

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS**

**CROSLEY RODRIGUES GOMES**

**AS MIGRAÇÕES GREGAS: UM ESTUDO SOBRE A CHEGADA DOS  
GREGOS NA PENÍNSULA IBÉRICA.**

**Alfenas/MG  
2017**

**CROSLEY RODRIGUES GOMES**

**AS MIGRAÇÕES GREGAS: UM ESTUDO SOBRE A CHEGADA DOS  
GREGOS NA PENÍNSULA IBÉRICA.**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em História pelo programa de Pós-graduação em História Ibérica da Universidade Federal de Alfenas.  
Orientador: Claudio Umpierre Carlan

**Alfenas/MG  
2017**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)  
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal de Alfenas

Gomes, Crosley Gomes.

As migrações Gregas: um estudo sobre a chegada dos gregos na  
Península Ibérica / Crosley Gomes Gomes. -- Alfenas/MG, 2017.  
98 f. -

Orientador: Claudio Umpierre Carlan.

Dissertação (Mestrado em História Ibérica) - Universidade  
Federal de Alfenas, 2017.

Bibliografia.

1. Grecia -- Historia -- Ate 146 A.C. 2. Iberica, Peninsula (Espanha e  
Portugal) 3. Grecia - Antiguidades. 4. Civilização homérica. I. Carlan,  
Claudio Umpierre. II. Título.

CDD-936.602

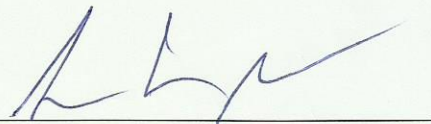
**CROSLEY RODRIGUES GOMES**

**“AS MIGRAÇÕES GREGAS: UM ESTUDO SOBRE A CHEGADA DOS GREGOS  
NA PENÍNSULA IBÉRICA”.**

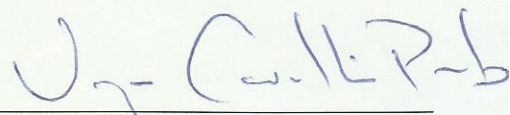
A Banca Examinadora, abaixo assinada, aprova a  
Dissertação apresentada como parte dos  
requisitos para a obtenção do título de Mestre em  
História Ibérica pela Universidade Federal de  
Alfenas. Área de concentração: Ensino e  
Pesquisa de História Ibérica

Aprovado em: 26/09/2017

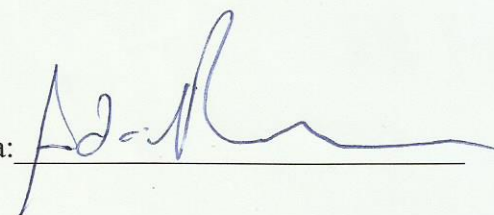
Prof. Dr. Cláudio Umpierre Carlan  
Instituição: Universidade Federal de Alfenas  
UNIFAL-MG

Assinatura: 

Prof. Dr. Vagner Cavalheiro Porto  
Instituição: Universidade de São Paulo  
USP-SP

Assinatura: 

Prof. Dr. Adailson José Rui  
Instituição: Universidade Federal de Alfenas  
UNIFAL-MG

Assinatura: 

Dedico está obra a minha saudosa mãe Maria Luiza Rodrigues Gomes que sempre foi a luz que iluminou minha vida e ao meu pai Antonio Hermenegildo Gomes pela força, apoio e carinho em todos os momentos de minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Ao iniciar estes agradecimentos espero não esquecer nomes que me auxiliaram na realização deste trabalho. Primeiramente agradeço ao meu orientador professor Dr. Cláudio Umpierre Carlan que desde meu ingresso na graduação de História sempre procurou me auxiliar. Indicando-me fontes e bibliografia que poderiam me ajudar a montar um projeto de pesquisa. Nunca se negando a prestar auxílio nos momentos difíceis. Tecendo críticas sugestões e conselhos que proporcionaram a realização desta dissertação.

Agradeço também ao professor Dr. Adailson José Rui que sempre considerei como um co-orientador deste trabalho. Devo a ele as importantes sugestões e críticas ao meu trabalho, além de agradecê-lo por aceitar fazer parte da minha banca de examinadora. Também agradeço ao professor Dr. Vagner Porto por aceitar fazer parte de minha banca examinadora.

Agradeço também ao professor Dr. Pedro Paulo Funari, que sempre me prestou auxílio, respondendo aos meus e-mails e dando dicas de livros e autores que poderiam me ajudar na realização da pesquisa.

Também quero ressaltar meus agradecimentos a todos os professores que nos auxiliaram durante o mestrado. Suas lições nos proporcionaram novos entendimentos, podemos compreender diferentes escolas historiográficas. Isso foi de grande utilidade para a nossa formação e nosso preparo como futuros profissionais na área de História.

Agradeço também a Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL) pela disponibilidade de meios para que esta e outras pesquisas fossem apresentadas em congressos.

Ainda preciso fazer alguns agradecimentos especiais aos amigos que estiveram por perto durante todo este caminho que traçamos durante a graduação. Agradeço a André Menari Pereira pela sua sempre disposição em nos auxiliar nas formatações de texto e no uso do computador, pelas várias horas de discussão onde sempre pudemos elevar ainda mais nossos conhecimentos, e acima de tudo por sua ajuda nas traduções de textos em espanhol. Também agradeço ao meu amigo Júlio César do Carmo de Sá, por sua amizade sincera, pelas muitas discussões e troca de ideias, pelas conversas descontraídas que sempre tivemos e tanto me auxiliou a manter a calma sem se desesperar, seus conselhos que também me abriram os olhos para muitos de meus

defeitos. Agradeço ao meu amigo Ronison Penha de Paula, pelos momentos de conversa, pelos muitos trabalhos que realizamos juntos, pelos muitos estudos que realizamos juntos nos auxiliando a melhor entender os textos das diversas disciplinas. Enfim agradeço a todos os companheiros que estiveram ao meu lado durante estes longos anos de faculdade.

Agradeço a FAPEMIG pela concessão de auxílio para que pudéssemos viajar e apresentar nossa pesquisa em congressos.

E por fim agradeço a minha saudosa mãe Maria Luiza Rodrigues Gomes que me motivou a crescer mais e lutou muito para que eu pudesse obter conquistas em minha vida. Ela estará sempre em meu coração e sua lembrança ficará comigo por toda a minha existência. E agradeço também ao meu pai que sempre se esforçou para que eu pudesse ter a melhor educação possível. Seu amor e seu carinho estarão guardados para sempre em meu coração.

Entre as penas humanas, a mais dolorosa é a de prever muitas coisas e não poder fazer nada.

(HERÓDOTO, 1985)

## RESUMO

A península Ibérica foi uma região muito cobiçada durante todo o período da Antiguidade. Por contar com grandes minas de prata, cobre e estanho e também possuir um solo rico para o desenvolvimento agrícola, muitos povos buscaram seu controle, como os fenícios, os gregos e por último os romanos. Nesta pesquisa procuraremos analisar e entender o processo de conquista dos gregos que se fixaram na região nordeste da península. Sua chegada e conquista do território e a formação da Poli de Emporion. Muitos cronistas fizeram relatos sobre as colônias gregas na Ibéria. Dentre eles optamos por uma analisar a obra de Estrabão que traz com grande riqueza de detalhes as relações entre os povos focous-massaliotas com os nativos da região e por meio dos seus relatos podemos buscar elementos que auxiliam-nos a entender que mesmo após a conquista não podemos afirmar que houve uma hegemonia da cultura helena sobre a cultura nativa. Se a princípio o autor nos apresenta um cenário de separação e até mesmo de conflitos com o passar do tempo está relação passa por transformações devido as constantes invasões que o local sofria e mesmo a necessidade do uso da experiência dos nativos no conhecimento da região. Conhecimento que era utilizado não somente para o uso agrícola, como também para se encontrar rotas comerciais mais seguras. Neste sentido vamos procurar analisar a formação desta Poli grega, desde sua fundação até as relações entre os que ali chegaram com os povos que já estavam presentes no local. Na elaboração deste trabalho também procuramos desenvolver um capítulo específico para o auxílio de professores do ensino básico. Onde também elaboramos um jogo de vídeo game que o docente poderá se utilizar como ferramenta para levar ao conhecimento dos alunos o período da Antiguidade Clássica da Península Ibérica.

**Palavras-chaves:** Colonização Grega. Antiguidade Clássica. Emporion

## ABSTRACT

The Iberian peninsula was a very coveted region throughout the period of antiquity. Because it has large mines of silver, copper and tin and also has a rich soil for agricultural development, many people have sought their control, such as the Phoenicians, the Greeks and finally the Romans. In this research we will try to analyze and understand the process of conquest of the Greeks who settled in the northeast region of the peninsula. His arrival and conquest of the territory and the formation of Poli de Emporion. Many chroniclers report on the Greek colonies in Iberia, but we opted for an analysis of the chronicler Strabo that brings with great wealth of details the relations between the Phocian-Massaliot peoples and the natives of the region and through their accounts we can search for elements that help to understand that even after the conquest we can not affirm that there was a hegemony of the Hellenic culture on the native culture. If at first the author presents us with a scenario of separation and even conflicts with the passage of time this relation goes through transformations due to the constant invasions that the place suffered and even the necessity of the use of the experience of the natives in the knowledge of the region. Knowledge that was used not only for agricultural use, but also to find safer trade routes. In this sense we will try to analyze the formation of this Greek Poli from its foundation to the relations between those who arrived there with the peoples who were already present in the place. In the elaboration of this work we also try to develop a specific chapter for the aid of primary school teachers. Where we also elaborated a game of video game that the teacher can use as a tool to bring to the students' knowledge the period of Classical Antiquity of the Iberian Peninsula.

Key words: Greek Colonization. Classical Antiquity. Emporion.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	9
2	ANÁLISE SOBRE A COLONIZAÇÃO GREGA NO GOLFO DE ROSAS ATRAVÉS DAS FONTES CLÁSSICAS E OS SITÍOS ARQUEOLÓGICOS EM AMPÚRIAS .....	15
3	IDEIA DE FRONEIRA NA ANTIGUIDADE E AS RELAÇÕES ENTRE OS NATIVOS PENINSULARES E OS FOCEUS-MASSALIOTAS .....	33
4	UM ESTUDO SOBRE A CERÂMICA GREGA ENCONTRADA NA PENÍNSULA IBÉRICA .....	52
5	EMPORION PEDAGÓGICO: O OBJETO DE APRENDIZAGEM E A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA .....	72
5.1	<i>DESENVOLVENDO UM JOGO PEDAGÓGICO: COMO AUXILIAR ENTRETENIMENTO E ENSINO?</i> .....	72
5.2	<i>DEUSES DO TEMPO: DIRETRIZES PARA O USO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM</i> .....	78
5.3	<i>DEUSES DO TEMPO – PARTE 1 – EMPORION: O ENSINO DE MITOLOGIA E CULTURA GREGAS</i> .....	81
5.4	<i>DEUSES DO TEMPO – PARTE 2 – TARTESSOS: COMO ALIAR INVESTIGAÇÃO DO PASSADO HISTÓRICO COM O ENTENDIMENTO DO PRESENTE?</i> .....	87
5.5	<i>DEUSES DO TEMPO – PARTE 3 – TOLEDO: A RELIGIÃO COMO UMA CONSTRUÇÃO</i> .....	88
5.6	<i>ALGUMAS CONSIDERAÇÕES</i> .....	90
6	CONCLUSÃO .....	92
	REFERÊNCIAS .....	96

## 1 INTRODUÇÃO

Um panorama da Grécia Antiga no período Arcaico. Mais precisamente no século VIII A.C. Vamos observar alguns elementos das condições geográficas do território grego e a influência que este passou a ter sobre a população. Estes problemas levam a uma migração helênica por várias partes do Mar Mediterrâneo fundando colônias e levando a cultura grega não só rumo ao oriente, mas também ao extremo ocidente.

A Grécia fica localizada no extremo sul dos Bálcãs, banhada por três mares o Mediterrâneo, o Egeu e o Jônio. Na parte continental podemos destacar

O Peloponeso, ao sul, que se liga à parte central por um pequeno istmo, a Ática, na Grécia central, e, separada por uma cordilheira e acessível pelas Termópilas, está a região norte. Devido à profusão de montanhas, a comunicação entre os habitantes de uma região e outra era possível pelo mar ou por estreitas passagens no relevo acidentado, dificultando os contatos entre eles. (FUNARI, 2009, p. 13).

Como podemos observar neste trecho de Funari o território grego não favorecia muito o desenvolvimento da população. O solo muito rochoso não auxiliava a se ter uma agricultura rica. As únicas exceções seriam o cultivo de oliveiras e parreiras.

No mar Egeu a Grécia possuía uma infinidade de ilhas e ilhotas também chamadas de cíclades (devido a sua forma circular) em torno de uma chamada Delos que era sagrada para os habitantes da região (CARLAN, 2010). Este grande conjunto de mares e o solo que não propiciava o desenvolvimento da agricultura levaram os gregos a se tornarem ótimos navegadores e passam a navegar em busca de novos territórios

A batalha de Alalia que ocorreu entre os anos de 540 e 535 a.C. pôs um fim no domínio comercial fenício no extremo ocidente do mar Mediterrâneo, com a vitória os gregos passam a conquistar toda região nordeste da Península Ibérica e fundam cidades como Emporion, Ullastret, Girona entre outras.

Emporion que será o centro desta pesquisa teria sido fundada por volta do ano de 576 a.C. no nordeste da atual Espanha. Seus fundadores teriam sido os focueus-massaliotas. Um povo de origem grega que teriam vindo da Polis de Corinto e primeiramente se fixado em uma ilha chamada Massália, daí o nome focueus-massaliotas.

A fundação da cidade teria sido estratégica para interesses comerciais gregos, já que a região possuía um solo rico e próspero para o cultivo de trigo, como também se

podia extrair vários metais preciosos, tais como, estanho, cobre e mesmo prata. Devido a esta grande quantidade de metais a região era foco de muitas disputas de vários povos, entre eles podemos citar os fenícios.

Nas narrativas de Estrabão é descrito que a cidade de Emporion seria dupla, ou seja, existia uma divisão entre os povos conquistadores helenos e os povos indígetes (povos nativos da região circunvizinha), como se pode ver neste fragmento

Ampúrias é uma cidade dupla, separada por uma muralha: anteriormente haviam vencido um grupo de indígenas, que, embora tenham sua própria forma de governo, por razões de segurança desejaram viver sem problemas com os gregos no mesmo recinto amuralhado, e este estava dividido em dois, delimitado no meio por uma muralha; mas com o tempo convergiu com a mesma organização política, uma mescla das leis bárbaras e gregas, como já vinha acontecendo em muitos outros lugares. (Estrabão, 2009, p. 241).

Após a conquista do território fica evidente que há um afastamento por parte dos gregos dos povos indígetes, já que os primeiros sempre procuraram se manter afastados dos povos que eles nomeavam como — bárbaros (os povos que não praticavam os costumes e não falavam o grego), mas como podemos observar na citação a separação não durou por muito tempo, já que os interesses comerciais tornou necessária uma aproximação com os povos nativos.

Por meio das escavações arqueológicas foi possível encontrar vários vestígios de cerâmica ática, em sua maioria de ânforas que chegavam a região peninsular através do porto emporiano. Acredita-se que estes vasos eram utilizados em trocas comerciais com os indígetes de produtos produzidos nos territórios gregos, como exemplo podemos citar o azeite e o vinho e em troca os gregos recebiam metais preciosos.

Podemos encontrar citações a este tipo de comércio nas narrativas de Heródoto

Quando ali chegam, retiram as mercadorias dos navios e colocam-nas ao longo da praia, voltando, em seguida, para o bordo, onde, para atrair a atenção dos habitantes, fazem fumaça em grande quantidade. Os naturais do país, percebendo a fumaça, dirigem-se para a praia e ali depositam uma quantidade de (HERODOTO, 1985, p.385).

Neste fragmento podemos observar que existia uma necessidade de uma aproximação dos helenos com os nativos, pois, estes por conhecerem melhor a região sabiam onde encontrar os cobiçados metais preciosos.

Discutido as dificuldades a princípio sobre as relações dos helenos e povos nativos podemos discutir as necessidades e as dificuldades destes colonos quando adentravam estes novos territórios conquistados.

Tornava-se necessário a criação de estruturas urbanas e agrárias e neste sentido a aproximação com os povos nativos se faz necessária, já que estes podem conduzi-los aos produtos que o solo pode fornecer, como também no auxílio a defesa do território, já que na Antiguidade as invasões e os saques eram freqüentes. Com o auxílio dos povos nativos aumentava-se o contingente militar, podia-se ter uma quantidade muito maior para lutar e expulsar os inimigos.

Em alguns vasos gregos encontrados nas escavações de Emporion encontramos pinturas que apresentam soldados com trajes gregos lutando ao lado de soldados com vestimentas consideradas — bárbaras.

Em Estrabão também podemos encontrar relatos que Empirion era um ponto estratégico em virtude de sua localização, permitia que produtos pudessem ser transportados tanto por barcos pelo Mar Mediterrâneo, quanto também por terra.

A relação com os nativos tornou-se um fator importante para os gregos, pois, estes dependiam de uma zona segura para o transporte de suas mercadorias, uma vez que estavam distantes de sua metrópole e com isso os colonos não podiam contar com a ajuda dos exércitos metropolitanos. Com isso se tornou necessário uma forma alternativa de proteger o comercio colonial.

Tradicionalmente a historiografia atribuiu a fundação de Emporion como uma disseminação das influências culturais gregas pela região peninsular. O comércio teria sido um instrumento usado para uma aculturação dos povos nativos e uma imposição da cultura helena aos povos indígetes, mas analisando mais a fundo tanto as fontes escritas, como também com o auxílio de fontes materiais, podemos observar que não fica claro que houve uma aculturação dos nativos peninsulares e também fica difícil aceitar uma dominação por parte dos gregos.

Estudos sobre a Antiguidade Clássica têm pouco interesse nas pesquisas acadêmicas brasileiras. Principalmente em relação aos processos de colonização dos gregos na Península Ibérica.

Neste trabalho que teve seu início na graduação procuraremos aprofundar ainda mais o tema da colonização. Se na monografia de conclusão de tínhamos como objetivo entender a necessidade da migração dos povos gregos, na dissertação de mestrado focamos no processo colonizador, analisando o contato do conquistador com os povos

indigetes e as relações comerciais que helenos passam a formar após seu estabelecimento na Península Ibérica.

Além disso, podemos observar que os conteúdos sobre a colonização ainda trazem o discurso do conquistador que leva seus costumes culturais para o povo conquistado e neste momento inicia-se uma aculturação destes povos.

Nosso trabalho busca desconstruir este pensamento. Buscando entender com mais profundidade as relações entre os colonos foceus-massaliotas com os povos nativos do nordeste da Península Ibérica. As necessidades da aproximação dos gregos para conseguir se permanecer em um território pouco conhecido e que acima de tudo era muito visado por outros povos.

Quando analisamos o conteúdo dos currículos do ensino básico sobre a Antiguidade Clássica observamos que estes abordam as migrações gregas pelo Mediterrâneo com uma ênfase muito maior na colonização da Ásia Menor e também no sul da Península Itálica. Neste sentido percebemos uma falta de conteúdo que aborde com mais profundidade a presença grega na Península Ibérica

Com relação ao aporte teórico conceitual é importante para se entender a saída de um povo de uma localidade e a chegada em outra fica claro a necessidade de se entender o conceito de fronteiras.

Para auxiliar neste campo busco a ajuda do professor Airton Pollini (2014) que vem trabalhando num conceito teórico chamado de Frontier History. Esta teoria elaborada pelo norte-americano F.J. Turner (1921) tem como principal meta o estudo sobre a conquista do Oeste norte-americano partindo de uma ideia central de freelands, ou seja, terra livre. Estes territórios onde podemos encontrar com abundância terras para o cultivo, uma enorme quantidade de recursos naturais e pronta para ser explorada.

Uma particularidade dos estudos de Turner (1921) é que eles nos apresentam análises voltadas para as características sociais e econômicas da região indo na direção contrária dos historiadores do momento que somente levavam em conta os aspectos militares para explicar a conquista e a expansão do território. O autor preocupa-se em analisar aspectos específicos da sociedade norte-americana levando em conta a introdução de muitos imigrantes vindos de diversas regiões.

O autor está fazendo uma análise pensando em um contexto do século XIX, onde este pensa em como uma sociedade se valeu de um aparato militar superior para conquistar as terras dos nativos e transformar este território em terras privadas e prontas para serem exploradas. Pollini analisa este estudo de Turner e nos explica:

É óbvio, que, sem certa mediação, não se pode transferir essa concepção para as sociedades antigas, como aquela dos gregos da época arcaica, mas a integração de terras novas dentro do espaço de uma sociedade colonial é o ponto essencial para efetuarmos uma comparação. (POLLINI, 2013, p.18).

Turner faz um estudo sobre o comércio e de como este afeta as estruturas entre conquistados e conquistadores. Muitos produtos que os europeus traziam para a América eram negociados com os povos nativos. Além é claro que das relações comerciais entre metrópole e colônia se traziam para os territórios recém-conquistados elementos da cultura europeia como a pólvora e cavalos. Neste sentido podemos observar que os nativos que entraram em contato com estes elementos não pertencentes a sua cultura passaram a absorver esta cultura e a utilizaram para atacar os conquistadores.

Quando olhamos para o processo de colonização grega encontramos elementos parecidos. O comércio também foi um elemento importante para o funcionamento das colônias gregas. O uso de ânforas e barcos para o transporte de mercadorias nos auxiliam a ver que muito dos produtos gregos estavam em circulação por várias partes do Mediterrâneo.

Os relatos de Heródoto no seu livro Histórias nos mostram uma interação de culturas em muitas regiões colonizadas pelos gregos, também temos alguns relatos que afirmam que muitas colônias eram formadas pelos *epoikois*, ou seja, moradores que vieram após a fundação da colônia.

A ideia do *frontier history* para entender como se deu este contato. Vejamos esta passagem de Pollini onde ele analisa a conquista grega na Península Itálica

De fato, a colonização grega na Itália meridional seria a história de uma conquista progressiva, onde o território seria considerado disponível antes da chegada dos gregos. O território onde os colonos se instalaram nunca foi “deserto”, mas não havia nem população grega nem as formas gregas de civilização, como a divisão das terras em lotes. Por conseguinte, a linha de fronteira é fluída e se move com o tempo. Além de uma breve referência a Síbares, uma colônia grega fundada no final do século VIII A.C. na atual Calábria, E. Lepore não considera nenhum caso específico para reforçar sua proposta. As três perguntas que ele propõe, quais sejam, a ocupação da terra, sua demografia e o estatuto social dos nativos, não podem ser respondidos diretamente por causa da raridade dos testemunhos escritos. Entretanto, insistindo na cultura material dos sítios arqueológicos rurais, o objetivo do presente trabalho é tentar contribuir para avançar e mostrar como um caso de estudo pode reforçar a pertinência da aplicação do conceito *frontie rhistory* no contexto da colonização grega. (POLLINI, 2013, p.21).

De fato Pollini olha para a colonização da Península Itálica, mas este conceito também pode ser usado para explicar a conquista de outras regiões, que também encontra os mesmos problemas de detalhes mais apurados de fontes na construção das Polis na região.

Outra abordagem teórica que podemos utilizar seria a História Cultural de Peter Burke, já que estaremos tratando de muitas relações culturais para entender o conceito de cultura que nos auxiliará a entender melhor as relações entre os povos e dentre os vários conceitos que o autor aborda na cultura podemos destacar o Hibridismo Cultural como uma ferramenta importante para entender as transformações a qual os povos vão sofrendo ao longo dos anos devido a um longo contato entre si.

## 2 ANÁLISE SOBRE A COLONIZAÇÃO GREGA NO GOLFO DE ROSAS ATRAVÉS DAS FONTES CLÁSSICAS E OS SÍTÍOS ARQUEOLÓGICOS EM AMPÚRIAS

Quando estudamos o processo de migração dos povos gregos pelo mar Mediterrâneo devemos estar atentos a alguns detalhes importantes. Principalmente para um entendimento melhor das necessidades que os motivaram a deixar suas *Polis* de origem e partirem para conquistar e tomar posse de outros territórios muito afastados de sua terra natal.

Neste sentido podemos apontar alguns dos problemas que passara a surgir tanto nas ciclades, ou seja, nas várias ilhas que formavam os territórios helenos, quanto também no espaço continental. Dentro destes problemas citaremos o aumento elevado da população e com isso passa-se a ter um uma necessidade maior de espaço e também o aumento na produção de alimentos.

Assim, destacamos outro problema bastante comum nas regiões dos Bálcãs: a qualidade do solo. Pobre em nutrientes, mas bastante rico em rochas. Existem muitas montanhas o que dificulta também o acesso e contato de um povo com outro. Como podemos observar neste trecho de Funari

As três regiões continentais são o Peloponeso, ao sul, que se liga à parte central por um pequeno istmo, a Ática, na Grécia central, e, separada por uma cordilheira e acessível pelas Termópilas, está a região norte. Devido à profusão de montanhas, a comunicação entre os habitantes de uma região e outra era possível pelo mar ou por estreitas passagens no relevo acidentado, dificultando os contatos entre eles. (FUNARI, 2009, p. 13).

