

**COLÉGIO CRUZEIRO DO SUL**

**FELIPPE GUIZZE**

**GABRIEL ALMEIDA**

**GABRIEL RUFINO**

**KAIQUE LEMOS**

**MARCELO JESUS**

**NICOLAS RUIVO**

**VICTOR RICARDO**

**PROJETO INTEGRADOR**

Desenvolvimento de Jogo Educacional

**São Paulo**

**2024**

# **COLÉGIO CRUZEIRO DO SUL**

**FELIPPE GUIZZE**

**GABRIEL ALMEIDA**

**GABRIEL RUFINO**

**KAIQUE LEMOS**

**MARCELO JESUS**

**NICOLAS RUIVO**

**VICTOR RICARDO**

## **PROJETO INTEGRADOR**

Desenvolvimento de Jogo Educacional

Trabalho desenvolvido para a disciplina Projeto Integrador do Curso Técnico em Informática do Colégio Cruzeiro do Sul, como requisito parcial para obtenção do diploma de Técnico em Informática. Orientador: Prof Thiago Inagaki.

**São Paulo**

**2024**

# **COLÉGIO CRUZEIRO DO SUL**

**FELIPPE GUIZZE**

**GABRIEL ALMEIDA**

**GABRIEL RUFINO**

**KAIQUE LEMOS**

**MARCELO JESUS**

**NICOLAS RUIVO**

**VICTOR RICARDO**

## **PROJETO INTEGRADOR**

Desenvolvimento de Jogo Educacional

Trabalho desenvolvido para a disciplina Projeto Integrador do Curso Técnico em Informática do Colégio Cruzeiro do Sul, como requisito parcial para obtenção do diploma de Técnico em Informática. Orientador: Prof Thiago Inagaki.

Aprovado em: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Prof. Thiago Inagaki

**Orientador**

\_\_\_\_\_  
Prof. Safire Soares

**Coorientador**

Dedicamos esta monografia aos nossos pais e familiares, que, por meio de seu afeto e confiança, nos incentivaram a perseverar até o fim. Agradecemos também a todo o corpo docente e ao pessoal de apoio, que nos orientaram ao longo de todo o processo, com especial reconhecimento ao professor Thiago Inagaki, cuja dedicação e suporte foram fundamentais ao longo de todo o projeto.

## **RESUMO**

A união de diversas formas de arte em um único meio, o videogame, é, sem dúvida, uma tarefa de considerável complexidade, mas com um imenso potencial criativo. Diante do preocupante cenário atual dos hábitos de leitura no Brasil, nossa startup visa aproximar o universo literário das pessoas, especialmente dos jovens, que são mais vulneráveis a essa situação, por meio de um jogo eletrônico imersivo que incentiva o aprendizado literário. Para representar os eventos históricos com fidelidade — seja em vocabulário, ideias, vestimentas, costumes, comportamentos, locais, personagens, músicas e ambiente — foi necessária uma investigação aprofundada, a fim de garantir uma visão educativa que, ao mesmo tempo, prenda a atenção, estimule o interesse e a curiosidade em relação ao tema, além de incentivar um aprofundamento contínuo por parte do jogador. Nosso objetivo é que, por meio dos jogos, não se ofereça apenas entretenimento, mas também uma forma de aprendizagem sobre a fase do Trovadorismo.

Palavras-chave: jogos; literatura; educação; aprendizado; trovadorismo

## **ABSTRACT**

The mix of different types of art forms in a single medium, the video game, is certainly a task with considerable complexity, but with great creative potential. Given the current worrying scenario of reading habits in Brazil, our startup aims to bring the literary world closer to people, especially young people, who are more vulnerable to this situation, through an immersive electronic game that encourages literary learning. To seek to represent historical events faithfully - be it in vocabulary, ideas, clothing, customs, behaviors, places, people, music and environment - an in-depth investigation was necessary to ensure the most educational and, at the same time, hold the attention, stimulate the interest and the curiosity regarding the topic and encourage the continuous learning by the player. Our objective is that, through games, not only entertainment is offered, but also a way of learning about the Troubadour phase.

**Keywords:** games; literature; education; learning; troubadourism.

## **LISTA DE FIGURA**

Figura 1: Alaúde.....	18
Figura 2: Mapa da Península Ibérica (1270-1492).....	20
Figura 3: Vestimentas da Idade Média.....	22
Figura 4: Sé de Lisboa.....	25
Figura 5: Rainha Isabel.....	36
Figura 6: Dom Dinis.....	36
Figura 7: Universidade de Coimbra.....	39
Figura 8: Projeto das faixas 7 e 8 no Reaper.....	47
Figura 9: “Synful Orchestra”, feito pela Synful.....	48
Figura 10: “Church Organ”, feito por C. Hack!.....	49
Figura 11: “Darksichord 3 Lite”, feita pela ESL.....	49
Figura 12: “World StringZ”, feita pela DSK.....	50
Figura 13: Tela inicial do Aseprite.....	53
Figura 14: Tela da “room” da taverna do jogo no GameMaker.....	54
Figura 15: Projeto “Making Of” no Kdenlive.....	55
Figura 16: Projeto da logo da empresa no GIMP.....	56
Figura 17: Código do menu versão mobile.....	58
Figura 18: Código CSS.....	58
Figura 19: Mapa do jogo.....	59
Figura 20: Livro da cantiga de amor.....	74
Figura 21: Livro da cantiga de maldizer.....	74
Figura 22: Livro da cantiga de amigo.....	75
Figura 23: Livro da cantiga de escárnio.....	75

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução.....</b>	<b>8</b>
1.1. Contextualização.....	8
1.2. Problema de Pesquisa.....	9
1.3. Justificativa.....	11
1.4. Desinteresse na literatura nacional.....	12
1.5. Objetivo Geral.....	13
1.5.1. Missão, visão e valores.....	14
1.6. Objetivo Específico.....	14
1.7. Metodologia.....	15
<b>2. Desenvolvimento.....</b>	<b>16</b>
2.1. Escola Literária (História do Jogo).....	16
2.1.1. Trovadorismo.....	16
2.1.1.1. Características Gerais.....	16
2.1.1.2. Contexto Histórico.....	18
2.1.1.3. Vestimentas e Arquitetura.....	21
2.1.1.4. Cantigas.....	26
2.1.1.5. Personagens Históricos.....	34
2.1.1.6. A educação portuguesa medieval.....	36
2.1.1.7. Influência do Trovadorismo na sociedade atual.....	39
2.1.1.8. Motivo da Escolha.....	42
2.1.1.9. Implementação no Jogo.....	46
2.2. Ferramentas utilizadas.....	47
2.2.1. Reaper.....	47
2.2.1.1. Plugins utilizados.....	48
2.2.1.2. Aplicação no jogo.....	50
2.2.1.2.1. “A Mysterious New World”.....	50
2.2.1.2.2. “Majestas”.....	51
2.2.1.2.3. “Middle Age Beauty”.....	51
2.2.1.2.4. “Emilio’s Poem”.....	51
2.2.1.2.5. “The Mistress’ Secret”.....	51
2.2.1.2.6. “The Bishop’s Lore”.....	51
2.2.1.2.7. “Batalhas e Cantigas”.....	52
2.2.1.2.8. “Anxiety / Statera”.....	52
2.2.2. Aseprite.....	53
2.2.3. GameMaker.....	54
2.2.4. Kdenlive.....	55
2.2.5. GIMP.....	56
2.2.6. Visual Studio Code (HTML/CSS).....	56

2.3. Roteiro da história.....	59
2.4. Recursos de acessibilidade.....	75
<b>3. Conclusão.....</b>	<b>76</b>
3.1. Resultados da pesquisa prática.....	76
3.2. Conclusões finais.....	77
<b>4. Referências bibliográficas.....</b>	<b>78</b>
<b>5. Glossário.....</b>	<b>83</b>

## 1. Introdução

### 1.1. Contextualização

Desde as antigas sociedades gregas, a educação tem-se destacado como um dos pilares fundamentais para a construção de uma sociedade mais igualitária, justa e democrática. Ao longo da história, ela foi reconhecida como um direito essencial para o desenvolvimento humano e social, servindo como meio de transmissão de conhecimento, valores éticos e culturais, além de formar cidadãos críticos e conscientes de suas missões no mundo. A educação pode ser adquirida de diversas formas, sendo tradicionalmente classificada em formal e informal, nas várias formas de linguagens.

A educação formal é aquela estruturada e sistemática, oferecida em instituições de ensino, como escolas e universidades. Ela segue um currículo pré-definido e é mediada por educadores, com o objetivo de transmitir conhecimentos organizados em disciplinas. No ambiente escolar, os estudantes aprendem desde as bases de diversas áreas do saber, como matemática, ciências, história e literatura, até o desenvolvimento de habilidades mais específicas, sempre em um processo de evolução do conhecimento. Esse tipo de educação segue uma metodologia planejada e é direcionado ao desenvolvimento cognitivo e profissional dos indivíduos, preparando-os para o mercado de trabalho e na formação de futuros cidadãos. Por outro lado, a educação informal acontece de maneira mais espontânea, no cotidiano das pessoas, seja em casa, no convívio familiar ou nas experiências vividas no meio social. Ao contrário da educação formal, não possui um horário ou currículo fixo. Ela ocorre naturalmente, por meio da interação com o ambiente, das experiências culturais, do aprendizado de normas sociais, comportamentos e valores que moldam a formação pessoal tão importante quanto a formal, pois abrange o desenvolvimento emocional, ético, social e cognitivo, contribuindo para a formação integral do indivíduo.

Nosso projeto tem como objetivo unir essas duas formas de educação, proporcionando uma experiência única que combina o melhor do ensino formal e informal. Através de jogos educacionais, buscamos criar um ambiente de aprendizado espontâneo e divertido, em que o usuário, enquanto joga, absorve conhecimento de maneira natural, como na educação informal. Ao mesmo tempo, o

jogo oferece uma estrutura formal de aprendizado, guiada por educadores virtuais ou conteúdos pedagógicos cuidadosamente elaborados, permitindo que o jogador evolua seu conhecimento de forma organizada e progressiva.

Dessa forma, nosso projeto pretende inovar ao integrar esses dois métodos de ensino. Durante uma experiência lúdica, o usuário será constantemente estimulado a aprender, ora de maneira espontânea, sem perceber que está absorvendo informações, ora de forma direcionada, com objetivos de aprendizagem claros e progressão no conteúdo. Assim, ele não apenas se diverte, mas também expande seu repertório de conhecimentos e habilidades em um processo contínuo de formação cognitiva e social. Essa abordagem permite que o jogador desenvolva tanto sua capacidade de raciocínio lógico e crítico quanto seu entendimento cultural e moral, tornando a educação acessível, envolvente e inclusiva para todos.

## 1.2. Problema de Pesquisa

Falar sobre literatura no Brasil não é uma tarefa fácil. Vivemos em um país onde, em 2023, de acordo com a CBL, 84% dos adultos não lidam com um livro sequer. Além disso, revela-se que, entre adolescentes de 15 a 16 anos, idade que presumivelmente seria uma faixa etária na qual deveriam estar expostas a ricas experiências literárias por meio das instituições de ensino, cerca de 66% não leram livros com mais de 10 páginas, segundo o Centro de Pesquisas em Educação e o lede.

É interessante ressaltar que, de acordo com essa mesma pesquisa da CBL, a maioria da população que lê no Brasil pertence à classe média alta. Dessa forma, se não há um的习惯 de leitura amplamente divulgado na sociedade, não há como ter discutido sobre literatura. Sem dúvida, a situação da leitura no Brasil é grave.

A partir desses dados, conseguimos entender como a literatura é o resultado da construção histórica de um processo excludente e elitista. Esse pensamento é compartilhado pelo pensador russo-americano Roman Jakobson, que exemplifica essa ideia ao definir a literatura como uma violência organizada contra a fala comum (*apud* Eagleton, 2006, p. 3). Ou seja, ao se afastar da linguagem cotidiana, a literatura cria uma barreira de comunicação.

Nesse sentido, podemos determinar que uma literatura também funciona como um espelho da sociedade, retratando relações sociais, a marginalização de

grupos e suas ausências por meio da construção de um cânone literário. Esse processo ocorre em todos os momentos históricos, sendo um bom exemplo o início da Idade Média, quando o acesso aos livros, por exemplo, era limitado; a grande maioria dos alfabetizados eram clérigos e, naquela época, já havia um desinteresse pela literatura. Na Baixa Idade Média, o que mais se popularizou foram as cantigas trovadorescas, cantadas em forma de música. Essas cantigas eram segmentadas, com o trovadorismo de corte, que pertencia à nobreza, e o trovadorismo popular, que acontecia em tabernas e lugares públicos. Além dessa divisão, também havia diferenças entre quem recitava as cantigas. Na corte, os trovadores, que eram compositores e considerados de uma categoria superior, recitavam as cantigas. Já nas camadas sociais mais baixas, quem recitava eram os jograis, que eram vistos como oriundos e apartados pela nobreza. Inclusive, diversas vezes, as cantigas continham ataques entre trovadores e jograis.

Não apenas na Idade Média, as discriminações entrelaçadas à literatura se manifestam também em períodos mais recentes, como no reconhecimento de autoras femininas. Esse é um evento recente que ainda constitui um intenso processo de desconstrução para redescobrir figuras femininas importantes que foram apagadas em detrimento dos papéis de quem detinha o poder. Essa ação também ocorre em relação a autores negros, indígenas e de países não colonizadores.

Em síntese, entende-se que os resultados atuais em relação à literatura no Brasil fazem parte de toda uma edificação social enraizada, sendo a formação da hierarquização da arte e a constituição da aristocracia o ponto de partida. Assim, o motivo pelo qual hoje as classes baixas não têm acesso à literatura foi moldada por uma elite que colocou a literatura em um lugar inacessível para essas pessoas, excluindo quem, para eles, não deveriam produzi-la ou acessá-la.

A partir daí, nossa startup tem como objetivo ensinar sobre a literatura brasileira por meio de seus períodos históricos, buscando corrigir esse déficit na população e compartilhar o conhecimento de forma mais dinâmica e acessível a todos. Não restringir ou excluir ninguém; ao contrário, queremos atrair novos públicos que se interessem por esse rico saber literário.

### 1.3. Justificativa

Nosso projeto busca transformar a forma como a literatura brasileira é percebida, oferecendo uma abordagem divertida, educativa e inovadora que vai além dos métodos tradicionais de ensino. Por meio de uma experiência envolvente e lúdica, reacendemos o interesse pela literatura nacional, que, infelizmente, tem sido ofuscado pelo foco crescente em obras estrangeiras e nas redes sociais. O objetivo é mostrar que a literatura brasileira não se iguala apenas à literatura internacional em qualidade e profundidade, mas, em muitos casos, pode até superá-la, com suas ricas narrativas, personagens únicos e reflexões profundas sobre a identidade e a cultura do país.

Ao integrarmos a literatura ao universo dos jogos digitais, estamos nos adaptando às demandas e aos hábitos da sociedade contemporânea, onde o digital desempenha um papel central no cotidiano. A sociedade atual, especialmente as gerações mais jovens, está cada vez mais imersa em tecnologias e mídias interativas. Isso significa que, para despertar o interesse e engajamento em determinados conteúdos, é necessário adequá-los a esse novo contexto digital.

Nosso projeto responde a essa necessidade ao criar um jogo que une entretenimento e aprendizagem, permitindo que os jogadores explorem e se envolvam com a literatura de uma forma que faz sentido para eles, por meio da tecnologia e do entretenimento interativo.

Além de proporcionar um resgate e valorização da literatura brasileira, o jogo tem o potencial de expandir os horizontes culturais dos jogadores, oferecendo uma nova perspectiva sobre os autores, as obras e os contextos históricos nacionais. Por meio de mecânicas de jogos envolventes e narrativas cativantes, queremos despertar a curiosidade do público para que conheçam melhor a riqueza e a diversidade de nossa produção literária. Personagens icônicos e histórias envolventes e divertidas poderão ganhar vida dentro do jogo, permitindo que os jogadores não apenas leiam, mas vivam as tramas, os conflitos e os dilemas que marcaram essas histórias.

