

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

LEONARDO FERREIRA DOS SANTOS

**Peregrinação: criação de um jogo para estudo da arte
medieval em contexto escolar**

DISTRITO FEDERAL

2022

LEONARDO FERREIRA DOS SANTOS

**Peregrinação: criação de um jogo para estudo da arte
medieval em contexto escolar**

Monografia apresentada à Universidade de Brasília como parte dos requisitos para conclusão do curso de graduação em Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Dr. Christus Menezes da Nóbrega

DISTRITO FEDERAL

2022

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à co-criadora do jogo *Peregrinação* Clara Almeida por ter me ajudado no início da criação das artes e das regras do jogo, e também por me autorizar a continuar a pesquisa em cima do jogo de tabuleiro de forma individual.

Agradeço também ao João Vitor Gaertner Mafra, Camila Sato e Maurício Mafra por ajudarem a testar o jogo e pelo *feedbacks* levantados pelos mesmos, sem a ajuda de vocês muitos dos sistemas do *Peregrinação* não seriam funcionais se não fossem pelas suas críticas levantadas.

Agradeço também ao professor Dr. Christus Menezes da Nóbrega pela sua orientação, sem sua ajuda eu não teria conseguido organizar muito bem as minhas ideias e tê-las colocado em minha monografia da melhor forma possível, e principalmente por me incentivar sempre a seguir pesquisando de acordo com o meu ritmo, sem seu apoio eu ia demorar muito mais tempo para completar a minha monografia.

Agradeço também à professora Dr^a María del Rosário Tatiana Fernández Méndez por ajudar durante a disciplina de Práticas de Ensino em Objetos de Aprendizagem, sem sua ajuda a ideia do game *Peregrinação* como objeto de aprendizagem não teria saído do papel ou mesmo existido como pesquisa.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
Capítulo 1	
GAMIFICAÇÃO: perspectivas do jogo na escola	5
1.1 Importância do jogo para o ser humano	5
1.2 O game na educação	6
1.3 Sobre o jogo de tabuleiro que me inspirei	8
Capítulo 2	
ARTE MEDIEVAL	13
2.1 Organização da sociedade medieval	13
2.2 Sociedade Medieval	14
2.3 Vida Urbana	15
2.4 Relações Internacionais	16
2.5 A igreja	16
2.6 As artes	17
Capítulo 3	
PEREGRINAÇÃO	28
3.1 Conteúdos do jogo	28
3.1.1 Cartas	28
3.1.2 Tabuleiro	32
3.1.3 Miniaturas	33
3.2 Regras e temas	34
3.3 Aplicação do jogo	36
3.3.1 Opinião dos jogadores em relação às regras do jogo	37
3.3.2 Acessibilidade do jogo	38
3.3.3 Resultados da pesquisa	38
CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

INTRODUÇÃO

Durante a pandemia da COVID-19, houve a necessidade de migrarmos para plataformas virtuais para evitar a contaminação de mais pessoas em locais fechados como escritórios, bancos, mercados e salas de aula.

Tendo em vista este cenário, eu e outra colega da Universidade de Brasília tivemos a ideia, durante a disciplina de Prática de Ensino em Objetos de Aprendizagem durante o segundo semestre de 2020, de desenvolver um Objeto de Aprendizagem (OA) em formato de jogo de tabuleiro, chamado *Peregrinação*.

Inspirando no jogo *Colonizadores de Catan*¹ (CATAN), juntamos os conceitos dele e da Arte Medieval em nosso *game* digital para ensinar sobre o estilo medieval durante uma partida, além, é claro, de tornar este processo divertido.

Para aprofundar a pesquisa iniciada na disciplina, realizei esse estudo no contexto da Diplomacia sobre o processo de criação do *Peregrinação*, que pode ser dividido em três partes, a primeira sobre *Gamificação*: em que descrevo os conceitos e dados relacionados ao seu significado e aplicação; a segunda em relação à *Arte Medieval*: onde detalho e contextualizo o período e as obras confeccionadas nesta época; e o último tópico sobre o *Peregrinação* em si: no qual é dito o processo de criação do jogo e os resultados obtidos após aplicá-lo na finalidade de atingir a competência específica da ludicidade em arte, de acordo com a Base Nacional Curricular Comum de 2018.

Palavras-chave: Gamificação; Arte Medieval; Criação de jogos.

¹ TEUBER, K. *Colonizadores de Catan*. Plus. Stuttgart: Catan GmbH © 2019. Jogo de Tabuleiro físico.

Capítulo 1

GAMIFICAÇÃO: perspectivas do jogo na escola

1.1 Importância do jogo para o ser humano

O fascínio que os jogos exercem sobre as pessoas das mais variadas classes sociais e das mais diferentes culturas no mundo é algo que tem levantado questionamentos e alguns estudos.

Inicialmente, os jogos de videogame eram vistos apenas como um mero passatempo ou entretenimento. Com o passar do tempo foram se tornando mais elaborados e complexos, passando de mecânicas simples para um desenvolvimento de personagens e mundos, criando uma ligação maior entre o jogador e o jogo através de suas personagens.

Num mundo em que as pessoas precisam de cada vez mais estímulos audiovisuais para se conectarem ou aprenderem conceitos, os jogos podem ser um recurso de auxílio pedagógico para o aprendizado, de modo que muitas mídias utilizam dessa ferramenta para ajudar em sala de aula.

Segundo o estudo “Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula” (LEFFA, BOHN, DAMASCENO, MARZARI 2012), os jogos possuem pontos positivos e negativos relacionados aos seus conteúdos, em que os pontos positivos são sua utilização para o aprendizado de forma indireta, devido ao seu foco ser na parte de entreter seus jogadores, o que torna o aprendizado obtido durante uma partida opcional. Outro ponto positivo dos jogos é a capacidade de descentralizar o conhecimento, de modo em que o professor não se torna a única fonte de conhecimento para crianças e jovens, trazendo o conceito “do aluno que sabe mais e, se a tecnologia fosse adotada pela escola, teria que ser levada por ele, não pelo professor, que tipicamente não adquiriu o letramento digital que o aluno já possui” (LEFFA, BOHN, DAMASCENO e MARZARI, 2012, p. 212).

Outro estudo que fala sobre o envolvimento que os jogos trazem aos jogadores é o artigo “*Machinima: Video Game As Na Art Form?*” (PICARD, 2006), em que Martin Picard explica sobre a fusão entre cinema e videogame, nomeada de *Machinima*,

em sua história ²“ilustra um número de temas na apropriação da tecnologia de jogos para criar novas narrativas, até mesmo num aspecto artístico como tecnologia de modificação, subversão, e conteúdo da comunidade de desenvolvimento” (PICARD, p. 1 *apud* LOWOOD, 2005, p. 15). Ele também fala sobre como os *Machinimartistas* também convergem arte e videogame quando estão jogando, “[...] não somente como jogadores-produtores, especialistas técnicos ou artistas, mas também como *performancers* (PICARD 2006, p.03).

1.2 O game na educação

Embora tenhamos uma concepção de que podemos aprender com os jogos, pouco se fala sobre a aprendizagem social e emocional que os mesmos proporcionam para os seus jogadores. Sabendo deste fato, nos últimos anos, principalmente com a pandemia da COVID-19, tivemos um aumento considerável nas pesquisas em relação aos jogos, tanto eletrônicos quanto gincanas e *boardgames*. Daí que surge o termo *Gamificação*.

A gamificação, adaptada do termo original *gamification*, é a adaptação de estratégias de jogos em atividades cotidianas, com a finalidade de engajar seus participantes de forma interativa e social. Baseada no ³*Game design thinking*, conceito que busca a assimilação da gamificação com conhecimentos corporativos e de design.