Devido a essa escassez de nutrientes o solo grego, não oferecia uma agricultura muito desenvolvida. Suas principais fontes de cultivo era a plantação de oliveiras e de parreiras. Além disso, a partir do século VI a.C. se intensifica as invasões Persas por várias partes da Ásia Menor, nas ciclades e mesmo os territórios continentais passam a sofrer com a intervenção dos povos conquistadores asiáticos.

Listando esses problemas podemos começar a entender a necessidade que esses povos passam a ter de se locomover para outras regiões buscando fortalecer o seu comercio e o melhor desenvolvimento de sua agricultura. Neste sentido observamos que a migração se fez maior pelo Mar Mediterrâneo, onde constatou-se um grande assentamento nas regiões sul da Península Itálica e chegando até mesmo no extremo ocidente na Península Ibérica. Também podemos observar uma migração pelo Mar

Egeu e mesmo pelo Jônio onde os povos gregos passam a se acomodar nos territórios que eram chamados de Ásia Menor (na atual Turquia).

Podemos ver estes deslocamentos no mapa abaixo:

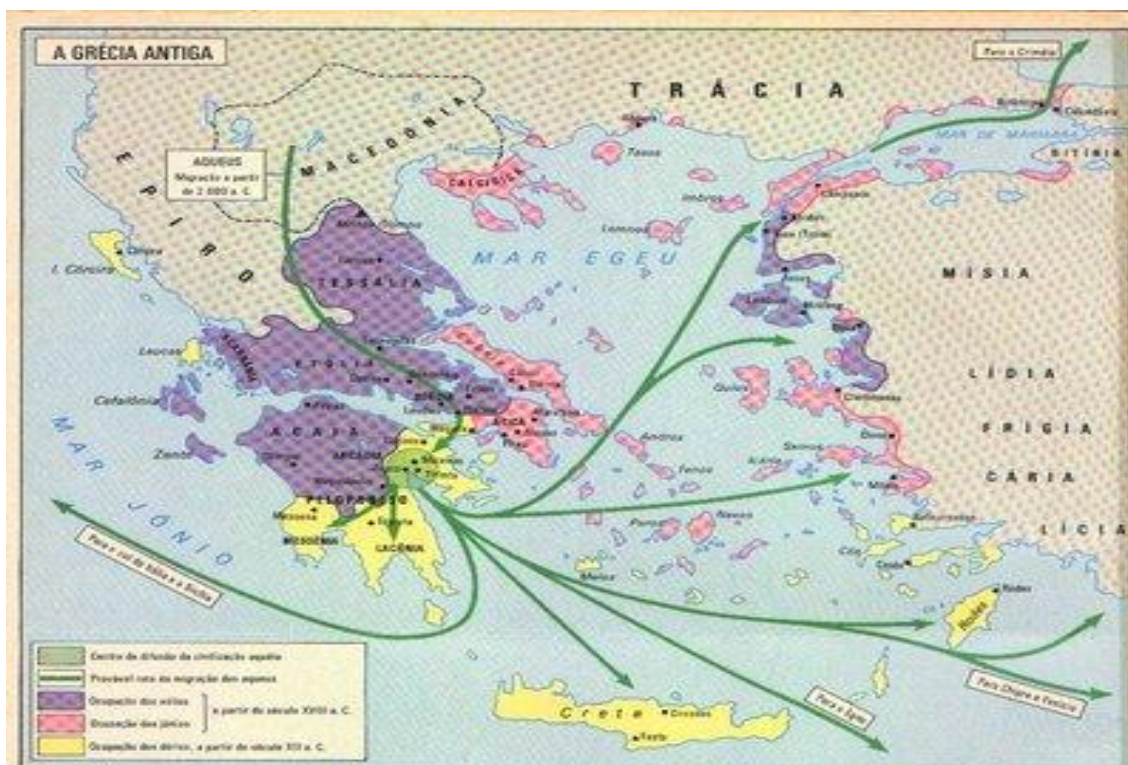


Figura 1- Mapa das migrações gregas pelo mar Egeu e Mediterrâneo.

Fonte: Disponível em: <hid0141.blogspot.com.br/2012/02/diasporas-gregas.html> Acesso em 20 Out. 2016.

Neste trabalho vamos focar neste processo de migração helena rumo ao extremo ocidente, mais precisamente para a Península Ibérica, onde foram fundadas várias cidades dentre elas podemos citar Emporion, Ullastret, Girona, entre outras. Nosso foco será mais concentrado na fundação e na formação de Emporion.

Por meio dos escritos de Estrabão ficamos sabendo que Emporion teria sido fundada pelos Focenses, povos gregos que se localizavam na Ásia Menor e teria sido fundada por colonos vindos da Eritrêia e também de Teus por volta do século VIII a.C. Focêia ficava localizada no golfo de Esmirna na atual Turquia.

O geógrafo Pausânias nos apresenta alguns relatos sobre a fundação de Focêia;

Os focenses são por nascimento originários de (...) Fócida ao pé do Parnaso, os quais passaram à Ásia com os atenienses Filógenes e Damão. A região foi tomada dos de Cime não por guerra, mas em virtude de um acordo. Porém, como os jônios não os receberam no Paniônio até tomarem reis da raça dos Códridas, por isso aceitaram dos de Eritras de Teus a Deetes, a Periclo e a Abarto. (PAUSÂNIAS, 2000, 7, 3, 10).<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Minha Tradução: ([7.3.10] The Phocaeans are by birth from the land under Parnassus still called Phocis, who crossed to Asia with the Athenians Philogenes and Damon. Their land they took from the

Heródoto também em seus relatos nos apresenta uma visão dos foces onde descreve que estes teriam sido os grandes pioneiros das longas viagens por mar e que teriam descoberto o Adriático, a Ibéria e mesmo Tartessos. O autor também faz referencia ao encontro que estes exploradores teriam tido com o rei Argantonio que os teria convidado a se estabelecerem em seus domínios, não conseguindo os persuadir a deixar a Jônia e sabendo do avanço dos Persas, o rei teria destinado recursos para que os foces pudessem construir um muro em volta de sua cidade para se protegerem. Como podemos constatar no fragmento abaixo:

Foram os Fócios os primeiros entre os Gregos a empreender longas viagens marítimas e a conhecer o mar Adriático, a Tirrênia, a Ibéria e Tartessos. Não se serviam de embarcações redondas, mas de navios de cinquenta remos. Tendo chegado a Tartesso, caíram nas graças de Argantônio, rei dos Tartéssios e que governou durante oitenta anos, tendo vivido cem anos. Souberam, de certo, fazer-se estimar por esse soberano, que lhes aconselhou a deixar a Jônia e a se estabelecerem na região de Tartesso que mais lhes conviesse; mas não conseguindo persuadi-los e tendo sabido por eles que as forças de Cresos aumentavam cada vez mais, deu-lhes certa soma de dinheiro para cercarem sua cidade de muralhas. Essa quantia devia ser considerável, pois eles ergueram um círculo de muralhas de grande amplitude, todas de pedras enormes agregadas de arte. (HERÓDOTO, 1985, p. 107,108.).

Este relato de Heródoto nos auxilia a entender os avanços que os foces fizeram pelo mar Mediterrâneo e um pouco de suas relações com os povos que foram encontrando pelo caminho. Embora a descrição sobre o rei Argantônio não tenha coerência histórica, já que sabemos que os habitantes de Focéia não se sentiram acudados pelos Persas até a conquista da cidade Sardes. E isso só teria ocorrido no ano de 545 a.C.

Assim observamos que, conforme ocorria o avanço dos Persas através dos territórios gregos, conquistando cidade após cidade, ficou claro que haveria a necessidade de boa parte da população grega deixar seus lares e partirem em busca de um território que pudesse oferecer mais segurança e também melhores condições de vida.

Neste sentido, acredita-se que os foces ajudaram a fundar várias colônias em diversas regiões, como por exemplo, no norte junto ao mar Negro colonizaram Amisos e Lampsaco, mas sua trajetória teria sido mesmo junto ao mar Mediterrâneo onde se

---

Cymaeans, not by war but by agreement. When the Ionians would not admit them to the Ionian confederacy until they accepted kings of the race of the Codridae, they accepted Deoetes, Periclus and Abartus from Erythrae and from Teos.).

assentaram em Massália (atual Marselha), Alália (atual Aléria) e por fim Emporion (atual Ampúrias).

Este processo ajudou a estender a influência da cultura grega por várias partes da costa do Mar Mediterrâneo. Considerando-se que a ideia de fronteira na Antiguidade era muito fluídica, ou seja, não há como determinar com exatidão o que era de domínio de um povo e o que era de outro. Por exemplo, para os helenos o fato de se possuir territórios vastos, onde poderiam praticar a agricultura e explorar seus recursos naturais. Esses territórios, não possuíam vestígios da cultura grega, ou seja, os povos que ali viviam não falavam, não cultuavam os mesmos deuses e nem sequer se vestiam como eram determinadas as características que um povo deveria ter para ser considerado um “civilizado”. Aqueles que não se encaixavam dentro das características determinadas eram denominados “bárbaros”.

Deste ponto de vista podemos observar que, para os povos gregos estes territórios pertencentes aos chamados, por eles de “bárbaros”, eram vistos como terras livres, onde se acreditava que era livre sua conquista e sua permanência nestes territórios. E analisando várias colônias que os helenos passam a conquistar ao longo do Mediterrâneo pode-se perceber que logo após serem fundadas adquiriam características de uma região livre para ser explorada.

Segundo nos apresenta Estrabão, a colonização de Emporion teria ocorrido em duas etapas diferentes. A princípio os focos fugindo das perseguições Persas teriam se instalado em uma ilha chamada de Massália. O local teria sido escolhido de forma estratégica já que está ilha era próxima ao continente e também seria mais fácil a sua defesa como podemos observar neste trecho:

Tal fato relacionado à dupla fundação de Emporion – instalação provisória em uma ilha ou zona de fácil defesa próxima à costa, seguida de estabelecimento de uma colônia nas proximidades – apresentou outros paralelos na história da colonização grega. Para citar alguns, na Itália Parténope e Neapolis, Silaris e Poseidônia; na Líbia, Platea e Cirene; no Mar Negro, Beresan e Ólbia. (CRESPO, 2006, p. 31)

Como podemos notar no trecho da autora Jeanne Cristina Menezes Crespo a escolha de locações estratégicas era comum entre os povos helenos, não foi utilizado apenas no caso de Emporion, mas também percebe-se que em outras regiões as medidas para a sua instalação foi o mesmo.

A princípio as primeiras instalações eram utilizadas para se estabelecer os primeiros contatos com os povos nativos da região, conhecê-los melhor, após os

contatos estabelecidos os colonos então migravam para o território onde seria fundada a cidade definitiva, em caso de não haver segurança este local era então abandonado e um outro local era procurado, sempre se tomando as mesmas precauções.

O local escolhido deveria propor uma razoável distancia entre os colonos e os povos nativos, e também oferecer alguns recursos indispensáveis para a sustentação da cidade. Sua localização deveria oferecer facilidades para a proteção da cidade, além disso, também era necessário que o local possuísse uma nascente ou rio, como fonte de água potável, e acima de tudo deveria oferecer também terras férteis para uma futura plantação.

Depois da fundação da cidade definitiva o local do primeiro assentamento era geralmente transformado em um local de culto para as divindades. No caso de Emporion, segundo Estrabão a cidade tinha como sua deusa protetora Ártemis Efésia, mas em recentes escavações foi encontrado um templo dedicado ao deus Asclépio, o que nos faz pensar que o texto de Estrabão seja inconclusivo.

O local escolhido pelos foces no continente para a fundação de Emporion também apresentava ser um ponto estratégico como podemos observar neste trecho “Por último, essa fundação, ao sul do golfo de Rosas, constitui-se em um local de excelente refúgio para os navegadores vindos do Norte, pelo Golfo de Lyon” (CRESPO, 2006, p.32).

Nos primórdios da colonização eram quase nulas as relações de comércio já que as escavações não apresentam muitos vestígios de uma atividade comercial mais aguda. Segundo Crespo

A contabilidade dos materiais gregos encontrados nos assentamentos do nordeste catalão nesse momento (quatro taças e três ânforas) espalhados por assentamentos como *Penya Del Moro*, *Mauss de Mussols*, *Les Massiens de S. Miquel*, ou *Alorda Park*, não são o bastante para confirmar a presença de atividade comercial. (CRESPO, 2006, p. 32).

A grande dificuldade que temos para entender as relações comerciais emporitanas estaria no fato de desconhecermos se os seus vínculos estariam ligados diretamente à Focéia, ou se podemos dizer que estaria relacionada a Massália, faltam fontes que precisem este fato.

O que podemos notar é que Massália nos séculos VI e V a.C. conseguiu um forte desenvolvimento comercial devido ao seu sucesso no plantio de parreiras, oliveiras e cereais (CRESPO, 2006, p. 33), possibilitando a troca de mercadorias por uma área que se estendia por boa parte do Mar Mediterrâneo, chegando inclusive até mesmo na Gália.

Vários assentamentos massaliotas passaram a ocupar boa parte do território que seria hoje a França, a Itália e também a Espanha.

Estrabão nos descreve Massália e suas *hypékooi* a expressão grega pode ter muitos significados, mas é sempre utilizada como um oposto a autônomo. As fontes textuais (Estrabão inclusive) sempre descrevem que Emporion teria sido fundada por Massália, mas o que não fica claro nos textos antigos é qual seria a real relação entre essas duas cidades. Neste sentido é difícil afirmar se de fato havia uma autonomia de Emporion, ou se esta era de fato um assentamento de Massália. Como podemos observar nesta passagem:

Para Aristóteles, uma *polis* era “um conjunto de cidadãos o suficiente, para viver em autarquia”. Em Emporion, existiam cidadãos, desta forma existia uma estrutura política, e até uma autarquia possível. Seria, assim, Emporion uma *polis*? Em caso afirmativo, sua condição de *polis* atestaria sua independência de Massália; ou Emporion poderia ser uma *polis*, e ao mesmo tempo dependente de Massália? Qual o tipo de relação entre Emporion e Massália: política, econômica ou ambas? Apenas as escritas são capazes de nos responder tais questões? (CRESPO, 2006, p.41)

As indagações que a autora apresenta acima são pertinentes, já que é difícil ter uma total certeza a cerca da autonomia de Emporion. Quando analisamos as fontes podemos perceber que alguns autores fazem algumas descrições importantes acerca das instituições políticas da cidade. Tito Lívio, por exemplo, cita a presença de um magistrado, que tinha como principal função vigiar o portão de acesso a cidade. O que nos faz acreditar que poderia existir uma estrutura de governo na cidade, já que trabalhava um funcionário público. Porém nem sempre este fator é protuberante para se afirmar que uma unidade governamental autônoma em Emporion sobre isso Crespo Comenta:

Porém, ainda nos impossibilita saber qual seria o regime de governo emporitano, pois sabemos que no mundo grego a possibilidade de elegibilidade dos cargos públicos não estava tão ligado a um tipo ou outro de governo. Atualmente, os cargos elegíveis têm que ver com Estados que vivem em regimes democráticos, o que não era uma realidade para a Antiguidade grega. (CRESPO, 2006, p.41-42).

Devido à enorme escassez de dados proveniente das fontes escritas fica difícil poder afirmar se Emporion seria de fato uma *polis*, ou não. Estrabão também apresenta uma considerável quantidade de informações sobre Massália e suas relações com os

vários assentamentos provenientes da colônia focéia, mas mesmo seus dados não auxiliam a se ter uma afirmação acerca desta autonomia.

As principais fontes que descrevem a presença focéia no território continental de Península Ibérica nos apresenta que a cidade de Emporion seria na verdade dupla, ou seja, podemos observar em vários autores que após a sua fundação foi construído uma muralha que a dividia ao meio.

Isso teria sido feito com o intuito de separar os colonos foceus-massaliotas dos povos nativos que Estrabão chama de indígetes. Muitos cronistas da antiguidade fazem menção a construção desta muralha, um exemplo é, Plínio para o qual: “Emporiae, esta geminada com os antigos nativos e com os gregos, que descendem dos foceus...” (PLÍNIO apud CRESPO, 2006, p. 44).

Tito Lívio também apresenta o sentido duplo da cidade de Emporion como podemos ver no fragmento abaixo:

...Naquela época Emporiae se compunha de duas cidades separadas por uma muralha. Habitavam em uma os gregos, originários da Focéia, como massaliotas: na outra, os hispanos. Porém a cidade grega que se até o mar, estava em volta por uma muralha circular de menos de 400 passos; a cidade hispana, mais afastada da praia, estava rodeada por uma muralha de 3.000 passos (TITO LÍVIO apud CRESPO, 2006, p. 44.).

Estrabão também nos apresenta sua visão sobre o fato:

Os ampurianos habitavam antes uma ilha situada perto da costa, que na atualidade é denominada Cidade Velha; pois agora habitam o continente. Ampúrias é uma cidade dupla, separada por uma muralha: anteriormente haviam vencido um grupo de indígetes, que, embora tenham sua própria forma de governo, por razões de segurança desejaram viver sem problemas com os gregos no mesmo recinto amuralhado, e este estava dividido em dois, delimitado no meio por uma muralha; mas com o tempo convergiu com a mesma organização política, uma mescla das leis bárbaras e gregas, como já vinha acontecendo em muitos outros lugares. (Estrabão, 2009, p. 241).

Em ambas as descrições acima podemos notar a semelhança no que diz respeito a construção da muralha e a separação dos colonos foceus dos indígetes, mas o que se diferencia seria a forma como os fatos são apresentados. Enquanto Tito Lívio apresenta um cenário de total desconfiança grega aos povos indígetes, o mesmo não se pode observar nos escritos de Estrabão que aponta as mesmas desconfianças, mas com o tempo isso começa a se perder e uma aproximação entre os dois povos tem início.

O contexto que Tito Lívio apresenta talvez seja bastante coerente já que as insurgências dos nativos naquele momento eram comuns. Acredita-se que a cidade não só possuía está muralha em seu centro como também possuía uma forte muralha que a protegia de possíveis invasões de povos que podiam atacar pelo continente. O que faria sentido devido ao fato de a Península Ibérica possuir uma variedade grande de populações e na maioria das vezes era muito hostil.

Neste sentido, observamos certa lógica no texto de Estrabão em relação a aproximação entre os dois povos, pois, com o tempo torna-se necessária uma aproximação entre eles. Se observarmos o cenário hostil que habitavam. Diante disso podemos entender que todo o tipo de aliança poderia fazer a diferença no que diz respeito a proteção do território, mesmo que para isso fosse necessário uma aliança entre gregos e povos “bárbaros”.

Dando continuidade ao relato de Estrabão também é possível observar que com o tempo a resistência vai diminuindo. Sobretudo pela necessidade de sobreviver. As muitas disputas entre eles e o perigo de invasão vindo de fora leva a uma necessidade de união. Mas é interessante observar que não existiu uma imposição cultural drástica de uma cultura sobre a outra. O texto nos mostra claramente que existiu uma mescla entre as leis “bárbaras” e gregas. Nos relatos não é possível constatar se houve uma destruição de uma cultura em detrimento de outra. As culturas vão se adaptando.

Outro elemento interessante nos aponta Peter Burke que podemos assimilar no estudo da colonização grega é a ideia de migração, onde os povos que saem de sua terra natal por questões religiosas, políticas e econômicas. Nesta necessidade em buscar condições melhores de vida, o choque entre culturas acaba sendo inevitável. (BURKE, 2003).

Neste caso podemos observar que a necessidade de recursos naturais como prata, ouro, chumbo e a busca por terras férteis leva os gregos a uma jornada pelo mar Mediterrâneo, colocando-os em contato com várias outras culturas. Com isso surge a necessidade de adapção. Apesar dos gregos não aceitarem muito bem se relacionar com povos não gregos no caso da conquista de um território este convívio se faz necessário, por uma questão de sobrevivência.

A arqueologia tem conseguido através de várias escavações descobrir diversas informações sobre a cidade. Dentre estas descobertas encontramos um templo dedicado ao deus da medicina grego Asclépio como podemos contemplar nas imagens abaixo:



Figura 2- Estátua de Esculápio  
Fonte: arquivo pessoal



Figura 3- Mapa com a localização de Emporion no Golfo de Rosas.  
Fonte: Disponível em: <<http://blogs.sapiens.cat/socialsenxarxa/2010/06/07/empuries-la-gran-polis-grega-a-catalunya/>> Acesso em: 20 out 2016.

Acima podemos observar um mapa de como seria Emporion, que fica localizada ao sul do Golfo de Rosas, na parte nordeste do que seria hoje a Catalúnia. A cidade grega ficava bem de frente para o mar e ao fundo podemos contemplar o que seria a cidade romana que foi fundada logo após a conquista da Península pelos romanos no final do século III a.C.

### Mapa Topográfico de Ampúrias

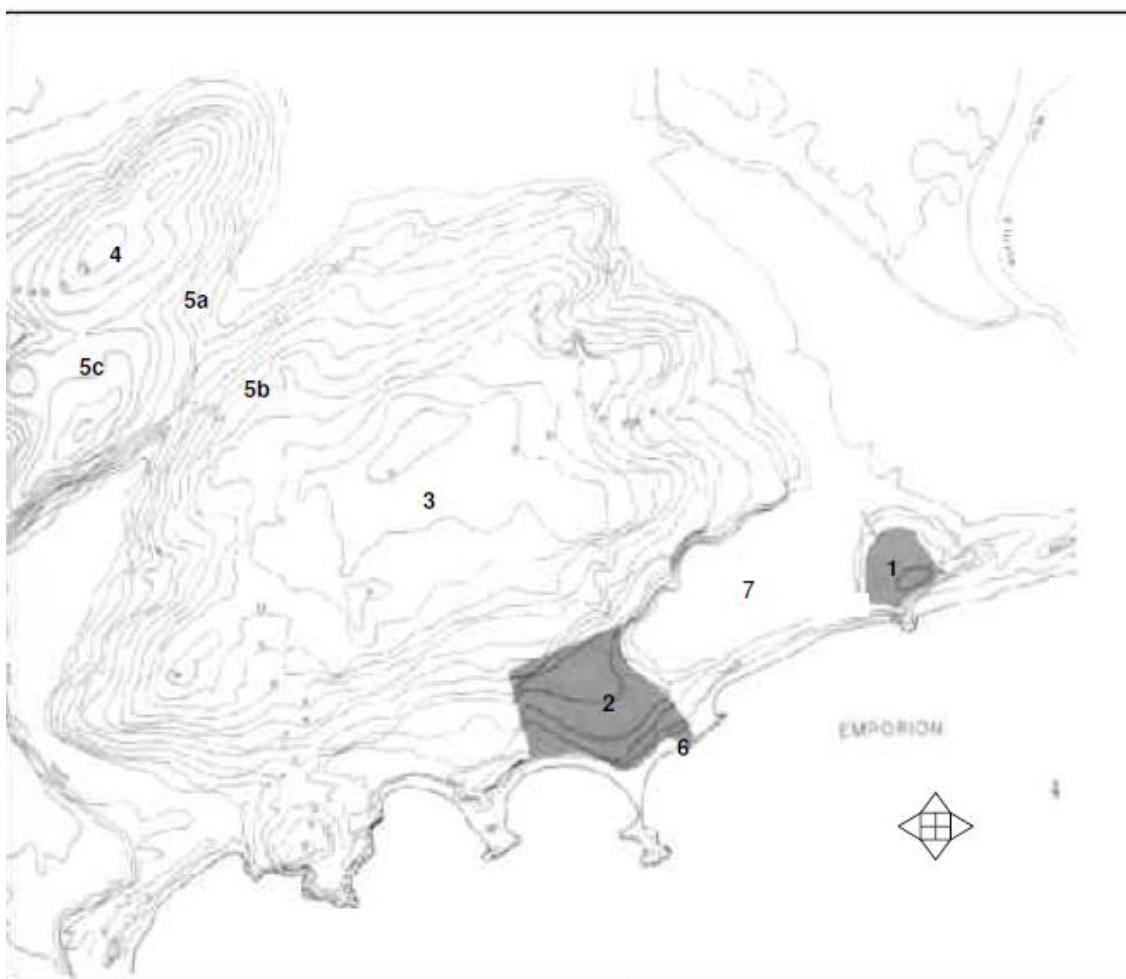


Figura 3- Mapa que representa a topografia de Ampúrias.

Fonte: CRESPO, 2006, p. 50.

Legenda: Os números indicam a localização de cada um dos assentamentos e estruturas a serem citados:

- 1) Atual Sam Martíde Ampúrias, antiga *Palaia Pólis*, primeiro assentamento colonial grego fundado na primeira metade do século VI a.C. e, posteriormente, centro tardo-romano e medieval.
- 2) A Neapólis, cidade grega estabelecida em terra firme desde 550 a.C.
- 3) Cidade romana, de nome desconhecido, criada a inícios do século I a.C., no local dantes ocupado por um acampamento militar romano. Na época de Augusto, esse recinto unificou-se com a cidade grega, convertendo-se no *Mucipium Emporiae*.
- 4) Colina de Les Corts, Utilizada como cemitério em diversas etapas da história de Ampúrias.
- 5) Igrejas do período da Alta Idade Média.
- 5a) Santa Margarida 5b) Santa Magdalena 5c) Sant Vicenç.
- 6) Dique helenístico (séculos II –I a.C.)
- 7) Antigo porto natural de Emporion, antigamente enseada, atualmente aterrado pela ação natural do tempo sobre o terreno

Como nossa pesquisa tem como delimitação temporal o período que se estende do século V a.C. ao início do século IV a.C. vamos nos centrar mais na formação da *Neapólis*, deixando de lado a *Palaia Pólis*, esta apesar de não ter sido abandonada pelos focos-massaliotas passou a ocupar uma função mais secundária dentro da colônia.