O diferencial do nosso projeto é justamente na união com o digital, quebrando barreiras que afastaram os jovens da literatura e trazendo um novo frescor à educação. Por meio de uma plataforma interativa, conseguiremos ensinar conceitos

literários, incentivar a leitura, entreter os jogadores e fomentar o pensamento lógico e crítico de uma forma muito mais atrativa do que os métodos tradicionais.

Outra vantagem do formato digital é sua capacidade de alcançar um público mais amplo e diversificado. Em vez de nos restringirmos ao ambiente escolar ou a nichos específicos, conseguimos universalizar o acesso à literatura brasileira, levando a pessoas que talvez não tenham a oportunidade de conhecer esses conceitos de outra maneira. Isso nos permitirá não apenas preservar, mas também renovar o interesse pela cultura literária nacional, garantindo que ela continue relevante e impactante para as próximas gerações.

Nosso jogo também buscará se adequar aos padrões de entretenimento contemporâneos, utilizando gráficos marcantes, trilhas sonoras envolventes e uma narrativa interativa que mantém o jogador engajado do início ao fim. Ao mesmo tempo, teremos o cuidado de garantir que o conteúdo educacional esteja sempre presente, de forma sutil e integrada à experiência do jogo, permitindo que o aprendizado ocorra de maneira orgânica e natural.

Dessa forma, além de ensinar sobre a literatura brasileira, nosso projeto também funcionará como uma ferramenta para promover o conhecimento e a valorização da cultura brasileira como um todo. Por meio de suas histórias, tradições e vozes literárias, o jogo servirá como um canal de conexão entre os jogadores e a rica herança cultural do país, incentivando não apenas a leitura, mas também a reflexão sobre questões sociais, históricas e humanas presentes nas obras.

Com este projeto, queremos demonstrar que a literatura brasileira tem um lugar de destaque no cenário mundial e merece ser apreciada e explorada de maneiras inovadoras. Ao unir educação, tecnologia e cultura, pensamos que conseguiremos fazer com que mais pessoas redescubram o prazer da leitura, amplie seu repertório cultural e se sinta conectado à riqueza literária do Brasil.

#### **1.4. Desinteresse na literatura nacional**

Com o surgimento dos celulares e dos conteúdos digitais, o hábito de leitura foi se perdendo cada vez mais, uma ação que já não era muito praticada desde o advento da televisão. Como forma de incentivo, às feiras de livros foram se popularizando; por exemplo, a Feira do Livro de Porto Alegre e a FLIP.

Apesar do crescimento do interesse pela leitura, se olharmos bem, não veremos obras clássicas brasileiras entre as escolhas dos leitores. De acordo com a Biblioteca Pública Dom Daniel Hostin, é possível perceber que os autores brasileiros, especialmente os clássicos, caíram no esquecimento. Embora a leitura tenha aumentado, isso se aplica principalmente a livros estrangeiros na literatura adulta, os livros da autora americana Stephenie Meyer são os mais procurados e aparecem três vezes na lista dos mais emprestados da biblioteca.

Na mesma biblioteca, foi realizada uma pesquisa com um jovem que, ao ser questionado sobre autores estrangeiros, respondeu normalmente. No entanto, quando mencionamos a literatura brasileira, sua expressão mudou completamente, especialmente ao citarmos três autores marcantes desse campo: Cora Coralina, Monteiro Lobato e Machado de Assis. Sobre o Machado de Assis, a jovem tem uma opinião formada, ela diz : “Ele é chato. Não lembro qual foi o livro que li, mas achei chato”.

Com isso, podemos ver que, embora a leitura tenha se tornado mais frequente, o desinteresse dos jovens pela própria literatura nacional é o principal motivo para a escolha do tema. O objetivo é desenvolver um jogo que os motive a pesquisar mais sobre o assunto.

### **1.5. Objetivo Geral**

Ensinar sobre literatura brasileira por meio de escolas literárias é o objetivo principal do nosso jogo. Essas escolas representam movimentos literários cujas obras se identificam com características de determinados períodos históricos. Existem várias escolas literárias, mas escolhemos, em nosso jogo, a primeira de língua portuguesa: o Trovadorismo.

O Trovadorismo é uma escola que se destaca pela sua dinâmica, misturando música e linguagem poética. É marcada por cantigas líricas e satíricas, cujas características incluem o amor, que é um dos temas centrais do Trovadorismo, simbolizando o eixo das cantigas de amor e das cantigas de amigo. Além dessas, há as cantigas de escárnio e as cantigas de maldizer que eram usadas principalmente para humilhar e satirizar e as cantigas de *loor* relacionadas à devocão de figuras religiosas.

### **1.5.1. Missão, visão e valores**

A Guarani Games tem como fundamento principal oferecer oportunidades de enriquecimento cultural e aprendizagem aos nossos usuários por meio de uma experiência imersiva em nosso jogo educacional, que alinha entretenimento e ensino de forma eficiente. Nossa missão é proporcionar aos vestibulandos, alunos e ao público em geral uma ferramenta inovadora de apoio ao estudo, que torna o processo de aprendizagem mais envolvente e motivador. Buscamos incentivar não apenas a assimilação dos conteúdos das disciplinas da série curricular, mas também a prática da leitura e a ampliação do repertório cultural.

Nosso compromisso é com a universalização da educação de qualidade. Sempre desenvolvemos jogos acessíveis a todas as camadas sociais, promovendo inclusão e equidade, sem barreiras tecnológicas, econômicas ou culturais. Acreditamos que a educação pode ser divertida e acessível. Por isso, criamos plataformas que simplificam o aprendizado de forma lúdica e intuitiva, garantindo que todos, independentemente de sua origem, desfrutem de um ambiente educativo estimulante e interativo.

A Guarani Games está alicerçada em princípios éticos sólidos, com um foco claro na responsabilidade social e no impacto positivo que nossos produtos podem gerar. Nosso compromisso com a educação vai além do conteúdo; buscamos promover o desenvolvimento cognitivo, o pensamento crítico, a curiosidade e a criatividade de nossos usuários, além do entretenimento. Acreditamos na inclusão e na diversidade como valores fundamentais, respeitando as individualidades de cada jogador e proporcionando uma experiência que reflete respeito e empatia.

### **1.6. Objetivo Específico**

O jogo servirá como uma ferramenta educacional que visará promover o conhecimento e a apreciação da diversidade literária do país. O objetivo primordial desse jogo é proporcionar aos jogadores uma imersão nas diferentes escolas literárias e ideológicas que marcaram a história da literatura brasileira. Por meio da interação com as obras e os autores representativos da literatura nacional, os participantes têm a oportunidade de não apenas ampliar seu repertório cultural, mas

também desenvolver habilidades de análise crítica e interpretação textual, além de instigar a curiosidade para futuras pesquisas.

### **1.7. Metodologia**

Na seção de Metodologia, utilizamos o GameMaker como engine para o desenvolvimento do projeto, que incorpora a linguagem GML. Para a criação dos sprites gerais do jogo, usamos o Aseprite. O GameMaker é uma ferramenta amplamente utilizada no desenvolvimento de jogos, oferecendo diversas funcionalidades, como editor de imagens, sons, scripts e fases. Além disso, o GameMaker permite a utilização de partes de outros projetos, que podem ser incluídos diretamente na plataforma e realizados dentro dela. No que diz respeito à linguagem GML, ela foi inicialmente uma linguagem de script, mas atualmente é uma linguagem compilada. Trata-se de uma linguagem ideal para o aprendizado no desenvolvimento de jogos, sejam eles básicos ou complexos, tanto em 2D quanto em 3D. Sobre a parte artística do nosso jogo, utilizamos o Aseprite, cujo objetivo principal é a criação de pixel-art em 2D e sprites. Além disso, o Aseprite oferece diversas ferramentas, como suporte a tilemap, interface de linha de comando, Lua scripts, entre outros. Quanto à parte musical do jogo, usaremos o Reaper, que é um DAW (Digital Audio Workstation), ou seja, um ambiente de trabalho de áudio digital. Com ele, é possível compor, gravar, arranjar, editar, mixar e masterizar instrumentos e/ou em MIDI.

Nossa pesquisa teve início quando os integrantes Victor Ricardo, Nicolas Ruivo, Marcelo Santos e Gabriel Rufino buscaram conselhos sobre o tema com a professora Joséria Cristina, que leciona Língua Portuguesa no Colégio Cruzeiro do Sul. A partir dessa orientação, o grupo obteve um direcionamento para iniciar suas investigações. As principais fontes utilizadas são livros que abordam elementos históricos e líricos das escolas literárias a serem estudadas, além de artigos científicos que mencionam o estilo de vida das pessoas durante esses períodos, entre outros materiais.

## 2. Desenvolvimento

### 2.1. Escola Literária (História do Jogo)

A divisão do estudo da literatura em áreas é conhecida como escolas literárias, que englobam, além de aspectos literários semelhantes, também aspectos sociais, artísticos, culturais e históricos. Ao todo, existem mais de dez escolas literárias em língua portuguesa, sendo a primeira o Trovadorismo e a última, na qual vivemos atualmente, o Pós-Modernismo.

Para embasar nosso jogo, escolhemos apenas uma escola literária que seja de relevância relevante até os dias de hoje e que ofereça um estudo necessário para os jogadores. Dessa forma, escolhemos o Trovadorismo, que representa o ponto de partida de toda a história literária.

Embora o Trovadorismo não tenha chegado ao Brasil em seu ápice, nosso vínculo histórico com Portugal determinou a importância do estudo dessa escola. É fundamental, primeiramente, compreender a tradição literária em Portugal para, em seguida, entendermos a chegada de movimentos posteriores ao Brasil. Desta forma, poderemos apreciar o legado cultural da língua portuguesa em nosso país e sua magnífica importância.

#### 2.1.1. Trovadorismo

##### 2.1.1.1. Características Gerais

O Trovadorismo teve início na região da Occitânia, no sul da França, por volta do século XI. A escolha do occitano como língua literária foi motivada pela aristocracia, que a utilizou para afirmar sua identidade e poder, promovendo temas como o amor cortês e o serviço vassálico. Essa cultura se difundiu amplamente pela Europa, especialmente por meio das Cruzadas, influenciando a literatura europeia medieval, especialmente a poesia.

Durante o século XII, a proximidade geográfica e as conexões culturais com o sul da França facilitaram a adoção dessa tradição poética pelos reinos peninsulares (Portugal e Espanha). O movimento trovadoresco occitano teve impacto nas cortes ibéricas, especialmente no norte de Castela, na região dos Camarões, onde poetas como Joan Soares de Paiva floresceram. A partir do século XIII, ocorreu uma integração entre a poesia occitana e a galego-portuguesa, com trocas culturais e literárias entre poetas das duas regiões, consolidando a influência trovadoresca no

ambiente aristocrático ibérico e promovendo a formação de uma rica tradição literária.

A língua galego-portuguesa, como principal língua trovadoresca no centro ibérico, teve uma grande influência no núcleo de Leão e de Portugal. A relação cultural entre o Ocidente ibérico e o sul da França foi intensa até 1220, quando começou a se afastar da tradição occitana. Nessa época, surgiram trovadores galego-portugueses que adaptaram as formas e temas provençais, como as "cantigas de amigos", para expressar as particularidades aristocráticas locais. Isso marcou uma transformação no trovadorismo, resultando na afirmação de uma poética própria na Península Ibérica, mais ajustada àquela realidade política e social.

O trovadorismo está intimamente ligado ao sistema feudal, e as composições muitas vezes refletem as relações de vassalagem e a vida na corte. Os trovadores, que eram poetas e músicos, compunham suas obras em forma de canções, que eram acompanhadas por instrumentos musicais, geralmente alaúdes ou harpas.

As cantigas de loor (ou louvor) estavam relacionadas à homenagem a figuras religiosas.

As cantigas de amor expressavam o amor cortês, idealizado, no qual o trovador se declarava servo da dama, uma figura muitas vezes inatingível e idealizada.

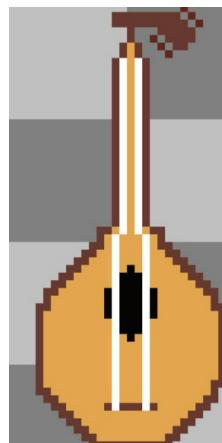
As cantigas de amigos, ao contrário das cantigas de amor, apresentam um "eu lírico" feminino, onde a mulher lamenta a ausência ou a partida de seu amado, e geralmente possui um tom mais popular.

Por outro lado, as cantigas de escárnio e maldizer eram satíricas e tinham como objetivo ridicularizar ou criticar, de forma indireta (escárnio) ou direta (maldizer), certas figuras ou comportamentos sociais, refletindo as teorias e as críticas da sociedade da época.

Essa diversidade de formas e temas nas cantigas demonstra a riqueza da poesia trovadoresca e sua capacidade de dialogar com diferentes aspectos da vida cotidiana, que era de grande parte, oral, sendo destinada a ser ouvida por várias

classes sociais, incluindo a nobreza e o povo. A música acompanhava muitas dessas poesias, facilitando sua difusão em festas, cortes e feiras populares.

**Figura 1: Alaúde**



Fonte: Autoria própria (2024)

#### 2.1.1.2. Contexto Histórico

O Trovadorismo ocorre entre os séculos XI e XV, em um período histórico conhecido hoje como Baixa Idade Média (do século XI ou século XIII até 1453). Alguns historiadores dividem esse período em duas fases, sendo a segunda chamada de Idade Média Decadente (1300-1453). O nosso jogo se passa no primeiro quartel do século XIV.

Nesse período, houve a ascensão de dois grupos: a monarquia e a burguesia. No entanto, o poder continuou a ser descentralizado, a nível municipal e feudal. O comércio cresceu com o advento das Cruzadas, e a economia dessas cidades era baseada no comércio de alimentos e na produção de artesanato. Como consequência, ocorreu o êxodo rural.

Iremos focar nessa rica história em Portugal durante o reinado de Dom Dinis I (1279-1325), que foi um dos reis mais importantes da história do país. Suas políticas de governo, como o incentivo à agricultura, à educação e à cultura, tiveram um impacto duradouro e podem ser sentidas até os dias de hoje.

Uma das características do reinado de Dom Dinis I é a melhoria das relações entre o Estado português e a Igreja Católica. É importante lembrar que nem fazia um século que o reino lusitano havia concluído a Guerra da Reconquista, na qual os reinos ao norte da Península Ibérica contavam com o apoio do Papa e da

cristandade, que eram inimigos do Islã. No entanto, o clero e a monarquia enfrentaram problemas em relação às terras: de um lado, uma Igreja que possuía mais terras do que o rei, levando este a confiscá-las, o que irritou o Papa dando excomunhões para algumas monarcas, como o maior exemplo, Sancho II, que foi deposto. Além disso, o Estado sofreu um interdito, o que tornou a nação ingovernável para um povo português católico fervoroso.

É exatamente nesse período que ocorre o atentado de Anagni, no qual o papa Bonifácio VIII sofre uma bofetada e também outros maus-tratos, tramados pelo rei francês Felipe, o Belo. Por motivos econômicos, ele desejava confiscar o dinheiro da Ordem Templária, que, sob pressão, foi destituída e perseguida tanto pelo Reino da França quanto pela Igreja. Isso fez com que o único refúgio desses religiosos-militares fosse Portugal, justamente a nação que surgiu em uma guerra entre cristãos e islâmicos e que sempre contou com o apoio dessa Ordem contra seu inimigo "pagão".

Em relação às minorias religiosas, em especial os judeus e os muçulmanos, elas eram toleradas pela monarquia católica. No entanto, os sentimentos de medo, desconfiança e ódio em relação a esses grupos, por motivos religiosos, econômicos e históricos, fomentavam uma certa intolerância. Um exemplo disso é o reinado do rei-poeta, que permitia que um cristão se endividasse com um judeu por até 20 anos; caso esse prazo fosse ultrapassado, a dívida era perdoada. Além disso, a usura era proibida. Essa situação se agravaría no futuro com leis mais rígidas contra os não-cristãos.

