro ano do Ensino Médio, pois é neste período que os alunos têm esses conteúdos. O jogo também poderia ser aplicado para outras séries, mas devido a sua complexidade, é preferível que se jogue a partir dos 14 anos. O objetivo da atividade é despertar o interesse pela História a partir da experiência lúdica e revisar o conteúdo aprendido, inserindo também debates sobre o período, como ainda comentarei.

Vejo os jogos como um recurso interessante para o aprendizado de História, este recurso é preterido muitas vezes em relação a outros meios, como cinema, fontes documentais, imagens e músicas, havendo muito material escrito sobre a utilização destes para o ensino de História, mas pouco material sobre jogos de História, mesmo que empresas já tenham lançado materiais específicos voltados para esta área. Disciplinas como Química, Matemática e Português me parecem estar mais avançadas nessas discussões, tendo em vista isso, acredito que este trabalho que venho desenvolvendo propicie uma aprendizagem nessa área que ainda carece de mais reflexões teóricas.¹ Aplicar um jogo para adolescentes é algo interessante pois os reaproxima da infância e dos momentos lúdicos que tiveram e que vão perdendo contato com o passar do tempo. Esse tipo de atividade estimula a criatividade e uma série de outros fatores, “possibilitando a formação de atitudes sociais, da construção do

¹ Baseio-me devido a minha pesquisa nos diversos livros e artigos sobre ensino de História que não tratam sobre o tema de jogos didáticos no Ensino de História, mas acabam falando sobre cinema, música, internet, etc. E a maior profusão de trabalhos nas áreas como Química, Português, Matemática e também as séries iniciais, que acabam utilizando de instrumentos lúdicos, como os jogos, com maior frequência. A grande maioria dos livros pesquisados é distribuída pelo Ministério da Educação as Escolas.



respeito mútuo, do senso de responsabilidade e organização, do senso de justiça, cooperação, obediência às regras, entre outros” (MENECHINI; SILVA, 2011, p.214).

Confecção do material: O jogo

Para criar a oficina Olim Bellis eu busquei inspiração em outros jogos, no que diz respeito a sua jogabilidade, regras e componentes. A base para a criação de Olim Bellis foi o jogo *Summoner Wars*, que recentemente foi traduzido e comercializado no Brasil². A grande maioria das regras está baseada no sistema deste jogo, mas busquei expandi-lo acrescentando nele regras de Xadrez para a movimentação das unidades pelo tabuleiro, o que aumenta a dificuldade do jogo. Outros jogos que servem como inspiração são os populares *Magic: The Gathering* e *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game*, ambos são jogos no estilo Trading Card Game (TCG), ou seja, um jogo de cartas colecionável onde você pode montar o seu baralho personalizado respeitando algumas regras.

Quando trabalhamos jogos em atividades ligadas ao ensino às alterações são sempre necessárias, pois o objetivo do jogo passa a ser ensinar algo e para isso o educador deve rever toda a sistemática e adequá-la aquilo que ele se propõe a atingir. Porém é importante pensar bem nessas alterações para um objetivo específico, no caso o ensino de História Antiga e Medieval, pois podem afetar aspectos importantes da atividade “eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica” (KISHIMOTO, 1995, p.44). E aqui entramos em uma grande questão: o educador deve valorizar a didática e o ensino, muitas vezes tirando o prazer que o jogo propicia, ou deve valorizar as regras e a ludicidade do jogo, não inserindo nele muitos temas específicos do conteúdo histórico. A autora Tizuko Kishimoto destaca essa contradição que existe nos jogos didáticos, a meu ver essas características devem ser equilibradas e pensadas para a faixa etária que se pretende aplicar o jogo, levando em consideração o contexto social e cultural que os estudantes estão inseridos. E é muito importante ter o objetivo da atividade bem delineado. Esta é uma questão delicada e que depende de várias circunstâncias, devido o caráter mais informal que as atividades do PIBID proporcionam, acredito que a oficina Olim Bellis esteja em certo equilíbrio entre a ludicidade e a aprendizagem, levando em consideração todos os aspectos levantados.