O núcleo cívico da *Pólis* a partir do século V a.C. passa a ser a *Neapólis*, sendo transferido para este local o centro político, comercial e religioso. As pessoas passam a se alojar também neste novo território.

Uma das possíveis razões para a mudança talvez tenha sido a busca de uma melhor localização, já que o local onde foi instalado o novo centro cívico era mais próximo a baía, isso facilitaria o transporte de mercadorias para o porto, além é claro de uma visibilidade mais ampla do mar facilitando a vigilância.

Muitas escavações tem sido realizadas nas localidades de Ampúrias, mas apesar disso é muito limitado nosso conhecimento sobre períodos anteriores aos séculos II e I a.C. Segundo Crepo:

Apesar da intensa atividade científica desde 1908, o conhecimento acerca das fundações da *Neapólis* emportana ainda é muito limitado. As estruturas mais visíveis atualmente correspondem à última fase de ocupação deste assentamento, aproximadamente séculos II e I a.C. E, geral, a investigação arqueológica centrou-se sobretudo na *ágora*, na *stóia*, nas ruas principais, na área religiosa e nas muralhas da cidade. (CRESPO, 2006. P.51)

Neste sentido pode-se observar que a linha de pesquisas arqueológicas elas se centraram mais nos núcleos principais que formavam a cidade, podemos ver que muitas das fontes materiais que estão sendo encontradas e estudadas estão sendo retiradas quase sempre dos pontos específicos apontados pela autora mencionada.

Por meio dos estudos realizados na *ágora* já é possível afirmar que essa localidade deve ter sido o centro comercial da cidade, onde praticamente todos os assuntos cotidianos eram debatidos. Os negócios eram feitos, nesta que podemos chamar de uma praça pública. Os assuntos debatidos na *ágora* não se limitavam apenas ao comércio. Neste local também se debatia assuntos referentes a política e a religião. Não é exagero considerar a *ágora* o local mais importante de uma *Pólis*.



Figura 5- Imagem das ruínas do que teria sido a Ágora de Emporion.

Fonte: Disponível em: <<http://www.alamy.com/stock-photo/emporion.html>> Acesso em: 22 out. 2017.

A *stoá* seria um prédio onde as pessoas se reuniam para tratar de assuntos comerciais. Era formado por um corredor cercado por colunas que sustentavam um telhado. Nela as pessoas podiam tratar de seus negócios de uma forma mais protegida já que o ambiente fechado gera sensação de segurança. Com o passar do tempo as *stoá* vão ganhando um conceito arquitetônico mais complexo. Muitas passam a possuir dois andares.

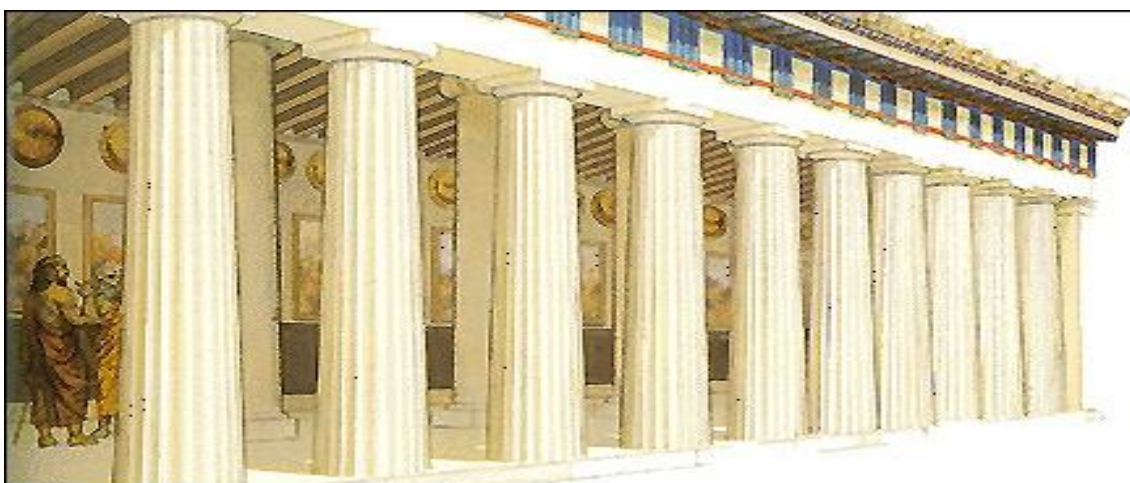


Figura 6- Um exemplo de como seria uma Stoá.

Fonte: Disponível em: <<http://www.filosofix.com.br/blogramiro/?p=393>>. Acesso em 22 Ago. 2017.

Já as ruas principais teriam uma grande importância já que ali havia um grande fluxo de pessoas. Podemos entender quais os caminhos por onde as pessoas se

locomoviam para se alcançar os principais centros cívicos da cidade. Nas escavações realizadas nessas ruas os arqueólogos encontraram muitos objetos que as pessoas deixavam cair ao longo do tempo. Muitos cacos de cerâmica, moedas e até mesmo peças de vestuários foram encontrados ao longo das ruas principais.

E por fim, encontra-se a área religiosa, está talvez seja a localidade mais visitada pelos habitantes da cidade se equivalendo até mesmo com a *ágora*. Nas escavações realizadas na cidade de Ampúrias o principal templo encontrado praticamente intacto teria sido o construído em louvor ao deus da medicina Asclépio. Nesta localidade foi encontrada uma estátua perfeita da divindade, além de um alicerce perfeito do que teria sido o templo.

A estrutura espacial de Emporion não se diferenciava muito de outras *Pólis* ao longo do Mar Mediterrâneo. Conforme Crespo:

... a fisionomia atual da *Neopólis* é formada por um retângulo, mais ou menos regular, cujos lados maiores estão orientados em direção Norte-Sul (*cardus*), e cuja medida está em torno dos 250 m de extensão, cada um. Os dois lados menores, em direção Leste-Oeste (*decumanus*), possuem 145 m de extensão, cada um. A superfície urbana da *Neapólis* abarcaria em torno de 3,6 hectares. Aplicando os cálculos estabelecidos por Tarradell para calcular o número de habitantes de Ibiza e que situam o número de habitantes por hectares em 300, teríamos para Emporion um total de 1100 habitantes, incluindo homens, mulheres, crianças. Tal número talvez poderia aumentar devido a população fluente que poderia viver junto ao porto, além dos eventuais habitantes da *Palaia Polis*, que com a extensão de quase 2 hectares pudesse abrigar mais ou menos 600 pessoas... (CRESPO, 2006. p. 51-52).

Neste trecho da autora Jeanne Crespo se pode ter uma noção bem clara de que não só do desenho que formava a cidade, mas também uma análise precisa de como teria sido a densidade demográfica da *Pólis*. Segundo a autora é possível acreditar que habitavam na região uma média de 1700 pessoas usando os cálculos desenvolvidos por Tarradell.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Miquel Tarradell foi um grande estudioso da cultura Fenícia na Península Ibérica. Foi professor de História e Arqueologia na Universidade de Barcelona. Entre suas obras mais importantes podemos citar “*Economia de La colonización fenicia*.” E também *Estudios de Economia Antigua de La Península Ibérica*.



Figura 7- Um exemplo da configuração da cidade de Emporion.

Fonte: Disponível em: < <https://www.thinglink.com/scene/594797216300793857>> Acesso em: 2 Ago. 2017.

Outro fator relevante que podemos citar sobre as descobertas arqueológicas seria a muralha que protegia a cidade. A princípio considerava-se que esta muralha tenha sido construída na região sul da cidade, próxima a área dos santuários onde se encontrou também um forte sistema defensivo voltado para o mar.

As muralhas tinham como principal função proteger a cidade de possíveis invasões. No início a população tinha como sua principal preocupação as possíveis invasões pelo mar, talvez por isso sua construção tenha se iniciado pelo lado sul, mas ao longo do tempo podemos perceber o avanço em sua construção e o fechamento de toda a *Neapólis*. Devido ao seu crescimento vertical é muito difícil para os arqueólogos conseguirem informações precisas de quanto tempo teria levado para se fechar todo o círculo em volta da cidade. Precisamente só é possível conseguir informações mais detalhadas somente do que foi construído do século II a.C. em diante, pois, setores referentes a este período sobreviveram ao longo do tempo.



Figura 8- Imagem das ruínas da muralha na região sul da cidade.

Fonte: Disponível em: <<http://www.alamy.com/stock-photo/emporion.html>>. Acesso em: 22 Ago. 2017.

Estudos também referentes as muralhas nos informam sobre a existência de um forte aparato defensivo que protegia a cidade. Encontram-se vestígios de torres de vigilância construídas com pedras maciças, mas uma característica interessante seria um aumento deste reforço principalmente nas muralhas do setor leste e oeste.

No princípio, conforme a fonte a grande preocupação que a população tinha seria com possíveis invasões de inimigos vindo pelo mar. Com isso houve então um empenho para que se construísse uma muralha no setor leste da cidade. Esta teria sido a primeira a ser construída, no entanto se percebe que o mar não era a única porta de entrada para se tentar tomar a cidade, fato que impulsionava o desenvolvimento de novas construções, passando a ter também uma muralha cercado toda a extensão da *Pólis*.

O Setor leste seria a região que era cercada pela costa, por esta razão podemos perceber que existia um grande empenho em sua proteção, foram construídas várias torres de vigilância de pedras maciças. Este setor era importante principalmente pelo acesso que ele proporcionava ao núcleo urbano da cidade por essa razão acredita-se que havia um grande interesse por parte dos habitantes em proteger essa localidade.

No que se diz respeito ao setor oeste podemos dizer que apesar de ser fortemente protegido por várias torres de vigilância também, este setor sofreu menos alterações ao longo da história da colônia grega.

Tendo como referência os estudos realizados pelos arqueólogos considera-se que o setor sul da cidade só passou a se desenvolver mesmo após a conquista romana

ocorrida por volta do século II a.C. Os romanos teriam a princípio construído uma nova muralha neste setor e isso contribuiu para que a cidade, enfim pudesse crescer se desenvolvendo um pouco mais para o sul.

O santuário de Emporion teria sido construído por volta do século IV a.C. e honra do deus Asclépio como podemos constatar neste trecho:

Na primeira metade do século IV a.C., houve a construção do santuário em honra a Asclépio – divindade grega da saúde e da purificação. Nas escavações realizadas em 1986, nesse setor, descobriu-se que, debaixo das fundações do santuário de Asclépio, existiam fundações mais antigas, pertencentes a um outro santuário, de construção datada no século V a.C. cuja divindade homenageada seria desconhecida. (CRESPO, 2006, p. 54)

Nesta passagem de Crespo podemos observar que o santuário erguido em Emporion seria para o deus Asclépio, que por sinal era uma divindade muito adorada fora dos grandes centros, que podemos citar como as grandes *polis* como Esparta, Atenas, Argos entre outras, pois acredita-se que por estarem muito distantes dos grandes centros e ter poucos recursos como médicos e remédios mais sofisticados, muitos habitantes honravam a Asclépio pedindo a está divindade a purificação de seus corpos e também saúde.

Quanto às escavações que encontraram vestígios de um santuário contruído anteriormente ao de Asclépio, podemos especular que a princípio os habitantes de Emporion honravam a deusa Artemis como nos aponta os escritos de Estrabão. Já que Emporion teria sido formada por colonos vindos de Massada, que cultuavam a deusa. Ao longo do tempo o culto a deusa poderia ter sido deixado de lado e a população optou por alterar suas homenagens à outra divindade, mas lembrando que todo este levantamento é apenas uma especulação. As escavações até o momento não conseguiram comprovar esta teoria.



Figura 9- Imagem das ruínas do santuário de Emporion em homenagem ao deus Asclépio.  
Fonte: Disponível em: <<http://www.alamy.com/stock-photo/emporion.html>>. Acesso em 22 Ago. 2017.



Figura 10- Imagem da Estátua de Asclépio no santuário de Emporion.  
Fonte: Disponível em: <<http://www.alamy.com/stock-photo/emporion.html>>. Acesso em 22 Ago. 2017.

Na Mesma região onde se encontram os santuários, também podemos encontrar o que teria sido um bairro além das muralhas que alguns estudos nos levam a acreditar que seria o local descrito por Estrabão onde viveriam os povos indigetes;

O que nos interessa no momento é mencionar o fato de as campanhas de escavações de 1986 detectaram, sob a estrutura inferior desta área dos

santuários, um conjunto de habitação domésticas feitas em pedra, datadas da última metade do século V a.C., que funcionaria como um tipo de bairro *extra muros*. Tal bairro foi incorporado ao perímetro urbano após a reformulação das muralhas. Tal fato levou os pesquisadores a atribuírem tal agrupamento à comunidade indigete que provavelmente habitava as cercanias de Emporion. (CRESPO, 2006, p. 55)

O fato das comunidades indigetes habitarem esta localidade nos leva a crer que a região do santuário seria um local comum entre os dois povos para realizarem seus cultos e prestarem homenagens as suas divindades. Podemos dizer também que para os focos-massalotas conseguirem manter uma relação pacífica com seus vizinhos indigetes seria necessário vê-los como aliados. E parece que o santuário poderia ser uma peça importante para este fim, já que esta localidade sempre transmitia uma aura de tranquilidade e paz.

O santuário, assim como a muralha do setor oeste, não sofreu mudanças ao longo de todo o período histórico da colônia grega, até mesmo após a conquista romana, por exemplo, o templo a Asclépio foi mantido, uma vez que os romanos que passaram a viver na localidade também cultuavam esta mesma divindade. Podemos dizer que o santuário só teria sido abandonado após a mudança de local da cidade romana. Está foi construída mais acima de onde ficava a cidade grega.

Falaremos um pouco sobre a região portuária de Emporion, que era de extrema importância para o desenvolvimento da cidade, uma vez que tinha como sua principal área econômica o comércio. Muitos eram os produtos que chegavam, mas também a colônia enviava muitos produtos para outras localidades pelo Mar Mediterrâneo, nunca nos esquecendo que Emporion extraía prata, estanho e cobre, a cidade também tinha uma agricultura bem desenvolvida onde se podia cultivar trigo. Por essas razões podemos perceber a necessidade de se possuir uma boa área portuária.

No local onde localizava-se o esta atualmente aterrado. O que se sabe é que na antiguidade existia ali um grande encontro de águas tanto do mar como de um rio que possuía sua bem na região portuária de Emporion, mas ao longo do tempo toda esta região foi aterrada para que fosse formada uma parte a costa que da atual cidade espanhola. Por essa razão também é muito difícil ter alguma noção de como era o funcionamento do porto antes do período do século II a.C.

### 3 A IDEIA DE FRONTEIRA NA ANTIGUIDADE E AS RELAÇÕES ENTRE OS NATIVOS PENINSULARES E OS FOCEUS-MASSALIOTAS

No capítulo anterior procuramos apresentar um panorama geral de como teria sido a cidade de *Emporion*. Com o auxílio de cronistas da Antiguidade como Estrabão podemos entender um pouco mais sobre as origens dos povos gregos que chegaram a Península Ibérica por volta do século V a.C. e como estes se estabeleceram na costa oeste desta região. Também podemos apresentar um pouco mais sobre os estudos científicos que estão ocorrendo na atual cidade de Ampúrias que nos auxiliou a entender um pouco mais das construções e do cotidiano dos habitantes que ali viveram na Antiguidade.

Neste segundo capítulo vamos apresentar alguns aspectos das relações destes povos gregos que chegaram à península e como se deu as relações com os povos nativos, também vamos apresentar uma análise de como se davam as relações de fronteiras na antiguidade e tentar compreender melhor quem eram estes povos indígenes citados pelos cronistas antigos.

Quando estudamos fronteiras na antiguidade devemos sempre levar em consideração que no mundo antigo não existia a noção de linhas imaginária que separavam os povos como encontramos hoje em dia. A formação do que chamamos hoje de Estado é algo que está nascendo apenas no século XV d.C., ou seja, já na final da baixa Idade Média e no começo do que os historiadores modernos chamam de Renascença. A construção da ideia de Estados Nacionais só vai surgir mesmo no século XIX. A partir deste século o mundo passa a ter o formato que conhecemos hoje, com fronteiras bem delineadas, com introdução de uma língua oficial e em alguns casos até mesmo uma religião oficial.

No mundo antigo estas relações de fronteira não podem ser consideradas quando nos propomos a estudar mais a fundo para entender as relações entre povos. O que precisamos ter em mente é que as fronteiras na Antiguidade eram fluídicas, ou seja, não possuíam uma linha vertical ou horizontal por meio do qual pudesse ser determinado que um povo pertencesse a um grupo específico.

Podemos dizer que neste espaço que está sendo construído, muitas são as necessidades de inter-relações entre os vários povos que habitavam as diferentes regiões do Mar Mediterrâneo. O que podemos perceber é que as fronteiras que eram estabelecidas em um momento deixavam de existir em outro. Isso se deve a alguns fatores que precisamos levar em consideração, por exemplo, necessidade imposta pela

atividades comerciais levam muitos povos a buscar uma interação mais direta com outros povos.

No caso dos gregos em *Emporion* podemos perceber segundo Estrabão que a construção de uma aliança com os povos indígetes ocorreu por conta das relações comerciais que os focueus-massaliotas pretendiam introduzir naquela região. Fazer um acordo de paz com os nativos era de grande benefício para ambos, já que, se por um lado não havia mais a preocupação com possíveis batalhas com os vizinhos a aliança também poderia trazer o benefício dos nativos na experiência que eles possuíam sobre a região. Estes sabiam onde poderiam encontrar terras férteis, recursos minerais, entre outras coisas.

Outro fator que levavam os povos a buscar uma interação entre eles seria as muitas invasões que ocorriam na região. Como já detalhamos mais acima a Península Ibérica era muito visada não só por sua posição estratégica, mas também por suas riquezas naturais.

Em um ambiente muito instável recorrer a alianças era necessário, pois, isso facilitaria em possíveis lutas. Já que com a união dos povos poderiam aumentar o contingente de seus exércitos e também aumentar a vigília nas muralhas. Criando assim uma atmosfera de maior segurança para a cidade.

Para exemplificar utilizamos como exemplo a cidade de *Emporion*, que é o fruto de nossa pesquisa, no entanto este modelo de alianças pode ser encontrado por quase toda a região do Mar Mediterrâneo. Não eram apenas os gregos que se beneficiavam com estes acordos, mas também os fenícios faziam acordos semelhantes.

Através das alianças surge uma interação maior entre povos diferentes, mas é claro que não podemos deixar de lado que cada existia muitas crenças e mesmo línguas diferentes entre estes que passavam a se unir. Não se trata da destruição de uma cultura para se criar uma nova. O que estamos observado é apenas as relações de fronteiras entre os povos.

A necessidade das relações comerciais tornavam as linhas imaginárias que traçamos nos dias atuais impossíveis na Antiguidade. Muitas eram as necessidades de se interagir com outros povos. A busca de produtos para trocas comerciais tornava necessário o contato entre habitantes de várias regiões diferentes. Assim acreditamos que nos centros comerciais das cidades havia uma grande efervescência de culturas diferentes, muitas línguas e muitas crenças misturadas em meio a uma atividade comercial intensa.

Observando estes elementos podemos dizer que difícil de acreditar na possibilidade de que existia uma linha onde em determinado setor era totalmente controlado pelos gregos e outra localidade era controlada pelos fenícios, ou até mesmo em zonas mistas.

Essa ideia de zonas de influência de um povo sobre outro é muito superficial quando estudamos mais a fundo a formação das cidades e também quando analisamos os vários povos que ali frequentavam os espaços. Como vimos no capítulo anterior, as cidades litorâneas, geralmente possuíam portos que ajudavam a abastecer as cidades e também serviam para escoar seus produtos para outras regiões. Neste sentido, podemos acreditar que o tráfego de pessoas dentro das cidades eram muito grande. Vários povos de diferentes localidades que estavam constantemente convivendo dentro daquele mesmo espaço.

O equívoco que as pessoas cometem é pensar que dentro dessas cidades existia um fechamento, onde existiria uma soberania nacional, onde as pessoas que ali vivem criam uma ideia de nacionalismo. Este tipo de pensamento é equivocado, quando pensamos na Antiguidade, mesmo quando a pessoa se reconhece como grega não necessariamente dá a ela uma identidade nacionalista grega, pois, sabemos que aqueles que se proclamavam helenos tinham apenas a língua e a religião como algo em comum, já que em outros meios se diferenciam totalmente. Por essa razão é muito difícil acreditar que existia uma identidade grega<sup>3</sup>.

O que acaba contribuindo para esta visão equivocada ainda que perdure sobre a maioria das pessoas está justamente nos meios que deveriam ajudar a mudar este tipo de pensamento. Folheando alguns livros didáticos não é difícil encontrar ali mapas que apresentam uma determinada região com vários desenhos coloridos separando as múltiplas diversidades que ali existem como se naquele determinado ponto apenas pode encontrar membros de uma determinada etnia.

Como podemos ver no exemplo abaixo:

---

<sup>3</sup> A discussão sobre identidade é muito abrangente e seria material para uma pesquisa inteira. O que não é nossa proposta para este trabalho. A identidade foi usada no texto para apenas exemplificar melhor o sentido das fronteiras na Antiguidade.

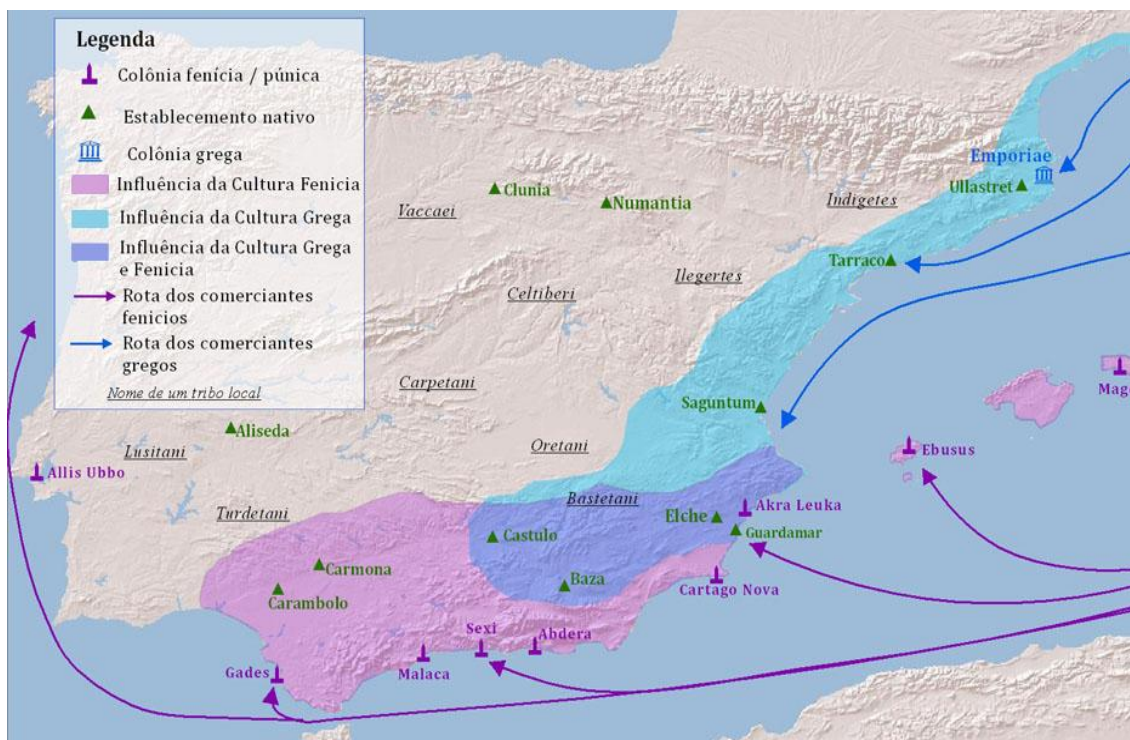


Figura 11- Mapa de colônias gregas e fenícias na Península Ibérica.

Fonte: Disponível em: <<http://explorethemed.com/IberiaClassPt.asp?c=1>>. Acesso em 24 Ago. 2017.

Este é um bom exemplo que podemos encontrar na internet hoje em dia. Como podemos perceber o mapa apresenta uma configuração de como seriam as colônias gregas e fenícias por toda a costa da Península Ibérica. Podemos perceber que os territórios são divididos por cores. Os territórios gregos estão desenhados na cor azul, já os territórios fenícios na cor rosa, e até mesmo existe a preocupação circular o que poderia ser considerado uma zona de fronteira com a cor roxa.