Em resumo, o conceito de gamificação, de acordo com Vianna et al. ⁴ “refere-se ao uso de mecanismos e dinâmicas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público em uma atividade ou tarefa”

² Lowood, H. (2005). Real-time performance: Machinima and game studies. *iDMAa Journal*, 2(1), 10-17.

³ BALDISSERA, Olívia. O que é gamificação e como ela aumenta o engajamento. PÓS PUC BR Digital Blog, 2021. Disponível em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>>. Acesso em: 07 de abril de 2022.

⁴ VIANNA, Y., VIANNA, M., MEDINA, B. e TANAKA, S. (Org.) (2013). “Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos”. Rio de Janeiro, MJV.

(*apud* FIGUEIREDO, PAZ, JUNQUEIRA 2015).

A opinião dos jogadores é de extrema importância para a elaboração de um jogo pedagógico, pois trata-se, primeiramente, de um game e, devido a este fato, devemos atender ao *feedback* dos jogadores para que possamos adaptar a funcionalidade das regras e outros aspectos pouco explorados em nosso projeto.

“[...] Essa centralização do design do game na figura daquele que o terá como experiência de aprendizagem ou entretenimento tem significância por levar em consideração a relação entre essa figura e a interface, a jogabilidade, as experiências prévias, a arte, a narrativa e o contexto” (FIGUEIREDO, PAZ, JUNQUEIRA, 2015 p. 4).

A maior parte dos estudos sobre esta temática têm suas aplicações voltadas ao ensino superior, conforme mapearam Borges et al (2013) “⁵constataram que 46% dos estudos realizados até então eram voltados para a aplicação da gamificação no ensino superior, 8% para o ensino fundamental e 23% sem determinar o nível educacional apropriado para suas propostas” (*apud* FIGUEIREDO, PAZ, JUNQUEIRA 2015, p. 4). Os autores não conseguiram identificar pesquisas com suas aplicações voltadas à pré-escola, nem ao ensino médio, ou mesmo para portadores de necessidades especiais. “O mapeamento analisou 357 estudos relacionados à gamificação, 48 relacionados à educação, dos quais 26 foram inseridos no artigo final a partir dos critérios de inclusão e exclusão definidos pelos autores” (FIGUEIREDO, PAZ, JUNQUEIRA 2015, p. 4).

Embora as pesquisas em relação a gamificação tenham se desenvolvido nesses últimos anos, este conceito ainda é recente na área da educação, principalmente em cenário brasileiro, por observarmos sua aplicação voltada principalmente ao público universitário, o que nos faz notar que esta metodologia é pouco aplicada dentro do ensino básico. Fora isso, vale ressaltar também a ausência nos estudos voltados a pessoas com necessidades especiais.

De acordo com os dados acima e as observações feitas em relação ao game na educação, podemos encontrar pesquisas de gamificação por todo o Brasil. Porém,

⁵ Borges, S. S., Reis, H. M., Durelli, H. S. V, Bittencourt, I. I., Jaques, P. A. e Isotani, S. (2013). Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In “II Congresso Brasileiro de Informática na Educação”.

mesmo que existam diversas pesquisas, sua aplicação dentro de ambiente escolar de nível básico é de forma tímida, tanto por serem novidade quanto pelo pouco incentivo financeiro oferecido à rede pública de ensino para a compra de materiais didáticos não convencionais.

1.3 Sobre o jogo de tabuleiro que me inspirei

Como referência para a pesquisa sobre meu jogo eu utilizei o jogo *Colonizadores de Catan*, um jogo de tabuleiro alemão criado por Klaus Teuber e publicado pela Editora Kosmos em 1995 (*Die Siedler von Catan* em seu idioma original), comercializado no Brasil pela editora GROW em 2011.

CATAN é um jogo sobre a colonização da ilha fictícia de *Catan*, que pode ser jogado com três a seis jogadores (esta última somente com a expansão de 6 jogadores que disponibilizam mais peças para o tabuleiro). O objetivo principal é atingir 10 pontos de vitória, através de construções e/ou pela compra de cartas de desenvolvimento que têm a chance de serem pontos de vitória.

Por ele ser um jogo com mecânicas centradas na compra de recursos, a negociação entre adversários também se torna uma estratégia válida, uma vez que os jogadores podem trocar diferentes recursos entre eles.

Em relação aos conteúdos do jogo base, ele possui:

- **19 terrenos (tabuleiro):** 4 florestas, 4 pastos, 4 lavouras, 3 colinas, 3 montanhas e 1 deserto;
- **6 Peças de moldura com 9 portos;**
- **18 fichas numeradas:** do número 2 ao 12;
- **95 cartas de matérias-prima** (19 de cada recurso);
- **25 cartas de desenvolvimento:** 14 cavaleiros, 6 progressos, 5 pontos de vitória;
- **4 tabelas de construção;**
- **2 cartas especiais;**

- **Figuras de jogo** (4 cores diferentes): 16 cidades, 20 aldeias e 60 cidades;
- **1 figura do ladrão**;
- **2 suportes de cartas**;
- **2 dados** (6 faces).

A primeira etapa do jogo é a montagem do tabuleiro (FIGURA 1, p. 9), começando pela moldura do mapa formada pelas 6 peças de mar.

FIGURA 1 - Tabuleiro digital de *Colonizadores de Catan*



Fonte: Site oficial do ⁶CATAN.

A segunda etapa é a distribuição de peças sobre o tabuleiro. Durante o primeiro turno, os jogadores arremessam um dado de seis faces para decidir quem começa a partida, quem tirar o maior número joga primeiro, e após ele o turno passa em sentido horário para a próxima pessoa. Ainda no primeiro turno, o primeiro jogador escolhe um dos hexágonos para posicionar uma *Aldeia* e uma *Estrada* (FIGURA 2, p. 10), e assim por diante até a vez última pessoa, que posiciona uma segunda *Aldeia* e *Estrada* em outro hexágono de sua escolha, e depois dele o

⁶ Disponível em: <<https://www.catan.com/understand-catan/how-do-i-learn-catan>>. Acesso em: 11 de abril de 2022.

posicionamento das segundas peças são posicionadas em sentido anti-horário até chegar novamente no jogador que posicionou as primeiras peças. Todos os jogadores iniciam com o inicial de 2 *Pontos de Vitória*, já que cada *Aldeia* dá 1 ponto.

FIGURA 2 - Miniaturas das *Aldeias*, *Cidades*, *Estradas* e *Ladrão* de *CATAN*



Fonte: Site oficial do ⁷CATAN.

A terceira e última etapa é a jogatina, onde os jogadores rolam os dados e negociam entre eles diferentes materiais de seus interesses, constroem novas *Aldeias* (como mostrado na FIGURA 2), transformação de *Aldeias* em *Cidades* (estas valendo 2 pontos cada), e também compram *Cartas de Desenvolvimento* para ajudá-los a ganhar o jogo de forma mais rápida ou obter vantagens nos próximos turnos.

Além das *Cartas de Desenvolvimento* acrescentarem 1 *Ponto de Vitória*, existem também duas cartas especiais que dão, cada uma delas, 2 pontos, as *Cartas de*

⁷ Disponível em: <<https://www.catan.com/catan>>. Acesso em: 13 de abril de 2022.

Conquista (FIGURA 3, p. 11): uma de *Maior Exército* e a outra de *Maior Estrada*. A do exército é conquistada quando o primeiro jogador usa 3 cartas de *Soldado* ou mais. E a da estrada é entregue à primeira pessoa com 5 *Estradas* interligadas, e assim por diante.

FIGURA 3 - Conquistas *Maior Exército* e *Estrada mais longa*



Fonte: Post do Fórum ⁸Medium.