² O jogo foi traduzido e comercializado pela empresa Galápagos Jogos e você pode encontrar mais informações, incluindo as regras do jogo, aqui: <http://www.galapagosjogos.com.br/summoner-wars.html>. Acesso em 30/07/2013.



Para entender melhor o jogo, vou descrevê-lo, ele consiste em duelos entre dois jogadores, cada um controla um exército baseado em exércitos na História e na mitologia de cada povo. Estão sendo confeccionados dez baralhos com os seguintes exércitos da Antiguidade e da Idade Média: Cretenses, Persas, Gregos, Romanos, Chineses, Astecas, Vikings, Tupis, Bretões e Assírios. A escolha desses povos se deu de maneira bem diversa, mas busquei escolher povos que se destacam nos livros didáticos e contemplar as mais diversas regiões do planeta. Cada jogador também pode incluir em seu baralho cartas de soldados “mercenários”, que estariam, na lógica do jogo, atuando em um exército que não o seu. Exemplos desse caso incluem unidades que não possuem um baralho específico como as unidades japonesas, maoris, egípcias, árabes e outras.

Uma problemática bem grande neste jogo é a questão do anacronismo, porque em uma partida o exército Asteca pode ter unidades mercenárias Japonesas e estar enfrentando os Romanos, o que não teria lógica alguma no sentido histórico, haja vista que estes povos não entraram em contato e muito menos se enfrentaram alguma vez. Devido a isso, o professor que estiver responsável pela atividade deve ressaltar essa característica e dizer que a grande parte desses povos não teve contato algum com os outros, mas também deve ser trabalhada a influência dos Cretenses sobre os Gregos, por exemplo. Outro aspecto a ser abordado são as semelhanças e diferenças entre esses povos e as características militares, como o significado e a importância da guerra nesses períodos.

Cada um desses baralhos representa um exército e cada exército possui características bem específicas. Os Cretenses, por exemplo, são ótimos na construção de muralhas e na parte defensiva do jogo, devido a presença da carta “Dédalo, o inventor” baseada no personagem da mitologia grega que foi o construtor do Labirinto do Minotauro a mando do Rei Minos. Já os Assírios possuem um ataque muito forte, pois são sempre ressaltados dentro da História como um povo muito militarizado. Os Vikings invadem facilmente o território do adversário no tabuleiro, assim como vemos nas “Invasões Bárbaras”. Os Romanos possuem um baralho equilibrado, possibilitando estratégias diversas contra outros exércitos, já os Chineses possuem a muralha mais forte, devido a célebre Muralha da China. Os Bretões são mais complexos e estratégicos, pois não possuem ataque direto muito forte, mas podem “sugar” a energia dos inimigos através da carta do Merlin. Busquei colocar características em cada exército baseadas naquilo que estudei e pude perceber sobre cada povo. Ao longo das partidas os alunos poderão notar essas características e questionar se elas se elas seriam adequadas ou não.



Imagem 1: Exemplo de carta de unidade, aqui temos Morgana Le Fay do exército Bretão. A ilustração é de Jérôme Lereculey dos quadrinhos Arthur: uma epopeia celta.

Dentro do que consideramos como mecanismos de jogo podemos classificar Olim Bellis como um jogo com rolagem de dados, utilizados para o ataque; escolha de cartas; combate gerenciado por cartas; colocação de peças; e movimento de área. Essas diferentes características fazem dele um jogo relativamente complexo, mas que com a aprendizagem das regras básicas é fácil de ser jogado. O jogo tem caráter competitivo, o que não necessariamente tem um sentido ruim ou deva ser incentivado.

A proposta é que a oficina seja realizada em pequenos grupos de até dez estudantes em turno inverso ao que estudam. Cada partida dura cerca de 30 minutos, mas a explicação das regras e o trabalho que o professor desempenhará pode aumentar esse tempo em uma quantidade considerável, por isso é interessante desenvolver toda a oficina em pelo menos duas horas, para que sejam realizadas mais de uma partida. É interessante ter um grupo grande de professores-educadores, para que os alunos compreendam melhor o que o jogo está ensinando, já que serão cinco partidas simultâneas e há vários detalhes que podem escapar dos olhos dos alunos, com esse acompanhamento pode se abrir um diálogo intenso entre professor-aluno e propiciar esclarecimento de dúvidas e levantamento de questionamentos diversos.