O mapa acima foi retirado de uma simples pesquisa realizada em um site de busca qualquer, mas este tipo de material também é encontrado em vários livros didáticos que os professores acabam utilizando em sala de aula.

Quando observamos um mapa como este não é difícil que a pessoa que a observa acabe sendo levada a crer realmente na Península Ibérica no século V a.C. existiam duas nações uma grega e outra fenícia

Não é difícil que o aluno, ou mesmo quem estiver lendo o site apenas como curiosidade pense que o mapa acima tenha o mesmo significado que este abaixo:



Figura 12- Mapa da América do Sul.

Fonte: Disponível em: <<http://fontesgeo.blogspot.com.br/2013/09/paises-da-america-do-sul.html>>.

Acesso em 24 Ago.2017.

No mapa acima, podemos observar o modo de separação dos povos modernos. Com construção do que chamamos hoje de Estados Nacionais. Dentro de cada território separado por uma linha imaginária podemos encontrar uma nação soberana, onde se fala a mesma língua, onde se encontra apenas um modelo de governo, além é claro do mesmo modelo econômico, ou seja, uma mesma moeda, entre outras coisas.

O uso de mapas com a separação por territórios e com cores diferentes para separar os diversos povos não usado de forma equivocada apenas em sites na internet, ou nos livros didáticos. Não é raro também encontrarmos este mesmo tipo de equívoco em documentários que são utilizados por professores em salas de aula e mesmo em algumas películas de cinema também podemos encontrar mapas se utilizando deste mesmo artifício para demonstrar as separações de territórios.

Acreditamos que não seja errado tentar trazer aos alunos um modelo de mapa que ele esteja mais habituado a ver para que com isso haja um entendimento melhor por parte de quem está observando a ilustração. O grande problema é quando este conteúdo é apenas jogado para o leitor ou aluno e que não haja uma discussão mais aprofundada

sobre este tema das fronteiras, e com isso poderia correr menos riscos de se criar uma geração profundamente velada dentro de anacronismos. Acreditando que em qualquer época da história sempre foi do mesmo jeito.

Para podemos nos aprofundar mais dentro da ideia de fronteira podemos nos utilizar os estudos do professor Airton Pollini da Universidade de Haute-Alsace de Mulhouse na França. Suas pesquisas acerca do *frontier-history* tem contribuído para que possamos entender melhor como se dava esta relação de fronteiras na período antigo.

O termo *frontier-history* surgiu nos Estado Unidos por meio das pesquisas F. J. Turner que pensava a princípio como teria ocorrido o avanço da conquista dos territórios do oeste americano. As pesquisas existentes até então sempre tinham como principal fator da conquista o militarismo. A pesquisa de Turner trouxe uma nova visão ao observar aspectos até então desprezados pelos historiadores como, por exemplo, a integração de diferentes povos que vinham de diversas regiões diferentes (POLLINI, 2013, p. 18)

Dentro desta teoria podemos observar que Tuner nos apresenta a ideia de *Free land*<sup>4</sup>, ou seja, existiria uma grande quantidade de terras férteis, cheias de recursos naturais a serem explorados. Uma ideia muito em voga no século XIX que, por possuir um aparato militar mais sofisticado os colonos poderiam conquistar a terra e transformá-las em grandes latifúndios privados para trabalha-los e explora-los (POLLINI, 2013, p.18)

É claro que, todos estes aspectos apresentados até o momento no auxiliam a entender o processo de colonização norte-americano do oeste, mas, através destes estudos, sendo feito os devidos acertos podemos nos apropriar do método utilizado por Turner para fazermos a análise do processo de colonização grega no período arcaico.

Dentre os muitos elementos que podemos buscar para entendermos o processo de colonização referido está o comércio, como já havíamos mencionado anteriormente, as atividades comerciais eram em grande parte uma das razões para colonos deixassem seus locais de origem e partissem em busca de novas terras. A esse respeito Pollini escreve:

Outro elemento interessante da análise de F. J. Turner é a importância do comércio para a conquista do espaço pelos colonos europeus. De um lado, as trocas comerciais com os nativos constituíam o primeiro movimento de colonização, já elas veiculavam parte da civilização ocidental europeia que atingia os nativos antes da conquista militar. Por outro lado, certos elementos da cultura europeia, como a utilização de cavalos e armas de fogo, podiam

---

<sup>4</sup> Terra Livre

ajudar os nativos na sua luta contra os pioneiros. Esse duplo aspecto do comércio na interação entre sociedades em contato é outro importante elemento a ser considerado no contexto da colonização grega. (POLLINI, 2013, p. 18-19).

No trecho acima podemos observar que as atividades comerciais já eram uma realidade entre os diferentes povos bem antes da conquista militar do território, muitas relações de trocas comerciais estavam estabelecidas por colonos e nativos na América do Norte. Neste sentido também podemos buscar elementos que nos auxiliam a entender estes processos comerciais entre os colonos gregos.

Acredita-se que existiria uma grande atividade comercial não só dos gregos, mas também dos fenícios por toda a extensão do Mar Mediterrâneo. Estas interações nas relações comerciais teriam surgido muito antes das conquistas militares dos territórios. Podemos observar um exemplo nesta passagem de Heródoto

Dizem os Cartagineses existir, além das colunas de Hércules, um país habitado, onde costumam ir comerciar. Quando ali chegam, retiram as mercadorias dos navios e colocam-nas ao longo da praia, voltando, em seguida, para a bordo, onde, para atrair a atenção dos habitantes, fazem fumaça em grande quantidade. Os naturais do país, percebendo a fumaça, dirigem-se para a praia e ali depositam uma quantidade de ouro que consideram correspondente ao valor das mercadorias, afastando-se. Os cartagineses, desembarcam novamente, examinam a quantidade do precioso metal ali deixada, a julgam insuficiente, retornam aos navios, onde permanecem tranqüilos, na expectativa. Os nativos voltam ao local e acrescentam mais alguma coisa, esperando com isso os Cartagineses se dêem por satisfeitos. As duas partes jamais procuram ludibriar uma à outra. (HERODOTO, 1985, p.385).

Nesta passagem acima Heródoto nos apresenta um exemplo de que como os fenícios mantinham suas relações comerciais com povos nativos além do atual Estreito de Gibraltar. Acredita-se que não era muito diferente das relações que os gregos firmavam com os nativos em regiões não tão distantes da Península Ibérica.

As conquistas do território ibérico se por volta do século IV a.C. por parte dos fenícios, que se estabeleceram mais ao sul da península e os gregos teriam conseguido sua conquista por volta do século V a.C. e preferiram se fixar na região nordeste peninsular.

Após este processo podemos perceber que uma grande leva de pessoas passam então a buscar viver nestes espaços onde antes não haviam nenhum tipo de ligação com seus territórios de origem. Após a conquista percebemos que muitas pessoas passam a

se locomover para estes territórios e com é possível também o progresso destas novas cidades que passam a existir.

Dados arqueológicos das colônias gregas não autorizam qualquer comentário sobre a integração de novos colonos. Entretanto, a tradição literária revela a existência de uma pluralidade de origens em algumas colônias, o que já é uma boa indicação da relevância dessas questões em uma comunidade colonial. Além disso, recentemente, foi sublinhada a importância de fases subsequente de chegada de colonos gregos, aqueles chamados *epokoi*, literalmente ocupantes adicionais, ou seja, aqueles que chegaram depois da fundação de uma nova colônia. (POLLINI, 2013, p. 19).

Neste trecho podemos observar que após um longo e trabalhoso processo que é a formação de uma colônia, seus frutos começam a ser colhidos após a sua instalação, muitos colonos que os gregos chamavam de *epokoi*, ou seja, pessoa não nascida na colônia, mas que chegavam de outras cidades para viver ali. Passam a migrar para este novo estabelecimento e com isso a colônia passa a evoluir e crescer.

Estabelecer quais seriam os limites, ou seja, as fronteiras de uma colônia é algo muito complicado, como já mencionamos anteriormente sabemos que o processo de conquista se dava paulatinamente, muitos territórios só eram anexados muitos anos depois da ocupação. Assim como também era comum a perda de territórios que já haviam sido tomados.

Sabemos que os territórios para onde os colonos partiam não eram totalmente vazios, desertos, muitos povos habitavam a região, e é nesse sentido que a formação de alianças se tornavam necessárias para que houvesse um convívio pacífico entre colonos e nativos.

Esse foi o caso de Emporion na Península Ibérica, mas sabemos que em outras regiões principalmente na Península Itálica as relações entre gregos e nativos não se dava de uma forma tranquila. O que tornava o convívio bastante tenso dentro das colônias.

Os gregos baseavam-se na ideia que territórios onde não existissem elementos da cultura grega seriam considerados uma “terra livre” e, portanto pronta para ser conquistada e trabalhada. Conforme Pollini:

O território onde os colonos se instalaram nunca foi “deserto”, mas não havia nem população grega nem as formas gregas de civilização, como a divisão das terras em lotes. Por conseguinte, a linha de fronteira é fluida e se move com o tempo. (POLLINI, 2013, p.21).

Quando não existem elementos que possam barrar o avanço das conquistas, estas fronteiras estavam sempre em movimento, aumentando ou diminuindo. No caso de *Emporion* acredita-se que no princípio teria sido uma relação turbulenta entre os colonos e os nativos, como nos descreve alguns cronistas como Estrabão. Que apontam para a uma cidade dividida, mas que ao longo do tempo devido a alguns fatores que difícil precisar quais seriam os povos passam a viver em conjunto.

Como também, já mencionamos acima acredita-se que uma das razões para que fosse possível um aproximação entre os indígetes e os gregos teria sido a construção dos santuários e cultos religiosos.

Esses sítios também funcionavam como centro para trocas comerciais e culturais, facilitando os contatos entre os gregos e nativos, ao mesmo tempo em que transferiam produtos gregos de prestígio para as elites locais. Locais de culto podem ser assim interpretados como sendo um testemunho material de um processo de reciprocidade nos contatos entre colonos e nativos. (POLLINI, 2013, p. 22).

Nas palavras de Pollini podemos entender por quais razões os santuários quase sempre eram construídos em localidades mais afastadas dos centros urbanos. No caso de *Emporion* no setor sul da cidade. Nestas localidades os nativos se sentiam mais confortáveis para tratar de assuntos com os colonos.

Os santuários eram sempre uma representação de paz, onde cada um podia prestar seus cultos e onde existia uma relação de confiança entre os povos para buscar fazer suas trocas comerciais.

Quando fazemos uma análise mais precisa observando os avanços que as escavações foram trazendo ao longo do tempo, ficam cada vez mais difíceis aceitar que dentre as relações dos nativos e dos colonos existiu um processo de aculturação. Essa forma de pensar permeou a historiografia por muitas décadas. Várias pesquisas feitas sobre o processo de colonização nos dava a entender que sempre existia duas culturas e que uma sempre em dominação a outra.

Ao longo do tempo esta mentalidade começa a sofrer vários revezes, com uma contribuição de ciências como a Sociologia que nos apontavam que em processos de colonização existem vários aspectos de resistência por parte dos supostos dominados.

Nos estudos sobre a colonização grega na Península Ibérica, essa resistência fica muito aparente, no sentido que podemos observar que não houve uma imposição direta dos colonos sobre os povos nativos.

Várias fontes escritas nos apresentam uma necessidade de aliança entre os dois povos para que existisse uma relação de paz. As escavações nos apresentam elementos que fazem crer que havia uma forte relação entre os povos nativos e gregos para que fosse estruturada uma atividade comercial entre ambos os povos.

É muito difícil observar este cenário e acreditar que pudesse existir uma relação de aculturação grega dos povos nativos e mesmo considerar que ao longo do tempo a cultura que ali existia deixaria de existir ou se tornaria igual ao do povo dominante.

Depois de fazer esta análise sobre as fronteiras podemos enfim buscar entender melhor quem eram estes povos nativos que habitavam a região nordeste da Península Ibérica e também como se deu as relações entre povos com os colonos gregos que passaram a ocupar o mesmo espaço geográfico.

Novamente temos que mencionar que nossa pesquisa não visa apresentar uma visão de um povo nativo passivo diante daqueles que por ventura chegaram e tomaram o espaço.

Neste sentido vamos buscar fazer uma análise não apenas dos textos clássicos dos grandes cronistas da antiguidade, mas também buscar auxílio nas fontes materiais que foram escavadas ao longo tempo.

Será importante não estabelecer hierarquias entre elas, privilegiando os dados arqueológicos em detrimento dos textuais, ou vice-versa, e sim, utilizá-las de forma complementar para responder às questões que serão levantadas. (CRESPO, 2006, p. 86).

Vários são os cronistas que apresentam informações a respeito dos povos nativos que habitaram a Península Ibérica, Tito Lívio, por exemplo, chamava estes povos de “hispanos”, o grande problema é que esta designação não levava em conta a diversidade das populações que viviam desde o Sul da França até mesmo as regiões mais ao sul da Península Ibérica.

Estrabão por outro lado mais específico, nomeando os nativos que viviam desde a região de *Emporion* até os arredores do que hoje chamamos de Catalunha de indigetes. Este autor nos apresenta uma diversidade de povos diferentes que habitavam as diversas regiões peninsulares como podemos ver no trecho abaixo:

Mais particularmente sobre a região da atual Catalunha, autores tardios como Estrabão, Plínio e Ptolomeu, reconheceram a existência de diversas unidades étnicas na costa ibérica e determinaram, de forma aproximada, a localização espacial dessas tribos em território peninsular: os ilerjavones, que ocupavam a zona dos bosques do rio Ebro; os cossetanos, na região de Tarragon; os

laietanos, que ocupavam a região entre Liobregar e Blandae; e os indigetes, que estavam estabelecidos desde as zonas limítrofes com os laietanos até os Pirineus. (CRESPO, 2006, p. 87).

Neste trecho que a autora Jeanne Crespo nos apresenta podemos observar a disposição espacial de uma variedade de unidades étnicas e podemos perceber que os indigetes estavam localizados desde a região litorânea da Península indo até a região dos Pirineus.

No mapa a seguir podemos ter uma noção de como estavam divididos os povos iberos.



Figura 13- Mapa de como seria a localização dos povos iberos na Península Ibérica e no sul da França. Fonte: Disponível em: <[http://lusitaniaecastrum.blogspot.com.br/2013/07/os-celtas-na-peninsula-iberica\\_4.html](http://lusitaniaecastrum.blogspot.com.br/2013/07/os-celtas-na-peninsula-iberica_4.html)>. Acesso em: 25 Ago. 2017.

Autores como Estrabão nos auxiliam a pensar a Ibérica como uma região complexa, onde podemos encontrar uma grande diversidade cultural, oriunda de um emaranhado de etnias diferentes que ocupam um mesmo espaço geográfico. Bem diferente da visão reducionista de Tito Lívio, que apresentou os nativos desta região como unidade apenas, não levando em conta todas as suas diferenças e as complexidades cada sociedade apresentavam.

Apesar dos textos antigos serem uma grande fonte de informação, falta a eles dados mais precisos para que possamos fazer uma análise mais profunda não só sobre as populações nativas, como também para apurarmos melhor como se dava as relações entre os indigetes e os focues-massaliotas. Neste sentido podemos também fazer uso das fontes materiais oriunda das escavações.

Estudos arqueológicos nos apontam que as primeiras populações teriam chegado a Península Ibérica ainda na Idade do Bronze por volta do século IX a.C.

A população se concentrava nas elevações que, como ilhas, surgiam sobre a zona pantanosa ou inundada. Havia habitações em forma de cabana, construídas com materiais pouco resistentes, agrupadas em povoados ao ar livre, sem organização espacial pré-determinada, coexistindo com habitações em grutas. (CRESPO, 2006, p. 91)

Como podemos perceber no trecho acima o estilo de vida destes migrantes era ainda muito primitivo e cheio de dificuldades. A partir do século VIII a.C., outra leva de populações também começaram a chegar e se fixar em outras partes da Ibéria, o que contribui para que a transição da Idade do Bronze para a Idade do Ferro.

Neste sentido as escavações mostram que passam existir profundas alterações no estilo de vida das populações que passam a viver nas regiões nordeste da Ibéria. Pois, os vestígios de uma população sedentária começa a aparecer, que passa a utilizar o ferro, junto a isso também aparecem vestígios da elevação nas produções agrícolas.

É neste período também que os primeiros artefatos que expressa o contato destes povos nativos com comerciantes fenícios, que já haviam chegado até o extremo ocidente e se fixado em algumas regiões no sul da Península.

Dentre estes artefatos podemos citar fragmentos de cerâmica de ânforas que eram utilizadas para o transporte de produtos agrícolas como azeite e vinho. A origem das cerâmicas encontradas eram etrusca, já os primeiros resquícios de vasos gregos encontrados nas escavações datam do século VI a.C.

Devido a grande quantidade de ânforas de origem etrusca acredita-se que as primeiras atividades comerciais dos indigetes teria ocorrido com este povo, principalmente entre os séculos VIII e VII a.C.

Os fenícios passariam a ter uma influência nesta relação comercial com os indigetes a partir do século VI a.C. Onde se percebe uma queda na quantidade de ânforas de origem etrusca na região.

Neste século VI a.C. já é possível encontrar uma atividade de comércio bastante ativa na região. Por possuir uma grande quantidade recursos naturais não era de se estranhar que muitos passaram a frequentar a região em busca de minerais como estanho e cobre e mesmo grãos que eram produzidos em larga escala pelos nativos da Ibéria.

Já com relação da chegada dos gregos nesta região é muito difícil precisar qual seria o real momento que estes iriam estabelecer contato com os indígetes. Algumas fontes escritas como Estrabão nos aponta que os primeiros foces teriam chegado por volta do século VIII a.C. na escavações arqueológicas não é possível encontrar nenhum tipo de vestígio da presença helena antes do século VI a.C. que por sinal coincide com o período da fundação de *Emporion*.

Os estudos também apontam que no século VI a.C. é possível encontrar vestígios de mudanças no comportamento dos indígetes

A partir da metade do século VI a.C., as sociedades nativas peninsulares que habitavam a franja costeira mediterrânea, desde o nordeste da Catalunha até o sudoeste peninsular, passaram por uma série de transformações em sua cultura material e organização sócio-política, apontadas pelos pesquisadores como o fenômeno de “iberização”. Fato este, que na opinião dos estudiosos da Cultura Ibérica, estaria com a presença de inúmeras populações estrangeiras (populações de “campos de urnas”, fenícios, gregos) em território peninsular, que ao entrarem em contato com populações autóctones, favoreceram o processo de formação de uma nova realidade cultural, a cultura ibérica, na área litoral peninsular. (CRESPO, 2006, p. 95).

Apesar destas mudanças culturais que passam a ser percebidas nos vestígios materiais encontrados nas escavações de Ampúrias, é preciso ter cuidado para não cairmos na armadilha de acreditar que estas mudanças acabaram por levar a processo de aculturação dos povos nativos. Crespo nos aponta que estas relações com os povos do Mar Mediterrâneo com os indígetes não ocorreu de forma homogênea, dentro de um território habitado por diferentes povos. Um estudo mais apropriado seria explorar as características particulares dos indígetes e a partir daí sim tentar entender como se deu as contribuições de cada povo que chegou à Ibéria (CRESPO, 2006).

Os estudos nos apontam que duas eram as principais áreas onde se podia encontrar uma relação entre os foces-massaliotas e os nativos. Acredita-se que num primeiro momentos navegadores foces mantiveram relações amigáveis com os habitantes de Tartessos, Heródoto faz menção em seus relatos sobre este encontro<sup>5</sup>. Outra localidade seria a região da hoje conhecida Catalunha, onde gregos se fixaram e montaram suas colônias.

---

<sup>5</sup> Heódoto Livro I. 163

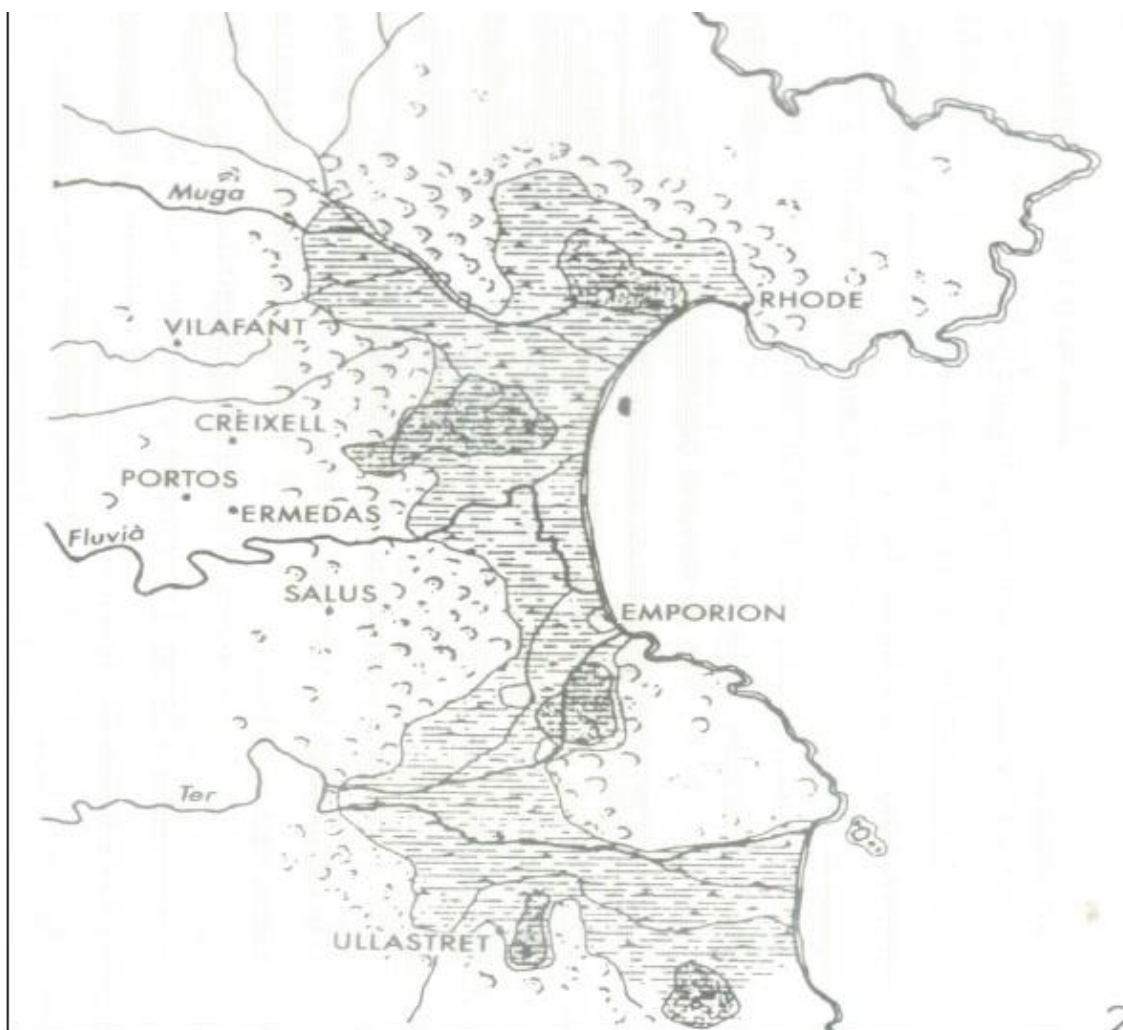


Figura 14- Mapa da baía de Emporion.  
 Fonte: CRESPO, 2006. P. 97.

Apesar da forte presença grega nas atividades comerciais na região da Catalunha ter se intensificado no século VI a.C., não foram estes os primeiros a ter contato direto com os indígetes, acredita-se que os primeiros a manter relações de comércio com estes povos nativos teriam sido os fenícios na metade do século VII a.C.

Os fenícios, já tinham fundado várias colônias por toda costa sul da Ibéria, e considera-se que ao longo do século VII a.C. eles passaram a buscar novas relações comerciais subindo pela costa e chegando até o Golfo de Rosas.

As relações comerciais fenícias nesta região não teve um caráter de migratório, não houve uma preocupação de formar colônias, nem mesmo de transferir pessoas de uma região para outra. Podemos perceber que os interesses nestas relações estavam mesmo voltados para o comércio em si.

Acredita-se que a intenção dos fenícios seria levar aos povos nativos daquela região produtos manufaturados gregos como azeite e vinho, e em troca poderiam

receber minerais como estanho e cobre e as vezes até mesmo prata. Além é claro de produtos agrícolas como o trigo.

Os primeiros povos gregos a terem um contato com os indígetes como já mencionado antes teriam sido os focúes, ao contrário, dos fenícios estes tinham como objetivo se instar no território peninsular e transferir populações para que pudessem formar cidades na região.

Os focúes-massaliotas não tinham como pretensão uma entrada abruptada na região, pelo contrário, sabemos que as relações com os povos nativos eram feitas com diplomacia, onde eram realizadas várias trocas de produtos e mesmo casamentos eram propostos. Os gregos buscavam ganhar a confiança destes povos e assim manter uma relação pacífica com eles.

A hospitalidade (*xênia*) entre os Antigos Gregos materializava-se em práticas e obrigações que atingiam todas as camadas sociais. A hospitalidade entre os aristocratas consistia no cumprimento de vários ritos, tais como: oferecimento de abrigo ao estrangeiro: sacrifícios e banquetes; troca de presentes, firmando assim laços entre as duas partes (estrangeiro/ anfitrião e suas famílias). (CRESPO, 2006, p. 100).