É uma sociedade que busca como modelo o cavaleiro e o santo, demonstrando a valorização da guerra e da religião, com ideais de fidelidade, honra e virtudes heroicas. Muitas vezes, essas figuras se misturam, como São Luís IX, Santo Antônio de Lisboa e Pádua, e São Bernardo de Claraval (que, embora nunca tenha sido militar, pertencia à nobreza — a classe daqueles que lutam — e foi um dos principais atores da Segunda Cruzada), além das ordens religiosas militares.

E, embora seja raro, os estamentos baixos podiam alcançar grupos sociais altos; por exemplo, o papa Gregório VII era filho de um sapateiro. Isso se aplica a toda a Cristandade (Régine Pernou, 1983).

Não podemos esquecer das corporações de ofício, mais conhecidas como guildas, que funcionavam como centros de aprendizagem de trabalhos manuais e

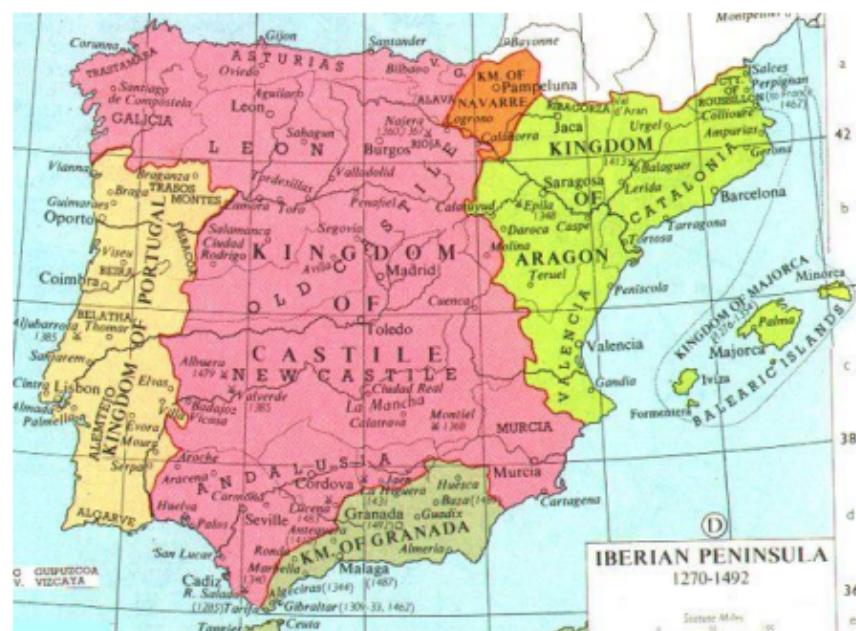
comerciais, além de serem órgãos regulatórios que defendiam os interesses tanto dos patrões quanto dos empregados.

Portugal era um país que recebia muitas influências da França, e o trovadorismo é um dos maiores exemplos disso, além de a família real ter origem francesa.

Outro evento marcante foi a criação dos estudos gerais em Lisboa, que posteriormente foram transferidos para Coimbra, levando à instituição da primeira universidade em todo o território português: a famosa Universidade de Coimbra.

Após uma breve guerra com Castela, foi firmado o Tratado de Alcanices, estabelecendo uma das fronteiras mais antigas do mundo entre os dois países e preparando o terreno para o absolutismo em uma época em que o poder era descentralizado. Contudo, nem tudo foram flores; no final de seu reinado, ocorreu uma guerra civil com intervalos (1319-1324) envolvendo um de seus filhos bastardos, decorrente de problemas em sua vida pessoal, que só terminou com a intervenção da rainha e santa Isabel de Portugal.

**Figura 2: Mapa da Península Ibérica (1270-1492)**



Fonte: D. Dinis Uma Análise Crítica Biográfica *apud* Muir's Historical Atlas (1910)

### **2.1.1.3. Vestimentas e Arquitetura**

Para que ocorra uma experiência imersiva ao jogar *Chronicles of Litterarium*, não é apenas necessária uma história bem construída e elaborada, mas também o que está ao redor, ou seja, os cenários. A criação de um cenário requer maior atenção, pois é por meio de sua construção que o jogador será transportado para a época abordada, abrangendo desde grandes edifícios até as vestimentas da população.

A Idade Média, período histórico em que ocorre o Trovadorismo, é amplamente reconhecida pelo surgimento e popularização da moda, com suas vestes características. Pode-se considerar que a moda se configura como um elemento essencial para a formação da identidade de um povo. As vestimentas não apenas comunicam, mas também simbolizam algo, tornando-se fundamentais para a compreensão do contexto social e cultural da época.

De acordo com o historiador francês Fernand Braudel, as roupas possuem um valor social, pois revelam as verdadeiras faces da sociedade. Por exemplo, é possível identificar a data de pinturas do período analisando as peças de vestuário retratadas nas obras. As roupas, portanto, funcionam como um reflexo do tempo e da estrutura social, evidenciando as transformações culturais e históricas. Também, podemos enxergar as diferentes hierarquizações sociais da época através da composição das vestes das pessoas. A título de exemplo podemos citar os sapatos pontiagudos intitulados *poilanes*, que eram calçados unisex, na qual o formato não possuía variação entre o pé direito e esquerdo. A jurisdição em cima desses sapatos era tão grande que existiam leis que regulamentavam o tamanho das pontas dos calçados, pois quanto maior elas eram, maior seria a condição social do indivíduo.

Ao longo do nosso game, exibiremos diversos núcleos populares do período, retratando diferentes figurinos de acordo com a realidade da época. As roupas masculinas eram compostas com base em suas funções utilitárias. Por exemplo, trabalhadores rurais, que necessitavam de maior mobilidade, usavam calças justas e túnicas que iam até o joelho. Já os homens mais nobres vestiam-se com roupas mais longas e pesadas, confeccionadas com uma maior variedade de tecidos, refletindo seu status social.

Já as vestimentas femininas exibiam maior complexidade, pois, além de variar conforme a posição social, incluíam mais camadas de roupas. É na Baixa Idade

Média que as vestimentas começam a se diferenciar entre os sexos, ganhando mais contorno e ressaltando as diferenças nos corpos. As mulheres usavam, geralmente, vestidos longos com mangas simples ajustadas sobre os braços, acompanhados por cintos. Nessa época, também se desenvolveram diversos outros acessórios, com destaque para os chapéus, que assumiram diferentes formatos e se tornaram amplamente utilizados pela alta nobreza e pela burguesia.

**Figura 3 - Vestimentas da Idade Média**



Fonte: Estilo Cult (2023)

Sobre a arquitetura medieval, pode-se dizer que seu fundamento principal era utilitário, com construções projetadas para atender a funções práticas, como defesa, moradia ou culto religioso. No entanto, mesmo com esse caráter funcional, a arquitetura medieval também era marcada pela atenção aos detalhes, variando conforme o tipo de edificação.

As catedrais medievais funcionavam como verdadeiras bíblias visuais, catecismos e hagiografias para os iletrados. Elas representam a evolução dos modelos arquitetônicos da época, passando do estilo românico, caracterizado por construções robustas com o uso de arcos redondos, abóbadas, átrios, pórticos e as famosas igrejas em formato de cruz, para o estilo gótico, marcado pelos grandes vitrais, arcos ogivais, construções imponentes e altas, e as emblemáticas gárgulas.

Em nosso jogo, a ambientação será inspirada na Catedral de Lisboa, que reflete a influência desses dois estilos arquitetônicos, românico e gótico, proporcionando uma mistura rica e autêntica da arquitetura medieval.

A Catedral de Lisboa é um templo com uma longa e rica história. Originalmente uma igreja de arte paleocristã, nos tempos bárbaros foi convertida ao estilo visigótico. Após a conquista islâmica da Península Ibérica, o edifício transformou-se em uma mesquita. Com a reconquista de Lisboa, a catedral foi consagrada novamente como igreja por ordem de Dom Afonso Henriques, o primeiro rei e fundador de Portugal. Desde então, a Catedral de Lisboa mantém sua função religiosa, sendo até hoje a principal paróquia da Diocese de Lisboa.

A Catedral Medieval desempenha diversas funções, servindo como um local de práticas religiosas, como a realização dos sacramentos, a prática da oração e a catequização. Além de sua importância espiritual, a catedral é também um espaço artístico, onde se manifestam pinturas, música, escultura e arquitetura. Ademais, alguns desses templos desempenhavam funções políticas, servindo como locais de sagrada e coroação de monarcas, ou de estabelecimento de laços de suserania e vassalagem na complexa hierarquia feudal. Essa multifuncionalidade evidencia a relevância da catedral não apenas como um centro religioso, mas também como um ponto focal da vida social e política da época.

A Catedral de Lisboa é marcada pela influência da arquitetura romana, bizantina e islâmica, especialmente em suas basílicas. O estilo românico desta igreja se reflete em diversos elementos, como o portal, com seus vestíbulos e colunas adornadas capitéis, além da sacada e das janelas em forma de arco, que incluem também algumas janelas estreitas. A catedral mantém, por séculos, o tradicional formato de cruz, que é uma característica significativa das igrejas medievais (Pais, Redol, Cruzeiro et al 2005).

De influência da Arquitetura Românica, a construção das igrejas góticas tinha o objetivo de ser algo duradouro e eterno, sua estrutura é um dos estilos que mais obedecem a matemática, geometria e a lógica com o intuito de alcançar a perfeição diferente da sua antecessora são igrejas altas para aproximar de Deus, e os seus vitrais iluminam todo o edifício.

A influência da arquitetura românica se manifesta na decoração das bases e nos plintos, que embelezam os pórticos e as capelas menores, embora estas

tenham sofrido alterações ao longo do tempo. Por outro lado, o estilo gótico se evidencia nos vitrais e na rosácea, que também foram modificados. Além disso, as colunas e a torre da catedral demonstram que o estilo gótico é o mais predominante na estrutura da Catedral

A arte da Catedral de Lisboa revela que a padroeira da Sé é Nossa Senhora da Assunção. No entanto, em nosso caso, será contemplada a *Theotokos*, que significa "Mãe de Deus".

O Castelo de São Jorge, referido por Joaquim Rodrigues dos Santos como "Acrópole de Lisboa" (2020, p. 3), deve seu nome ao seu legado histórico, à sua localização elevada e à sua imponência. Os primeiros registros históricos da área datam do século VI a.C., na Idade do Ferro, e ao longo dos séculos, diversos povos passaram por ali, incluindo fenícios, gregos e cartagineses, até que os romanos conquistaram a região e construíram uma fortificação.

Essa fortificação é o que hoje é conhecido como cerca moura ou cerca velha, que foi posteriormente reconstruída e ampliada pelos muçulmanos. A fortificação auxiliou na elevação do local ao status de município *Felicitas Iulia Olisipo*. Ao longo do tempo, o castelo caiu nas mãos dos suevos e visigodos, até chegar ao domínio islâmico, quando o edifício passou a sofrer reformas e transformou-se em um *qas'r* (alcácer, palácio fortificado). Ao seu redor, existia a *qas'bah* (alcáçova), uma cidadela fortificada que abrigava o poder administrativo, militar e religioso.

Durante a Guerra da Reconquista, aproveitando-se da Segunda Cruzada, Lisboa foi conquistada por Afonso Henriques. Em 1255, a cidade se tornou a capital do reino lusitano, levando a reformas no castelo, que, sob o governo de Dom Dinis, tornou-se o palácio real e a residência da família real, além de servir à corte e ao clero. O nome do castelo é uma homenagem, pois muitos militares eram devotos de São Jorge e pediram sua intercessão não apenas para conquistar o castelo, mas também toda a cidade. Como resultado, o santo soldado tornou-se o padroeiro do exército português, uma designação que perdura até os dias atuais.

Representar o Castelo de São Jorge não será uma tarefa fácil, pois suas primeiras pinturas e iconografias não correspondem à realidade da época em que foi construído. Além disso, o castelo passou por inúmeras reformas ao longo dos séculos, o que alterou sua forma original. Por essa razão, optamos por seguir o modelo típico dos castelos medievais.

Essas construções tinham um caráter principalmente defensivo: paredes grossas, pequenas janelas e a altura dos muros demonstram claramente esse objetivo. A localização estratégica em uma colina próxima ao rio Tejo contribui para que seja um local de difícil invasão, o que explica sua escolha como o principal edifício administrativo do reino. O castelo foi construído com diversos materiais, incluindo cerâmicas de construção, cerâmica doméstica e de armazenamento, além de objetos metálicos e ferramentas líticas. A pedra e a argamassa são, sem dúvida, os principais materiais utilizados na edificação. O castelo possui 11 torres e, em sua arquitetura, apresenta resquícios da arte islâmica, incluindo o arco ogival, típico das igrejas góticas.

As casas eram construídas com madeira, juncos, palha e pedras, às vezes consistindo em um único cômodo, no qual havia uma lareira central. Essas habitações eram de um único piso, mas também existiam moradias sobradadas, que apresentavam mais andares e divisões. Algumas delas contavam com térreo, curral ou quintal para o cultivo de hortaliças e o cuidado de animais (Ribeiro, 2023).

Deve-se destacar também que as ruas no período medieval eram palco da movimentação da população, caracterizando-se como animadas e barulhentas. Contudo, as pessoas conviviam diariamente com condições extremamente precárias, como o saneamento a céu aberto e o acúmulo de lixo nas vias. Mesmo estando na zona urbana, a cidade aparetava ser rural, com estradas frequentemente ocupadas por animais de fazenda. As ruas medievais, assim como na realidade, serão o principal cenário do nosso jogo, servindo como o ambiente pelo qual a narrativa se desenrolará.

**Figura 4 - Sé de Lisboa.**



Fonte: Lisboa Secreta (2024)

#### 2.1.1.4. Cantigas

V: Agnus Dei, qui tollis peccata mundi,

R: Miserere nobis.

V: Agnus Dei, qui tollis peccata mundi,

R: Miserere nobis.

V: Agnus Dei, qui tollis peccata mundi,

R: Dona nobis pacem.

(Papa Sérgio I, Agnus Dei, Década de 690)

Tradução:

V: Cordeiro de Deus, que tirais o pecado do mundo,

R: Tende piedade de nós

V: Cordeiro de Deus, que tirais o pecado do mundo,

R: Tende piedade de nós

V: Cordeiro de Deus, que tirais o pecado do mundo,

R: Dá-nos a paz.

O canto litúrgico gregoriano *Agnus Dei* foi criado em resposta ao Concílio Quinissexto, que proibiu a representação de Jesus como o Cordeiro. Este cântico é composto de forma combativa, mas também faz um apelo à paz e à misericórdia. Baseado no Evangelho de João e no Apocalipse, ele ainda é utilizado nas liturgias da Igreja Católica e de algumas igrejas protestantes, tanto no vernáculo quanto em latim. Embora não faça parte do trovadorismo, o *Agnus Dei* reflete a influência do latim, que, até o reinado de Dom Dinis, era o idioma oficial, e da Igreja Católica, que exercia grande poder sobre quase todos os aspectos da vida medieval.

Santa Maria, Strela do dia,  
Mostra-nos via pera Deus e nos guia.

Ca veer, faze-los errados  
Que perder, foran per pecados

Entender, de que mui culpados  
Son; mais per, ti son perdoados  
Da ousadia que lles fazia  
Fazer folia mais que non deveria.

Santa María, Strela do díá,  
Mostra-nos via pera Deus e nos guia.

Amostrar, nos deves carreira  
Por gāar, en toda maneira  
A sen par, luz e verdadeira  
Que tu dar, nos podes senlleira;  
Ca Deus a ti a outorgaria  
E a querria por ti dar e daria.

Santa María, Strela do díá,  
Mostra-nos via pera Deus e nos guia.

Guiar ben, nos pod'o teu siso  
Mais ca ren, pera Parayso  
U Deus ten, sempre goy'e\_riso  
Pora quen, en el creer quiso  
E prazer-m-ía se te prazía  
Que foss'a mia alm'en tal compannia.