Segundo Leila Menechini e Morgana Silva (2011) entre os principais empecilhos para a aplicação dos jogos didáticos estão a carga horária curta de aula e o número excessivo de alunos em sala. Durante a oficina Olim Bellis isso poderá ser resolvido, pois a turma virá em pequenos grupos no contra turno. O estímulo para que estes estudantes venham na escola em horário diferente daquele que estão acostumados, talvez seja o fator que precise ser mais



trabalhado e compreendido a partir da realidade de cada escola. Aplicar essa atividade em sala de aula não funcionará tão bem, pois ela foi pensada para ser trabalhada em turno inverso com grupos pequenos, mas nada que impeça modificações de acordo com as necessidades.

Outro empecilho para a aplicação de jogos é o custo do material, seja o jogo de tabuleiro comprado ou feito. Minha intenção com Olim Bellis era resgatar o lado artesanal dos brinquedos, decidi por isso recortar papéis ao invés de imprimir um modelo já pronto, isto trouxe vantagens e desvantagens, uma das vantagens é estimular a criatividade do próprio educador e propiciar um momento de prazer ao confeccionar as cartas. Já a desvantagem é o tempo mais demorado para o término da confecção e a padronização das cartas não ficar milimetricamente perfeita. As cartas foram feitas em papel de 4,5x7 cm. e coladas em papel duplex, cada um dos exércitos recebeu uma cor, isto propicia uma separação das cartas no término do jogo muito mais eficiente e veloz, já que todas as cartas terminam juntas. Utilizaram-se dados de seis lados, de preferência três ou mais dados para cada dois exércitos. O EVA foi utilizado para a construção do tabuleiro, sendo que cada exército possui um tabuleiro específico, pode-se colar este EVA em um pedaço de madeira de cerca de 30x50 cm.

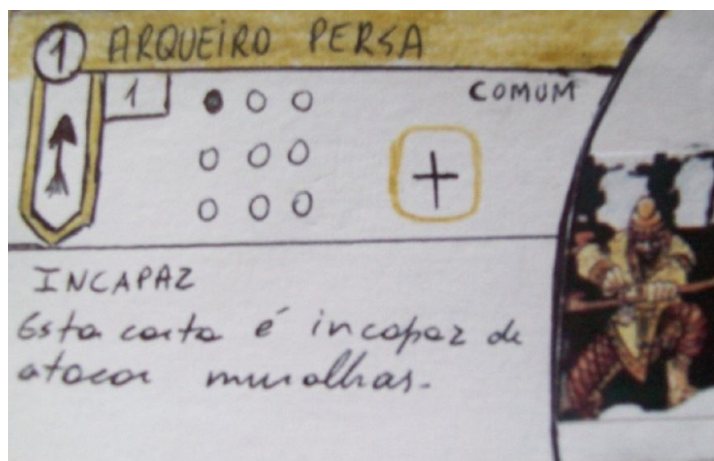


Figura 2: Outro exemplo de carta de unidade, desta vez um Arqueiro do exército persa. Ilustração de Frank Miller para a História em Quadrinhos 300 de Esparta.

Imagens foram impressas para cada unidade e as cartas de ação tiveram brasões do exército desenhados. A escolha das imagens é uma das partes que requerem atenção, pois são escolhas de representações a serem feitas. Essas imagens foram retiradas de histórias em quadrinhos com temas históricos, de sites e de livros. Uma dificuldade encontrada foi balancear os exércitos por critérios de jogabilidade, mesmo que historicamente o exército



cretense não tivesse uma expressão tão grande quanto o romano. Ao estabelecer a pontuação de ataque, de vida, de custo e as habilidades específicas de cada unidade, tive que considerar a jogabilidade e o caráter histórico.