Assim sendo podemos dizer que os primeiros contatos entre os focúes-massaliotas e indígetes seriam para se firmar alianças e demonstrando hospitalidade e boa vontade para uma relação futura sem grandes turbulências.

Os povos indígetes tinham com sua principal atividade econômica era a produção de produtos agrícolas e a criação de animais para o consumo. Neste sentido podemos perceber que apesar de estarem aptos a manterem atividades comerciais, não buscavam transportar seus produtos pelo Mar Mediterrâneo, mas se mantinham passivos em seu território esperando que navegadores os procurassem para assim poder manter uma relação de troca de produtos.

A fundação de *Emporion* não significou que esta tenha sido a única colônia grega que foi erguida na Península Ibérica, podemos dizer que outras cidades também foram fundadas ao longo de todo o Golfo de Rosas e também é possível encontrar vestígios de vários contatos realizados entre os habitantes das diferentes cidades.

Um caso possível de observar é a relação que existia entre a *Emporion* e *Ullastret*, estas duas cidades ficavam muito próximas uma da outra, acredita-se que seriam de 12 a 13 Km de distância. As escavações apresentaram fortes laços de amizade entre essas colônias.

Os contatos entre as diferentes cidades eram importantes, pois, significaria uma zona maior de trocas de mercadorias e de alianças militares. Para os indigetes também eram interessantes, pois, poderiam ter um contato maior com outros colonos, e assim também uma nova gama de oportunidades poderiam surgir. Assim podemos dizer que estas relações de contato entre as cidades eram de certa forma benéfica para ambos os lados, tanto para colonos quanto para os indigetes.

Neste tipo de aliança também devemos ter em conta que somente poderiam prosperar se as partes cumprissem certos acordos mútuos, como exemplo, citaremos a troca equivalente de produtos. Fica muito difícil acreditar que uma aliança poderia prosperar se uma cidade começasse a levar certas vantagens sobre outra.

O que as escavações mostram é que neste sentido havia sim uma relação mútua entre os habitantes de *Emporion* e *Ullastret*. Vários vasos de cerâmica foram encontrados nas duas localidades que comprovam uma atividade de trocas equivalente entre elas. E mesmo na relação com os indigetes podemos perceber que existia uma relação amigável e estável entre os colonos das duas cidades.

O uso de práticas como a xênia auxiliou muito do que diz respeito a uma relação amigável entre os colonos e os indigetes. As trocas de presentes e mesmo casamentos interétnicos ajudavam manter um equilíbrio entre as duas partes. Os foces-massaliotas poderiam se beneficiar tanto do conhecimento que estes possuíam da região como também poderiam aumentar o contingente militar para proteger a cidade de possíveis invasões. Já pelo lado dos nativos era uma oportunidade de buscar os benefícios que a hospitalidade grega oferecia com a xênia, não só em questão de presentes e mesmo elevar seu *status quo* no sentido de se buscar casamentos entre os dois povos.

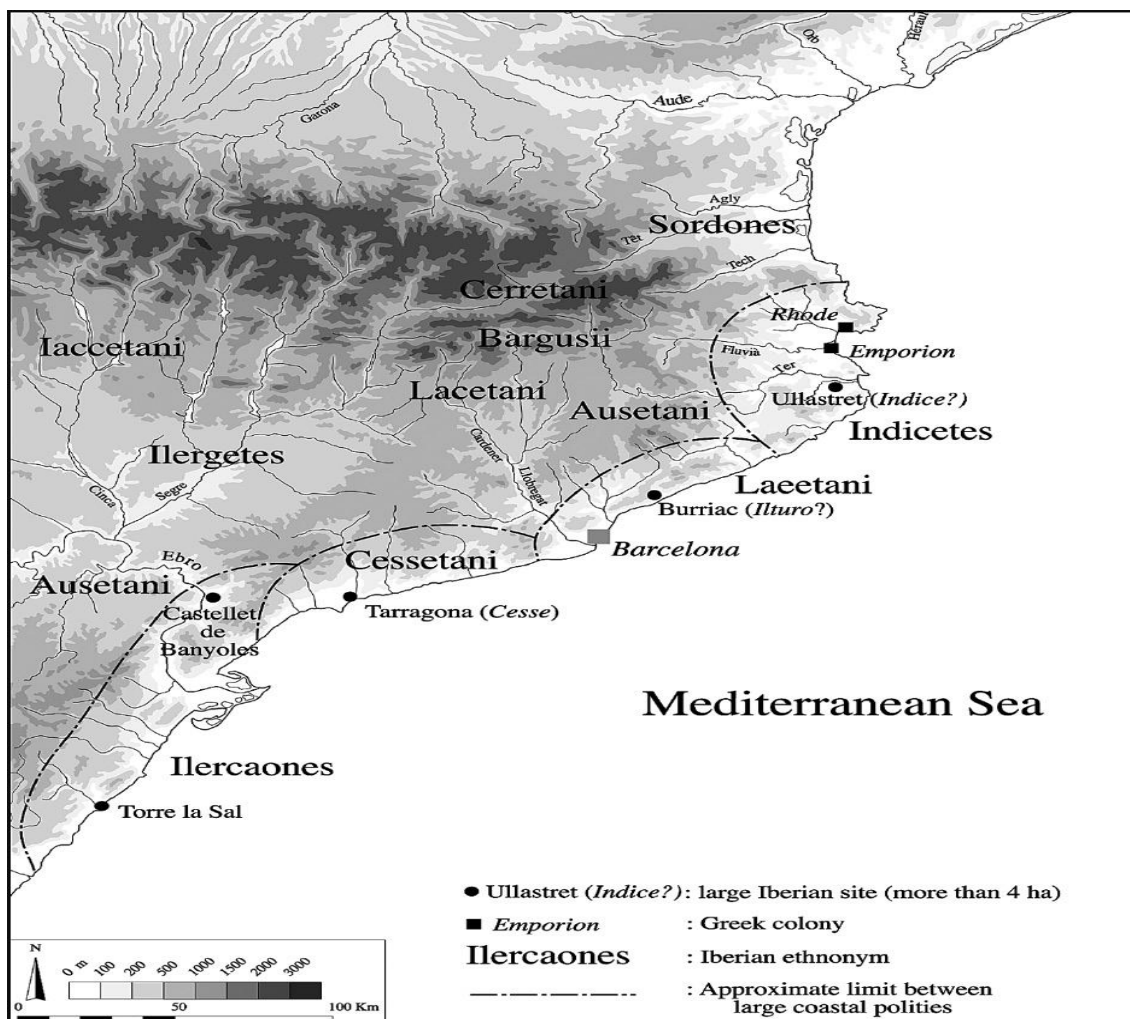


Figura 15- Mapa onde podemos ver a localização de Emporion e Ullastret.

Fonte: Disponível em:

<[https://static.cambridge.org/resource/id/urn:cambridge.org:id:binary:20161117114859146-0178:9781139028387:76688fig26\\_8.png?pub-status=live](https://static.cambridge.org/resource/id/urn:cambridge.org:id:binary:20161117114859146-0178:9781139028387:76688fig26_8.png?pub-status=live)>. Acesso em: 26 Ago. 2017.

As escavações realizadas em *Ullastret* apresentaram uma grande quantidade de cerâmicas advindas de *Emporion* o que nos leva a crer que a atividade comercial entre as duas cidades eram intensas. A maior parte dos produtos estrangeiros que chegavam a Península Ibérica acredita-se que desembarcavam no porto de *Emporion*. O que transformava esta cidade um grande polo de distribuição de produtos para todas as cidades mais próximas.

É necessário ressaltar que apesar da importância que *Emporion* exercia sobre a distribuição de produtos comerciais vindos de diversas partes do Mediterrâneo principalmente por possuir um porto mais desenvolvido, era *Ullastret* o grande centro grego em território catalão.

A cidade de *Ullastret* foi a que teve um maior crescimento populacional e a que melhor se desenvolveu ao longo dos anos. Podemos associar a isso o fato de que os

habitantes desta cidade possuíam grandes alianças e conseguia exercer uma forte influência sobre as outras cidades da região.

O crescimento de Ullastret e o seu desenvolvimento em território catalão ocorreu devido às alianças estabelecidas entre suas chefias e as demais localidades do território do Ampurdán, na medida em que estes criavam uma rede de aliados: daí que, quando maior fosse tal rede, mais prestações recebiam dos outros chefes aliados, destacando-se, portanto, dentre as chefias de um território, sobressaindo-se nas redes de relações intertribais. Por isso, Ullastret constitui-se no maior *oppidum* do Nordeste catalão, já que constava com uma extensa rede de “aliados”, dentre esses, Emporion. (CRESPO, 2006, p. 122).

Devido a este grande desenvolvimento, a cidade de Ullastret é o local onde se encontram os maiores vestígios de cerâmica de toda a região. Devido principalmente a seu intenso comércio com outras cidade, entre elas podemos citar Emporion, é possível encontrar nos sítios arqueológicos de Ullastret vários tipos de cerâmicas advindo de várias localidades, entre elas podemos citar etrusca, massaliota e mesmo da região da ática.

Os tipos de cerâmica encontrados também podiam variar bastante, mas a mais comum era a ânfora. Acredita-se que pela importância que este vaso possuía no que diz respeito as atividades comerciais. Já que elas eram muito usada para transportar mercadorias manufaturadas, como azeite e vinho. Mas além das ânforas outros tipos de cerâmica também são encontrados nos sítios arqueológicos, como crateras, kylix, hidras, entre outras.

Assim podemos entender a necessidade de se manter uma aliança entre as cidades, pois, se tornava benéfico para ambos os lados, Emporion se beneficiava, pois, teria a parceria com um grande polo e uma cidade de grande influência na região. O mesmo podemos dizer sobre Ullastret, que abrangia sua zona de influência na região, além do fato de ganhar um apoio para elevar suas atividades comerciais.

Além é claro passa a existir na rota que liga estas duas cidades um tráfego de pessoas, o que contribuiu também que as margens desta rota pudesse desenvolver vários outros tipos de atividades comerciais.

Como evidencia material da relevância de Ullastret – Emporion, podemos citar a construção de uma rota que ligava os dois assentamentos. Durante os séculos V e IV a.C. foram Formando-se pequenas oficinas artesãs por tal caminho, que ficou conhecido, pelos arqueólogos, como “zona artesanal”. (CRESPO, 2006, p. 127).

Neste capítulo procuramos fazer um estudo sobre as inter-relações entre os povos que chegavam para colonizar o território da Península Ibérica. Levando em consideração os conceitos a ideia de uma fronteira fluida que existia na antiguidade. Onde é muito difícil traçar linhas imaginárias que possam separar populações de diferentes etnias.

Também propomos uma análise sobre como se deu as relações entre os colonos e os povos nativos da região, tentando desmistificar a ideia de uma aculturação por parte dos gregos sobre os povos nativos. Procuramos elementar algumas características dos indígenes e de como nunca se portaram de forma passiva diante dos focos-massaliotas.

E por fim também procuramos fazer uma análise sobre as relações entre as cidades vizinhas de Emporion e Ullastret e como estas duas cidades mantinham uma aliança entre si para o desenvolvimento de ambas.

#### 4 UM ESTUDO SOBRE A CERÂMICA GREGA ENCONTRADA NA PENÍNSULA IBÉRICA

O estudo da cultura material tem ganhado cada vez mais espaço nos debates relativos à História Cultural. As fontes materiais que antes eram vistas apenas como objetos de estudos de arqueólogos e museólogos hoje também tem sido de grande auxílio para os historiadores a entender o cotidiano e os costumes de uma determinada sociedade.

As fontes escritas sempre foram a coqueluche dos historiadores, mas o que se percebeu principalmente a partir das décadas de 80 e 90 é que as fontes materiais eram auxiliavam as pesquisas tanto quanto os documentos escritos. E muitas vezes podia se perceber que os objetos encontrados nas escavações traziam informações que iam muito além dos relatos escritos.

Quando se estuda o processo de colonização grega na Península Ibérica no período Arcaico podemos encontrar relatos importantes, sobre a chegada helênica na península, principalmente em cronistas como Heródoto e Estrabão, mas para um estudo mais apurado percebe-se que faltam detalhes mais apurados sobre o cotidiano e os costumes das Polis fundadas em Ibéria.

As escavações realizadas nestas antigas Polis tem trazido uma luz sobre o período. As cerâmicas encontradas na região nos apresentam um avanço importante para compreendermos como viviam os colonos gregos no extremo ocidente. Como se deu o encontro destes como os nativos daquela região.

As cerâmicas são objetos de estudo interessantes pela várias funções que elas eram destinadas. As cerâmicas tinham como principais utilidades o transporte de alimentos, o armazenamento de água, comida, vinho, entre outros. E acima de tudo as decorações dos vasos eram usadas revelam importantes detalhes sobre o cotidiano das Polis, além de transmitir diversos conhecimentos para uma sociedade que em sua maioria era analfabeta.

Neste sentido propomos uma análise sobre as cerâmicas gregas encontradas na Península Ibérica para melhor entendermos o processo de colonização helênica no extremo Ocidente.

A cerâmica grega tem seu início no período Minóico, por volta do ano 1100 a.C., neste período era comum o uso de muitas cores e a utilização de imagens de animais e figuras geométricas. No período Micênico as cerâmicas possuíam desenhos

mais discretos, mas é no período arcaico que encontramos um grande avanço na técnica de pintura dos vasos gregos (JUNQUEIRA, 2011, p. 46).

Neste período como nos mostra Junqueira existem duas técnicas de pintura as figuras negras e as vermelhas. Segundo Junqueira as figuras negras são o último estágio do padrão geométrico e orientalizante. Os vasos eram mantidos na cor original da argila e os desenhos das figuras eram feitos em preto. (2011, p. 46-47).

Os detalhes deste tipo de pintura podem ser vistos nesta passagem

... há uma preocupação, nessa técnica, de desenhar a silhueta de duas maneiras: pela plenitude dos detalhes encravados na cerâmica com a ajuda de uma ponta afiada e ainda, pela utilização da tinta negra, e da tinta branca, esta última recorrente na representação da pele feminina, que se destacam sobre o fundo laranja do vaso. (JUNQUEIRA, 2011, p. 47).

A outra técnica de pintura é a de figuras vermelha. Está se desenvolveu no final no período Arcaico por volta do ano 530 a.C. Os estilos desta pintura também podemos observar em Junqueira

... as figuras eram desenhadas em contornos, e, ao invés de serem pintadas, eram deixadas na cor da cerâmica, mantendo as linhas detalhadas do interior da anatomia das vestimentas, e o fundo era pintado em negro. (JUNQUEIRA, 2011, p. 47).

Como fontes iconográficas os vasos áticos auxiliam os pesquisadores a entender como era o cotidiano da população. Muitos estudos nos mostram que as imagens sempre representavam as relações diárias de uma sociedade específica

As fontes iconográficas, no caso a cerâmica ática, representam como uma parte da população visualizava as relações cotidianas dentro de uma sociedade específica. Elas podem registrar formas de comportamento social do cotidiano ou eventos festivos: cuidado das crianças, tecelagem oferendas deixadas nas tumbas, procissões de casamento, busca por água nas fontes, simpósios, entre outros. (JUNQUEIRA, 2011, p. 54).

A cerâmica grega foi distribuída por praticamente todas as regiões do mar Mediterrâneo. Podemos encontrar vasos helenos no sul da Península Itálica, na Península Ibérica e mesmo escavações no Egito também foram encontrados vasos áticos.

Dentre os estudos que podemos realizar sobre cerâmica no mundo antigo a Península Ibérica possui uma enorme quantidade de material para ser pesquisado. Neste

local encontramos uma grande variedade de cerâmica não apenas ática, mas também de Corinto, Etrusco e mesmo cerâmicas produzidas por povos nativos.

Como já visto anteriormente os gregos chegam a Península Ibérica por volta do século VI a.C., mas os estudos arqueológicos colocam a presença de cerâmica helena muito antes deste período. Segundo o autor José Maria Blázquez Martínez a cerâmicas gregas mais antigas encontrada na Península Ibérica datam dos séculos VIII e VII a.C. precisamente dos anos de 700-675 a.C. São de origem protocorintia e tinham um estilo subgeométrico. Achados em uma cidade de origem fenícia chamada de Amuñécar (na atual Granada). Mais tarde outros fragmentos desta mesma cerâmica foram encontrados na região de Málaga. (1974, p. 66).

Este tipo de cerâmica era utilizada para transportar azeite. Acredita-se que os fenícios mantiveram as primeiras relações de comércio com os povos indígenas em Ibérica. Eles traziam azeite em ânforas produzidas na sua maioria em Corinto e o trocavam quase sempre por prata. Isto nos leva a acreditar que as primeiras ânforas gregas encontradas na Península foram trazidas pelos fenícios (BLÁZQUEZ MARTINEZ, 1974).

Apesar da maioria dos fragmentos encontrados do sul da Península Ibérica ser de origem grega, estes não foram os mais antigos encontrados nesta região. Os mais antigos datam do século IX e VIII a.C. e são de origem celta como nos mostra Almagro Basch

Desta cerâmica temos procedentes de achados de Ampúrias, sem localização ou estratigrafia segura, de uma série de urnas e outros vasos que são conservados no Museu Arqueológico de Barcelona e no de Gerona, e cuja datação está corroborada por nossos resultados e nos assegura sua atribuição à população “celta” ou “celto-ligúria” dos indiketes, povo ibérico derivado da miscigenação do elemento antigo da cultura megalítica pireneia e dos invasores indo-europeus que, com o nome genérico de celtas, chegaram à Espanha no século IX e VIII A.C. em uma onda final da cultura dos campos de urnas, com que os espécimes de Hallstatt B a D centro-europeus se relacionam às formas mais antigas dos vasos que destacamos da Espanha pertencentes a este povo. (ALMAGRO BASCH, 1945, p.6).<sup>6</sup>

Um exemplo deste tipo de cerâmica pode se ver na imagem abaixo:

---

<sup>6</sup>Minha tradução: (De esta cerâmica tenemos procedentes de hallazgos de Ampurias, sin localización ni estratigrafía segura, una serie de urnas y otros vasos que se conservan en el Museo Arqueológico de Barcelona y en el de Gerona, y cuya fecha está corroborada por nuestros hallazgos y nos asegura su atribución a la población “céltica” o “celtoligur” de los indiketes, gentes ibéricas derivadas de la mezcla del elemento antiguo de la cultura megalítica pirenaica y de los invasores indoeuropeos que, con el nombre genérico de celtas, llegaron a España en el siglo IX y VIII a. de J.C., como una oleada final de la cultura de los campos de urnas, cuyos especímenes del Hallstatt B a D centroeuropeos se relacionan con las formas más antiguas de los vasos que hallamos en España pertenecientes a este Pueblo).

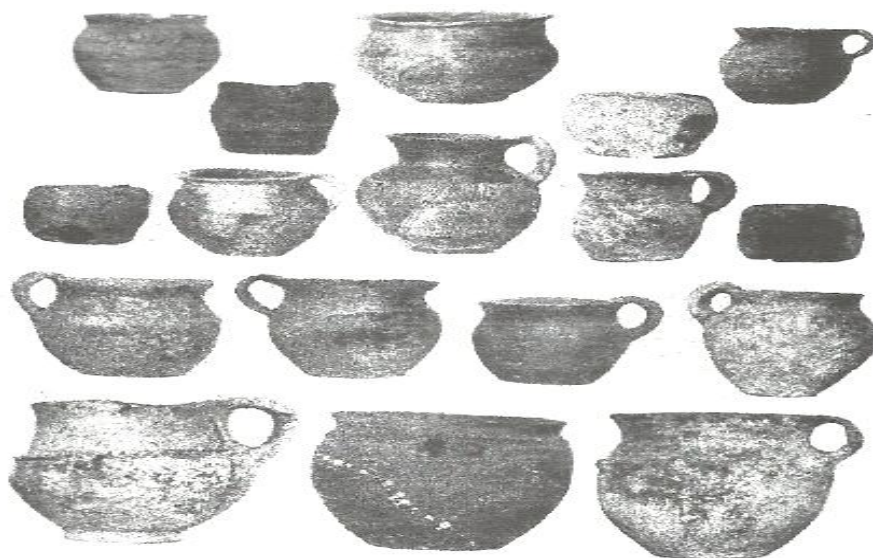


Figura 16- Cerâmica indigete.  
Fonte: ALMAGRO BASCH, 1945, p. 15.

Os estudos da arqueóloga Marina Picazo na cidade de Ullastret nos mostraram uma grande quantidade de cerâmica ática, que segundo ela “pode corresponder aproximadamente cerca de 1700 vasos” (PICAZO, 1977, p.1).

Os primeiros vasos do estilo ático encontrados na península Ibérica possuíam a técnica de pintura negra. Os objetos eram em sua maioria *Kylex*, esta expressão era usada para se descrever vasos que possuíam asas e se usavam para beber vinho misturado com água.

Os *Kylex* eram utilizados nas muitas festividades dos gregos, sua decoração quase sempre apresentava homens pulando e dançando, além é claro de estarem bebendo vinho. Picazo também nos chama a atenção para o fato de que muitos *Kylex* encontrados em Ibéria possuíam figuras relacionadas a personagens mitológicos.

É interessante observar que o herói Hércules era o mais representado, sua figura está presente em diversos destes vasos. Mas ele não era o único, podemos encontrar também outras figuras mitológicas.

No primeiro quarto de do século VI a.C. os *Kylex* mais comuns são os chamados de *Kylex do Grupo de Komastai* este vasos tinham como característica comum à imagem de pessoas se divertindo e bebendo, possuíam um corpo profundo e a boca saliente.

Na segunda metade do século VI a.C. podemos encontrar um tipo novo chamado de *Kylix de Siana*, este tipo de cerâmica possuía algumas características parecidas com o antes citado como corpo profundo, mas sua boca era mais larga e os pés mais altos.

Outros tipos de *Kylex* encontrados em várias localidades da Península Ibérica são: os *Kylex* “*pequeños maestros*” que possuíam imagens pequenas e *Kylex* de lábio neste a boca era menor que o corpo. (PICAZO, 1977).

No final do século VI a.C. um novo tipo de cerâmica passa ser produzido, se utilizando de figuras vermelhas. Mas é importante percebermos que o surgimento desta nova forma de fazer cerâmica não fez com que as do tipo de figuras negras sumissem. Segundo a autora Picazo podemos perceber estas técnicas de cerâmica coexistiram por um longo tempo. Também em Picazo podemos ver que muitos dos artistas que passaram a produzir figuras vermelhas, também produziam vasos com figuras pretas. (PICAZO, 1977).

Já a partir no século V a.C. percebemos que os artistas se esforçavam cada vez menos em produzir vasos de figuras pretas. E os exemplares que podemos encontrar são chamados por Picazo de arte degenerada. “Embora se produza ânforas e outros vasos grandes, predominam as formas pequenas no estilo de figuras negras tardias” (PICAZO, 1974, p. 20).<sup>7</sup>

Na península Ibérica vestígio de vasos de figuras vermelha datam do final do século IV. Tratava-se do pé de um *Kylexskyphos*. Este tipo de cerâmica já era encontrado com frequência em outras partes do Mediterrâneo, mas vestígio mais antigo encontrado na Península Ibérica data do quarto século a.C.

Como foi dito antes os vasos de figuras vermelhas passaram a ser produzidos por volta do ano 540 a.C. e eram produzidos em pequenas quantidades, mas apesar disso alcançou sem problemas uma grande quantidade de localidades, entre elas podemos citar a Espanha.

Em escavações realizadas em Atenas (centro ático) podemos perceber que os vasos encontrados nesta cidade possuíam uma qualidade artística superior aos encontrados em demais localidades do Mediterrâneo. Principalmente nas colônias, nestas parece que os vasos só tinham como utilidade a realização do comércio.

Muito fragmento de vasos de figuras vermelha encontrado na Península Ibérica estão praticamente destruídos. Enquanto podemos achar vários vasos na região da Ática em perfeito estado de conservação.

---

<sup>7</sup> Minha Tradução: (Aunque se produjeron ánforas y otros vasos grandes, predominan las formas pequeñas en este estilo de figuras negras tardias).

A principal função da cerâmica na Antiguidade era de transportar mercadorias para o comércio. Podemos perceber que na Península Ibérica o tráfego comercial era muito frequente.

Martínez em seu texto nos aponta três fases para se explicar a circulação de mercadorias na Península Ibérica. O primeiro momento se dava somente entre os povos nativos e os Etruscos, já no século VII a.C. podemos perceber que os gregos também passam a manter uma relação comercial com os povos indígetes. Com a colonização os gregos por volta do ano de 575-570 a.C. diminuem as relações comerciais com os Etruscos, mas não acabam totalmente (BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, 1971).

Muitos fragmentos de peças Etruscas foram encontrados em sítios arqueológicos datando de muito depois desta data. Acredita-se que por volta do ano 550 a.C. As cerâmicas áticas e provenientes de outras regiões da Grécia seguramente foram trazidas pelos foces.