Santa Maria, Strela do dia,  
Mostra-nos via pera Deus e nos guia.

(Alfonso X de Castela, Santa Maria, Strela do dia, Século XIII)

Tradução:

Santa Maria, Estrela do dia,  
Mostra-nos o caminho para Deus e nos guia.

Aqui ver, fazê los errados,  
Que se perderam por seus pecados,  
Que entendam como são culpados;  
Mas, por ti, são perdoados  
Da ousadia que os faziam  
A fazer loucuras que não deveriam.

Santa Maria, Estrela do dia,  
Mostra-nos o caminho para Deus e nos guia.

Deves nos mostrar a estrada  
Para ganhar, de qualquer maneira,  
A luz sem igual e verdadeira  
Que tu nos podes dar, a única;  
Pois Deus a ti a concederia  
E a querendo por ti, a daria.

Santa Maria, Estrela do dia,  
Mostra-nos o caminho para Deus e nos guia.

Podes bem nos guiar (com tua sabedoria)  
Acima de tudo, para o Paraíso,  
Onde Deus sempre tem alegria e sorriso

Para quem nele quis crer;  
E eu gostaria, se vos agradasse,  
Que fostes a minha alma em tal companhia.

Santa Maria, Estrela do dia,  
Mostra-nos o caminho para Deus e nos guia.

De influência árabe, é uma cantiga de *loor* (louvor) que o centro da poesia é algo relacionado com a religião. É um pedido à Virgem Maria, para mostrar o verdadeiro caminho para as virtudes heroicas para que, um dia, depois da morte essa alma chegue ao céu e encontre a Cristo e também é um agradecimento a todas graças obtida, por intermédio da Maria.

Nom sei como me salv'a mia senhor  
Se me Deus ant'os seus olhos levar,  
Ca, par Deus, non hei como m'assalvar  
Que me non julgue por seu traedor,  
Pois tamanho temp'há que guaraci  
Sem seu mandad'oir e a non vi.

E sei eu mui bem no meu coraçon  
O que mia senhor fremosa fará  
Depois que ant'ela for: julgar-m'-á  
Por seu traedor com mui gran razon,  
Pois tamanho temp'há que guaraci  
Sem seu mandad'oir e a non vi.

E pois tamanho foi o erro meu,  
Que lhe fiz torto tan descomunal,  
Se mi a sa gran mesura non val,  
Julgar-m'-á por en por traedor seu,  
Pois tamanho temp'há que guaraci  
Sem seu mandad'oir e a non vi.

[E] se o juizo passar assi,  
ai eu cativ'! e que será de mim?

(Dom Dinis I de Portugal, Nom sei como me salv'a mia senhor, ano desconhecido)

Tradução:

Não sei como me salvar, minha senhora,  
Se Deus me levar diante de seus olhos,  
Porque, por Deus, não sei como me salvar,  
Se não me julgar por seu traidor.

Pois foi um erro tão grande o meu,  
Que não vi sem seu comando.

E sei muito bem no meu coração  
O que minha senhora formosa fará  
Depois que ela se for: me julgará  
Por seu traidor, com muita razão.

Pois foi um erro tão grande o meu,  
Que eu não vi sem seu comando.

E pois tamanho foi o erro meu,  
Que lhe fiz um torto tão descomunal,  
Se a minha grande medida não vale,  
Me julgará por ser traidor dela.

Pois foi um erro tão grande o meu,  
Que eu não vi sem seu comando.

E se o juízo passar assim,  
Ai, eu estou perdido! O que será de mim?

Esta cantiga apresenta um eu-lírico que comete um grave erro e se encontra desesperado diante de sua senhora, que o considera um traidor. Trata-se de uma cantiga de amor, na qual o sentimento central é o arrependimento. O autor se dirige à sua amada, demonstrando a submissão do eu-lírico, que é um homem, em relação à mulher.

Ai flores, ai flores do verde pino,  
se sabedes novas do meu amigo?  
Ai Deus, e u é?

Ai flores, ai flores do verde ramo,  
se sabedes novas do meu amado?  
Ai Deus, e u é?

Se sabedes novas do meu amigo,  
aquele que mentiu do que pos comigo?  
Ai Deus, e u é?

Se sabedes novas do meu amado,

Aquel que mentiu do que mi há jurado?

Ai Deus, e u é?

Vós me preguntades polo voss'amado,

E eu bem vos digo que é viv'e sano.

Ai Deus, e u é?

E eu bem vos digo que é san'e vivo

E seera vosc'ant'o prazo saido.

Ai Deus, e u é?

E eu bem vos digo que é viv'e sano

E seera vosc'ant'o prazo passado

Ai Deus, e u é?

Ai flores, ai flores do verde pin!

(Dinis I de Portugal, Ai Deus, e u é?, ano desconhecido)

### Tradução:

Ai flores, ai flores do pinheiro verde,  
Sabeis notícias do meu amigo?  
Ai Deus, onde está?

Ai flores, ai flores do verde ramo,  
Sabeis notícias do meu amado?  
Ai Deus, onde está?

Sabeis notícias do meu amigo,  
Aquele que mentiu sobre o que combinou comigo?  
Ai Deus, onde está?

Sabeis notícias do meu amado,  
Aquele que mentiu sobre o que me havia jurado?  
Ai Deus, onde está?

Vós me perguntastes pelo vosso amado,  
E eu bem vos digo que está vivo e sã.  
Ai Deus, onde está?

E eu bem vos digo que está sã e vivo  
E estará convosco antes do prazo prometido.  
Ai Deus, onde está?

E eu bem vos digo que está vivo e sã  
E estará convosco antes do prazo cumprido.  
Ai Deus, onde está?

Ai flores, ai flores do verde pinho!

Essa é uma cantiga do amigo, na qual o eu-lírico é uma mulher que aguarda seu pretendente. Ela não sabe se ele irá encontrá-la ou não, mas as flores que ele lhe presenteou são sua fonte de confiança e esperança de que seu futuro namorado ou esposo chegará para o encontro romântico. As flores e o pinheiro verde dão a impressão de que o cenário está mais próximo da zona rural e da natureza.

Ai, dona fea, fostes-vos queixar  
 [por]Que vos nunca louv'en meu cantar;  
 Mais ora quero fazer um cantar  
 Em que vos loarei todavia;  
 E vedes como vos quero loar:  
 Dona fea, velha e sandia!

Ai, dona fea, se Deus mi perdon!  
 Pois havedes tam gram coraçom  
 Que vos eu loe, em esta razon,  
 Vos quero já loar todavia;  
 E vedes qual será a loaçon:  
 Dona fea, velha e sandia!

Dona fea, nunca vos eu loei  
 em meu trobar, pero muito trobei;  
 mais ora já un bon cantar farei  
 em que vos loarei todavia;  
 e direi-vos como vos loarei:  
 dona fea, velha e sandia!

(João Garcia de Guilhade; Ai, dona fea, fostes-vos queixar, século XIII)

Tradução:

Ai, dona feia, fostes-vos queixar  
 Porque nunca vos louvo em meu cantar;  
 Mas agora quero fazer um cantar  
 Em que vos louvarei sem falta;  
 E vejam como vos quero louvar:  
 Dona feia, velha e tola!

Ai, dona feia, que Deus me perdoe!  
 Pois tendes tão grande coragem  
 De querer que vos louve, nesta ocasião  
 Quero já vos louvar sem falta;  
 E vejam qual será a louvação:  
 Dona feia, velha e tola!

Dona feia, nunca vos louvei  
 Em meus versos, embora muito tenha composto;  
 Mas agora, já farei um bom cantar  
 Em que vos louvarei sem falta;  
 E direi-vos como louvarei:  
 Dona feia, velha e tola!

Essa é uma cantiga de escárnio, na qual se observa uma sátira direcionada a uma mulher. O autor utiliza um tom humorístico e irônico, com o eu-lírico afirmado que irá louvar e elogiar, mas, na verdade, busca ofender a "Dona Feia". Apesar de não a identificar diretamente, a crítica é ponderada e bem elaborada, mas evitando a agressividade típica das poesias de maldizer.

A dona fremosa do Soveral  
 há de mi dinheiros per preit'atal:  
 que veess'a mi, u nom houvess'al,  
 un dia talhado, a cas Dom Corral;  
 e é perjurada,  
 ca nom fez en nada;  
 e baratou mal,  
 ca desta vegada  
 será penhorada  
 que dobr'o sinal.

Se m'ela crever, cuido-m'eu, dar-lh'-ei  
 o melhor conselho que hoj'eu sei:  
 dê-mi meu haver e gracir-lho-ei;  
 se mi o non der, penhorá-la-ei:  
 ca mi o tem forçado,  
 do corp'alongado,  
 non lho sofrerei;  
 mais, polo meu grado,  
 dar-mi-á bem dobrad'o  
 sinal que lh'eu dei.

(Lopo Lias, A dona fremosa do Soveral, século XIII)

Tradução:

A dona formosa de Soveral  
 Tem de me dar dinheiro por um trato feito:  
 Que viesse até mim, onde não houvesse mais ninguém,  
 Em um dia combinado, na casa de Dom Corral;  
 E ela é perjura,  
 Pois não cumpriu em nada;  
 E negociou mal,  
 Pois desta vez  
 Será penhorada  
 E dobrará o sinal.  
 Se ela me acreditar, penso eu, lhe darei  
 O melhor conselho que sei hoje:  
 Dê-me o que me é devido, e eu agradecerei;  
 Se não me der, a penhorarei:  
 Pois ela me deve,  
 Mantendo-se distante,  
 Não tolerarei isso;  
 Mas, de bom grado,  
 Ela me dará bem dobrado  
 O sinal que eu dei.

Diferentemente da cantiga de escárnio, esta obra especifica a quem o eu-lírico se refere, que é a Dona Bela de Soveral. A crítica é feita de forma punitiva, em resposta à infidelidade e ao pagamento de dívidas, o que provoca a ira do eu-lírico, que ameaça a mulher com a possibilidade de perder algum bem ou de ter que pagar o dobro do que deve. Contudo, essa poesia apresenta um tom relativamente leve, já que, geralmente, inclui estrofes e versos obscenos.

### 2.1.1.5. Personagens Históricos

Dom Dinis nasceu em 9 de outubro de 1261 e é conhecido por sua erudição, sabedoria e sensibilidade lírica. Embora não tenha sido o primeiro rei poeta, sua contribuição à literatura é significativa, tendo composto 73 cantigas de amor, 51 cantigas de amigo, 10 cantigas de escárnio e maldizer, e 3 pastoreadas (Pessoa, 2018). Além de sua faceta como trovador, D. Dinis é lembrado como um dos governantes mais importantes da história de Portugal. Ele foi um dos primeiros monarcas a se preocupar com a administração do reino, buscando mais do que apenas interesses militares, o que pavimentou os primeiros sinais do absolutismo português. Na Crónica de 1344, o autor descreve D. Dinis como um rei justo, honrado e piedoso.

Foi coroado com apenas 18 anos, tornando-se o sexto rei da nação lusitana. Dom Dinis destacou-se por suas habilidades diplomáticas, convencendo o Papa João XXII a acolher os Templários e transformá-los na Ordem de Cristo, uma instituição militar e estatal. Ele também negociou o Tratado de Alcanices, que delimitou as fronteiras com Castela, e resolveu as disputas de terras entre a coroa e o clero por meio da Concordata de 1289, que concedeu alguns direitos à Igreja e garantiu a independência da Ordem de Santiago em relação a Castela. Além disso, D. Dinis atuou como mediador em conflitos entre o Reino de Castela e o Reino de Aragão.

Seu epíteto era o *Lavrador*, pois o monarca afirmava que os lavradores eram os "nervos da terra" e considerava sua profissão a mais importante para o desenvolvimento do país. Ele plantou pinheiros em Leiria para evitar a desertificação da região, o que, mais tarde, auxiliou no aumento do comércio e no desenvolvimento da marinha. Além disso, lutou contra a delinquência e concedeu benefícios aos comerciantes, como a criação de forais no final de seu governo, além de favorecer os pescadores.

Fez uma peregrinação a Santiago de Compostela em razão da morte de seu neto e inaugurou o Mosteiro de Odivelas, dedicado às monjas da Ordem de Cister. Dom Dinis faleceu em 7 de janeiro de 1325, ao lado de sua família e da corte, contando com um grande apoio popular.

“Há 680 anos encerrava-se um dos reinados mais fecundos e inspiradores da história de Portugal” (Cardoso, Costa, Silva, 2008/2009, p. 38 apud Pizarro, J., p. 200).

Inclusive Dante Alighieri honra Dinis e o põe no purgatório na sua obra na Divina Comédia, no Canto XIX:

“O Rei de Portugal será notado  
E o Rei da Noruega e mais aquele,  
Que de Veneza os cunhos tem falsado.”

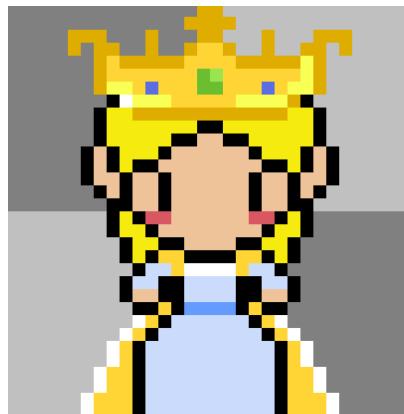
(Cardoso, Costa, Silva, 2008/2009, p. 38 apud, p. 456, 1321).

Não se pode falar do rei-poeta sem mencionar sua esposa, Isabel de Portugal. Ela nasceu em Barcelona, capital do Reino de Aragão, e casou por procuração para estabelecer uma aliança matrimonial entre os dois reinos ibéricos. Tornou-se rainha em 1282, aos 11 anos, e desempenhou um papel importante na melhoria das relações entre seu marido e seu cunhado, que ansiava por uma insurreição.

Isabel é um exemplo de mulher historicamente apagada socialmente. Ela contribuiu para o fim de uma guerra e fundou o Mosteiro das Clarissas na cidade de Coimbra. Famosa por sua caridade, a rainha fundou hospitais, mosteiros e orfanatos. Após a morte de Dinis, retirou-se para o Mosteiro de Santa Cruz de Coimbra, onde faleceu em 1336. Muitas pessoas do povo já a reconheciam como santa, e, mais tarde, ela seria beatificada e canonizada.

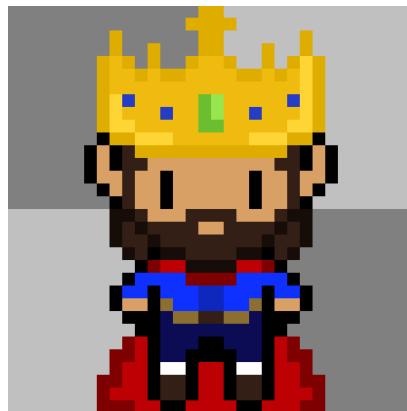
Filho de um nobre de mesmo nome, D. Gonçalo Pereira foi bispo de Évora (1321-1322), de Lisboa (1322-1326) e arcebispo e primaz de Braga (1326-1348). Ele foi pai de Frei Álvaro Gonçalves Pereira, desrespeitando o seu voto de castidade. Participou da Batalha de Salado e documentou ao papa a terrível situação da Peste Negra durante seu episcopado que também foi vitimado pela mesma doença, vindo a falecer em 1348. D. Gonçalo era muito próximo e amigo da família real portuguesa.

**Figura 5: Rainha Isabel**



Fonte: Autoria própria (2024)

**Figura 6: Dom Dinis**



Fonte: Autoria própria (2024)

#### 2.1.1.6. A educação portuguesa medieval

Após a queda do Império Romano do Ocidente, praticamente todas as instituições foram extintas, fazendo quase existir a educação informal apenas preservando a Igreja Católica que também foi a única que conhecemos que preservou o sistema de escrita. Porém no caso de Portugal onde a maior parte do seu território era governado pelos suevos onde quase o sistema de escrita foi perdido, apenas retornando quando esse povo germânico retornou ao catolicismo com São Martinho de Braga. Tudo que sabemos desse período é graças principalmente aos bispos São Martinho de Braga, São Gregório de Tours e Santo Isidoro de Sevilha.