As conquistas não são pontos fixos iguais as cartas de *Vitória*, *Aldeias* e *Cidades*. Sempre que outro jogador conseguir uma estrada ou um exército maior do que os anteriores, ele será o novo dono da conquista até surgir outro jogador para tomar seu lugar.

O CATAN termina quando o primeiro jogador somar um total de 10 pontos, seja somente por suas construções ou mesmo pelas conquistas e *Cartas de Desenvolvimento*.

A escolha desse jogo como principal inspiração foi devido às suas mecânicas que

⁸ MAHONEY, Bradley. How to play: Settlers of Catan. Medium, 2017. Disponível em: <<https://medium.com/board-game-brother/how-to-play-settlers-of-catan-e51c5a5aa499>> Acesso em: 21 de abril de 2022.

incentivam a interação de cooperação indireta entre jogadores, que podem ou não pensar em estratégias relacionadas às trocas de recursos realizadas durante a partida.

Assim surgiu a ideia do *Peregrinação*, juntando a ideia do *CATAN* com os conceitos da expansão da arte cristã durante o período medieval, pois esta cresceu principalmente graças a colaboração entre feudos cristãos através das trocas de favores e, também, em prol da paz promovida pela Igreja.

E por que a Idade Média? A escolha deste tema não foi aleatória, mas sim por causa de sua complexidade de ser compreendida tanto por ter ocorrido a pouco mais de um milênio atrás e seus registros terem se perdido em traduções e/ou pelo tempo. Além disso, escolhi criar um jogo nessa temática na tentativa de desmistificar a falsa concepção desse período como “idade das trevas” e de sofrimento, como geralmente é demonstrado em mídias de entretenimento de época famosos, que são pensados de acordo com a nossa mentalidade atual, que destoa com a mentalidade do medievo.

Capítulo 2

ARTE MEDIEVAL

2.1 Organização da sociedade medieval

Devido ao nosso pouco conhecimento sobre a sociedade medieval, por muito tempo acreditávamos que as pessoas deste período viviam igual as mídias populares retratam, de acordo com a clássica divisão de classes sociais: clero, nobreza e 3º estado (baixo clero e plebe). Porém, ao nos aprofundarmos em pesquisas e textos sobre tal época, podemos notar que esta divisão que tanto nos foram mostradas de forma exaustiva é uma visão bastante rasa para que possamos compreender melhor o pensamento do cidadão medieval e, mesmo com muita pesquisa, ainda sim continua difícil o total entendimento de seus fundamentos.

“Mais próxima da verdade, a divisão em privilegiados e não privilegiados permanece, ela também, incompleta, porque houve, na Idade Média, privilegiados da alta à mais baixa escala social. O mais pequeno aprendiz é, a determinados níveis, um privilegiado, pois participa dos privilégios do corpo de ofício, as isenções da Universidade aproveitam tanto aos estudantes e mesmo aos seus criados como aos mestres e aos doutores” (PERNOUD, R. 1981, p. 14).

É importante conhecer sobre a organização familiar para que possamos desvendar a sociedade medieval. Todas as relações deste período se organizam como uma estrutura familiar, tanto as de senhor/vassalo como as de mestre/aprendiz. Nas leis, nos costumes, todas as decisões eram tomadas em relação aos bens de família, à ligação sanguínea, mas, também, ao interesse do grupo.

“[...] Os altos barões são antes de tudo pais de família, agrupando à sua volta todos os seres que, pelo seu nascimento, fazem parte do domínio patrimonial; as suas lutas são querelas de família, nas quais toma parte toda essa corte, a qual têm o cargo de defender e de administrar” (PERNOUD, R. 1981, p. 14).

Por isso, é preciso observar tal organização em seu conjunto para compreendê-la melhor. É necessário estudar a estrutura familiar em sua complexidade, tanto nas cortes que tiveram grandes feitos quanto naquelas menores, além, é claro, daquelas de origens mais humildes como trabalhadores de campo e urbanos, para que compreendamos a sociedade como um todo.

“Esta importância dada à família traduz-se por uma preponderância, muito marcada na Idade Média, da vida privada sobre a vida pública. Em Roma, um homem não tem valor senão enquanto exerce os seus direitos de cidadão: enquanto vota, delibera e participa nos negócios do Estado; as lutas da plebe para obter o direito de ser representada por um tribuno são a este nível bastante significativas. Na Idade Média, raramente se trata de negócios públicos: ou melhor, estes tomam logo o aspecto de uma administração familiar; são contas de domínio, regulamentos de rendeiros e de proprietários; mesmo quando os burgueses, no momento da formação das comunas, reclamam direitos políticos, é para poderem exercer livremente o seu ofício, não serem mais incomodados pelas portagem e pelos direitos de alfândega, a atividade política, em si, não apresenta interesse para eles. De resto, a vida rural é então infinitamente mais ativa que a vida urbana, e, tanto numa como noutra, é a família, não o indivíduo, quem prevalece como unidade social” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 16).

2.2 Sociedade Medieval

A vivência durante a Idade Média, era bastante diferente da de nosso período, já que a noção de trabalho assalariado ou mesmo sobre dinheiro eram ausentes ou muito secundários. As relações interpessoais eram de dupla noção, entre elas a fidelidade e a proteção, onde uma pessoa oferecia proteção à outra em troca de devoção.

“Esta característica da sociedade medieval explica-se ao considerarmos as circunstâncias que presidiram à sua formação. A origem encontra-se nessa Europa caótica do século V ao século VIII. O Império Romano desmoronava-se sob o duplo efeito da decomposição interior e da pressão das invasões. [...] Sucessivamente, pacificamente ou pela espada, as hordas germânicas e nórdicas assomam no mundo ocidental, Roma é tomada e retomada pelos Bárbaros, os imperadores são eleitos e destituídos conforme o capricho dos soldados, a Europa não é mais que um vasto campo de batalha onde se enfrentam as armas, as raças e as religiões” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 28).

Tal favorecimento era cada vez mais procurado, que protegia seus fiéis (*fidèles*) da fome, da guerra, e também dos abusos de poder de regentes.

Quando a dinastia carolíngia chegou ao poder, quase toda a Europa, tanto senhores com muito poder quanto os que tinham pouco, se agrupava em torno de suas populações, cortes e já administravam seus feudos. Ou seja, houve uma adesão ao poder local ao invés do central. Após a queda do Império Romano Ocidental, ao longo dos séculos posteriores, foi se descentralizando e, em meio ao caos gerado pelas invasões nórdicas e germânicas, a sociedade europeia foi pressionada a se

reorganizar, passiva e agressivamente dependendo da região.

“[...] Foi essa a grande sabedoria dos Carolíngios, não tentarem ter nas mãos toda a máquina administrativa, mantendo a organização empírica que tinham encontrado. [...] Em lugar de combatê-la, pois, Carlos Magno contentou-se em disciplinar a hierarquia que deveria impregnar tão fortemente os hábitos franceses, reconhecendo a legitimidade do duplo juramento que todo o homem livre devia a si próprio e ao seu senhor, ele consagrou a existência do vínculo feudal. Tal é a origem da sociedade medieval, e também a da nobreza, fundiária e não militar, como se julgou demasiadas vezes” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 29).

De certo modo, durante a maior parte da Idade Média, este vínculo era de caráter pessoal. Um vassalo se vinculava a um senhor através de um juramento de fidelidade, e, como retorno deste ato, esperava-se sustento material e proteção moral dos dois lados.

2.3 Vida Urbana

Com o crescimento dos movimentos urbanos entre o século XI ao XIII, junto do crescimento da burguesia, ajudou as cidades a conquistarem sua autonomia de seus senhores, e suas liberdades recém conquistadas foram defendidas pelos seus habitantes, uma vez adquiridas.