História nas Cartas

Durante a oficina o professor deve guiar o aluno pela parte do conteúdo histórico, buscando através de um diálogo explicar melhor o funcionamento do jogo e da História de cada um daqueles povos e do período. Além disso, é função do professor levantar questionamentos sobre essas sociedades e fazer com que o conteúdo seja pensado a partir do presente também. Como os conteúdos de História Antiga e de História Medieval são muito presentes na produção cultural atual, os alunos certamente trarão elementos que eles já sabem ou visões errôneas e até preconceituosas contra alguns desses povos, vai do tato do professor aproveitar esse momento e utilizar desse conhecimento prévio que o aluno já trás.

Para além do diálogo entre professor-aluno, existe o texto das cartas, alguns trazem dados puramente voltados para a jogabilidade, porém outros inserem temas, informam e questionam sobre a História. Veremos alguns exemplos.

Erupção Minóica (Cretenses) – “A erupção de um vulcão na ilha de Santorini foi uma das erupções mais catastróficas da História e pode ter levado a civilização minoica ao fim. Causa dois de dano em todos os ‘comuns’ do campo e um de dano em todos ‘campeões’, incluindo os minoicos”. Nesta carta temos uma característica da natureza que, segundo teorias, pode ter causado a extinção ou graves problemas para a civilização cretense. Assim pode ser trabalhada a questão da influência da natureza na História e a influência do homem na natureza. Além disso, a carta ressalta o caráter prejudicial que este evento teve, causando danos a todos os jogadores.

Apoio dos Navios (Cretenses) – “A ilha de Creta necessitava de navios para se comunicar com o resto do mundo. A marinha se desenvolveu muito. Some um dado em todos seus ataques devido o auxílio dos navios minoicos”. Através desta carta podemos trabalhar questões relativas ao comércio no Atlântico e as trocas culturais que estas rotas marítimas propiciavam.

Muralha Extra (Cretenses) – “O labirinto do Minotauro, construído por Dédalo para conter a fera, pode nunca ter existido ou fazer parte de um complexo dentro do Palácio de Knossos, a capital de Creta. Esta carta permite, através do trabalho de construção minoica,



adicionar mais uma muralha no jogo”. Nesta carta podemos trabalhar um pouco da mitologia cretense-grega e falar do papel dos sujeitos históricos, como pode ser visto na carta seguinte.

Escravos Provincianos (Romanos) – “Ao expandirem suas fronteiras os Romanos escravizaram muitos povos. Com o trabalho dos escravos na produção agrícola você reduz o custo de invocação de cada unidade durante este turno e o próximo”. Pode-se trabalhar temas como escravidão antiga, produção agrícola e o novamente o papel dos sujeitos históricos.

Arquitetura Romana (Romanos) – “Desde as estradas e aquedutos até as grandes construções como o Coliseu, os Romanos deixaram um grande legado nas construções. Procure em seu baralho uma muralha e posicione no tabuleiro”. Além de todo o aspecto militar que muitas cartas abordam, podemos trabalhar com outras faces, como é o caso cultural, social, político, etc. Este é um exemplo de como associar os Romanos aos elementos arquitetônicos que eles construíram, como aquedutos e habitações características.

Cavaleiro Árabe (Persas) – “Durante sua fase de movimentação esta carta sempre deve movimentar-se. Os Árabes foram um dos muitos povos conquistados pelos Persas”. Aqui podemos destacar o papel de grupos que estavam submetidos a outros, ressaltando como eram as relações conflituosas ou não entre eles. A grande contribuição cultural que esses diversos povos tiveram para formar os Persas é outro exemplo de tema.

Cavaleiro Águia (Astecas) – “Eram guerreiros vindos da nobreza e que ascenderam dentro da hierarquia militar Asteca”. Aqui podemos dialogar com os alunos sobre as diferenças hierárquicas dentro das sociedades e dos exércitos.