Após a conquista islâmica, houve um enriquecimento intelectual e científico significativo. Grande parte do conhecimento que havia sido perdido durante a queda

de Roma foi recuperado durante o processo de Reconquista. Não houve, por parte dos europeus, aversão à ciência islâmica; pelo contrário, houve uma incorporação e valorização de diversos saberes. Exemplos disso são a adoção dos números indo-árabicos e o desenvolvimento da trigonometria na matemática, além de avanços na astronomia. Esse conhecimento chegou à Europa principalmente pela Península Ibérica, que ocupava uma posição estratégica no centro do Mediterrâneo, e também pelo Levante, através das Cruzadas.

Muitas obras da Grécia Antiga, como os escritos de Aristóteles, foram preservadas e transmitidas pelos árabes, além de contribuições filosóficas e teológicas de Avicena. Até o astrolábio, instrumento que auxiliou os navegadores ibéricos nas Grandes Navegações, chegou à Europa por meio desse contato intercultural. Pode-se arriscar dizer que foi essa interação que trouxe de volta à Europa uma filosofia de teor mais racionalista.

Em uma época em que o livro era raro e extremamente caro, a ponto de algumas escolas e bibliotecas possuírem apenas um único exemplar, que eram compartilhados por todos, podemos concluir que a educação nos tempos medievais se baseava principalmente na memorização, e não na leitura de informações. O método mais eficaz de aprendizado era a oralidade, ou seja, aprender pelo que se ouvia, até a invenção da imprensa.

Na Baixa Idade Média, surgem as escolas monásticas, paroquiais e catedráticas, que não eram restritas apenas ao clero e aos religiosos, mas também abertas aos leigos, (nobres, burgueses e servos). As crianças eram recebidas entre os 7 e 8 anos de idade, e o objetivo dessas escolas era prepará-las para a universidade. As turmas eram divididas por sexo, e o currículo variava de acordo com a escola, incluindo matérias como o *trivium*, o *quadrivium*, as Sagradas Escrituras, o catecismo, a medicina, entre outros.

Os professores, em sua maioria, eram leigos, mas tinham alguma relação com o coro ou com funções como a de sacristão, sendo que, antes de exercerem suas profissões, precisavam passar por um exame. Um bom exemplo desse tipo de instituição é o Mosteiro de Santa Cruz em Coimbra, que formou Santo Antônio de Lisboa e Pádua, além da escola catedrática de Lisboa.

Mais tarde, surgem as famosas universidades, uma invenção da Igreja Católica, que começaram a se assemelhar ao que conhecemos hoje a partir do IV

Concílio de Latrão. Nesse período, também surgem grandes ordens religiosas mendicantes e intelectuais, como os franciscanos e os dominicanos. Os clérigos sempre foram maioria na Universidade de Coimbra até a expulsão da Companhia de Jesus, durante o reinado de D. José I, no século XVIII, o que marcou o início da educação secular. As universidades são "filhas" das antigas escolas monásticas e catedráticas.

Havia poucas diferenças na educação entre as diversas condições sociais. Um rico burguês recebia o mesmo tipo de aprendizado que os artesãos mais pobres. No entanto, enquanto os alunos mais ricos podiam alugar um quarto, os mais pobres trabalhavam para conseguir se sustentar, dormiam onde conseguiam e se alimentavam de forma precária. (Petiot, 1956).

No caso português, as universidades ainda estavam em seus primórdios e não tinham a mesma importância inicial que as de Paris e Bolonha. No entanto, alguns monarcas portugueses, como Sancho I, em 1192, já concediam bolsas de estudo aos cônegos que desejavam estudar em Paris. Mais tarde, Coimbra viria a ter tantos alunos que uma grande parte de sua população seria composta por universitários. Até hoje, Coimbra é um símbolo de orgulho para a nação portuguesa.

"Este mundo matizado possui uma língua comum, o latim, o único falado na Universidade; é, sem dúvida, o que lhe evita ser um a nova Torre de Babel" (Régine Pernoud, 1983, p. 99). E não apenas falavam, os universitários também produziam literatura e música no idioma de Virgílio e Cícero. As preocupações desses estudantes eram muito semelhantes às de alguns universitários atuais: estudos, dinheiro, provisões e provas. Em Coimbra, os alunos começavam estudando as sete artes liberais: o *trivium* (retórica, gramática e dialética) e o *quadrivium* (aritmética, geometria, música e astronomia). Depois, escolhiam em qual faculdade se especializaram, sendo as principais o direito canônico (enquanto em outros locais na Europa a teologia era mais comum), medicina e direito.

O ensino era dividido em três elementos: a *lectio*, que consistia na leitura e explicação do texto; a *quaestio*, que envolvia o comentário e análise crítica do texto; e a *disputatio*, que se referia à discussão e debate sobre o que foi ensinado. Além disso, existiam três graus acadêmicos reconhecidos: a *dérterminance*, que permitia o acesso ao ensino superior; o bacharelado, que autorizava o universitário a ensinar

e continuar seus estudos; e a licenciatura, que concedia a inscrição no consórcio de mestres e a possibilidade de abrir uma escola (Petiot, 1956).

Uma forma de educação informal muito comum no século XIV e que perdura até os dias de hoje era a pregação, que podia variar entre homilias, incitação à revolta e até mesmo debates filosóficos.

Além disso, o trovadorismo é uma prova de que não existia apenas literatura em língua latina. Embora essa literatura fosse considerada mais acadêmica, havia também textos em occitano, francês, espanhol, português e outras línguas.

Na Idade Média, eram poucos os que possuíam livros ou eram alfabetizados. No entanto, podemos desmerecer essas pessoas como incultas? A escrita é realmente a única forma de adquirir inteligência lógico-matemática, ou o critério de cultura deve ser limitado à alfabetização? (Pernoud, 1983)

**Figura 7 - Universidade de Coimbra**



Fonte: O Globo (2020)

#### **2.1.1.7. Influência do Trovadorismo na sociedade atual**

Embora o Trovadorismo esteja a séculos de distância de nós, ainda podemos notar diversas características dele que permeiam a produção cultural e artística atual, especialmente no Brasil, que sofreu influência direta de Portugal. Assim como o Trovadorismo, que se baseava na enunciação em tom melódico — ou seja, cantado — podemos observar essa influência rítmica nas músicas brasileiras contemporâneas, mais precisamente no gênero sertanejo.

A história do sertanejo começa com a popularização das rodas de viola, um instrumento com influência árabe, semelhante ao alaúde (utilizado nas cantigas trovadorescas). O alaúde foi introduzido na Península Ibérica durante a invasão

islâmica e, mais tarde, trazido ao Brasil por jesuítas e portugueses durante o período da colonização (ANTUNES, 2012).

A difusão da música sertaneja no nosso país, aconteceu principalmente pelos tropeiros, que eram comerciantes que percorriam o país e consequentemente espalharam essas canções pelo interior do território.

A história do sertanejo começa com a popularização das rodas de viola, um instrumento com influência árabe, semelhante ao alaúde (utilizado nas cantigas trovadorescas). O alaúde foi introduzido na Península Ibérica durante a invasão islâmica e, mais tarde, trazido ao Brasil por jesuítas e portugueses durante o período da colonização (ANTUNES, 2012).

Quando eu digo que deixei de te amar  
 É porque eu te amo  
 Quando eu digo que não quero mais você  
 É porque eu te quero  
 Eu tenho medo de te dar meu coração  
 E confessar que eu estou em tuas mãos  
 Mas não posso imaginar  
 O que vai ser de mim  
 Se eu te perder um dia  
 (Chitãozinho e Xororó, "Evidências", 1989)

Na canção "Evidências", da dupla sertaneja Chitãozinho e Xororó, podemos traçar um paralelo com as cantigas de amor, que apresentam declarações de amor à amada, enfatizando o sofrimento e os desafios enfrentados. É importante destacar a idealização da figura feminina, a profundidade da paixão e a forma como ela é colocada em um pedestal inalcançável, ressaltando a impossibilidade desse relacionamento.

Agora o nosso quadro casando na igreja  
 Não vai ser pendurado, só existe na minha cabeça  
 Nós dois tocando o gado, a filha boiadeira  
 Nossa vida no mato só existe na minha cabeça  
 Vai ser amor mesmo não sendo a vida inteira  
 (Ana Castela, Nosso Quadro, 2023)

Na música "Nosso Quadro", da cantora brasileira Ana Castela, encontramos características da cantiga de amigo, como a presença do eu lírico feminino, a angústia da mulher pela ausência de sua paixão e o ambiente pastoril que permeia a letra.

Não aceitou o nosso fim  
 Tá desesperado, falando de mim

Tá me queimando por aí  
Meu nome na sua boca anda bem docin'

E quem ouve palavra não ouve pensamento  
Tá se mordendo por dentro, tá se mordendo por dentro  
Cara amarrada não apaga sentimento  
Tá se mordendo por dentro, tá se mordendo por dentro

(Marília Mendonça, Sem Sal, 2019)

Críticas e ironias indiretas, além da não identificação de quem está sendo satirizado, são características da cantiga de escárnio, presentes na letra da canção "Sem Sal" de Marília Mendonça. Nela, o eu lírico bajula outra pessoa, utilizando muito deboche enquanto a critica.

Foi irracional o que ela fez  
Mas vou deletar, ah, ah  
Sua insensatez  
Renata ingrata  
Trocou meu amor por uma ilusão  
Renata ingrata  
Quem planta sacanagem colhe solidão

(Latino, Renata, 2004)

Na música "Renata", do cantor Latino, é possível notar características semelhantes à cantiga de maldizer. Ao contrário da cantiga de escárnio, que mantém a identidade da pessoa criticada em anonimato, a cantiga de maldizer identifica e zomba diretamente do sujeito, neste caso, Renata.

Nem só de sertanejo vivem-se os reflexos do Trovadorismo nos tempos atuais. A literatura de cordel, popularmente conhecida no nordeste brasileiro, possui por trás toda uma influência do movimento literário do Trovadorismo, sendo diretamente inspirada pelas cantigas medievais. Ela originou-se ainda na Idade Média, em países como Espanha, França e Portugal, onde, no último, recebeu o nome de "Folhas de Volante". Desde sempre, manteve um caráter popular e social, assim como as cantigas.

A literatura de cordel é amplamente reconhecida como uma arte que mistura características da oralidade, xilogravuras e música, sendo conhecida também como

"jornal falado". Embora tenha se originado na Europa, ao chegar ao Brasil, esse gênero literário recebeu fortes influências, sendo mesclado a aspectos da cultura africana e indígena. Essa combinação de diferentes povos deu início ao cordel brasileiro, que mantém até hoje como base a denúncia da miséria do nordestino, somada a histórias aventureiras com figuras populares como Lampião.

Dessa maneira, após compreendermos o impacto cultural, social e artístico do Trovadorismo na sociedade brasileira do século XXI, podemos perceber a importância de uma retratação correta e precisa desse período literário de imensa relevância, que nos influencia até os dias de hoje. Transformamos nossas pesquisas em um estudo que não se limita ao passado, mas que também gera conhecimento sobre a dinâmica atual do nosso país, evitando tratar esse momento como um episódio isolado na história.

#### **2.1.1.8. Motivo da Escolha**

O Trovadorismo é fundamental para a formação da língua portuguesa, uma vez que, por meio da literatura, surgiram as primeiras expressões do sistema de escrita. A discussão sobre o nascimento desse idioma remonta à Baixa Idade Média. Para alguns linguistas, essa língua é o galego-português, enquanto outros a consideram um português “arcaico”. “O processo que faz com que a variedade linguística passe de ser considerada ‘dialeto’ a se encaixar na categoria de ‘língua’ é de caráter exclusivamente político.” (Diez, 2009, p. 69) . O galego começou a se diferenciar do português e a ser classificado como um idioma próprio a partir de 1290, período marcado por tensões entre Portugal e Castela.

No reinado de Dom Dinis, o português tornou-se o idioma oficial do reino, substituindo o latim medieval. Essa mudança permitiu que os órgãos administrativos e de justiça adotassem a língua falada pelo povo, demonstrando assim uma maior força do Estado português.

Diferentemente de outras manifestações culturais da época, que eram mais restritas às elites, o trovadorismo estava aberto a todas as classes e estamentos sociais, alcançando tanto a nobreza quanto os camponeses e outros segmentos da sociedade medieval. Esses aspectos formam a base do que foi o Trovadorismo, um movimento cultural e literário de grande importância para a Europa medieval, que

possibilitou a expressão de diversas vozes e a circulação de ideias, contribuindo para a formação de uma identidade. Ele demonstrou que o pensamento cultural da elite era semelhante ao do povo. Embora algumas poesias fossem mais populares entre determinados grupos sociais — como a cantiga de amor, que era mais apreciada pela nobreza, e a cantiga de amigo, que tinha maior ressonância entre os camponeses.

Muito se conhece da Idade Média como a "Idade das Trevas", um período marcado por perdas científicas, pouco uso da escrita e uma população que vivia na ignorância, no obscurantismo, na violência e na superstição. Esse pensamento tem origem tanto nos renascentistas, cuja paixão pelo mundo clássico levou ao desprezo pela Idade Média, quanto na Reforma, que ocorreu em um momento de zênite do poder temporal e da influência da Igreja Católica, instituição que era odiada por eles e pelos iluministas. A Revolução Francesa também contribuiu para essa visão negativa, repudiando a nobreza, a monarquia (mesmo que alguns dos revolucionários fossem monarquistas) e a própria Igreja Católica.

Devido a esse preconceito, a ideia de medievo se consolidou no imaginário popular, sendo retratada em filmes, livros e obras que muitas vezes não condizem com a realidade, perpetuando uma visão pejorativa desse período.

Além disso, o ensino da história da Idade Média muitas vezes é tratado de maneira superficial, devido à sua aparente pouca importância, influenciado pelo próprio MEC. Contudo, esse é um período fundamental para entendermos a civilização ocidental em que estamos inseridos. Embora o Brasil não pertencesse ao mundo europeu, o conhecimento da história medieval é essencial para compreendermos a história do nosso país.

De fato, houve um retrocesso científico e cultural entre os séculos V e VIII, mas coube aos medievais, como Carlos Magno e Alcuíno de York, reconstruir uma nova civilização a partir dos escombros do Império Romano, apesar dos desafios e das invasões "bárbaras".

Na Idade Média, surge o método científico por meio de Roger Bacon, que abordou temas como botânica, zoologia, alquimia (atual química), matemática, ótica e medicina (Petiot, 1956). Isso abriu as portas para a revolução científica e, mais tarde, para as revoluções industriais. Segundo o historiador Montalembert (p. 208, 1896, *apud* Woods, p. 41, 2005), aponta que "é impossível esquecer (monges

beneditinos ingleses) como souberam aproveitar tão vastas terras incultas e desabitadas (um quinto da Inglaterra), cobertas de florestas e cercada de pântanos". Nesse período, também foram inventados o moinho e novas técnicas agrícolas, desmentindo a ideia de que era uma época de ignorância.

Diferente do que muitas pessoas pensam, o servo não era um escravo. Segundo Régine Pernou, "o servo, pelo contrário, é uma pessoa, não uma coisa, e é tratado como tal. Possui uma família, uma casa, um campo e fica desobrigado em relação ao seu senhor logo que pague os censos" (p. 33, 1983). Esse sistema não levava à prosperidade; porém, suas terras não podiam ser confiscadas. Os servos eram mais ligados à terra do que o senhor, pois não podiam deixá-la, exceto para peregrinações. Além disso, na Baixa Idade Média, a escravidão havia sido quase extinta em toda a Cristandade. É interessante notar que o período que os renascentistas apreciavam (Antiguidade greco-romana e Idade Moderna) foi também aquele em que a escravidão estava em ascensão.