“É que com efeito os direitos exigidos pelos barões tornavam-se insuportáveis a partir do momento em que não havia mais necessidade da sua proteção: nos tempos de agitações, outorgas e portagens eram justificadas, já que representavam os gastos de polícia da estrada: um comerciante roubado nas terras de um senhor podia fazer-se indenizar por ele; mas a tempos novos e melhores devia corresponder a um reajustamento que foi obra do movimento comunal” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 47).

Após a desfragmentação do Império Romano, a ideia de um poder central se distanciava das preocupações do período. Sem a existência de um palco favorável para regimes autoritários, nem mesmo para monarquias absolutistas, a sociedade medieval se voltava em pequenos grupos de pessoas se organizando de forma local, fossem estes em feudos, mosteiros ou mesmo se associando a “*universidades*”. Devido a esta organização descentralizada, a segurança era reforçada de forma mais eficiente.

“Como administrador, tem em primeiro lugar a oportunidade de exercer o seu poder diretamente sobre o seu próprio domínio. Conhece, pois, por

experiência, os detalhes da “*gerência*” de um feudo e sabe o que pode exigir dos seus vassallos, tendo nesse feudo os mesmos direitos e os mesmos deveres que eles” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 63).

Sendo assim, o rei possuía um poder indireto, já que o mesmo somente cedia suas terras a seus barões, e assim por diante. O seu principal em seu reino era o de manter o controle, ou seja, manter a execução dos costumes e deveres e manter a “*ordem*”.

2.4 Relações Internacionais

Após os acontecimentos da primeira Cruzada, reis e príncipes deixaram de lado seus interesses pessoais, desavenças e bens materiais em nome da cristandade, e, como apontado por Régine Pernoud: “os povos mais diferentes reuniram-se num único exército, a Europa inteira estremeceu à palavra de um Urbano II, de um Pedro, o Eremita, mais tarde de um São Bernardo ou de um Foulques de Neuilly” (1981, p. 71). Ocorreu uma preferência ao diálogo ao invés da guerra entre monarcas, em que estes se submetiam ao julgamento de regentes estrangeiros ou do papa para que seus desacordos fossem solucionados.

“É preciso reconhecer aqui o papel representado pela Igreja e pelo papado na ordem europeia; eles foram, com efeito, fatores essenciais de unidade; a diocese, a paróquia, confundindo-se frequentemente com o domínio, foram, durante o período de decomposição da Alta Idade Média, as células vivas a partir das quais se reconstituiu a nação. As grandes datas que deveriam para sempre marcar a Europa são as da conversão de Clóvis, assegurando no mundo ocidental a vitória da hierarquia e da doutrina católicas sobre a heresia ariana, e a coroação de Carlos Magno pelo papa Estêvão II, que consagra o duplo poder, espiritual e temporal, cuja união formará a base da cristandade medieval” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 71 e 72).

Apesar das várias guerras que ocorreram durante a Idade Média, os senhores recorriam inicialmente ao papado e à Igreja para negociarem suas desavenças, em busca de manter a paz dentro de suas terras, além, é claro, de evitar perdas desnecessárias em conflitos de simples soluções.

2.5 A igreja

Não é surpresa que o papel da Igreja foi de extrema importância para a formação de uma cultura europeia, tanto que grandes imperadores como Carlos Magno enviou

missionários, junto de exércitos, para conquistar a Saxônia.

“De fato, a lei católica era a única a poder cristalizar as possibilidades de união que se revelavam graças ao advento da dinastia carolíngia, a poder cimentar uns aos outros estes grupos de homens dispersos refugiados nos seus domínios. Exatamente como aceitava a feudalidade, achando mais útil servir-se do poder dos barões do que combatê-lo, conduziu, favorecendo a Igreja, a exaltação da cristandade- A sua coroação em Roma pelo papa Estêvão II continua a ser uma das grandes datas da Idade Média, associando para séculos o poder espiritual e o poder temporal. A doação de Pepino acabava de fornecer ao papado o domínio territorial que devia constituir a base do seu magistério doutrinal; recebendo a sua coroa das mãos do papa, Carlos Magno afirmou simultaneamente o seu próprio poder e o carácter deste poder, apoiando-se em bases espirituais para estabelecer a ordem europeia. O papado dera-se num corpo, o Império dá-se numa alma” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 82).

O domínio espiritual e temporal andavam próximos um do outro, em que Deus representava o soberano supremo, e, conseqüentemente, aqueles que o representavam. Para Pernoud, “Um bispo, um abade, são também administradores de senhorios, e não é raro ver a autoridade laica e a autoridade religiosa partilhar uma mesma castelanea ou uma mesma cidade [...]” (1981, p. 82).

2.6 As artes

Conforme as pesquisas sobre a arquitetura e literatura medieval foram se aprofundando nas últimas décadas, nosso conhecimento de acordo com o que a mídia popular nos ensinou, e que ainda permanece nos ensinando, se mostrou como uma falsa percepção do que foi a Idade Média: confundida com a arquitetura gótica do século XVIII, passada por várias restaurações e mistura de estilos arquitetônicos de diferentes séculos, ou mesmo ornamentações inspiradas na arquitetura asiática.

Porém, o que mais se destaca na arte medieval é seu caráter sintético, como descrito por Régine Pernoud (p. 143).

“[...] A Idade Média ignora a arte pela arte, e é a utilidade que, naquela época, domina todas as criações. É aliás dessa utilidade que as obras tiram a sua principal beleza, consistente numa perfeita harmonia entre o objeto e o fim para o qual foi concebido. Neste sentido, os objetos mais comuns nessa época aparecem-nos agora revestidos de uma autêntica beleza: um jarro, um caldeiro, uma taça, aos quais damos hoje honras de museu, as mais das vezes não possuem outro mérito senão o dessa perfeita

adaptação às necessidades a que respondem” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 144).

Seguido da utilidade vinham as exigências técnicas, que, diferente da atualidade, o artista tinha pouca liberdade para realizar seu trabalho. Seus materiais eram selecionados de forma cautelosa em prol da qualidade da matéria prima: a madeira, os pergaminhos, os minérios para fabricação de tinta, a pedra, entre outras matérias eram preparadas apropriadamente de acordo com suas finalidades.

Quanto a confecção das obras, o artista tinha pouco espaço para se desviar dos atributos exigidos por seus financiadores, principalmente na arte sacra, por cada personagem possuir seus próprios símbolos:

“[...] o Anjo e a Virgem da Anunciação, a Sagrada Família e os animais do Presépio, o apóstolo, os dois discípulos e as mulheres santas da Descida da Cruz; o Cristo do Julgamento Final é sempre enquadrado por uma glória e rodeado dos símbolos dos quatro evangelistas; São Paulo segura um gládio e São Pedro as chaves” (PERNOUD, Régine. 1981, p. 145).

A arte medieval caminha junto de dois conceitos, o da beleza e o da utilidade. Não há detalhe de ornamentação que não esteja vinculado à arquitetura, por mais simplório que seja o detalhe em relação a arquitetura. Ou seja, para o medievo, tudo tem uma finalidade, especialmente em relação às igrejas.

Seguindo esses conceitos, temos *Giotto Di Bondone* como exemplo de artista medieval. Ele foi um artista medieval do final do século XIII e início do século XIV, conhecido principalmente por seus afrescos encontrados dentro de igrejas europeias antigas, como seu ciclo pintado na *Capela de Strovegni*, localizada na Itália.

Nela podemos encontrar um de seus ciclos de afrescos mais conhecidos, em que Giotto representa pinturas com temas bíblicos, retratando a *Redenção de Cristo* (FIGURA 4, p. 19), a *Vida de Maria* (FIGURA 5, p. 20), e também o *Juízo Final* (FIGURA 6, p. 21).