Martínez (1971) nos mostra que seguramente o comercio existente entre os povos nativos da Península Ibérica não acontecia diretamente com os gregos, estudos indicam que os fenícios que eram hábeis navegadores e possuíam uma forte rede de comércio no Mar Mediterrâneo intermediavam produtos gregos para os nativos na troca prioritária de prata.

Seguindo a ideia do mesmo autor podemos entender que não existe vestígios de presença grega na região da Catalunha antes do século VI a.C. acredita-se que os fenícios tenham chegado nesta região por volta dos anos 800-767 a.C. Já os gregos teriam chegado um século depois nas colunas de Hércules. Estrabão nos aponta que os fenícios teriam descoberto a Ibéria. “E apontou os fenícios como seus informantes; pois eles ocuparam a melhor zona da Ibéria e da Líbia antes da época de Homero” (ESTRABÃO, 2009, p. 200).<sup>8</sup>

Até pelo menos a metade do século VI a.C. não podemos dizer que os povos que habitavam a Ibérica mantinham relações com os gregos. Acredita-se que os fenícios traziam diversas peças de cerâmica para a região e trocavam por outras mercadorias como metais preciosos.

Os fenícios possuíam uma qualidade notável de navegação. Chegaram a Ibéria e muitas vezes atravessam as Colunas de Hércules para fazer comércio com os povos que habitavam além do Mar Mediterrâneo, adentrando no Oceano Atlântico.

Várias peças de origem grega foram encontradas ao longo da costa além de Gibraltar, dentre estas peças podemos destacar duas em especial: as de estilo coríntio

---

<sup>8</sup> Minha tradução: (Y señalo a los fenícios como sus informadores: pues ellos ocuparon la mejor zona de Iberia y de Libia antes de la época de Homero.)

geométrico e de estilo ático. Os estudos também apontam que entre o século VII e início do VI a.C. as peças negociadas eram basicamente ânforas para o transporte de azeite, mas no meio do século VI a.C. em diante começam a surgir peças de valor artístico mais elevado e até mesmo se encontraram algumas cerâmicas que eram imitações feitas pelos próprios nativos. (MARTINEZ, 1971).

Somente na metade do século VI a.C. é que os gregos começam a buscar uma aproximação com as regiões mais distantes do Mediterrâneo Ocidental. Vindos da parte oriental buscaram realizar comércio com os nativos da Ibéria. Heródoto nos apresenta que o primeiro povo a manter uma relação de comércio com os helenos foram os habitantes de Tartesso como podemos ver nesta passagem

Sempre ao sabor do vento, esses homens passaram as colunas de Hércules e chegaram a Tartesso, como guiados por algum deus. Como esse ponto ainda tinha sido visitado por um navio estrangeiro, obtiveram grande lucro com a venda de suas mercadorias. (HERODOTO, 1985, p. 368).

Neste sentido podemos observar que apesar dos fenícios obterem uma forte relação de comércio com os povos da Ibéria, não possuíam uma hegemonia que impedisse outros povos de alcançar outras localizações.

Nesta relação também podemos perceber a importância da cerâmica neste tipo de negociação que os gregos passaram a ter com os povos da região. Continuando em Heródoto este nos relata que

Satisfeitos com o negócio, reservaram seis talentos, a décima parte dos lucros obtidos, e mandaram fazer um vaso de bronze do formato de cratera, com cabeças de abutres em torno, oferecendo-o ao templo de Juno, onde ainda hoje se mantém sustentado por três colossos de bronze de sete côvodos de altura. (HERODOTO, 1985, p. 368).

Podemos perceber que a cerâmica era um instrumento importante para os gregos nesta passagem de Heródoto observa-se que na necessidade de agradecimento por uma grande dádiva é construído um vaso em forma de cratera (este tipo de cerâmica tinha como principal função misturar o vinho com água). Em homenagem a deusa Hera (os romanos chamavam esta deusa de Juno), a mais importante do panteão de deuses gregos, pois era esposa de Zeus o rei dos deuses. A esta divindade também se atribuía a fartura e os bons negócios. Outro detalhe importante que podemos tirar deste relato de Heródoto é a moldagem do vaso ter sido feito em bronze, ou seja, um metal precioso.

Neste caso podemos ver que a oferenda se tornava ainda mais importante devido ao fato dos metais serem raros e de difícil acesso.

A partir desta relação entre os gregos e os Tartessos outras puderam ser abertas e muitas colônias passaram a ser fundadas em torno do sul da Península Ibérica. Os focos tiveram uma participação importante nestas relações de comércio. Podemos ver também em Heródoto que estes navegaram por várias partes do mar Adriático e chegando até o extremo ocidente do mar Mediterrâneo. Nestas viagens mantiveram importantes relações de comércio com os ibéricos e indo muito além das colunas de Hércules.

A batalha de Alalia que ocorreu entre os anos de 540 e 535 a.C. pôs um fim na expansão comercial fenícia, com a vitória dos gregos, estes passaram a ter um controle maior sobre as regiões antes controladas pelos fenícios. Como podemos ver nesta passagem de Martínéz

As recentes escavações em Alalia tem descoberto numerosos fragmentos de vasos áticos datados da primeira metade do século V A.C., e em Ampúrias o maior número de importações áticas se situa nos primeiros quartos do século V a.C. (MARTINEZ, 1971, p. 74).<sup>9</sup>

Neste trecho podemos perceber que após a derrota fenícia o movimento de mercadorias gregas se elevou consideravelmente na região. As escavações feitas principalmente em Ampúrias têm trazido informações importantes sobre a presença grega naquela região. Muitas peças de cerâmica recolhidas nos sítios arqueológicos de Ampúrias nos apresenta uma grande riqueza de detalhes para estudos iconográficos. Já que as cerâmicas não possuíam apenas utilidades usuais do cotidiano, como armazenar água, transportar azeite, entre outras. A cerâmica também carregava informações. Os desenhos que as decoravam iam muito além de apenas embelezar as peças. Eles transmitiam informações sobre o cotidiano de uma sociedade específica, símbolos religiosos, colheitas, festividades. Os desenhos nas cerâmicas são uma fonte rica de informação das sociedades que eles representam.

Quando fazemos uma análise sobre as sociedades na Antiguidade podemos perceber que grandes partes das pessoas não eram letradas. E que os documentos escritos eram feitos na sua maioria por uma elite letrada com isso seus escritos não

---

<sup>9</sup> Minha tradução: (Las recientes excavaciones em Alalia han puesto al descubierto numerosos fragmentos de vasos áticos datados en la primera mitad del siglo V, y en Ampurias el mayor número de importaciones áticas se sitúa en los primeros cuartos, del siglo V.

alcançavam a maioria da população. As imagens cumpriam uma tarefa importante, pois a maioria da população sabia interpretá-las. Com a falta da cultura letrada as informações chegavam a maioria da população na forma de imagens. (FUNARI, 1998).

O historiador que pretende estudar fontes materiais precisa pensar que uma peça sempre possui duas funções. Uma é o propósito para qual a fonte foi construída, ou seja, sua função básica, isto pode ser chamado de “função Primária” e depois é preciso entender quais são as características simbólicas que a peça apresenta, esta seria a “função secundária”. (FUNARI, 2003).

Na cerâmica ática podemos observar que as imagens nunca estão separadas do cotidiano. Podemos perceber que muitos dos desenhos encontrados nos diversos tipos de vasos não era apenas uma representação do cotidiano, mas também a qual camada da sociedade a peça era destinada, as festividades, a religiosidade, entre outras. Um bom exemplo que podemos observar eram os vasos Panatenaicos. Estes eram entregues para os vencedores dos jogos de mesmo nome. Em sua decoração podemos encontrar sempre imagens de pessoas praticando esporte. Outro exemplo são os vasos chamados de cratera, sua utilidade era armazenar o vinho durante as festividades, as imagens que encontramos nestes vasos são sempre representações de homens se divertindo e embriagados.

Abaixo vamos apresentar alguns exemplos de cerâmicas gregas encontradas nas escavações feitas na Península Ibérica.



Vaso 01.

Fonte: Disponível em:

<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/Images200/SP01/CVA.SP01.20.2B/cc001001.jpe>. Acesso em: 26 Ago. 2017.



Vaso 02.

Fonte: Disponível em:

<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/Images200/SP01/CVA.SP01.20.4/cc001001.jpe> acesso em: 26 Ago. 2017.



Vaso 03.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/Images200/SP01/CVA.SP01.46.1B/cc001001.jpe>>

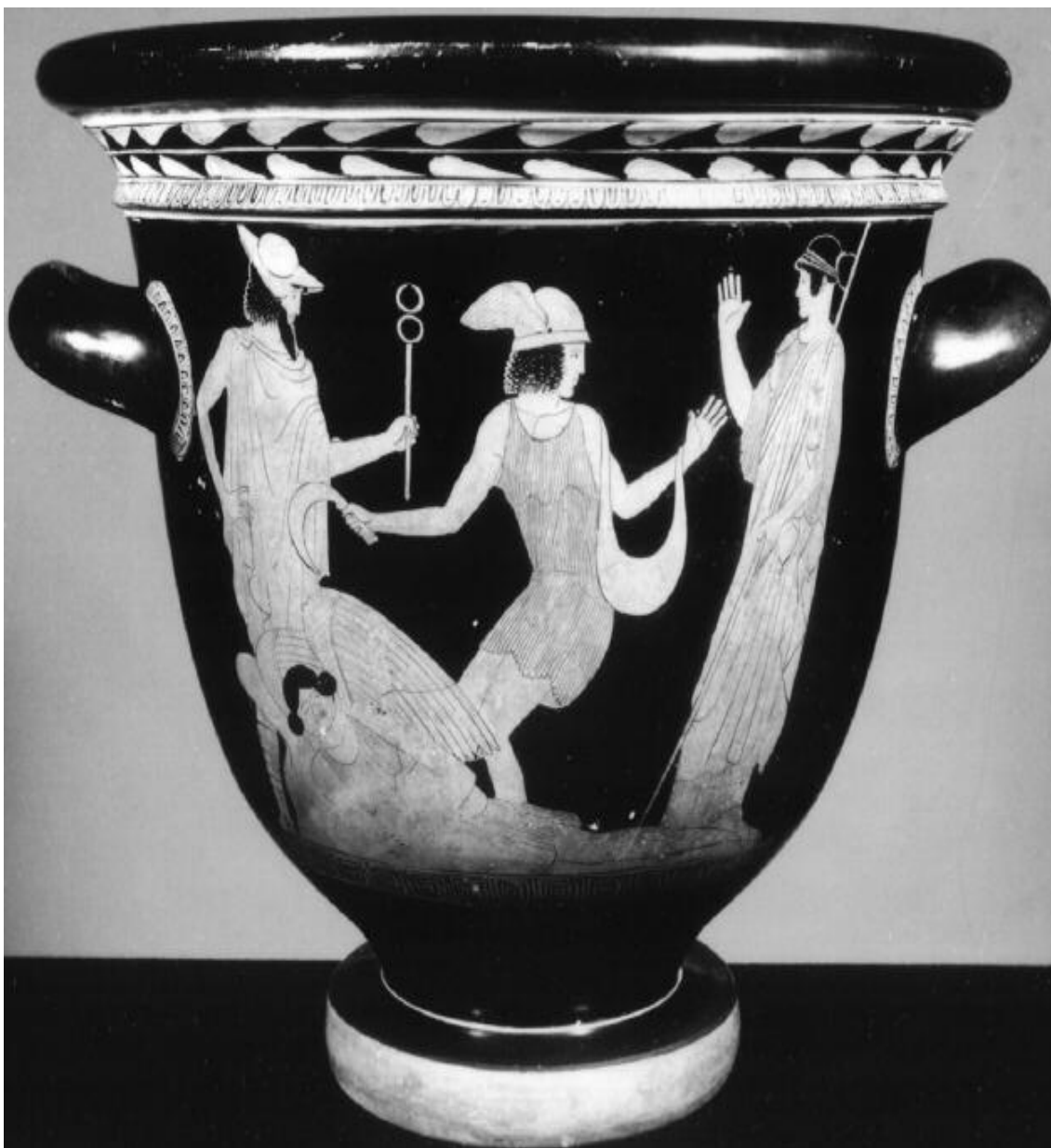
Acesso em: 26 Ago 2017.



Vaso 04.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/IMAGES100/214/214084.A/cc001001.jpe>> Acesso em:  
26 Ago 2017.



Vaso 05.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/IMAGES100/207/207172.A/cc001001.jpe>>. Acesso em:  
26 Ago. 2017.



Vaso 06.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/Images100/207/207557.BD/cc001001.jpe>>. Acesso em:  
26 Ago. 2017.



Vaso 07.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/Images200/010707/301822.BD/cc001001.jpe>> Acesso  
em: 26 Ago. 2017.



Vaso 08.

Fonte: Disponível em:

<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/Images200/SP02/CVA.SP02.95.1B/cc001001.jpe>

Acesso em: 26 Ago. 2017.



Vaso 09.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/IMAGES100/201/201985.A/cc001001.jpe>> Acesso em:  
26 Ago. 2017.



Vaso 10.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/Images100/991214/217505.BD1/cc001001.jpe>> Acesso em: 26 Ago. 2017.



Vaso 11.

Fonte: Disponível em:

<http://www.cvaonline.org/Vases/SPIFF/IMAGES100/201/201854.A/cc001001.jpe> Acesso em: 26/08/2017.

O comércio foi um elemento importante para se entender o processo de colonização. Até o século VI a.C. podemos perceber que os fenícios mantinham uma hegemonia nas relações comerciais com os povos do mediterrâneo. A única exceção era os foces que também possuíam boas técnicas de navegação e conseguiam alcançar regiões mais distantes do mar Mediterrâneo e mesmo avançar além das colunas de Hércules. Nos relatos de Heródoto podemos perceber que até aquele momento apenas os fenícios haviam conseguido ultrapassar a Ibéria e chegar ao oceano Atlântico.

As escavações realizadas na Espanha têm contribuído para uma análise mais profunda das relações comerciais entre os povos no mar Mediterrâneo. As cerâmicas

encontradas na região trouxeram informações importantes sobre os produtos comercializados e através das pinturas encontradas nos vasos podemos até mesmo entender o cotidiano específico de cada sociedade ali retratada.

O transporte de mercadorias na Antiguidade era feito através da cerâmica. Muitas ânforas foram encontradas por toda a costa do mar Mediterrâneo o que tornava importante o uso destes vasos. Muitos produtos eram transportados pelas cerâmicas entre eles podemos citar o azeite, o vinho, azeitonas frescas, entre outros. Mesmo após a conquista dos romanos na região da Ibéria o transporte das mercadorias ainda continuou sendo realizado pelas ânforas.

Uma utilidade importante para as cerâmicas foi o uso doméstico. As hidras eram utilizadas para se transportar água da fonte para as casas. As crateras tinham a função de misturar o vinho com a água e servi-lo durante as festas, os *Kylex* eram utilizados para se beber o vinho. Existiam muitos tipos de cerâmica e muitas utilidades diferentes também.

Uma característica importante que podemos encontrar nas cerâmicas, principalmente na ática e o seu simbolismo. Os documentos escritos eram direcionados na Antiguidade para uma elite letrada, o que não correspondia com a maioria da população. As imagens passavam a ter um significado importante para se transmitir informações e conhecimento à maioria da população, pois, está apesar de não saber ler, sabia interpretar imagens.

A cerâmica é um bom exemplo de se transmitir informações para a maioria da população. Dentre os desenhos podemos encontrar figuras mitológicas, cotidiano da sociedade, como mulheres buscando água na fonte, homens fazendo a colheita. Os jogos olímpicos também ganhavam muitas representações, as pessoas podiam entender os jogos interpretando as imagens nos vasos. Os estudos iconográficos dos vasos gregos nos trazem muitas informações sobre o funcionamento das sociedades. É uma análise tão importante quanto o estudo dos documentos escritos.

#### DESCRIÇÃO DAS CERÂMICAS

Vaso 1 – Kylex de figuras negras, luta contra guerreiros, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 10,942, 550-500 a.C.

Vaso 2 – Kylex de figuras negras, figura entre olhos, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 10908, 550-500 a.C.

Vaso 3 – Ânfora Panatinaica de figuras negras, treinamento para os jogos olímpicos, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 32647, 525 – 475 a.C.

Vaso 4 – Ânfora de Pescoço de figuras vermelhas, Esfinge em cima de uma pequena coluna, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 11106, 475 – 425 a.C.

Vaso 5 – Cratera de figuras vermelhas, Perseu com uma foice e um saco, Medusa dormindo, Atena e Hermes, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 11010, 475 – 425 a.C.

Vaso 6 – Lécito de figuras vermelhas, Eros transportando uma jovem mulher com uma lira, Madri, Museu Arqueológico Nacional, L159, 475 – 425 a.C.

Vaso 7 – Hidra de figuras negras, mulheres buscando água na fonte, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 10924, 550 – 500 a.C.

Vaso 8 – Cratera de figuras negras, Eros conversando com uma mulher, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 11048, 450 – 400 a.C.

Vaso 9 – Hidra de figuras vermelhas, mulheres buscando água na fonte, Madri, Museu Arqueológico Nacional, 11117, 525 – 475 a.C.

Vaso 10 – Cratera cálice de figuras vermelhas, Dionísio festejando na festa em seu louvor, Madri, Museu Arqueológico Nacional, L210, 425 – 375 a.C.

Vaso 11 – Ânfora de pescoço de figuras vermelhas, Atleta, Madri, Museu Arqueológico Nacional, L184, 525 – 475 a.C.

## 5 EMPORION PEDAGÓGICO: O OBJETO DE APRENDIZAGEM E A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

O capítulo que se segue foi produzido de uma maneira diferente dos anteriores. Deste modo, achamos válido destacar estas suas especificidades a fim de um melhor aproveitamento. Como apontamos na introdução, o desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem que ora apresentamos, parte integrante do trabalho de conclusão do Mestrado, juntamente com a dissertação, não foi trabalho de uma única pessoa. Assim, tanto este capítulo quanto o próprio Objeto foi um trabalho “a seis mãos”, entre os colegas do programa André Luiz Menari Pereira, Júlio César do Carmo de Sá e eu.

Tanto o capítulo quanto Objeto foram pensados e desenvolvidos desta maneira pela complexidade do processo, já que optamos pela fabricação de um jogo digital do estilo RPG (Role-play Game) a fim de disponibilizarmos os conhecimentos da pesquisa em um material didático que possa ser usado por professores e alunos no processo de ensino-aprendizagem.

Desta forma, mantendo a integridade da parte escrita e do Objeto, que estará presente nos três trabalhos, optamos por apresentar as três partes do referido Objeto de Aprendizagem neste capítulo, a saber, Emporion, Tartessos e Toledo, bem como as diretrizes que envolveram o desenvolvimento de todos eles.

### *5.1 DESENVOLVENDO UM JOGO PEDAGÓGICO: COMO ALIAR ENTRETENIMENTO E ENSINO?*

O uso de jogos no ensino básico é uma discussão que vem tomando espaço importante nos meios acadêmicos e pedagógicos. Com relação às disciplinas em que eles podem se encaixar, não há limites para suas possibilidades. Neste sentido, observamos que existe um movimento que demonstra certa preocupação por parte de muitos pesquisadores na abertura destas possibilidades de utilização de variadas linguagens para tornar a compreensão do processo histórico mais pertinente e significativo para a criança.

Uma série de estudos sobre o uso de diversas mídias tem sido feitos, combinando livro didático, imagens, televisão, cinema, jogos eletrônicos, etc. e tem demonstrado a preocupação de que o professor de História possa ensinar o aluno a adquirir as ferramentas de trabalho necessárias tanto para o mercado de trabalho quanto para o desenvolvimento cognitivo pessoal. Estes estudos têm por intuito possibilitar

uma visão mais ampla por parte dos alunos, na intenção de que estes possam aprender a problematizar situações, constituir todo um processo histórico garantindo a construção de sentidos dentro e fora do espaço escolar. Mais que isso, tendo em vista as necessidades contemporâneas, é notável que o ensino precisa repensar algumas de suas diretrizes, pois

A contemporaneidade demanda capacitar os indivíduos para lidarem, de forma assertiva, com as exigências atuais, bem como dar-lhes as condições de permanência ou mesmo sobrevivência numa sociedade em constante estado de transformação, na qual as organizações públicas e privadas se diferenciam pelo capital humano e por aquilo que esse capital humano é capaz de produzir e inovar com seu conhecimento. (MATTA & LIMA, 2013, p.111)

Se pensarmos o jogo digital como uma ferramenta que possibilita também o ensino em história, estaremos estabelecendo um trabalho ligado ao ponto de vista do aluno, às estratégias pedagógicas e ao conhecimento. Ao ponto de vista do aluno por ser algo que está próximo de seu cotidiano; às estratégias pedagógicas por perceber as possibilidades que as novas tecnologias nos permitem explorar; e ao conhecimento por permitir o contato com pesquisas recentes dentro da Academia.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considera-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. (HUIZINGA, 2014, p.16)

Huizinga explora em sua obra, *Homo Ludens*, o papel do jogo na sociedade, em vários âmbitos dela. Com base neste seu trabalho, percebemos que a presença do jogo em variadas formas e usos nos permite explorá-lo em vias educacionais, afinal, o uso de jogos como uma ferramenta para o ensino parece não ser uma prática recente. Platão que viveu em Atenas na Grécia Antiga entre os anos de 427 a.C. e 347 a.C. já se beneficiava do uso de jogos para ensinar seus alunos em sua Academia. O uso de jogos também esteve presente na Idade Média e mesmo na Renascença. Talvez por isso muitos educadores observaram nos jogos uma ferramenta eficiente para se propor o ensino e com isso auxiliar no crescimento cognitivo das crianças. Vygotsky argumenta que o jogo é um instrumento mediador de relações sociais, potencializando interações entre os sujeitos, neste nosso caso, alunos, permitindo-os uma melhor construção de existência, chamando a atenção para uso dos jogos como um estímulo à interação entre

os alunos durante o processo de aprendizagem (VYGOTSKY, 1998). Os trabalhos de Vygotsky discorrem, em grande parte, em como a troca de ideias entre os alunos é uma ferramenta muito eficiente para se transmitir conhecimento e com isso alcançar um avanço cognitivo.

Essa interação, ainda segundo o autor, é criada entre os indivíduos com o auxílio dos jogos ajudando no desenvolvimento do que ele chama de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Para o autor é necessário que tanto o educador como os educandos com mais experiência auxiliem os menos experientes neste processo de aprendizagem, afinal, este só se dá em comparação à distância

[...] entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução independente de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p. 112).

A aplicação de jogos na educação se faz importante neste sentido para que ocorra o desenvolvimento físico, intelectual e social do aluno.

As técnicas de Dinâmica de Grupo, em qualquer de suas especificações, não devem ser aplicadas apenas para criar um modelo novo ou diferenciado de ensino. Devem ser aplicadas quando se busca estabelecer em bases definitivas uma filosofia formativa que se pretende imprimir na escola ou empresa; quando se descobre, nas pessoas envolvidas no processo, um estado de espírito para aceitarem uma inovação como resposta a necessidade e ao desejo de se conhecerem melhor; e finalmente, quando se acredita que uma técnica, seja ela qual for, não representa uma “opção mágica” capaz de educar e alterar comportamentos, mas somente de estratégia educacional válida na medida em que se insere em todo o processo, com uma filosofia amplamente discutida e objetivos claramente delineados (ANTUNES, 2002, p. 17).

É preciso que o aluno perceba o objeto de seu estudo de uma forma mais ampla que apenas o contexto da sala de aula. Com base neste exercício, existe uma possibilidade de se entender melhor onde o aluno está inserido, dentro de um processo de desenvolvimento cognitivo e de interação social.

O percurso que fizemos até aqui nos aponta para a maneira como, com a evolução das tecnologias, os audiovisuais passaram a ser opções de lazer, cultura e informação. Tendo inicialmente uma dimensão

pública, eles acabaram sendo incorporados aos nossos lares e hoje fazem parte do nosso cotidiano, medindo nossa relação com o mundo. Os aperfeiçoamentos técnicos permitiram o surgimento de novas linguagens, novas formas de compor os signos e produzir significados, e alteraram a recepção das informações ao dar ao espectador o controle sobre o que vê, e, cada vez mais, sobre aquilo que deseja ver. Recepção e interatividade passam a redefinir as teorias da comunicação, na medida em que a linguagem, diferentemente daquilo que pensavam estruturalistas, vem se tornando cada vez mais múltipla e instável. (HAGEMeyer, 2012, p. 104)

A disciplina História é costumeiramente taxada como cansativa e maçante pelos estudantes, no sentido de leituras excessivas e conteúdo aparentemente pouco atraente, ficando as disciplinas de Exatas ou Biológicas como as disciplinas que trabalham o lúdico com mais facilidade e de forma mais entusiasmante. Neste sentido, a integração do ensino de história com uma mídia digital faz com que aquele esteja mais próximo da realidade dos estudantes, deixando a disciplina mais dinâmica e acessível, levando o aluno à compreensão dos temas abordados nos estudos, ligando-os com suas relações no presente e possibilitando a aproximação acadêmica com o ensino básico.

Considerando esta ideia que caminha em parceria com os pensamentos pedagógicos atuais, percebemos a importância da utilização do jogo como instrumento de solicitação para o desenvolvimento do raciocínio lógico e como atividade eficiente para trabalhos psicopedagógicos.