Diferente do que se pensa, as mulheres portuguesas medievais não se restringiam apenas ao lar e ao cuidado dos filhos; muitas delas trabalhavam e até tinham seus próprios negócios. Além disso, desempenhavam papéis importantes na participação política e social, como exemplificado por Isabel de Aragão. Graças à influência cristã, o matrimônio passou a ser visto de maneira diferente, equalizando o pecado do adultério em relação ao que se via no mundo antigo. No entanto, as mulheres continuavam a ter os papéis tradicionais e viviam sob um patriarcado, resultando em um certo apagamento de sua importância, tanto na historiografia medieval quanto em períodos posteriores.

O cerne dos estados nacionais europeus surge na Idade Média, com o nascimento de reinos como exemplos França, Portugal, Inglaterra, Dinamarca, Noruega, Suécia, Polônia, Lituânia e Áustria. Além de serem católicos, esses povos compartilhavam uma unidade que os fazia sentir-se como irmãos.

Foi justamente no "período das trevas" que a teologia católica se expandiu. Antes, o principal argumento para defender os dogmas da Igreja era a autoridade, durante a época da patrística. No entanto, a partir do século XI, a razão se tornou o meio mais eficaz, por meio da escolástica, contrariando a ideia de superstição e da "irracionalidade da fé". Nesse período, também começou a se desenvolver um pensamento psicológico e social: o indivíduo.

Também é importante lembrar que a caridade foi elevada a outro patamar. Um iluminista, que é um dos maiores propagandistas da ideia de “Idade das Trevas” e do anticlericalismo, reconhece:

“Talvez não haja nada maior na terra que o sacrifício da juventude e da beleza com que as belas jovens, muitas vezes nascidas em berço de ouro, se dedicam a trabalhar em hospitais pelo alívio da miséria humana, cuja vista causa tanta aversão a nossa sensibilidade. Tão generosa caridade tem sido imitada, mas de modo imperfeito, por gente afastada da religião de Roma”.

(Voltaire, 1734 *apud* Davies, p.13, 1997 *apud* Woods, p.208, 2005)

Nesse período, nascem as universidades, há um enorme crescimento de hospitais e leprosários, e a caridade cresce exponencialmente, mesmo que esteja relacionada direta ou indiretamente com a Igreja. Muitos pensadores da Antiguidade defendiam a morte de crianças deficientes, evidenciando uma visão mais humanitária do que nos tempos clássicos.

As universidades tornaram-se espaços onde havia certa liberdade de ideias. Um exemplo disso é a Universidade de Paris, onde se debatia a filosofia e a teologia do muçulmano Avicena, em um local pertencente à Igreja Católica.

Existia até um provérbio que dizia: “Com desonra morra merecidamente quem não gosta de livro.” O Papa Alexandre IV compara a universidade a um “luzeiro que resplandece na casa de Deus” (Petiot, 1956), o que mostra o respeito pelo conhecimento e pela informação na Baixa Idade Média.

Não podemos esquecer dos monges do *scriptorium*, que preservaram muitos dos livros da Antiguidade, e não apenas a Bíblia. Graças a eles, muitas obras profanas chegaram até os dias de hoje, mantendo o sistema de escrita, pois quase todas as obras eram copiadas por esses clérigos nos primeiros três séculos da Idade Média na Europa Ocidental. Isso contribuiu para o ressurgimento das bibliotecas naquela região e, mais tarde, no século XIII, as universidades passaram a se dissociar do cargo clerical.

Na “Era das Trevas”, há movimento organizado para “civilizar a guerra” no século IX, em um contexto em que o mundo europeu cristão ocidental era atacado ao norte pelos vikings, ao sul pelos muçulmanos e ao leste pelos magiares. Além disso, a Europa estava mergulhada na anarquia feudal, onde a guerra e a violência eram a norma, motivadas por diversas razões.

Em 898, no Concílio de Charoux, em Poitiers, França, é criado o conceito de “Paz de Deus”, pelo qual a Igreja propõe a não-violência em relação a membros não beligerantes. Contudo, como essa proposta teve pouco efeito, foi forjada a “Trégua de Deus” na primeira metade do século XI. Nessa trégua, em dias santos como Quaresma, Páscoa e Natal, estabeleceu-se um armistício que ia de quarta-feira à noite até segunda de manhã.

Segundo Marc Bloch (1987), para clérigos como S. Bernardo, a Cavalaria estava muito “distante da ordem de Deus” e era difícil “cristianiza-la”. Tendo pouco efeito prático (*apud* Duarte, p. 69, 2005), mas isso é um antecessor do Direito da Guerra atual e agora universal.

Existem muitos outros exemplos, mas acreditamos que esses são suficientes para que o leitor compreenda a argumentação.

#### **2.1.1.9. Implementação no Jogo**

O uso de vestimentas típicas, construções arquitetônicas condizentes com o período e a representação de figuras históricas que simbolizam o movimento literário são fundamentais na produção imersiva do jogo, estabelecendo o clima da narrativa e situando o jogador dentro do contexto histórico. De acordo com nossos valores, esses atributos são essenciais para criar uma riqueza de detalhes no game, destacando-o assim em relação a outras produções voltadas à mesma temática.

Expressar de forma correta a estrutura social da época é excepcionalmente importante, pois isso abordará a sociedade e suas influências, como a religião, que era dominada artisticamente pela Igreja Católica, mas também incluía a presença de judeus e muçulmanos. Outra característica dominante é o regime da monarquia portuguesa, que ganhará importância dentro da narrativa e ilustrará historicamente o período.

Ademais, a retratação correta das cantigas dentro de seu contexto prevalente proporcionará um aprendizado significativo sobre o tema proposto, permitindo que o usuário experiente o material de forma completa.

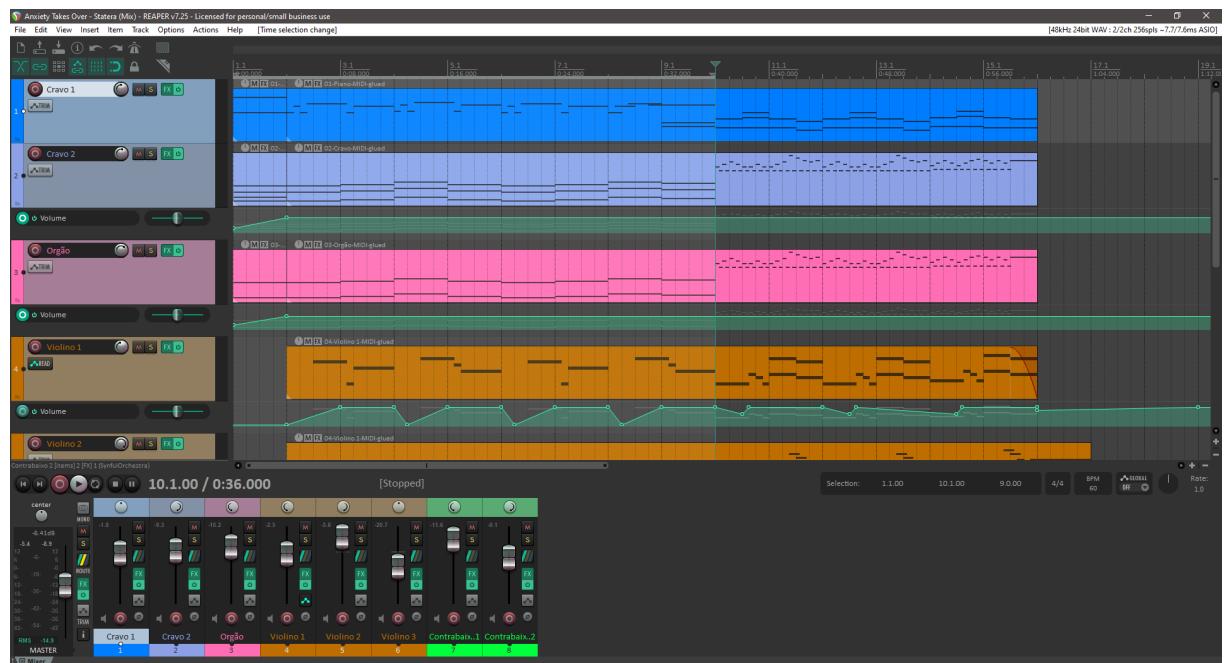
No entanto, o nosso jogo não será 100% fiel à época, pois haverá estereotipizações, como o quarto de Agatha e melodias de origem posterior, entre outros elementos.

Em suma, após abordarmos as particularidades de todo o processo criativo e imersivo na composição do jogo, podemos concluir que cada detalhe e sua aplicação são de imensa importância para um resultado efetivo para o jogador.

## 2.2. Ferramentas utilizadas

### 2.2.1. Reaper

**Figura 8 - Projeto das faixas 7 e 8 no Reaper**



Fonte: Autoria própria (2024)

O Reaper é um programa de produção de áudio digital que oferece suporte a múltiplas pistas para reprodução, gravação e edição de áudio e MIDI, além de ferramentas para mixagem e masterização. É conhecido por seu amplo suporte a hardware, formatos digitais e plugins, bem como por sua versatilidade, permitindo expansão e modificação para atender às demandas específicas de produtores e engenheiros de som.

O Reaper teve seu primeiro lançamento público em dezembro de 2005, quando ainda era bastante limitado e não competia com outras alternativas no mercado, como Pro Tools e Cubase. Atualmente, está na versão 7.25.

O programa oferece um período de teste de 60 dias, durante o qual o usuário tem acesso completo a todas as funcionalidades. Caso deseje adquirir o software, ele disponibiliza duas opções de licença: uma com desconto e uma licença

comercial. A licença com desconto custa 60 dólares, destinada ao uso pessoal, uso comercial cuja renda bruta não ultrapasse 20 mil dólares por ano ou instituições educacionais ou não governamentais. Já a licença comercial custa 225 dólares, destinada a quem não se enquadra em nenhum dos cenários citados anteriormente.

### 2.2.1.1. Plugins utilizados

Para a composição das trilhas sonoras, foram usados os seguintes instrumentos virtuais:

**Figura 9 - “Synful Orchestra”, feito pela Synful**



Fonte: Autoria própria (2024)

Este plugin oferece uma ampla variedade de instrumentos característicos de orquestras, além de diversas opções para customizar a forma como os instrumentos soam, garantindo grande versatilidade para diferentes tipos de projetos. O instrumento predominante deste plugin é, sem dúvida, o violino.

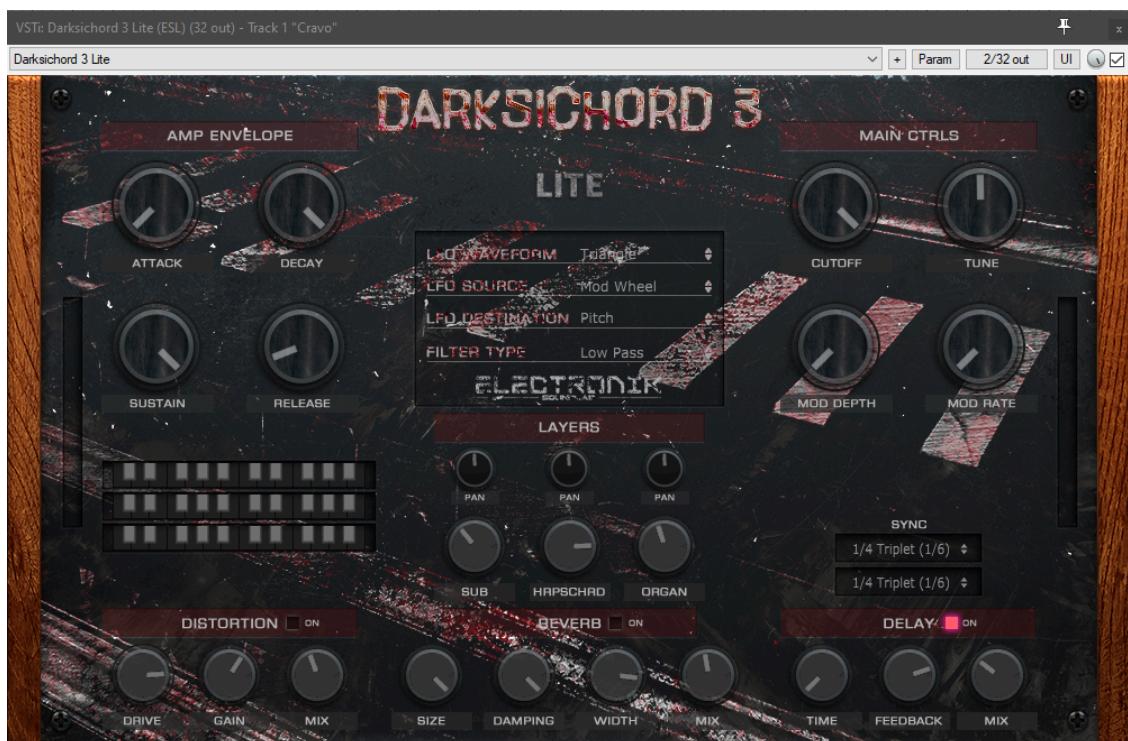
**Figura 10 - “Church Organ”, feito por C. Hack!**



Fonte: Autoria própria (2024)

Este plugin disponibiliza 7 tipos de sons de órgão, e configurações relacionadas a reverberação, afinação, ADSR e volume do instrumento virtual.

**Figura 11 - “Darksichord 3 Lite”, feita pela ESL**



Fonte: Autoria própria (2024)

Este plugin foi utilizado para produzir o som de cravo em determinadas músicas. Ele oferece efeitos de delay (atraso), reverberação e distorção, além de potenciômetros para ajustar qual instrumento, cravo ou órgão, se sobressairá mais.

**Figura 12 - “World StringZ”, feita pela DSK**



Fonte: Autoria própria (2024)

Este plugin oferece 13 tipos de instrumentos de corda, como a sitar, o dulcimer, a harpa celta, entre outros. No quesito da variedade de configurações, ele é mais limitado, mas ainda sim apresenta um timbre satisfatório.

### 2.2.1.2. Aplicação no jogo

O Reaper não interage diretamente com o jogo; nele, é feita a produção da trilha sonora, que é exportada em formato ".opus" para o GameMaker, onde poderá ser incluída no jogo. O estilo musical se aproxima das composições que remetem à era medieval.

#### 2.2.1.2.1. “A Mysterious New World”

A faixa 1, intitulada “A Mysterious New World” — cujo nome preliminar era “suneoma sucol” — é a primeira do jogo. Por conta disso, ela não tem uma direção muito clara, transmitindo uma sensação de confusão e falta de clareza. Na verdade, é a faixa “Statera”, a última do jogo, tocada ao contrário, o que contribui para esse sentimento de desconexão. Tanto “A Mysterious New World” quanto “Statera” estão

na tonalidade de Dó sustenido menor (C# Minor) e seguem um andamento de 60 BPM.

#### **2.2.1.2.2. “Majestas”**

A faixa 2, intitulada “Majestas” — cujo nome preliminar era “Behold the King” — é a segunda faixa do jogo, e ela toca no primeiro encontro entre o jogador e Dom Dinis. Ela está na tonalidade de Lá Maior (A Major) e tem um andamento de 90 BPM.

#### **2.2.1.2.3. “Middle Age Beauty”**

A faixa 3, intitulada "Middle Age Beauty" — cujo nome preliminar era "Free Roam" — foi composta para tocar ao longo do jogo, acompanhando o jogador durante a travessia de um lugar ao outro. Ela está na tonalidade de Fá Maior e tem um andamento de 80 BPM.

#### **2.2.1.2.4. “Emilio’s Poem”**

A faixa 4, intitulada "Emilio's Poem" — cujo nome preliminar era "The Jogral Has To Say" — é uma música em que o jogral Emílio, um NPC do jogo, canta uma cantiga de escárnio/maldizer. Nesta parte, com base no conteúdo lírico, o jogador deve identificar o tipo de cantiga que ele está cantando.