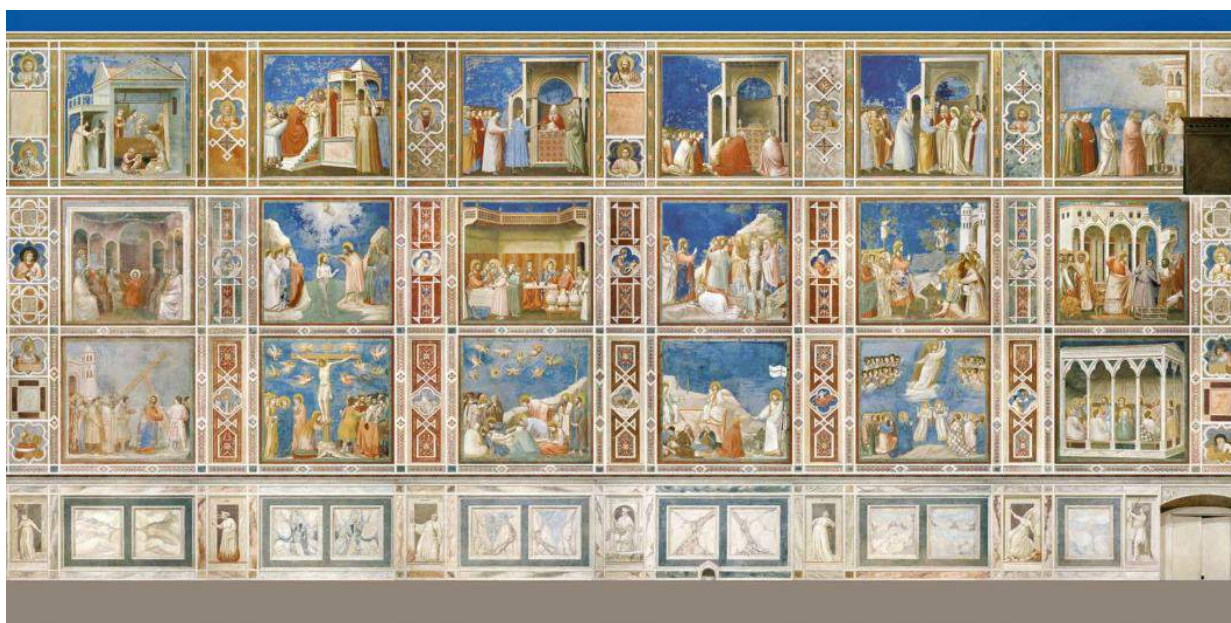
FIGURA 4 - *Redenção de Cristo**. Giotto di Bondone, 1305.

Afresco. Parede Sul da Catedral de Scrovegni, Pádua, Itália.

Fonte: PISANI (2015, p. 6).⁹

⁹ MASCHIO, M. *O patronato de Enrico: Giotto e os afrescos da Cappella degli Scrovegni a serviço de uma nova imagem social e política (Itália – séc.XIV)*. 106 páginas (Dissertação [mestrado]). Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História. Defesa: Curitiba, 02/08/2021. Disponível em: <<https://acervodigital.ufrpr.br/handle/1884/72527>>. Acesso em: 11 de março de 2022.

*Detalhes do mural acima no apêndice desta dissertação.

FIGURA 5 - *Vida de Maria**. Giotto di Bondone, 1305.

Afresco. Parede Norte da Catedral de Scrovegni, Pádua, Itália.

Fonte: PISANI (2015, p. 4).

FIGURA 6 - *Juízo Final*. Giotto di Bondone, 1305¹⁰.

Afresco, 1000 x 840 cm. Catedral degli Scrovegni, Pádua, Itália.

Fonte: PISANI (2015, p. 136).

¹⁰PISANI, G. "Dante e Giotto: la commedia degli Scrovegni". In: MALATO, E; MAZZUCCHI, A. (ed.). Dante fra il settecentocinquantesimo della nascita (2015) e il settecentenario della morte (2021). Atti delle Celebrazioni in Senato, del Forum e del Convegno internazionale di Roma: maggio-ottobre 2015, Tomo II, Roma: Salerno Editrice, 2016, p. 799-815.

Podemos ressaltar nas imagens acima que Giotto se preocupou em harmonizar suas pinturas com a arquitetura da catedral, principalmente no *Juízo Final* (FIGURA 6, p. 20) caso prestemos atenção nos entalhes ressaltados nas molduras da parede (FIGURA 7, p. 22), em que os demônios e pessoas sendo levadas ao inferno caminham pelo arco em que esses se encontram acima.

FIGURA 7 - *Juízo Final*. Giotto Di Bondone, 1305 (detalhe).



Fonte: PISANI (2015, p. 141).

De acordo com os ensinamentos de seu período, Giotto trouxe aos seus espectadores, até os dias atuais, os principais temas do cristianismo. Nesta capela, podemos acompanhar as narrativas da vida de Cristo e da Virgem Maria. Portanto, é possível encontrar em seus murais uma natureza didática, onde os afrescos da capela contam as histórias da bíblia através de imagens e símbolos de fácil compreensão para seus espectadores.

Sobre o *Juízo Final* (FIGURA 6, p. 21), este é um mural que chama bastante atenção, não só pelas suas longas dimensões, mas também por suas cores saturadas e simbologia que atraem nossa atenção. Estas características nos indicam que a mensagem que a imagem quer nos passar é muito importante, já que

a pintura possui um local próprio para ela e seu tamanho é maior em comparação às outras imagens.

Nela, Giotto representa Jesus no *Paraíso*, centralizado na pintura, cercado por vários anjos, seus 12 apóstolos, 6 em seu lado direito e mais 6 no esquerdo, somando os 12 no total (FIGURA 8, p. 23).

FIGURA 8 - *Juízo Final* (detalhe).



Fonte: PISANI (2015, p. 138).

Abaixo de seus pés estão a Virgem Maria, Maria Madalena e Santa Ana (FIGURA 9, p. 24).

FIGURA 9 - *Juízo Final* (detalhe).

Fonte: PISANI (2015, p. 18).

No canto inferior esquerdo estão ressuscitadas figuras canonizadas pela igreja, como São Francisco, São Bento, São Domingos, Cornélio (séc. I), um dos primeiros gentios a ser evangelizado e alguns anjos (FIGURA 10, p. 25).

FIGURA 10 - *Juízo Final* (detalhe).

Fonte: DERBES; SANDONA (2008, p. 206)¹¹.

E por fim, no canto inferior direito, podemos ver um diabo com a pele azulada cercado de demônios no que podemos interpretar como o inferno (FIGURA 11, p. 26).

¹¹ DERBES, A; SANDONA, M. *The usurer's heart: Giotto, Enrico Scrovegni and the Arena Chapel*. Philadelphia: Pennsylvania University Press, 2008.

FIGURA 11 - *Juízo Final* (detalhe).

Fonte: PISANI (2015, p. 139).

Embora o *Juízo Final* (FIGURA 6) trabalhe levemente em perspectiva algumas figuras, Giotto buscou retratar as figuras em tamanhos hierárquicos. Nela, Cristo é representado em maior tamanho, e, em seguida, respectivamente das maiores às menores representações, o Diabo, os 12 apóstolos, a Virgem Maria, Santa Ana, os anjos, os santos e os demônios.

De acordo com a escala hierárquica, podemos perceber que o mural se centraliza em Jesus, e todos os elementos nos guiam para observá-lo. Mas, caso nossa observação se desvie, encontraremos o caminho até o inferno.

Devido a isto, pode-se dizer que o principal objetivo de Giotto era trazer os ensinamentos da bíblia através de suas pinturas, e guiar o espectador até o *Juízo Final*, tentando alertar os observadores dos perigos de se desviar dos ensinamentos de Cristo, e recompensar aqueles que o seguem a conquistar seu lugar no Paraíso.