Ervas Curativas (Bretões) – “Em muitas sociedades antigas o conhecimento sobre plantas medicinais era vital. Com o passar dos tempos os curandeiros foram vistos como ligados a magia, de forma depreciativa. Ao usar esta carta Merlin pode curar todos os pontos de um campeão ou de um comum”. Aqui um aspecto cultural quase universal aos povos do jogo, sendo importante trabalhar as questões ligadas ao saber popular e ao saber científico e as dissonâncias que levam estes pensamentos a se chocarem muitas vezes ao longo da História.

Outras cartas destacam o papel das mulheres na sociedade, referências culturais, aspectos econômicos, etc. Desta forma os alunos são apresentados a diversos fatores que compõe a História dos povos em questão e auxiliam na compreensão desse conteúdo.

Considerações Finais

Ao jogarmos Olim Bellis, nunca sabemos quem irá vencer até o jogo ter acabado. Chega uma hora da partida que podemos traçar possíveis fins e possíveis vencedores, mas



tudo pode mudar até o término derradeiro. Essa noção de não saber como será o “fim da história” pode ser discutida com os estudantes para que os mesmo percebam que nunca sabemos o que ocorrerá no futuro - mesmo que tracemos algumas previsões – e que as pessoas em tempos passados também não sabiam qual seria o destino de suas nações, civilizações, guerras. Esse aspecto é muitas vezes perdido no ensino de História, com aquela ideia, por exemplo, de que os egípcios sucederam os gregos que sucederam os romanos, etc...

Quando o aluno joga com o exército Assírio ele lê informações sobre esta civilização, vê imagens e conversa com os colegas e professor. Na hora de uma avaliação sobre o conteúdo ele terá mais recursos para se lembrar de características e associar os Assírios a determinados temas, possibilitando que ele não confunda com outras civilizações, que geralmente são vistas em conjunto durante as aulas. Assim, *Olim Bellis*, pode propiciar com que os alunos tenham uma ligação maior com o conteúdo.

Se bem explorado, qualquer material pode ser útil ao ensino de História, o mesmo vale para qualquer tipo de jogo, ainda mais tendo em vista que boa parte dos jogos hoje em dia abordam temas históricos, especialmente a Idade Antiga e a Média. Mas para que estes jogos sejam bem utilizados, precisa-se de uma grande reflexão, adaptação e objetivos claros. Para isso não basta o interesse do professor, mas todo um debate teórico que pesquisadores e professores devem criar.

O professor sempre deve buscar formas de chegar ao aluno, de atingi-lo e motivá-lo. Acredito que os jogos eletrônicos são um grande atrativo, mas não podemos deixar de trabalharmos e nos preocuparmos com jogos de cartas, jogos de tabuleiro e outros materiais mais palpáveis e por vezes considerados como antigos. Por isso, fica o esforço de se trabalhar com esse tipo de recurso, seja ele já pronto ou feito e pensado pelo professor, quem sabe contando com a própria ajuda dos estudantes!

Referências

ANDERSON, Perry. **Passagens da Antiguidade ao Feudalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1992.

CHAUVEL, David. **Arthur: Uma epopeia celta**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

CORRÊA, Guilherme Carlos. Oficina: Novos Territórios em Educação. In: **Pedagogia libertária Experiências hoje**. São Paulo: Imaginário, 2000.

HALÉVY, Dominique. **História das Armas e dos Soldados**. Livraria Freitas Bastos, 1963.



KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Brinquedo na Educação**: Considerações históricas. Série Idéias, v.7, p. 39 – 45, 1995.

MENECHINI, Leila Rosa; SILVA, Morgana Claudia da. Utilização de Jogos Didáticos: Um Recurso que favorece o Processo de Ensino e a Aprendizagem. Iniciação Científica - **CESUMAR**, v. 12, p. 213-226, 2011.

MILLARD, Anne. **O Mais Belo Livro das Pirâmides**. São Paulo: Melhoramentos, 1999.

MILLER, Frank. **300 de Esparta**. São Paulo: Abril, [199-?]

PERRY, Marvin. **Civilização Ocidental**: uma História concisa. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

SAUNDERS, Nicholas. **Américas Antigas**: As Grandes Civilizações. São Paulo: Madras, 2005.