Nos *games*, em vez de ser um mero espectador, o usuário tem diante de si uma narrativa que dependerá dos comandos que ele realizar, das decisões que ele tomar. [...] é preciso enfatizar que um *game* é, sim, um gênero de caráter narrativo: os mundos ficcionais fornecidos por um programa, apresentando-se como cenários exibidos na tela, desempenham a função de *espaço*, no qual são dispostos *personagens* (em alguns simuladores, o próprio usuário pode elaborá-los, assim como os cenários), ou, para usarmos um termo mais apropriado da teoria narrativa, *actantes*. Esses, por sua vez, desempenham uma ação que se desenvolve ao longo de um *tempo*, no qual ocorrem *transformações de estado* ou de situações. Eis, pois, as condições fundamentais e inegáveis da narratividade. (BULHÕES, 2009, p. 73-74).

Esse talvez tenha sido o principal motivo por termos pensado no desenvolvimento de um jogo como Objeto de Aprendizagem: colocar o aluno como ser ativo dentro do processo de ensino-aprendizagem. Como Bulhões aponta, em consonância com a nossa experiência dentro de sala de aula, grande parte do ensino de História coloca o aluno como um observador dos processos. Ainda que existam

estratégias que busquem quebrar esse ciclo, a maioria das interações dentro de sala de aula ainda não ocorrem desta maneira.

Vale lembrar que

[...] uma das características primárias dos jogos eletrônicos é tornar o jogador um agente responsável por tudo o que acontece (este é, aliás, o grande desafio dos educadores da História: conscientizar os alunos que estes são também agentes históricos, e, por isso, estudar História é estudar eles mesmos). (PEREIRA; ALVES, 2009, p. 200)

Indo ainda além deste patamar, percebemos que na atualidade uma grande parcela do que é produzido pela indústria cultura, principalmente jogos e filmes, passou a utilizar de narrativas históricas na criação de peças épicas.

Não são poucos os *games* com ambientação histórica; aliás, existem grandes sucessos comerciais que fogem do rótulo de “educativos” – tal como acontece também no cinema com os filmes históricos. Contudo, costuma-se discutir até onde vai o mero entretenimento e a partir de onde eles oferecem um potencial real de aprendizado histórico para os jogadores. (HAGEMeyer, 2012, p. 102)

É costumeiro o grande problema que ocorre quando os professores se utilizam destes produtos em sua aula de maneira equivocada ou relativamente acrítica: o filme ou jogo se torna uma “janela para o passado”, isto é, os profissionais do ensino dizem aos alunos que aquele momento histórico foi como o mostrado no filme ou jogo. Esquecem-se de que aquele produto foi feito tendo em mente uma narrativa que coloca para os personagens do passado histórico certos debates que são os dos nossos tempos, do discurso de seus autores, não os dos agentes a quem o filme ou jogo se referem. A título de exemplo, podemos citar filmes como *Coração Valente*, jogos como os da série *Assassin's Creed*, ou telenovelas como *Novo Mundo*.

No caso do primeiro, temos as inconsistências históricas que modificam datas, personagens e os motivos dos agentes históricos a fim de criar uma narrativa que impacte o público atual nos cinemas. No caso do segundo, o jogo, temos um credo de assassinos que, em busca de proteger que certos artefatos mágicos caíam em “mãos erradas”, acabam se envolvendo em intrigas políticas medievais, renascentistas, etc, dependendo do jogo, já que cada um se passa em uma época. Nesse ponto, a segunda trilogia do jogo, que se passa na península itálica renascentista, o jogador encontra com personagens como Maquiavel, Leonardo da Vinci, a família Médici, a família dos

Bórgias, etc. Nem sempre eles representam e apresentam ideias que eram as deles, mas, muitas vezes, adaptações atuais de suas ideias. No terceiro caso, a telenovela *Novo Mundo*, produzida e transmitida pela Rede Globo, que se passa no período após a chegada da família real portuguesa ao Brasil, em 1808, até a Independência, temos questões como o papel da cultura indígena brasileira e a destruição de suas reservas. Estas são preocupações do nosso tempo e não as daqueles períodos e personagens.

O uso deste tipo de mídia deve ser feito com cuidado, como bem mostramos, a fim de não induzir o aluno ao equívoco do anacronismo, o maior de todos os pecados do historiador. Se pensarmos todos os tempos como iguais, nosso entendimento da realidade histórica se torna frágil e não vemos a real importância de tentar compreendê-lo.

Ao desenvolvermos uma mídia como esta tomamos certos cuidados: como nem tudo o que está presente no jogo realmente pertenceu ao momento histórico retratado, pois utilizamos de muitos dos *presets* que o software nos disponibilizava, colocamos junto ao jogo um pequeno guia para que o professor destaque aos alunos as nossas inconsistências históricas e para que também chame a atenção de outras. Esse tipo de atitude quando repetida e reafirmada constantemente mostra, ao aluno, que sempre que este tiver contato com uma obra deste mesmo estilo, ele faça a mesma análise.

A escolha de um jogo e não de um vídeo está ligada à questão que já apontamos, colocar o aluno como ser ativo no processo, mas, principalmente em vista de uma das principais características de um jogo que é “[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total.” (HUIZINGA, 2014, p.16). Se o problema da disciplina de História para muitos é não ser cativante o suficiente, esperamos que o nosso objeto mostre que esta afirmação não se sustenta.

Percebemos que no desenvolvimento de

[...] objetivos direcionados aos aspectos cognitivos decorrentes de sua aplicação, quer na aprendizagem de noções, quer como meio de favorecer os processos que intervêm no ato de aprender, não se ignora o aspecto afetivo que, por sua vez, se encontra implícito no próprio jeito de jogar. Como ensinam Piaget e Inhelder (1974), em toda conduta humana o aspecto cognitivo é inseparável do aspecto afetivo, compreendido como a energética da ação que permeia a motivação. (BRENELLI, 1996, p.27)

Por este motivo, entendemos a utilização do jogo digital no ensino de História como uma nova linguagem. Não só com o intuito de motivar os alunos, mas para

auxiliar no trabalho do ensino de História não sendo esta, um objeto de salvação da disciplina em um todo, mas como um atrativo valioso para o ensino, partindo do pressuposto de que

[...] a construção da História é feita por diferentes sujeitos, dotados de vontade e situados em diferentes presentes. [...]. Concebendo a História como conhecimento e prática social, o futuro pode ser entendido como “vir a ser” construído pelos sujeitos, em suas várias dimensões do presente e num campo de múltiplas possibilidades. (BRASIL, 1997, p. 34)

As atividades do dia a dia, as novas mídias e a globalização fazem com que o jovem esteja conectado a estas tecnologias, possibilitando uma ampla condição de abordagens e a atualização do pensamento do professor com a utilização de novas plataformas auxilia neste desenvolvimento.

Por isso, os historiadores, cujo ofício é lembrar o que os outros esquecem, tornam-se mais importantes do que nunca [...]. Esse desafio se igual àquele que nos propõe Koselleck ‘conhecer um mundo histórico é responder a esta questão maior: como, em cada presente, as dimensões temporais do passado e do futuro foram postas em relação? (SIMAN, 2003, p. 116.)

É neste sentido que pensamos o jogo digital como um instrumento de trabalho mais amplo junto ao ensino de história, ampliando a compreensão interpessoal do que está à volta do aluno: uma realidade permeada de momentos do passado, do presente e do futuro.

## 5.2 DEUSES DO TEMPO: DIRETRIZES PARA O USO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM

O jogo *Deuses do Tempo* que apresentamos junto a esta dissertação, como explanado anteriormente, tem o objetivo de aproximar a realidade tecnológica vivida por muitos dos alunos com o ensino, auxiliando os professores nesse processo. Algumas considerações devem ser salientadas antes de iniciarmos a descrição e algumas dicas que acreditamos serem fundamentais para um melhor aproveitamento do Objeto.

A primeira delas é a de que em cada uma das etapas, o professor assume um papel, já que, como também já explanado, o jogo foi desenvolvido por três pessoas diferentes, cada uma com seus entendimentos sobre o processo ensino-aprendizagem

(que divergiam em alguns pontos), com base em suas experiências dentro de sala de aula e seu modo de ensinar e também tendo como suporte três pesquisas com temas diferentes. Assim sendo, *Deuses do Tempo – Parte 1: Emporion* tem características que diferem de *Deuses do Tempo – Parte 3: Toledo*, por exemplo, no que se referem ao modo como o aluno deve ser avaliado pelo professor que utilizar do Objeto.

A segunda consideração é voltada para a autonomia dos três jogos. Como a relação entre as três pesquisas é deveras frágil, optamos por permitir que o jogador tenha contato e o professor trabalhe apenas o tema que lhe interessa. Assim, se jogados separados, as histórias possuem começo, meio e fim. Mas apenas jogando as três partes existe o completo entendimento do que ocorreu realmente com os personagens, já que a cada etapa eles fazem observações diferentes sobre o que aconteceu a eles que não necessariamente estão presentes nas outras etapas do jogo.

A terceira consideração é a de que o professor deve ser, no uso desta ferramenta, um mediador. Ele não deve deixar o jogo por si só “ensinar” o aluno, já que a ferramenta não foi pensada com esse intuito. Ele deve apontar certas particularidades das situações para os alunos e, após o término do jogo, debater em sala sobre elas, desde as inconsistências históricas que apresentaremos, até os temas abordados.

Outro ponto importante é o de que se o professor é o mediador, o jogo pode ser usado como um ponto inicial de discussão ou abordagem do tema, em que o professor inicia a exposição apresentando o Objeto aos alunos e depois debate e apresenta outras informações; como meio de retenção de conhecimento e entendimento do tema por parte dos alunos, usando o Objeto após ter apresentado alguns conceitos sobre aquela temática; ou como de encerramento daquela abordagem, usando o jogo para que o aluno perceba as inconsistências em comparação com aquilo que foi apresentado durante as aulas. Pensamos o Objeto de forma que o professor se sinta livre a usá-lo da maneira que achar mais adequado à sua realidade escolar.

A história do jogo é bem simples: um grupo de arqueólogos encontra uma construção praticamente intacta em suas escavações na Península Ibérica. Ao adentrarem, percebem que aquela construção é, na verdade, um templo. Observando as estátuas do templo, desenhos nas paredes, entre outros aspectos, os três começam a discutir sobre a quem aquele templo seria destinado. As características são confusas porque o templo é dedicado a Cronos, deus do tempo, misturando tempos, estilos artísticos, povos. Os três arqueólogos discutem em frente à estátua do deus e, por não conseguirem chegar a um acordo, a divindade se irrita e os envia em uma jornada

através do tempo, para que conheçam melhor seus campos de estudo. O personagem Richard Pappadopoulos, que estuda a presença grega na Península Ibérica, é enviado para resolver um problema em Emporion; em contrapartida, David Carter, que estuda o rei Argantônio e o reino tartéssico, é enviado a Tartessos para ajudar a salvar o rei de um atentado; por fim, Claudius Abreu, que estuda o processo de legitimação visigoda é enviado ao momento em que o rei Recareto deve escolher a qual vertente do cristianismo se converterá. Em todas as paradas, os personagens devem encontrar alguma relíquia ligada à sua pesquisa: Richard, a Lira de Apolo; David, uma joia tartéssica; e Claudius, objetos símbolos da vertente cristã a que se converteu Recareto.

Em cada um dos subcapítulos a seguir explicaremos as especificidades e usos de cada uma das etapas do jogo. A parte sobre Emporion foi escrita por Crosley Rodrigues Gomes; a segunda, Tartessos, foi escrita por mim; e a terceira, Toledo, por Júlio César do Carmo de Sá. Todos apresentamos as três etapas para um melhor entendimento de todo o processo de desenvolvimento dos jogos.

Outro ponto que vale destaque é o motivo da escolha de um jogo no estilo *Role-playing Game* (RPG). Ela se deu por este tipo de jogo ter como princípio, como o próprio nome sugere, ser um jogo de interpretação (*Role-playing*). Desta forma, para resolver os problemas propostos pelo estilo de jogo, o participante deve assumir o papel do personagem e agir como ele agiria.

Além disso, optamos por um software chamado RPG Maker. Como o próprio slogan do software sugere, não é preciso conhecer vastamente as linguagens técnicas e programação para tal desenvolvimento, pois é “*Simples o suficiente para uma criança e poderosa o bastante para um desenvolvedor*”. Apesar de o programa ser pago, o que dificultaria a disponibilidade gratuita exigida pelo Programa, os jogos desenvolvidos com esta plataforma não necessitam, especificamente, do software para serem jogados, pois todo o material utilizado é instalado junto ao jogo.

Para finalizar este subcapítulo, devemos discutir que dentro de todos os três jogos, de maneira praticamente escondida do jogador, damos algumas dicas de como ele deve proceder para resolver os desafios que propomos. Chamados dentro dos jogos esse tipo de interação, escondida ou não, de *Tutorial*. Ele se dá de duas maneiras em *Deuses do Tempo*: ou mostramos em tela as instruções ao jogador (como: “Aperte o botão X para a ação Y.”), ou fazemos com que o aluno tenha que resolver um problema simples para que entenda a mecânica daquele tipo de desafio. Quando o desafio se repete, com certas diferenças, por já ter tido o contato com outra situação semelhante, o jogador já

“intuitivamente” saberá o que fazer. Isso é muito presente dentro do game design, principalmente em jogos que possuem muitos controles. O jogador tem uma curva de aprendizado de habilidades para que ele vá dominando-as pouco a pouco.

Um dos melhores exemplos da atualidade é a técnica utilizada por Koichi Hayashida, co-diretor de Design de Níveis de jogos da série *Mario* da Nintendo. Em muitas entrevistas dentro da área de jogos, o co-diretor explica como criou a ideia por trás da técnica. Ele diz baseou a sua filosofia de Design em uma estrutura de poemas comum no Japão, chamada de *Kishōtenketsu*. O poema possui quatro linhas e é similar à estrutura usada por Hayashida em que, em todos os níveis onde há um novo tipo de interação ou uma nova mecânica para o jogador, existe um tutorial em quatro partes: a primeira introduz o conceito em um ambiente seguro em que o jogador não é punido se errar; na segunda, o jogo retira as ajudas ao jogador gradativamente, para que este entenda e aperfeiçoe a mecânica apresentada; a terceira parte é o ponto de virada e nela que o jogador deve interagir com a nova mecânica em conjunto com outra mecânica apresentada anteriormente no jogo; a quarta e última permite que o jogador que entendeu completamente a mecânica ganhe um bônus no jogo, através de um desafio mais complexo.

Esse tipo de Tutorial que acontece em meio ao jogo, sem que a ação ou o andamento da história é interrompido para se explicar a nova mecânica, é costumeiramente tratado como *tutoriais orgânicos*. Tentamos colocar este tipo de ideia em meio ao jogo de maneira a não interfere no andamento do jogo de modo a torna-lo dinâmico e economizar tempo, já que, muitas vezes, o professor pode ter só 50 minutos de aula. Assim, cada o jogo, pensados para ter cerca de meia hora de duração, poderia ser utilizado em uma aula apenas.

Vejamos agora as especificidades de cada uma das partes do jogo *Deuses do Tempo*.

### **5.3 DEUSES DO TEMPO – PARTE 1 – EMPORION: O ENSINO DE MITOLOGIA E CULTURA GREGAS**

Tendo como tema a Grécia Antiga, que é um conteúdo obrigatório tanto para o ensino fundamental, como também para o ensino médio, desenvolvemos a primeira parte do jogo *Deuses do Tempo*, que se passa, em grande medida, em Emporion. Optamos por abordar, assim como em nossa pesquisa, um tema que não estivesse

diretamente ligado às *Pólis* mais conhecidas, como Atenas e Esparta, cuja abordagem nos materiais didáticos é sempre marcante.

O grande problema que encontramos ao analisar os currículos básicos de educação é que seu foco está mais voltado para o grande centro grego, ou seja, as *Pólis* que estavam situadas na Península Balcânica. Parece não existir uma preocupação em apresentar este mundo grego mais periférico que foi se formando ao longo da costa do Mar Mediterrâneo. Hoje sabemos que muitas colônias foram fundadas em regiões muito distantes da Península Balcânica.

Estas colônias eram formadas por várias pessoas que migravam para outras localidades em busca novas oportunidades. Devido ao aumento populacional e à escassez de recursos, causados pelo solo pobre em nutrientes da península que não permitia um grande desenvolvimento agrícola, muitos gregos deixam suas *Pólis* de origem e partem para viver em outras localidades.

Dentre estes povos podemos citar os Foceus (ou Fóscios) que eram originários da Ásia Menor, onde fica a atual Turquia. Estes foram os primeiros a se aventurar por regiões mais distantes do Mar Mediterrâneo. Eram hábeis navegadores e tinham como sua principal atividade econômica o comércio. Em busca de novas mercadorias e de um maior centro de troca, os Foceus chegaram até a Península Ibérica, e buscaram construir e manter uma relação de trocas com os povos da região. A partir do século VI a.C. os Foceus se instalaram na região nordeste da Península Ibérica, atual região da Catalunha, onde fundaram várias colônias, dentre as quais podemos destacar Emporion.

Emporion tinha uma posição estratégica importante para as atividades comerciais dos Foceus no Mar Mediterrâneo, havia ali uma rota importante de transição de mercadorias entre os grandes centros gregos com as regiões mais periféricas, e, por possuir um porto bem desenvolvido, Emporion era não só a porta de entrada de produtos que eram importados, como também era o centro de saída de muitas mercadorias produzidas nas colônias, como grãos e azeitonas cruas. A Península Ibérica também era muito rica em minerais como estanho, cobre e mesmo prata, amplamente explorados pelos Foceus. Estes também eram escoados para outras regiões através do porto de Emporion.

Como podemos observar existiam atividades importantes acontecendo fora dos grandes centros gregos, processo que também ocorria em outras partes da costa do Mar Mediterrâneo. Neste sentido, propomos a elaboração deste jogo para auxiliar a enriquecer os currículos básicos de educação, ajudando os professores a apresentar

conteúdos que estejam mais próximos dos alunos, pois, não podemos deixar de levar em consideração que a origem do povo brasileiro está relacionada diretamente com a Península Ibérica.

O jogo que idealizamos tentará cumprir o papel de apresentar para os alunos um pouco de como seria este mundo grego na Península Ibérica. Apresentando a eles algumas das colônias, suas atividades e seus costumes, além das inter-relações gregas com os outros povos da região.

Levando em consideração que a Península Ibérica na Antiguidade era uma zona de extensa confluência de povos devido à importância de seu comércio, é preciso dizer que na elaboração do jogo não apresentamos um cenário em que fica demonstrada a existência da superioridade de um povo sobre outro. É claro que nosso foco maior está direcionado para os gregos, mas tentamos não apresentar estes como sendo totalmente superiores aos outros povos que ali viviam.

Após a apresentação de um pequeno resumo da pesquisa, podemos falar um pouco mais a respeito do jogo em si. Nossa ideia é apresentar um cenário de como seriam as colônias gregas na Península Ibérica da forma mais precisa possível, porém, mantendo certos elementos mais próximos do senso comum para que o professor explore em sala de aula. Pretendemos apresentar alguns elementos importantes tanto para que o aluno possa adquirir conhecimento, o intuito principal do jogo, mas também que ele aprenda de uma forma bem mais prazerosa, fazendo com que a experiência de aprender sobre o conteúdo de Grécia Antiga se torne não só eficiente, mas também divertida.

Dentro do jogo vamos trabalhar alguns pontos específicos, dentre eles podemos citar a religião e o ambiente. Apresentaremos ao jogador/aluno um grande cenário onde ele poderá explorar de forma livre, ter acesso a diálogos com personagens que por ventura encontre pelo caminho e com isso ir adquirindo conhecimentos sobre os costumes e a forma de pensar dos povos daquela região.

O primeiro ponto, a questão da religião e dos mitos, se dá pela religiosidade na Antiguidade ser muito arraigada dentro das sociedades, tornando sua dissociação com outras relações sociais, como a Política, praticamente impossível. Por essa razão achamos que seria importante apresentar aos alunos um pouco de como seriam os santuários gregos e como estes estavam interligados no cotidiano dos habitantes da cidade.

Quando falamos sobre a região onde Emporion teria sido fundada, temos uma descrição que aponta

[...] formas de povoamento adaptadas a um marco geográfico de cursos hidráulicos e grandes zonas pantanosas que perduram até a atualidade. A população se concentrava nas elevações que, como ilhas, surgiam sobre a zona pantanosa ou inundada (CRESPO, 2006, p. 91).

Tentamos manter certa fidelidade nos ambientes para que o jogo seja uma ferramenta que possa auxiliar os alunos a entenderem melhor o espaço geográfico da região que estão estudando.

Ainda dentro da religiosidade e dos mitos, percebemos que esta abordagem é importante pela ampla atenção que a mitologia grega vem tendo dentro da indústria do entretenimento na atualidade. Muitos são hoje os filmes que trazem a mitologia grega como seus temas principais ou panos de fundo para compor suas narrativas. Além destes, também temos séries de TV e mesmos jogos de vídeo games também tem trazido o tema da mitologia para os dias de hoje.

Nossa preocupação é apresentar qual seria o sentido dos mitos e como eles estavam enraizados dentro da cultura dos gregos. Como podemos ver nesta passagem de Marilena Chauí,

(...) [os gregos] retiraram os aspectos apavorantes e monstruosos dos deuses e do início do mundo; humanizaram os deuses; divinizaram os homens; deram racionalidade a narrativas sobre a origem das coisas, dos homens, das instituições humanas (como o trabalho, as leis, a moral). (CHAUÍ, 1999, p. 27).

Nesta passagem de Chauí podemos observar que os gregos foram os primeiros a buscar uma valorização do próprio homem, quando construíram deuses totalmente humanizados. Passaram, inclusive, a se ver como os próprios deuses. Isso auxiliou na construção das instituições humanas, ajudava na formação do caráter dos indivíduos, além, é claro, de criar toda uma estrutura moral que mantinha estas instituições humanas funcionando em harmonia, sem grandes conflitos.

Por essa razão achamos importante levar um pouco do tema religiosidade para o jogo, auxiliar os alunos a entenderem as complexidades que eram as relações entre os mitos e as sociedades. Os mitos que usaremos no jogo serão as divindades Cronos, Poseidon e Asclépio, além de um ser mitológico, o centauro. A escolha de Cronos se

deu pelo tema do jogo que é viagem no tempo. Esta divindade era associada ao tempo e é ela que transporta os arqueólogos por diferentes tempos históricos. Poseidon era o deus dos mares e oceanos e sua escolha se deu pelo fato que as colônias gregas estarem em uma região litorânea da Península Ibérica, e era comum que as populações que habitavam as regiões mais próximas ao mar sempre prestavam homenagens a este deus em particular. Já Asclépio, o deus da saúde e da purificação, era o deus de principal culto na cidade de Emporion. As escavações na cidade conseguiram encontrar o seu santuário quase que intacto o que ajudou muito a entender melhor como seriam os rituais de cultos e as homenagens a esta divindade na colônia. Por fim temos o centauro um ser mitológico que era metade homem e metade cavalo. Sua imagem era muito associada a sabedoria, estes seres sempre eram descritos como tutores de grandes heróis, o mais famoso talvez teria sido Herácles, treinado por Quiron, um centauro.

Apresentando um pouco dos temas que o jogo pretende abordar para levar conhecimento aos alunos, podemos agora apresentar um pouco de como isso vai funcionar. Dentro dos jogos eletrônicos de RPG, como já tratamos anteriormente, os personagens tem total liberdade para explorar os muitos cenários que o jogo oferece, o que o diferencia dos modelos de jogos de história puramente linear em que todos os personagens do jogo tem que seguir uma linha já estabelecida pelo criador do game.

Com essa mobilidade os alunos/jogadores poderão explorar os cenários em busca de informações e dados que deveram ser uteis para eles no decorrer do jogo. Muitas das informações colhidas durante sua jornada pelo ambiente do jogo os serão de utilidade para resolver quebra-cabeças futuros. Esses desafios ou quebra-cabeças são, também, uma particularidade de jogos do estilo RPG

Os jogos de RPG também propiciam que, a cada fase do jogo, os personagens tenham que cumprir pequenas missões até que possam chegar na missão principal. No caso, em *Deuses do Tempo – Parte 1: Emporion*, a princípio, os personagens chegam a cidade de Ullastret. Como não sabem o que fazer, pois Cronos não lhes deu nenhuma pista, procuram o Oráculo local, num santuário de Poseidon, em busca de pistas para encontrar um jeito de voltar para sua linha temporal. No templo de Ullastret, a sacerdotisa os envia em uma missão para a cidade de Emporion.

Saindo de Ullastret, os personagens terão que percorrer todo um caminho até chegarem na cidade de Emporion. Neste caminho o aluno/jogador pode conversar com outros personagens que se dialogam com eles, apresentando informações sobre como seria a vida cotidiana das pessoas nas colônias.

A segunda missão do jogo estará na cidade de Emporion, onde novamente os personagens vão ao templo de Asclépio, conforme havia dito a sacerdotisa do templo de Ullastret. Ao perceberem muitas pessoas doentes, perguntam o que aconteceu e a sacerdotisa explica que um druida entrou no santuário e roubou o cajado de Asclépio e destruiu a estátua do deus. Eles então prontamente saem em busca de trazer de volta o cajado de Asclépio que havia sido roubado.