Capítulo 3

PEREGRINAÇÃO

3.1 Conteúdos do jogo

Peregrinação é um jogo de tabuleiro digital sobre a expansão do cristianismo no continente europeu na Idade Média, com a finalidade de ensinar aos seus jogadores, direta ou indiretamente, os conceitos da arte sacra medieval, uma das principais expressões artísticas da época.

Criado inicialmente em conjunto de outra estudante da Universidade de Brasília para a disciplina de Prática de Ensino em Objetos de Aprendizagem durante o segundo semestre de 2020, nos inspiramos no jogo *CATAN* para criarmos o nosso, pelo mesmo ter um sistema de regras divertido e com grande potencial de adaptá-lo para finalidades didáticas.

3.1.1 Cartas

Peregrinação possui quatro tipos de cartas, sendo eles:

- **54 Cartas de Construção** (FIGURA 12, p. 30):
 - 24 cartas CATEDRAL;
 - 30 CARTAS IGREJA.

- Cartas de recursos (FIGURA 13, p. 30):
 - 24 cartas *PEDRA*;
 - 24 cartas *COMIDA*;
 - 24 cartas *ARTESÃO*;
 - 24 cartas *MADEIRA*;
 - 24 cartas *MILAGRE* (recurso que substituirá o *TIJOLO*).

- **Cartas de desenvolvimento** (FIGURA 14, p. 31):
 - 20 *CRUZADA*;
 - 3 *MONOPÓLIO*;
 - 3 *ANO DE COLHEITA*;
 - 5 *PONTOS DE VITÓRIA*;
 - 3 *ROTAS*.

- **Cartas de conquistas** (FIGURA 15, p. 32):
 - *MAIOR INFLUÊNCIA*;
 - *PEREGRINAÇÃO*;
 - *MAIOR PORTO*.

FIGURA 12 - Cartas de **CONSTRUÇÃO** do jogo *Peregrinação* (1ª versão).

Fonte: Captura de tela tirada pelo autor.

FIGURA 13 - Cartas de **RECURSOS** do jogo *Peregrinação* (1ª versão)

Fonte: Captura de tela tirada pelo autor.

FIGURA 14 - Cartas de *DESENVOLVIMENTO* do jogo *Peregrinação* (1ª versão, mais versões de teste).



Fonte: Captura de tela tirada pelo autor.

FIGURA 15 - Cartas de *CONQUISTA* do jogo *Peregrinação* (1ª versão).



Fonte: Captura de tela tirada pelo autor.

3.1.2 Tabuleiro

O tabuleiro (FIGURA 16, p. 33) é dividido em 10 peças de moldura, 6 tipos de hexágonos, cada um representando um dos 5 *RECURSOS* (FIGURA 13, p. 30) do jogo. Os hexágonos são divididos em:

FIGURA 16 - Tabuleiro digital montado do jogo *Peregrinação* (2ª versão).

Fonte: Captura de tela tirada pelo autor.

3.1.3 Miniaturas

As miniaturas (FIGURA 17, p. 34) são divididas em 6 grupos de cores: branco, marrom, vermelho, laranja, verde e azul; cada uma delas possui 24 peças: 15 *ESTRADAS*, 5 *IGREJAS* E 4 *CATEDRAIS*; e 1 *MERCENÁRIO*.

FIGURA 17 - Miniaturas das *ESTRADAS*, *IGREJAS*, *CATEDRAIS* e *MERCENÁRIO* (versões de teste).



Fonte: Captura de tela tirada pelo autor.

3.2 Regras e temas

O jogo começa com a montagem do tabuleiro (FIGURA 16, p. 33), em que montamos a moldura, que, nela, estão os portos, utilizados para a troca de recursos específicos por outros da escolha do jogador. Depois, posicionamos os outros hexágonos no espaço vazio de dentro da moldura, sem repeti-los mais de uma vez para que a distribuição de *RECURSOS* (FIGURA 13, p. 30) no tabuleiro fique equilibrada. Depois disso, as moedas numeradas de 2 à 12 são posicionadas acima dos hexágonos, com exceção dos dois *DESERTOS*, em que somente o *MERCENÁRIO* é colocado acima de um deles no começo da partida.

Depois de organizar o tabuleiro e o *MERCENÁRIO*, os jogadores arremessam dois dados de seis faces para decidir quem começa a partida, aquele que tirar o maior número joga primeiro, e após ele joga o próximo, seguindo o sentido horário do primeiro jogador. Seguindo a ordem, da primeira à última pessoa, uma *IGREJA* e uma *ESTRADA* (FIGURA 17, p. 34) são posicionadas em um hexágono de sua escolha. No posicionamento das segundas peças, desta vez seguindo o sentido

anti-horário do último jogador até o primeiro, serão colocadas a segunda *IGREJA* e *ESTRADA* em outra parte do mapa. A etapa do posicionamento das miniaturas (FIGURA 18, p. 35) termina assim que a última *ESTRADA* for posicionada no tabuleiro. Todos começam com 2 pontos, já que cada *IGREJA* soma 1 *PONTO DE VITÓRIA*.

FIGURA 18 - Posicionamento das miniaturas (2ª versão do tabuleiro)



Fonte: Captura de tela do autor.

Por fim, após a organização do tabuleiro e das miniaturas iniciais começa o jogo. Nela, os jogadores rolam os dados para coletar *RECURSOS* (FIGURA 13, p. 30) e negociam diferentes materiais de seus interesses, constroem mais *IGREJAS*, transformam elas em *CATEDRAIS*, que valem 2 *PONTOS DE VITÓRIA*, e também compram *DESENVOLVIMENTO* (FIGURA 14, p. 31) para ganhar o jogo de forma mais rápida ou obter vantagens nos próximos turnos.

Além dessas cartas terem a chance de acrescentar 1 ponto aos jogadores, existem também três cartas especiais que dão, cada uma delas, 2 pontos para o jogador que tê-la(s) em sua mão, estas chamadas de *CONQUISTAS* (FIGURA 15, p. 32): uma de *MAIOR INFLUÊNCIA*, a segunda de *MAIOR ESTRADA* e a terceira de *MAIOR PORTO*. A de influência é conquistada quando o primeiro jogador domina completamente duas ou mais *ZONAS* (hexágonos), a da estrada é entregue à primeira pessoa que interligar 5 *ESTRADAS* ou mais em linha reta. A carta do porto é aclamada por aqueles que têm construções em 3 *DOCAS* diferentes ou mais.

A partida termina assim que alguém somar um total de 10 *PONTOS DE VITÓRIA*. Em relação ao tempo de duração de cada partida, ela pode variar entre 45 a 150 minutos.

Para criar as artes do jogo eu utilizei os programas ¹²*Paint Tool Sai 2* e ¹³*Adobe Photoshop CC*, em que usei de inspiração simbolismos de afrescos do artista *Giotto Di Bondone* (século XIII e XIV) e arquitetura de catedrais românicas e góticas portuguesas e alemãs. Desta forma, as primeiras versões de teste do *Peregrinação* foram desenhadas digitalmente através de referências de imagens reais de catedrais e construções presentes no continente europeu.

3.3 Aplicação do jogo

Para que o jogo não prolongasse sua duração por muito tempo, já que uma partida de *CATAN* tem em média 120 a 180 minutos, criamos um sistema de regras para

¹² *Paint Tool SAI2*. v1.2.5. SYSTEMAX Software Development. c2022. Software.

¹³ *Photoshop 2022*. v23.3.2. Adobe. c2022. Software.

que o jogo *Peregrinação* fluísse de forma mais rápida.