#### **2.2.1.2.5. “The Mistress’ Secret”**

A faixa 5, intitulada “The Mistress’ Secret” — cujo nome preliminar era “Madam’s Secret” — foi criada com o intuito de causar suspense e mistério. Para isso, faz uso de dois modos gregos: o Dórico e o Frígio. Mais especificamente, a primeira metade da música está na tonalidade de Ré Dórico (D Dorian) e a outra metade em Mi Frígio (E Phrygian). A faixa segue um andamento de 101 BPM.

#### **2.2.1.2.6. “The Bishop’s Lore”**

A faixa 6, intitulada "The Bishop’s Lore" , cujo nome preliminar era "Keeper of the Cathedral", ocorre na fase em que o jogador se encontra com o bispo na igreja.

Por isso, a música possui uma ambiência característica de igrejas, com um órgão bem presente e uma melodia marcante. A composição segue a tonalidade de Ré menor (D Minor) e tem um andamento de 60 BPM.

#### **2.2.1.2.7. “Batalhas e Cantigas”**

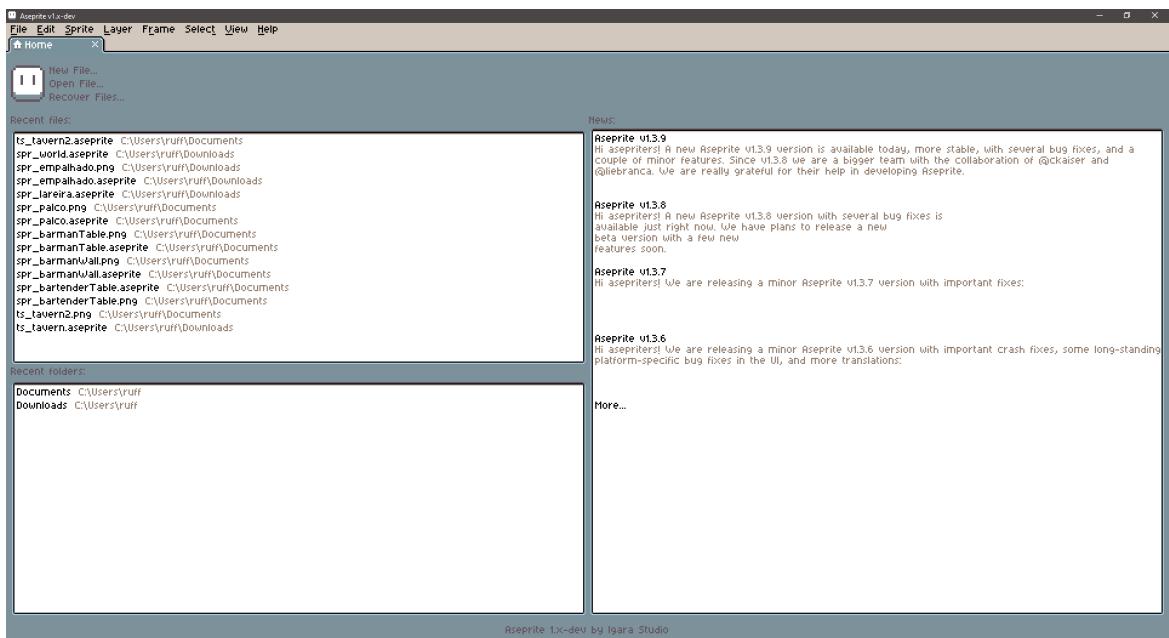
A faixa 7, intitulada "Batalhas e Cantigas" — cujo nome preliminar era "Mindful Battle" — se diferencia das outras músicas da trilha sonora ao oferecer uma experiência mais enérgica e acelerada. Ela começa a tocar quando o jogador chega à fase final, uma batalha em que deve enfrentar o cavaleiro mais experiente em cantigas trovadorescas. Ela está na tonalidade de Si bemol Menor (Bb Minor) e Si bemol Dórico (Bb Dorian) e o andamento varia entre 80 e 190 BPM.

#### **2.2.1.2.8. “Anxiety / Statera“**

As faixas 8, intitulada “Anxiety”, e 9, intitulada “Statera” — cujos nomes preliminares eram “Omen” e “Locus Amoenus”, respectivamente — estão conectadas e, por isso, estão sendo documentadas juntas. A primeira parte, “Anxiety”, atua como um prelúdio para a faixa seguinte, deixando o jogador pensativo e curioso sobre o que está por vir. Já a faixa 8 serve como uma resolução da primeira, representando uma passagem mais melódica em comparação à faixa anterior. “Statera” exprime uma ideia de completude e finalização, sendo assim escolhida como a última faixa do jogo. Ambas as faixas estão na tonalidade de Dó sustenido menor (C# Minor) e seguem um andamento de 60 BPM.

## 2.2.2. Aseprite

**Figura 13 - Tela inicial do Aseprite**

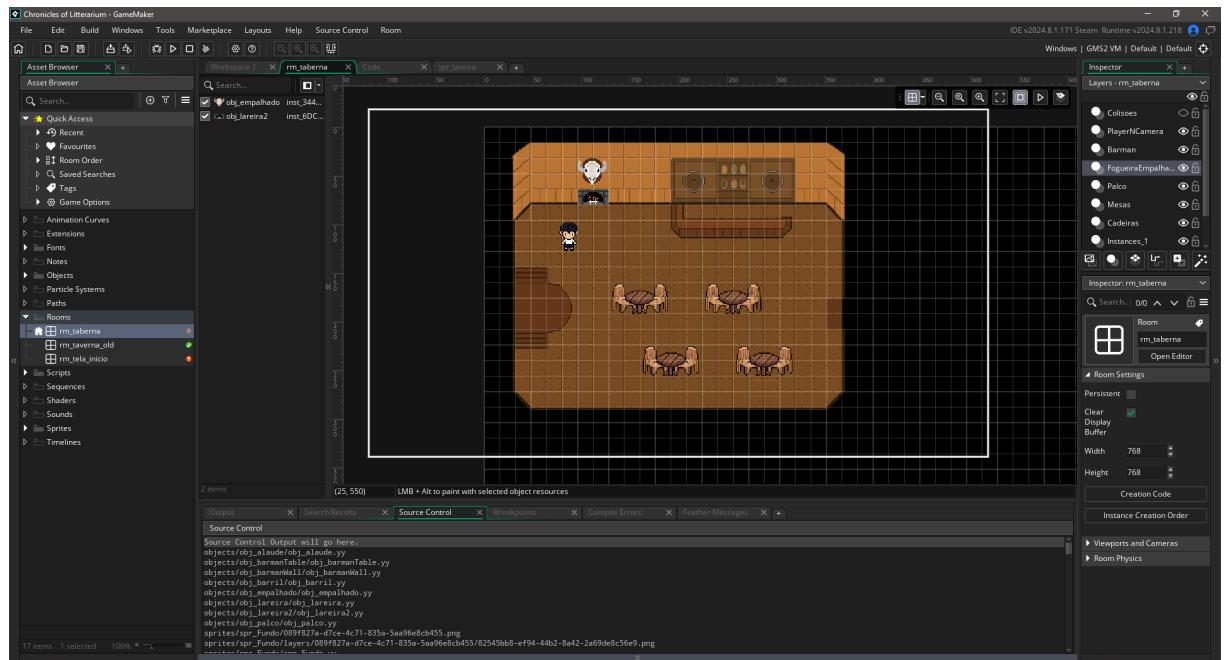


Fonte: Autoria própria (2024)

Aseprite, desenvolvido pelo Igara Studio, é um programa voltado para a criação de arte no estilo "pixel art". Amplamente utilizado por designers e desenvolvedores de jogos, especialmente aqueles que trabalham com estilos gráficos retrô, como 8-bit e 16-bit, o Aseprite também é uma ferramenta valiosa para qualquer projeto que necessite de sprites e animações pixeladas. Ele oferece uma interface intuitiva e poderosa, além de suportar diversos formatos de arquivo, como GIFs animados, PNGs e spritesheets. Isso permite a exportação versátil dos trabalhos para diferentes projetos, incluindo jogos, websites e aplicativos. No nosso projeto, o Aseprite foi utilizado para todas as artes do jogo, como cenários, personagens e objetos.

### 2.2.3. GameMaker

**Figura 14 - Tela da “room” da taverna do jogo no GameMaker**

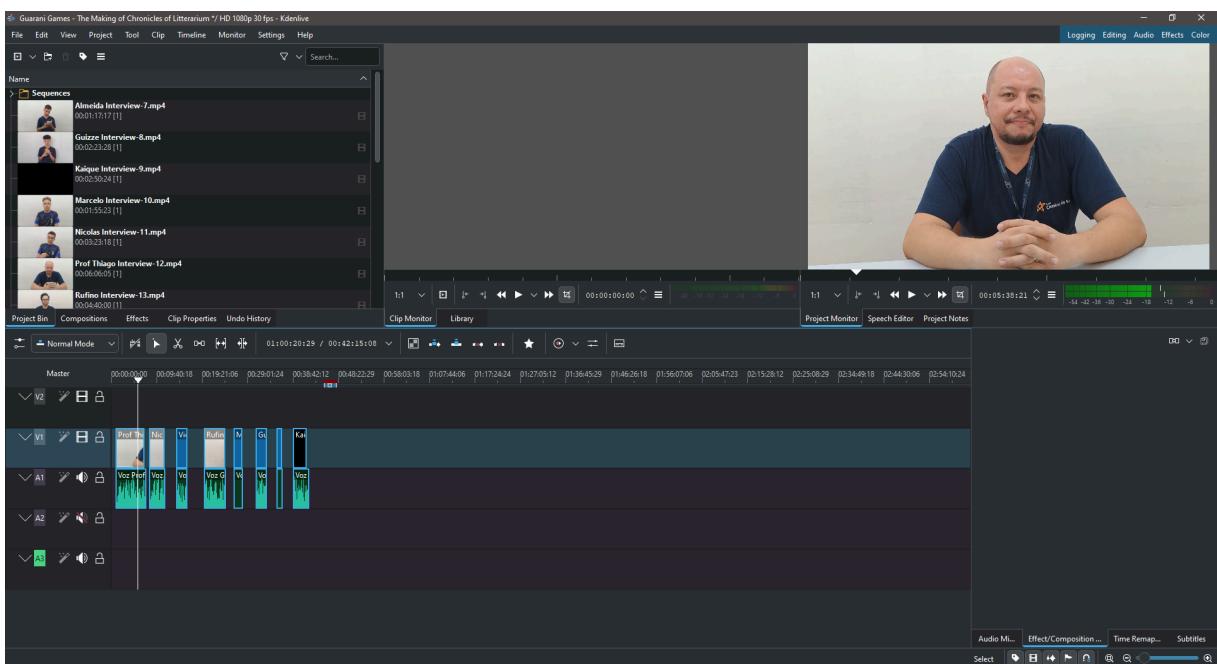


Fonte: Autoria própria

GameMaker é um motor gráfico e IDE voltado para o desenvolvimento de jogos 2D, destinado a estúdios independentes e desenvolvedores individuais. Ele foi inicialmente criado pelo cientista da computação Mark Overmars e atualmente é mantido pela YoYo Games, adquirida pela Opera em 2021. O GameMaker está disponível para Windows, macOS e possui uma versão beta para Linux (Ubuntu). Atualmente, ele permite a exportação de projetos para diversas plataformas, como PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Steam, Itch.io, HTML5, entre outras. Jogos relevantes desenvolvidos com GameMaker incluem *Undertale*, *Hyper Light Drifter* e *Hotline Miami*. O GameMaker foi utilizado no desenvolvimento deste jogo.

## 2.2.4. Kdenlive

**Figura 15 - Projeto “Making Of” no Kdenlive**

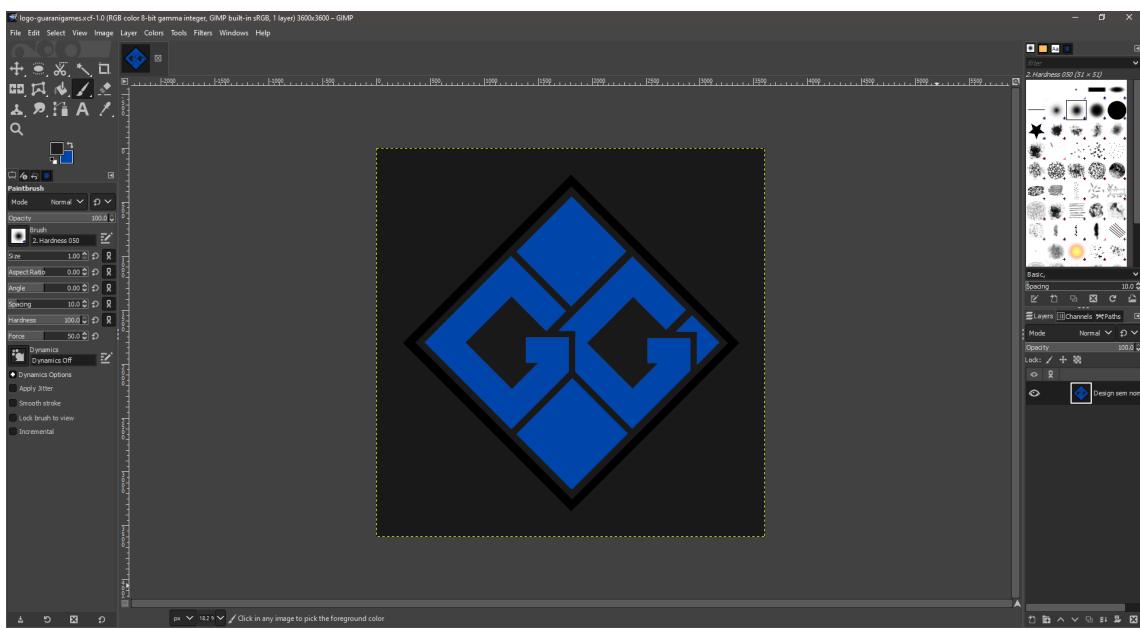


Fonte: Autoria própria (2024)

Kdenlive, desenvolvido por um pequeno grupo de programadores, é um editor de vídeo não linear, gratuito, de código aberto e licenciado sob a Licença Pública Geral GNU. Está disponível para Windows, Linux e macOS, oferecendo edição multipista com pistas ilimitadas de áudio e vídeo, além de uma ampla gama de efeitos e transições. O software também suporta edição "proxy", ideal para lidar com arquivos de alta resolução, entre outros recursos. Embora não esteja no mesmo nível de alternativas como Adobe Premiere ou DaVinci Resolve, o Kdenlive é uma excelente opção, considerando que é totalmente gratuito e oferece as funcionalidades essenciais para a maioria dos usuários de edição de vídeo. O Kdenlive foi utilizado na edição do documentário que retrata o processo de criação do jogo.

### 2.2.5. GIMP

**Figura 16 - Projeto da logo da empresa no GIMP**



Fonte: Autoria própria (2024)

GIMP é um editor de imagem gratuito, livre (sob a Licença Pública Geral GNU) e de código aberto, disponível para Windows, Linux e macOS. Em termos de compatibilidade de arquivos, ele é bastante versátil, pois pode abrir arquivos de outros programas de edição de imagem, como Adobe Photoshop (PSD), vetores (SVG), imagens da web (WebP) e formatos comuns, como PNG, JPEG e GIF. O GIMP também possui boa compatibilidade com extensões externas, que aprimoram a experiência do usuário; uma extensão popular entre os usuários é o G'MIC, que oferece um vasto catálogo de efeitos e filtros para manipulação de imagens. Embora não seja uma alternativa tão competitiva em relação ao renomado Adobe Photoshop, o GIMP atende às necessidades da maioria dos usuários. No nosso projeto, não foi diferente: o GIMP foi utilizado para a composição da arte da capa da trilha sonora e para ajustes finos no logotipo da empresa.

### 2.2.6. Visual Studio Code (HTML/CSS)

Para o site, foi utilizado o Visual Studio Code, um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft. Essa ferramenta é muito popular entre

desenvolvedores de software por ser leve, poderosa e altamente personalizável. O VS Code foi projetado para facilitar o desenvolvimento em várias linguagens de programação, como JavaScript, Python, C++, Java, entre muitas outras, tornando-o um editor versátil para diversos tipos de projetos.