No caminho, porém, como alertado pela sacerdotisa de Asclépio, os personagens entram em um território dominado por centauros. É neste momento que enfrentarão o principal desafio do jogo: para deixá-los passar, os centauros decidem verificar se os personagens são dignos de passar por aquelas terras. Para isso, os jogadores devem responder perguntas. Todas as informações foram dadas conforme o jogador explorava os cenários e conversava com outros personagens, por isso a importância de se explorar bem as diferentes localidades do jogo. Depois de acertar todas as questões, os jogadores terão permissão para seguir a frente.

Passando para o lado indigete de Emporion, os personagens encontram uma caverna onde se esconde o druida. O druida, assim como os habitantes de Emporion, também foi acometido por alguma doença. Eles então recuperam o cajado de Asclépio e retornam a Emporion.

Para finalizar, devido a uma invasão dos fenícios, os jogadores precisam convencer os gregos e os indigetes que vivem em Emporion, separados por um muro, que derrubem o muro e convivam em harmonia, um defendendo o outro lado contra a invasão fenícia. Assim que o muro é derrubado, Cronos se vê satisfeito e declara que aquela parte da missão foi cumprida e a primeira parte finda-se.

Acreditamos que este jogo pode contribuir como uma ferramenta alternativa no auxílio dos professores na construção de uma aula mais dinâmica e divertida. Como percebemos, é de extrema importância que os docentes tenham uma participação ativa em todo processo de utilização do jogo em aula, mediando o contato dos alunos com o jogo.

Não é nosso interesse que o jogo seja um substituto do professor no processo de aprendizado dos alunos. Os alunos precisam contar com a ajuda do docente nos momentos de dúvida, sendo um mediador entre os pontos abordados pelo jogo e os conhecimentos que ele também pode ofertar para o aluno.

#### 5.4 DEUSES DO TEMPO – PARTE 2 – TARTESSOS: COMO ALIAR INVESTIGAÇÃO DO PASSADO HISTÓRICO COM O ENTENDIMENTO DO PRESENTE?

Enquanto na primeira parte temos uma abordagem mais tradicional do processo ensino-aprendizagem, com o uso de perguntas e respostas dentro do jogo para que o aluno retenha informações básicas sobre o tema tratado, isso é, a presença grega na Península Ibérica, *Deuses do Tempo – Parte 2: Tartessos* aposta em uma abordagem mais investigativa. Desta vez, os jogadores terão de interagir com o cenário e com os personagens de maneira a conseguir informações para solucionar um problema.

Essa escolha se deu numa tentativa de mostrar ao aluno que a mesma criticidade que devemos ter ao estudar a História, mas que poderia ser estendida a outras ciências, pode ser usada no nosso cotidiano. Se quisermos entender o presente, é preciso, em alguns momentos, atentar-se para o passado e para aquilo que está à nossa volta. Se quisermos que o aluno realmente seja ativo no processo de aprendizagem, temos de lhe dar meios para isso.

Assim, pensamos em três desafios em que o aluno, interagindo com personagens e cenário consegue informações para resolver as perguntas direcionadas a eles. No primeiro desafio, que não está estritamente ligado à pesquisa, o jogador deve ajudar um pai a descobrir, com base na investigação do cenário e do contexto, qual dos dois filhos quebrou um objeto. Resolvendo este desafio, no próximo cenário, o jogador deve ajudar um comerciante a decidir um presente para um conhecido que lhe visitará. Em meio aos diálogos com os artesões que produziram os presentes, eles começarão a ter informações sobre Tartessos. O terceiro desafio, já ao final do jogo, coloca os jogadores para descobrir qual dos três personagens apresentados tem o intuito de assassinar o rei Argantônio. Eles devem investigar os suspeitos e conseguir informações na biblioteca do palácio.

Aqui acontece uma das nossas inconsistências históricas que deve ser salientada pelo professor durante o uso desta ferramenta: para não comprometer o andamento do jogo, optamos por colocar estantes com livros no cenário, coisa que não existia à época. A escrita que acredita-se ser da região tartéssica (chamada de SW) ainda não foi decifrada e não era escrita em papel. Percebemos que os alunos poderiam não compreender estes conceitos dentro do jogo, pelo pouco tempo de desenvolvimento, principalmente se o jogo fosse usado como uma introdução ao tema. Sendo assim,

optamos pelas estantes de livros, presentes em outros games, por ser um recurso corriqueiro para se entender a ideia de “pesquisa”.

Especificamente sobre a história do jogo, *Deuses do Tempo – Parte 2: Tartessos* inicia quando os jogadores acordam, após serem transportados por Cronos, nos arredores de uma cidade. David a reconhece como Tartessos e resolve rumar para lá, a fim de conhece-la melhor. Enquanto descem a montanha onde foram deixados, eles enfrentam o primeiro e o segundo desafio supracitados. Quando entram em Tartessos, são recebidos por guardas ao tentar adentrar-se ao palácio do rei. Lembrando-se de que Argantônio é retratado como benevolente nas fontes que analisou, David resolve pedir pouso ao rei.

Contudo, quando o fazem, o rei, com medo das ameaças que vem sofrendo, ordena que os personagens sejam presos até que se descubra quem tentará matá-lo. Na sala onde são presos, os personagens enfrentam o terceiro desafio. Após resolvê-lo, o rei agradece a ajuda e dá a eles um presente: uma joia tartéssica. Cronos se vê satisfeito e traz os personagens de volta ao seu tempo original.

Como percebemos, as interações são simples mas entendemos que com elas os professores podem explorar as características da sociedade Tartéssica. Pensamos que a segunda parte de *Deuses do Tempo* deve ser utilizada como uma introdução sobre Tartessos, pois esta temática raramente encontra-se nos materiais didáticos. Nós mesmos não tivemos contato com nenhum que se referisse a Tartessos. Dessa forma, acreditamos que o professor, utilizando o jogo como uma introdução ao tema, terá mais sucesso. Caso queira trabalhar o jogo após durante ou após a exposição em aula do tema, o professor pode utilizar das informações sobre Tartessos como reforço daquilo que ele apresentou.

### 5.5 DEUSES DO TEMPO – PARTE 3 – TOLEDO: A RELIGIÃO COMO UMA CONSTRUÇÃO

Com relação ao tema de *Deuses do Tempo – Parte 3: Toledo*, a utilização da civilização visigoda vem da necessidade de apresentar um tema muito desvalorizado e abandonado no ensino básico do Brasil. O ensino de História é fragmentado e certos temas ficam à deriva em sala de aula, sendo pouco trabalhados ou, em outras vezes, sequer citados. Quando abordamos os povos visigodos, especialmente relacionando-os à Península Ibérica, a estranheza é generalizada por parte dos alunos e por colegas

professores, sendo as abordagens sobre este povo inexistentes em muitos planejamentos de aula. Por este motivo, tratar sobre este tema se faz tão necessário, mesmo que de forma mais sucinta. Assim, escolhemos uma possibilidade de trabalhá-los dentro de um processo importante em que ele teve protagonismo durante a Antiguidade Tardia.

O período em questão é relacionado à conversão do Reino Visigodo através do III Concílio de Toledo, segunda metade do século VI, momento em que o processo de adaptação deste povo à Península Ibérica termina e Religião Cristã Católica toma, basicamente, a forma que conhecemos hoje, ocupando seu lugar junto a realeza deste Reino.

Todos os personagens que serão apresentados e as atitudes tomadas por eles buscaram ser próximas do que as pesquisas acadêmicas apontam. A abordagem do assunto se fez de maneira simples para um melhor entendimento da história e de suas consequências para períodos posteriores.

O jogo propriamente dito tem o intuito de demonstrar aos alunos as principais mudanças que ocorreram do período denominado Clássico da Antiguidade para o século VI, mostrando uma cidade Ibérica após a divisão do Império Romano. Logo no início do Jogo, os personagens se encontraram na entrada da cidade de Toledo e perceberam que ela se parece com uma cidade tradicionalmente romana, porém com certas modificações. Isso se dá pelo fato de as cidades do período serem construídas em cidades romanas abandonadas ou tomadas por estes povos que se estabeleceram na Península.

Os personagens caminham pelas ruas e chegam em uma feira típica deste período, onde percebem mais uma característica que o povo visigodo mantinha em comum com os Romanos. Eles se deparam então com uma situação de embate entre opiniões religiosas e ao solucionar a peleja encontram nosso primeiro personagem do período: o diácono Isidoro de Sevilha. Ele é um dos grandes autores do período e Doutor da Igreja por suas contribuições e obras escritas.

Na praça da cidade eles se inteiram dos fatos e acontecimentos que abalam o reino, revoltas palacianas, duas religiões disputando a atenção do rei, um rei em dúvida de qual religião seguir, pressão da nobreza e dos clérigos, um período borbulhando em problemas questões a serem resolvidas. Os três personagens mais o diácono resolvem ir até o palácio para tentar encontrar uma solução para todas as questões que afligem o governante e o Reino.

Ao chegarem no palácio, os jogadores podem explorá-lo, encontrando um grande corredor com diversos quartos e cômodos simples, mas imponentes e a sala do trono. No trono se encontrava sentado o príncipe Recareto, filho de Leovigildo e atual monarca do recém unificado Reino Visigodo, e de seu lado, com uma longa roupa similar à de Isidoro, mas na cor preta, o Bispo Leandro de Sevilha, irmão mais velho de Isidoro e bispo que participou efetivamente tanto do III Concílio de Toledo, quanto de toda a vida e permanência do monarca no poder após a conversão deste.

A missão dos nossos personagens é plantar símbolos Cristãos Católicos nos aposentos do palácio a pedido de Isidoro, para que o rei entenda aquilo como um sinal divino para que se decida pelo Catolicismo. Os símbolos são: a Cruz, símbolo da penitência Cristã; o Pergaminho com o símbolo de Cristo (com o X e o P) que foi usado por Constantino em sua conversão; e um Cálice de madeira, símbolo dos cultos Cristãos primitivos de partilhar do Pão.

Por conta de uma comitiva que visitará a cidade, o rei e todos os trabalhadores do palácio vão ao encontro dela. Como deixaram as portas trancadas, os personagens devem encontrar passagens secretas para ir de um cômodo a outro plantando os símbolos.

Após plantarem os símbolos, nossos heróis iram para a sala de espera onde logo que eles se acomodam, chega Recareto, Leandro e Isidoro com a decisão que eles esperavam. Após este momento, Cronos se vê satisfeito e traz os personagens de volta a seu tempo original.

## *5.6 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES*

Cada jogo possui, como pudemos notar, uma especificidade: um trabalha com perguntas e respostas; outro com a relação entre as informações obtidas durante o jogo; e um terceiro com o uso de imagens e símbolos. Como citamos anteriormente, optamos por esse tipo de desenvolvimento para ampliar as possibilidades de uso do Objeto.

Optamos também por não apresentar neste capítulo as informações mais técnicas sobre o desenvolvimento do jogo, bem como das nomenclaturas costumeiramente usadas neste contexto. Esse tipo de abordagem deixaria nosso texto muito longo e pouco produtivo, no sentido de conter mais informações que interessariam um designer de jogos educativos que um leitor puramente acadêmico ou o professor que utilizar-se-á de nossa pesquisa. Para aqueles leitores que tenham o interesse, contudo, em

aprofundar-se nessa área, todas as nossas bases encontram-se nas referências. Desde textos e livros sobre a parte teórica do desenvolvimento de jogos quanto da parte prática, no nosso caso, da ferramenta RPG Maker.

Além disso, deixamos junto às instruções básicas do jogo, como o processo de instalação e dicas de uso, um contato para que o professor ou mesmo o leitor possa falar conosco. A ideia é a de que, se o professor enfrentar qualquer dificuldade no uso da ferramenta, ela tenha um canal direto conosco para que possamos ajudá-lo no uso mais eficiente da ferramenta.

## 6 CONCLUSÃO

Muito seria necessário para se entender o processo de colonização grega pelo o mar Mediterrâneo. Neste trabalho procuramos entender o que motivou os helenos a deixarem suas Polis de origem e a navegarem buscando novas oportunidades de vida.

Neste sentido podemos entender que uma grande quantidade de terras livres, ou seja, terras que onde não existia a presença de gregos, foi um atrativo importante. Muitas oportunidades, não só para o cultivo de novas terras como também a criação de animais e a exploração de recursos naturais.

A sociedade grega estava passando por muitas transformações após o período de expansão micênico, e das muitas invasões que os gregos passam a sofrer no final do século XIII A.C. podemos dizer que o período Arcaico é um renascimento do pensamento grego. Principalmente com a criação das Polis e a formação das assembleias, surge uma estrutura de governo que até então não existia. A presença dos reis Aqueus perde sua importância abrindo espaço para o surgimento da política e da filosofia. (VERNANT, 2002).

Os gregos sempre foram vistos como xenófobos e não valorizavam as culturas de outros povos, mas ao iniciarmos este estudo sobre o processo de colonização grega podemos perceber que existe um equívoco neste tipo de pensamento.

Os textos antigos principalmente os relatos de Estrabão nos proporcionam uma visão diferenciada sobre a colonização e principalmente sobre o contato dos gregos com outros povos. Nestes relatos podemos observar no exemplo de Ampúrias que não existiu uma supremacia helena sobre os povos nativos daquela região, mas sim uma aproximação. Fica evidente que a necessidade de sobreviver levou estes dois povos a conviverem juntos, e a compartilharem suas culturas.

Estrabão nos coloca que a necessidade de sobreviver levou os povos a viverem juntos e com o tempo até mesmo as leis passaram a se mesclar entre gregas e “bárbaras”. Neste sentido podemos perceber que é claro que o conquistador acaba por se impor frente ao conquistado, mas é difícil acreditar que com o processo de colonização a cultura do vencedor passa a ter a supremacia sobre a do vencido levando a uma aculturação.

Quando analisamos os textos antigos vemos que isto não é que acontece, com o tempo a cultura passa por um processo de transformação. Peter Burke nos auxilia a entender este processo, quando ele nos aponta a ideia de Hibridismo Cultural, ou seja,

as culturas passam a não ter mais uma raiz única, elas vão mudando com o tempo, elementos de uma são absorvidos por outra e com isso passa a existir a transformação.

O comércio também foi um elemento importante para se entender o processo de colonização. Até o século VI A.C. podemos perceber que os fenícios mantinham uma hegemonia nas relações comerciais com os povos do mediterrâneo. A única exceção era os fócios que também possuíam boas técnicas de navegação e conseguiam alcançar regiões mais distantes do mar Mediterrâneo e mesmo avançar além das colunas de Hércules. Nos relatos de Heródoto podemos perceber que até aquele momento apenas os fenícios haviam conseguido ultrapassar a Ibéria e chegar ao oceano Atlântico.

Com a vitória dos gregos na batalha de Alália sobre os fenícios que haviam se aliado com os etruscos. Os helenos passam a ter um grande controle sobre as regiões antes de hegemonia fenícia. Passam a controlar o sul da Península Ibérica e a ter uma relação de comércio importante com os povos nativos daquela região.

As escavações realizadas na Espanha têm contribuído para uma análise mais profunda das relações comerciais entre os povos no mar Mediterrâneo. As cerâmicas encontradas na região trouxeram informações importantes sobre os produtos comercializados e através das pinturas encontradas nos vasos podemos até mesmo entender o cotidiano específico de cada sociedade ali retratada.

O transporte de mercadorias na Antiguidade era feito através da cerâmica. Muitas ânforas foram encontradas por toda a costa do mar Mediterrâneo o que tornava importante o uso destes vasos. Muitos produtos eram transportados pelas cerâmicas entre eles podemos citar o azeite, o vinho, azeitonas frescas, entre outros. Mesmo após a conquista dos romanos na região da Ibéria o transporte das mercadorias ainda continuou sendo realizado pelas ânforas.

Uma utilidade importante para as cerâmicas foi o uso doméstico. As hidras eram utilizadas para se transportar água da fonte para as casas. As crateras tinham a função de misturar o vinho com a água e servi-lo durante as festas, os *Kylex* eram utilizados para se beber o vinho. Existiam muitos tipos de cerâmica e muitas utilidades diferentes também.

Uma característica importante que podemos encontrar nas cerâmicas, principalmente na ática e o seu simbolismo. Os documentos escritos eram direcionados na Antiguidade para uma elite letrada, o que não correspondia com a maioria da população. As imagens passavam a ter um significado importante para se transmitir

informações e conhecimento a maioria da população, pois, está apesar de não saber ler, sabia interpretar imagens.

A cerâmica é um bom exemplo de se transmitir informações para a maioria da população. Dentre os desenhos podemos encontrar figuras mitológicas, cotidiano da sociedade, como mulheres buscando água na fonte, homens fazendo a colheita. Os jogos olímpicos também ganhavam muitas representações, as pessoas podiam entender os jogos interpretando as imagens nos vasos. O estudo iconográfico dos vasos gregos nos trazem muitas informações sobre o funcionamento das sociedades. É uma análise tão importante quanto o estudo dos documentos escritos.

Com relação ao desenvolvimento do objeto pedagógico depois de muitas discussões e troca de ideias passamos a optar pela elaboração de um jogo de vídeo game, que tem por objetivo levar um pouco das pesquisas acadêmicas para as salas de aula do ensino fundamental.

Neste sentido optamos pelo jogo eletrônico, pois, estes já estão inseridos no cotidiano das crianças de hoje. Isso nos deu confiança para acreditar que poderia ter uma aceitação maior entre os alunos e com isso auxiliar os professores do ensino básico a ter ferramentas de ensino alternativas para ministrarem suas aulas.

Dentro das limitações que o *software* de criação do jogo apresentava procuramos elaborar uma ambientação o mais fiel possível de como teria sido uma cidade grega na Antiguidade. Os cenários estão cheios de personagens e objetos que auxiliam o aluno a colher informações sobre o cotidiano da *Pólis* e também de fatos históricos que estão ocorrendo no ambiente.

Optamos também para criar um cenário livre onde o aluno pode explorar todas as localidades, tanto da cidade quanto dos bosques. Com o intuito de auxiliar o jogador/aluno a explorar todo o ambiente do jogo e colher a maior quantidade de informações que ele puder conseguir.

E por fim também pensamos em elaborar dentro do jogo alguns quebra-cabeças que serviriam para testar o conhecimento adquirido ao longo da partida. O aluno/jogador terá que responder algumas questões para que possa avançar com sua missão. Em caso de não saber a resposta seria necessário voltar aos cenários do jogo e procurar novas informações, ou também buscar o auxílio do professor que pode agir como um agente de conhecimento para auxiliar o aluno na busca por mais conhecimento.

Acreditamos que uma análise ainda mais ampla precisa ser feita nos estudos sobre a colonização grega pelo mar Mediterrâneo. Muitos outros documentos escritos podem ser analisados, e também o contato com as cerâmicas e ter acesso a uma quantidade ainda maior de vasos se faz necessária para uma análise mais ampla do processo da colonização. Com as poucas cerâmicas que analisamos tivemos quantidade de informações interessante sobre as sociedades que viveram na Península Ibérica. Continuar com está análise será algo que buscaremos em pesquisas posteriores.

## REFERÊNCIAS

ALMAGRO BASCH, Martín. Ampurias. *Cahiers d'histoire et d'archéologie (Institut d'études occitanes. Nîmes)* v. 11, n. 9, p. 38-45, 1948.

\_\_\_\_\_. *Excavaciones de Ampurias: últimos hallazgos y resultados*. In: Archivo Español de Arqueología 18, n. 59, p. 59-75, 1945.

ANTUNES, Celso. *Manual de Técnicas, de dinâmicas de grupo, de sensibilização de ludo pedagogia*. 22. ed. Petrópolis, Vozes, 2001.

BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, José Maria. *Gerión y otros mitos griegos de occidente*. In: Revista Gerión n. 01, p.21-38, 1983.

\_\_\_\_\_. La colonización griega en el cuadro de la colonización griega en occidente. In: I Simposio International de Colonizaciones, 1974, Madri. *Anais...* Madri: [s.n.], 1974, p. 65-77.

\_\_\_\_\_. *Fenícios, Griegos y Cartagineses en Occidente*. Madrid: Cátedra, 1992.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega. Volume 1*. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1986.

\_\_\_\_\_. *Mitologia Grega. Volume 2*. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1987.

\_\_\_\_\_. *Mitologia Grega. Volume 3*. Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1987.

BRENELLI, Rosely Palermo. *O jogo como espaço para pensar*. Campinas: Papirus, 1996.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: história, geografia*/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BULHÕES, Marcelo. *A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*, São Paulo: Ática, 2009.

BURKE, Peter. *Hibridismo Cultural*. Tradução de Leila Souza Mendes. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

\_\_\_\_\_. *O que é História Cultural?* Tradução de Sergio Goes de Paula 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

CARLAN, Claudio Umpierre, As Origens Históricas e a Configuração Sócio – Política da Grécia Arcaica. *História e-história*, 18 fev. 2010. Disponível em: <<http://www.historiahistoria.com.br/materia.cfm?tb=professores&id=99>>. Acesso em: 12 Mar. 2013.

CRESPO, Jeanne Cristina Menezes. *Um Estudo Comparativo dos contatos Estabelecidos entre Emporitano e Indigetes: O Caso Emporitano e o Oppidum de*

*Ullastret (500-350 a.C.)*. Rio de Janeiro. Editora da Universidade Federal Fluminense, 2006.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*. 12. ed. São Paulo: Ática, 1999.

ESTRABON. *Geografia de Ibéria*. Tradução de Javier Gómez Espelosín. Madri: Alianza Editorial, 2009.

FONTES HISPANIAE ANTIQUAE. Hispania Antigua según Pomponio Mela, Plínio el Viejo y Cláudio Ptolomeo. Dirigidas por A. Schulten y J. Maluquer de Motes. División y Ciencias Humanas y Sociales. Universidad de Barcelona, 1987.

FORTUNA, Cláudia Regina Alves Prado. *O Ensino de História- Uma narrativa aberta: uma possibilidade teórica- metodológica para a construção do conhecimento histórico escolar*. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.

FUNARI, Pedro Paulo A, FEITOSA, Lourdes Conde, SILVA, Glaydson José (org). *Amor, desejo e poder na Antigüidade: relações de gênero e representações do feminino*. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

FUNARI, Pedro Paulo A. (Org). *Cultura Material e Arqueologia Histórica*. Campinas: Unicamp, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 1998.

\_\_\_\_\_. *Antiguidade Clássica. A história e a cultura a partir dos documentos*. Campinas: Ed. Unicamp, 2003.

\_\_\_\_\_. *Grécia e Roma*, Editora Contexto, São Paulo, 2009.

\_\_\_\_\_. Gregos, In: FUNARI, Pedro Paulo A. (Org.). *As religiões que o mundo esqueceu: como egípcios, gregos, celtas, astecas e outros povos cultuavam seus deuses*. São Paulo: Contexto, p. 41-51, 2009.

\_\_\_\_\_. (org). *Cultura Material e Arqueologia Histórica*. Campinas: Unicamp, instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 1998.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. *História e Audiovisual*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

HERÓDOTO. *Histórias*. Tradução do grego de Mário da Gama Kury. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1985.

HESÍODO. *Teogonia a origem dos deuses*. Tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Editora Iluminuras Ltda, 1995.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JARDÉ, A. *A Grécia antiga e a vida grega*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JUNQUEIRA, Nathalia Monseff. *Imagens da Mulher Grega: Heródoto e as Pinturas em Contraste*. Campinas: Editora da Unicamp, 2011.

LE GOFF, Jacques. *A história nova*. Tradução de Eduardo Brandão. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

MORAIS, Cynthia. *Maravilhas do mundo antigo: Heródoto, pai da História?* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

MOSSÉ, Claude. *As instituições gregas*. Lisboa, Edições 70, 1985.

PAUSÂNIAS. *Description of Greece*. Theoi, 2000. Disponível em: <<http://www.theoi.com/Text/Pausanias7A.html>>. Acesso em: 03 Fev. 2014.

PICAZO, Marina, *La Ceramica Atica de Ullastret*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 1977.

POLLINI, Airton. Frontier History e as Interpretações da Colonização Grega Antiga. *Revista Brasileira de Estudos Clássicos*, v. 26, n.1, p. 17-49, 2013. Disponível em: <<http://revista.classica.org.br/index.php/classica/article/view/59/59>> Acesso em: 03 Fev. 2014.

PORTO, Vagner Carvalheiro; CORREIA, Larissa de Souza. O Simbolismo de Atena: o mito sob o olhar literário de Homero. *Todas as Musas: Revista de Literatura e das Múltiplas Linguagens da Arte (Online)*, v. 5, p. 100-112, 2013. Disponível em: <[http://www.todasasmusas.org/09Vagner\\_Larissa.pdf](http://www.todasasmusas.org/09Vagner_Larissa.pdf)> Acesso em 03 Fev. 2014.

TURNER, Frederick Jackson. *The Frontier in American History*. New York: Henry Holt and Company, 1921.

VERNANT, Jean-Pierre. *As Origens do Pensamento Grego*. Tradução de Ísis Borges B. da Fonseca. Rio de Janeiro: Editora Difel, 2002.

VYGOTSKY, L.S. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1988.