Na finalidade de atingir a competência específica da ludicidade em arte, de acordo com a Base Nacional Curricular Comum de 2018, eu transformei temas do cotidiano da história da arte medieval em regras que favorecessem tanto o entretenimento quanto a aprendizagem de seus conteúdos.

Por acrescentarmos, na primeira versão, mais uma *CONQUISTA* e dobrar o número de cartas de *DESENVOLVIMENTO*, além de criarmos um sistema de ataque e defesa entre *CONSTRUÇÕES* adversárias, acreditamos que esses sistemas iriam reduzir as partidas para um máximo de 150 minutos de duração. Porém, em nosso primeiro teste, muitas destas regras novas estavam desbalanceadas ou foram ignoradas por serem complexas e pela falta de conexão com o tema abordado no jogo.

3.3.1 Opinião dos jogadores em relação às regras do jogo

Ao pedir a opinião dos jogadores em relação às novas regras, fomos sugeridos a criar um sistema de balanceamento melhor, ou para modificarmos aquelas que foram pouco utilizadas no jogo. De acordo com as cobaias do *Peregrinação*, devíamos nos atentar a:

- Caso o atacante falhasse um ataque a uma construção inimiga, sua *CATEDRAL* voltasse a ser uma *IGREJA*;
- Reduzir os pré-requisitos mínimos da conquista *MAIOR INFLUÊNCIA*;
- O ataque só poderia ocorrer no final de um turno.

Fomos pontuados também sobre a conquista *MAIOR PORTO* ser desinteressante, o que nos fez discutir possíveis mudanças desta conquista, sendo uma delas para que esta carta seja conquistada através do baralho de *DESENVOLVIMENTO*, pois, assim como a conquista citada, as regras do jogo não motivam os jogadores a comprá-las, pois é mais vantajoso ganhar o jogo somente construindo.

Em relação aos aprendizados dos jogadores sobre a arte medieval, os jogadores tiveram uma breve noção de que a arte sacra foi uma das principais expressões

artísticas do período. Porém, fomos sugeridos a melhorar as fontes das cartas e a quantidade de texto escrito nelas, já que a maioria do conteúdo explicativo está presente nas cartas de *CONSTRUÇÃO* e de *DESENVOLVIMENTO*.

3.3.2 Acessibilidade do jogo

Peregrinação foi criado dentro de um jogo de computador chamado ¹⁴*Tabletop Simulator*, que custa por volta dos 30 reais na plataforma ¹⁵*Steam*, disponível nos sistemas operacionais *Linux*, *macOS*, *Windows 7*, *Windows 8*, *Windows 10* e *Windows 11*. O aplicativo da *Steam* para *smartphones* não tem disponibilidade para que jogos de sua plataforma possam ser jogados via *Android* nem *iOS*.

Inicialmente, nossa ideia era que ele fosse acessível a todas as pessoas, porém tivemos de optar, na primeira versão de desenvolvimento, por um formato ¹⁶menos acessível, não só pelo curto prazo para criá-lo em 2020, mas também pelo pouco conhecimento de programação que temos para adaptá-lo em outro sistema de acesso gratuito para o público geral, que pudesse ser acessado tanto em computadores de mesa quanto em celulares com acesso a internet.

Devido a esta falta de aprendizado, o jogo *Peregrinação* está em versão *Beta* como um ¹⁷*mod* do jogo *Tabletop Simulator*, e, assim que possível, irei trazê-lo em formato físico para que *Peregrinação* possa ser testado em ambiente escolar.

3.3.3 Resultados da pesquisa

Depois de uma partida de 150 minutos, isto na primeira versão do *Peregrinação*, perguntei aos jogadores o que estes conseguiram aprender em relação à arte

¹⁴ *Tabletop Simulator*. v13.1. Berserk Games. c2021. Jogo eletrônico.

¹⁵ Valve L.C.C. *Steam*. v020. Valve L.C.C.: c2022.

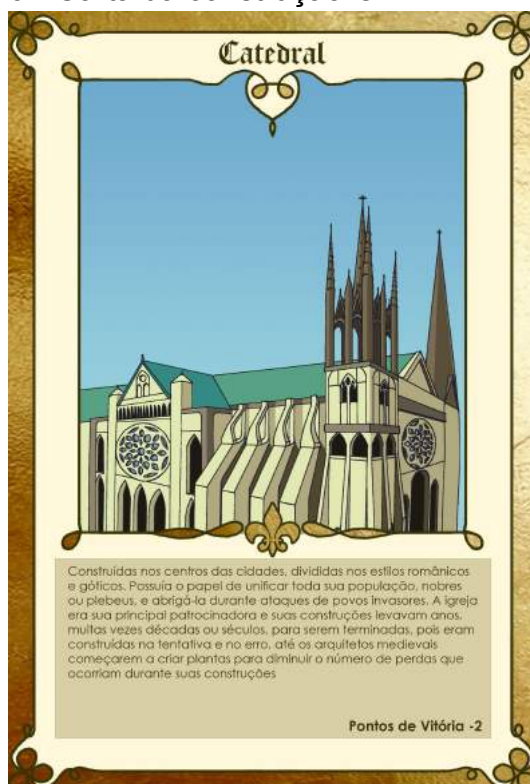
¹⁶ É necessário, no mínimo, um computador de mesa ou notebook com 4GB de memória RAM e uma placa de vídeo que rode o DirectX 10, que custa por volta dos 1.500 a 3.000 reais no ano desta pesquisa.

¹⁷ Termo usado para denominar uma alteração em um jogo de forma a fazê-lo operar de forma diferente da original, desde pequenas alterações até a criação de jogos novos a partir do conteúdo original.

medieval. Foi apontado, pelos mesmo, uma breve noção da importância que cristianismo teve para o desenvolvimento de uma cultura europeia durante a idade média.

Pela pouca legibilidade causada pelo tamanho da fonte dos textos presentes nas cartas (FIGURA 19, p. 39), a grande parte dos conteúdos escritos para o aprofundamento do tema foram deixados de lado. Para que isto não ocorra novamente, a fonte das cartas serão trocadas e o texto informativo nelas serão resumidos para melhor legibilidade.

FIGURA 19 - Carta da construção *CATEDRAL* (detalhes).



Fonte: Carta do jogo *Peregrinação*.

Em relação às artes do jogo, todos os jogadores gostaram do estilo, às considerando interessantes e chamativas para despertar o interesse de novos jogadores, mesmo sendo a primeira versão. Contudo, as cartas de *RECURSO* precisam ser adaptadas, tendo em vista a dificuldade inicial que tiveram ao descobrirem qual *ZONA* correspondia a qual *RECURSO* (FIGURA 20, p. 40).

FIGURA 20 - ZONAS do tabuleiro acima de suas cartas de *RECURSO* correspondentes (detalhes).



Fonte: Compilação do autor.

Como pode ser observado acima (FIGURA 20), as cartas e o tabuleiro possuem cores muito semelhantes, o que prejudicou drasticamente o planejamento de estratégias, pois todo turno eu tinha de ficar lembrando qual ZONA correspondia a qual carta dos decks de *RECURSOS*, principalmente as cartas *MÃO DE OBRA* (homem com martelo, agora chamada *TRABALHADOR*) e *PROVISÕES* (saco de grãos, a 1ª versão da carta *COMIDA*).

Para a melhor compreensão do tabuleiro, a arte dos hexágonos foi atualizada e organizada por grupos de cores distintas e mais saturadas (FIGURA 21 e 22, p. 41).

FIGURA 21 - comparação entre a arte da 1ª e da 2ª versão do tabuleiro.



FIGURA 22 - comparação entre a arte da 1ª e da 2ª versão do tabuleiro.



Fonte: compilado pelo autor.

Para a adaptação da 2ª versão, no início do ano de 2022, me inspirei em pinturas de artistas medievais famosos como Giotto Di Bondone (séculos XIII e XIV), Giovanni Da Milano Deus (século XIV), cartografias de João Teixeira (FIGURA 24, p. 43) e outros artistas medievais sem identificação (FIGURA 23, p. 42).

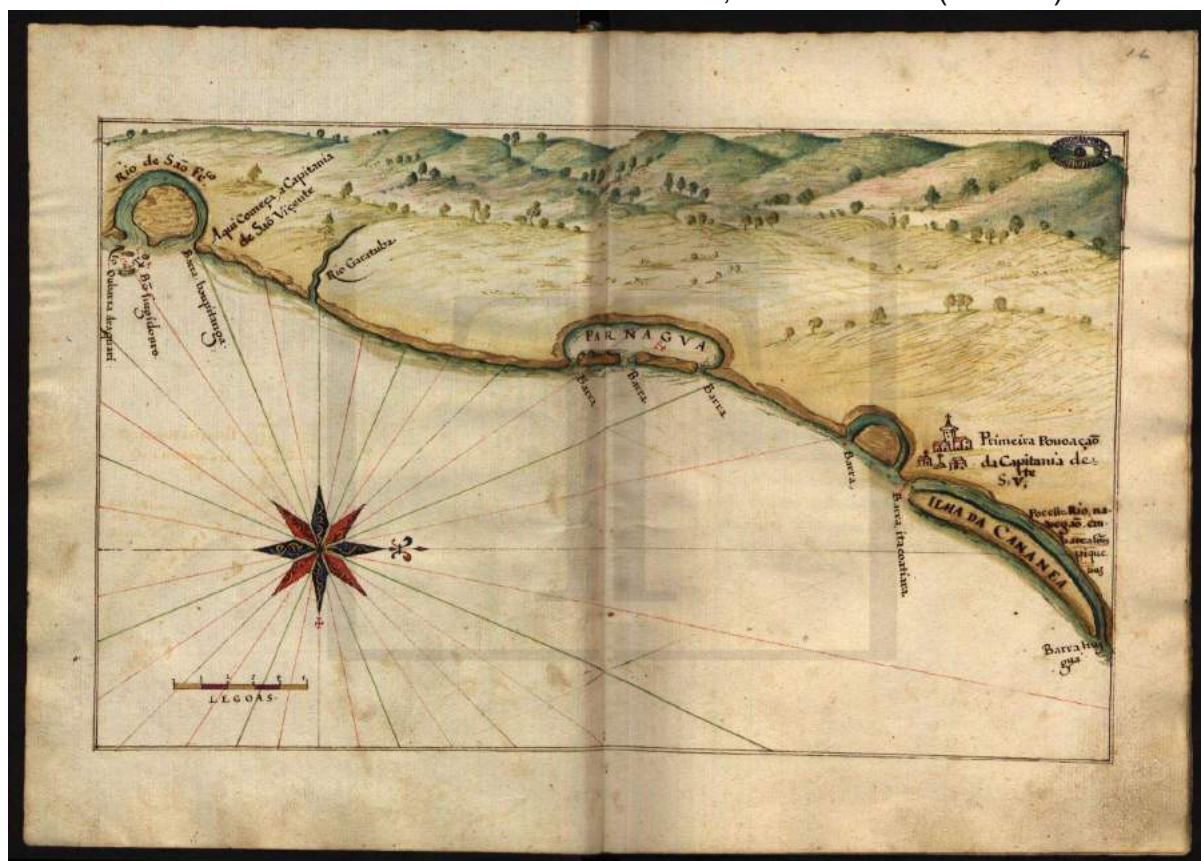
FIGURA 23 - Camponeses medievais em *Très Riches Heures du Duc de Berry* (1400).



Fonte: Blog Quatr.us¹⁸.

¹⁸ Disponível em: <<https://quatr.us/medieval/medieval-european-clothing.htm>>. Acesso em 14 de fevereiro de 2022.

FIGURA 24 - “DESCRICHÃO DE TODO O MARITIMO DA TERRA DE SANTA CRUZ CHAMADO VULGARMENTE O BRASIL”, João Teixeira (detalhe).



Fonte: Site do Arquivo Nacional da Torre de Tombo¹⁹ (Portugal).

¹⁹ Disponível em: <<https://digitarq.arquivos.pt/viewer?id=4162623>>. Acesso em 14 de fevereiro de 2022.

CONCLUSÃO

Após a realização desta pesquisa, podemos observar as dificuldades na criação de um jogo didático.

A primeira delas é a criação de um sistema de regras em cima de um determinado conteúdo. Embora tenhamos acesso a conteúdos específicos de arte e cultura medieval, encaixá-los de forma didática e lúdica mostra-se um grande desafio, pois devemos testar nosso jogo várias vezes e com diferentes grupos de pessoas.

O segundo impasse é o tempo. Para desenvolver um *game* é importante experimentar múltiplos cenários, pois só assim descobrimos falhas em nossas regras para que possamos corrigi-los corretamente. Além de um período longo para a criação, é importante também planejá-lo bem, especialmente para aqueles que desenvolvem em equipes pequenas ou inexistentes.

O terceiro é o *feedback* dos testadores. Por mais desagradável que seja receber críticas negativas em nossos projetos, elas são essenciais para que estes possam evoluir em atualizações futuras. Por isso, devemos nos atentar a ouvir tais comentários, anotá-los e selecionar os que forem pertinentes.

Em relação ao game *Peregrinação*, embora esteja incompleto até a presente data desta pesquisa, ele apresenta grande potencial para ser aplicado em ambiente escolar. Mesmo que eu esteja trabalhando nele de forma unitária, a organização das minhas ideias e adaptações que tive ou tenho que fazer no *game* são alcançáveis, tendo em vista que este projeto não busca retorno financeiro algum de minha pessoa ou de qualquer instituição.

Por seu acesso ser em ambiente virtual, a possibilidade de migrá-lo para o tabuleiro concreto não se mostra uma tarefa difícil. Para isto, basta apenas que eu converta todas as imagens, tanto do tabuleiro quanto dos deques, em um arquivo PDF com instruções de como montá-las adequadamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

FIGUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. *Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil*. Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, [S.l.], p. 1154, out. 2015. ISSN 2316-8889. Disponível em: <<http://br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6248>>. Acesso em: 23 fev. 2022. doi:<http://dx.doi.org/10.5753/cbie.wcbie.2015.1154>.

LEFFA, V; BOHN, H; DAMASCENO, V; MARZARI, G. *Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula*. Rev. Est. Ling. Belo Horizonte, v. 20, n.1, p. 209-230, jan/jun. 2012.

MASCHIO, M. *O patronato de Enrico: Giotto e os afrescos da Cappella degli Scrovegni a serviço de uma nova imagem social e política (Itália – séc.XIV)*. 106 páginas (Dissertação [mestrado]). Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História. Defesa: Curitiba, 02/08/2021. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/72527>>. Acesso em: 11 de março de 2022.

PERNOUD, R. *A luz sobre a Idade Média*. Edição N° 158026/6749. Portugal: Publicações Europa-América.Lda. 1997.

PISANI, G. “Dante e Giotto: la commedia degli Scrovegni”. In: MALATO, E; MAZZUCCHI, A. (ed.). *Dante fra il settecentocinquantesimo della nascita (2015) e il settecentenario della morte (2021)*. Atti delle Celebrazioni in Senato, del Forum e del Convegno internazionale di Roma: maggio-ottobre 2015, Tomo II, Roma: Salerno Editrice, 2016, p. 799-815.

TEUBER, K. *Colonizadores de Catan*. Plus. Stuttgart: Catan GmbH © 2019. Jogo de Tabuleiro físico.