Um dos maiores atrativos do VS Code é sua extensa biblioteca de extensões, que permite personalizar o editor para suportar linguagens adicionais, frameworks, ferramentas de produtividade e integração com serviços como GitHub e Docker. Por ser flexível e personalizável, o VS Code é uma ferramenta essencial para desenvolvedores de todos os níveis e áreas de atuação, desde o desenvolvimento web até a inteligência artificial.

No nosso caso, o Visual Studio Code foi utilizado para criar o site e sua interface através das linguagens HTML e CSS. O HTML foi empregado para definir a estrutura do site, organizando seções, cabeçalhos, parágrafos, imagens, links e outros componentes que compõem as páginas. Essa linguagem é fundamental para criar a base de qualquer site, pois permite que o conteúdo seja exibido corretamente nos navegadores.

Já o CSS foi utilizado para personalizar a aparência visual do site, abrangendo a escolha de cores, fontes, espaçamentos, alinhamento de elementos, efeitos de transição e a criação de layouts responsivos. O uso do CSS nos permitiu criar um design atraente e adaptável a diferentes dispositivos, como smartphones, tablets e desktops, garantindo que o site ofereça uma ótima usabilidade em qualquer plataforma.

Além disso, o VS Code facilitou todo o processo de desenvolvimento com seus recursos, como autocompletar código, sugestões de sintaxe e a possibilidade de visualizar as mudanças em tempo real.

**Figura 17 - Código do menu versão mobile**

```
JS > JS jason.js > ...
1  let btnmenu = document.getElementById('btn_abrir')
2  let menu = document.getElementById('menumoba')
3  let overlay = document.getElementById('overlay-menu')
4
5
6  btnmenu.addEventListener('click', ()=>{
7    |   menu.classList.add('abrir-menu')
8  })
9
10 menu.addEventListener('click', ()=>{
11   |   menu.classList.remove('abrir-menu')
12 })
13
14 overlay.addEventListener('click', ()=>{
15   |   menu.classList.remove('abrir-menu')
16 })
17
```

Fonte: Autoria própria (2024)

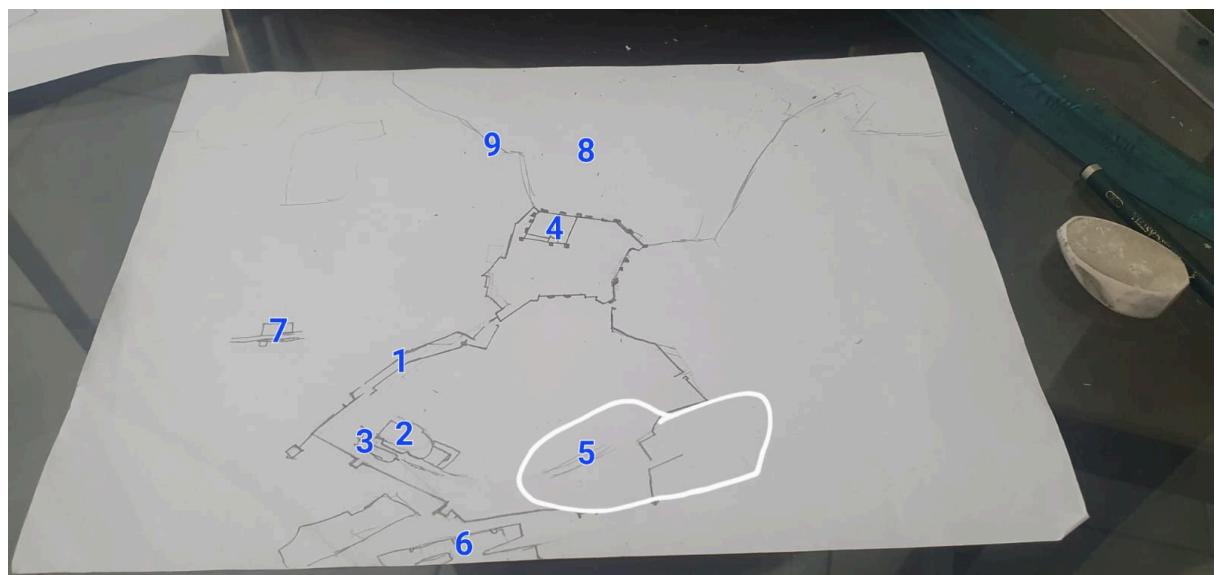
**Figura 18 - Código CSS**

```
1  * {
2    margin: 0;
3    padding: 0;
4    box-sizing: border-box;
5  }
6  body{
7    background-color: □rgb(51, 51, 51);
8    color: ■white;
9  }
10 #nome{
11   width: auto;
12   margin: auto;
13   display: flex;
14   align-items: center;
15   background-color: □rgb(0, 0, 0);
16   margin-bottom: 20px;
17 }
18 #guarani{
19   max-width: 700px;
20   min-width: 100px;
21   max-height: 230.41px;
22   min-height: 100px;
23 }
24 /*MENU DESK*/
25 #menu{
26   max-width: 530px;
27   min-width: 100px;
28   min-height: 60px;
29   max-height: 100px;
30   margin-left: auto;
31   margin-right: 30px;
32 }
33 #menu ul{
34   list-style: none;
35   text-transform: uppercase;
36   align-items: center;
37   justify-content: center;
38 }
39 #menu li{
40   background-color: □black;
41   font-family: 'Georgia', serif;
42   padding: 10px;
43   border: 2px solid ■blue;
44   font-size: 18px;
45   text-align: center;
46   text-shadow: 1px 1px 0px □#000;
47   cursor: pointer;
48 }
```

Fonte: Autoria própria (2024)

### 2.3. Roteiro da história

**Figura 19 - Mapa do jogo**



Fonte: Autoria própria (2024)

#### **CENA 1 (BIBLIOTECA - TEMPO PRESENTE)**

O Protagonista está sentado na biblioteca com uma pilha de livros e uma garrafinha d'água estudando para uma prova de literatura que terá no próximo dia. Está de noite e a biblioteca está vazia.

#### **PROTAGONISTA**

- Nossa! Todo mundo já foi embora, eu devia ter prestado mais atenção nas aulas de literatura. Eu vou me ferrar nessa prova, preciso continuar ( som de bocejo) estudando mais (bocejo)

(efeitinho de teletransporte/ hipnose)

O Protagonista dorme e é teletransportado para o período do Trovadorismo

#### **CENA 2 (PASTO VERDE SITUADO NA REGIÃO 8 DO MAPA)**

O personagem se levanta, vestido com roupas características da época medieval.

#### **PROTAGONISTA**

- Oxe, mas o que é que está acontecendo? Eu tô vivo ( barulho dele se apalpando)? Será que tinha alguma coisa naquela água? Eu não devia ter confiado no Juninho... Pera, aquilo é um caste...

Ele é interrompido por um homem bem vestido, montado em um cavalo, que se aproxima.

CAVALEIRO

- Parado Vagabundo! O que tu estás fazendo em terras de Vossa Majestade?

PROTAGONISTA

- Majestade? Eu não sei nem onde eu tô moço, juro por Deus.

CAVALEIRO

- Como ousas proferir tais barbaridades. Vou lhe levar à presença de Vossa Majestade para definir-lhe o seu destino.

PROTAGONISTA

- Agora ferrou...

### **CENA 3 (SALA DO TRONO, REGIÃO 4 DO MAPA)**

O cavaleiro se posiciona ao lado do Rei Dom Dinis, que está no trono, e apresenta o desconhecido que encontrou invadindo as propriedades do castelo.

CAVALEIRO

- Vossa Majestade, esse é o invasor que eu havia lhe dito, ele diz estar perdido.

DOM DINIS

- Agradeço pelo serviço, pode-se retirar.

O cavaleiro sai da sala.

PROTAGONISTA

- Por favor, eu não sabia que essas terras eram suas, se não eu nem havia vindo aqui.

DOM DINIS

- Basta! Eu que falo aqui. Primeiro, a que reino que pertences?

PROTAGONISTA

- É... Reino? Eu sou do Itaim Paulista, Vossa Majestade.

-

DOM DINIS

- Itaim Paulista ( barulho de indagação)? Bom, deve ser um reino muito pequeno comparado ao meu grande reinado de Dom Dinis!

PROTAGONISTA

- Pera, você é Dom Dinis, o Rei Trovador?

DOM DINIS

- Pois bem.

PROTAGONISTA

- Eu estava estudando sobre suas cantigas do Trovadorismo.

DOM DINIS

- Então tu conhecesteas minhas cantigas?

PROTAGONISTA

- Claro, eu estava estudando tudo sobre o Trovadorismo até eu cochilar, e bom, vir parar aqui.

DOM DINIS

- Até que enfim um admirador de minha exelentíssima arte! Eu posso lhe ajudar então, meu nobre. Se tu comprovar-me que conhece tudo sobre as cantigas eu lhe ajudo a voltar ao seu Reino do Itaim Paulista!

**PROTAGONISTA**

- É... ( som de dúvida) é que eu não estudei muito bem sabe. Mas eu topo!

**DOM DINIS**

- Maravilha! Meus funcionários lhe darão os equipamentos necessários, não se preocupe eu lhe guiarei durante o seu caminho. Boa sorte, meu jovem!

#### **CENA 4 (PORTÃO DO LADO DE FORA DO CASTELO QUE VAI DAR NA RUA MEDIEVAL, REGIÃO 5)**

Agora, o jogador terá uma mochila (inventário) equipada, enquanto Dom Dinis continua a fornecer dicas, agindo como uma voz da consciência.

**DOM DINIS**

- Meus funcionários lhe deram uma mochila, agora você conseguirá guardar as cantigas que encontrar. Deixei também um mapa com você também para caso se perca. Existem 5 tipos de cantigas: se até o anoitecer você conseguir pegar todas serás recompensado.
- Ouvi dizer que hoje tem festança na taberna. É um bom local para começar suas buscas.

**PROTAGONISTA**

- Então, bora!

Jogador anda pela rua até chegar na taberna  
(barulho de muitas vozes e copos brindando)

**PROTAGONISTA**

- Deve ser aqui, melhor entrar.

**CENA 5 ( INTERIOR DA TAVERNA)**

O player adentra na taverna. Todas as mesas estão ocupadas. Ele vai direto ao bar.

**PROTAGONISTA**

- Com licença, eu estou procurando informações sobre cantigas.

**BARMAN**

- Cantiga é coisa do jogral. Melhor conversar com ele.

**PROTAGONISTA**

- Jogral?

**BARMAN**

- É quem recita as cantigas, tipo um trovador, só que mais pobre.

**PROTAGONISTA**

- Entendi. Valeu

O player se aproxima do local onde o jogral irá se apresentar.

**PROTAGONISTA**

- Bom dia, senhor. É você que é o especialista em cantigas por aqui?

**JOGRAL EMÍLIO**

- Pois não, meu caro nobre? Sou eu mesmo, me chamo Emílio.

**PROTAGONISTA**

- Eu tô precisando de uma ajudinha, Emílio. Preciso aprender sobre cantigas trovadorescas. Será que você pode me ajudar?

**JOGRAL EMÍLIO**

- Se ficar depois para a minha apresentação, CLARO que eu ajudo. Pra começar vamos falar sobre as cantigas de maldizer e escárnio.
- As duas servem para criticar alguém, falar mal sabe? Mas tem um fator que as diferencia, enquanto a de ESCÁRNIO não identifica de quem está falando mal a de MALDIZER identifica e diz o nome da pessoa.

#### PROTAGONISTA

- Hummm, entendi mas....

#### JOGRAL EMÍLIO

- Agora não dá mais tempo. Chegou a hora da minha apresentação. Vamos ver se você aprendeu.

O jogador terá que ler e identificar se a cantiga que aparecerá na tela é de escárnio ou de maldizer. Enquanto isso, um violão tocará ao fundo, criando um ritmo envolvente. Serão três cantigas para ele acertar.

Se o jogador acertar todas, dois livrinhos cairão no chão, um representando cada cantiga.

#### DOM DINIS

- Parabéns, meu caro trovador! Você desbloqueou duas cantigas, a de escárnio e a de maldizer, agora só lhe faltam mais duas!

#### JOGRAL EMÍLIO

- Ora, você entendeu bem meu caro rapaz.

(barulho de porta sendo aberta com força e gritos de surpresa)

Um homem entra e anda até onde está o player e o Emílio

#### ROLANDO

- Emílio, seu safado! Você está galanteando a minha esposa Agatha. Traidor!

#### JOGRAL EMÍLIO

- Calma-lá Rolando. Eu não sabia que ela era sua mulher

ROLANDO

- Claro que sabia! Tu mandastes cantigas de amor para ela! Mas isto não sairá barato seu cafajeste!

(barulho de copos quebrando e gritos)

Os dois homens começam a brigar entre si, e, de repente, todos no bar também se envolveram na confusão.

PROTAGONISTA

- É melhor eu sair daqui!

O player terá que desviar das brigas e sair da taverna.

### CENA 6 ( NA RUA)

O player já está do lado de fora da taverna, na rua.

DOM DINIS

- Essa foi por pouco em meu rapaz... Mas não esqueça que você já está na metade dessa jornada.
- O jogral disse que a namorada dele recebeu cantigas de amor, talvez ela lhe possa ensinar um pouco sobre. Vá até a casa dela.

PROTAGONISTA

- Está bem, está bem! Ó meu Deus, quando isso irá acabar?

O player irá andando pela rua até encontrar a casa da mulher das cantigas.

PROTAGONISTA

- É essa casa! Só entrar agora.

O protagonista entra.

**CENA 7 ( INTERIOR DA CASA DA MULHER)**

O jogador entra e se depara imediatamente com o quarto da moça.

PROTAGONISTA

- Boa tarde, com licença?

AGATHA

- Ora, quem és tu? E o que faz em minha casa?

PROTAGONISTA

- É... Eu sou um conhecido do seu marido.

AGATHA

- Do meu marido? Onde está ele? Ele está bem?

PROTAGONISTA

- É, acho que está, se não tiver ainda tomado um soco no rosto.

AGATHA

- Ó meu Deus!!!

PROTAGONISTA

- Complicado né, mas bem, eu vim aqui pra falar com você sobre cantigas de amor.

AGATHA

- Cantigas de Amor? Eu não sei o que é isso

PROTAGONISTA

- Não se finja de desentendida, eu sei que você vêm recebendo cantigas de amor do jogral da taverna

AGATHA

- Hmmmm  
( gemido de vergonha)

PROTAGONISTA

- Eu não tenho nada a ver com isso, só quero que você me ensine sobre como são as cantigas de amor e eu prometo que não espalharei isso para ninguém.

AGATHA

- Sim, sim eu lhe ajudo. Por favor, pegue ali na minha cômoda algumas cantigas que eu tenho

Player avança até a cômoda e pega três folhas de cantigas que a mulher possui ( as folhas vão pro inventário)

AGATHA

- A principal característica de uma cantiga de amor é a PAIXÃO. Tu tem que ser romântico, entende?

PROTAGONISTA

- Sim!

AGATHA

- Olhe a primeira cantiga que eu lhe dei ( player abre a cantiga)
- Além de ser romântico, o homem que escreve tem que idealizar a sua amada. Ele precisa demonstrar a sua aflição, sua dor em não a tê-la em seus braços.

PROTAGONISTA

- Aaaa sei, tipo um sertanejo sofrência?

AGATHA

- Eu não sei o que é isso, mas se houver sofrimento é isso mesmo!
- Vá para segunda cantiga que lhe dei.  
( player abre a segunda cantiga)

AGATHA

- Nesta segunda cantiga, veja como ele exalta as características da dama, tanto físicas quanto morais.

PROTAGONISTA

- Entendi. elogiá-la então.

AGATHA

- Exato. Abra a terceira agora.
- Outro ponto essencial da cantiga de amor é como esse amor é inacessível, impossível de acontecer. Leia.

PROTAGONISTA

- Ahh, tipo você que é casada e não pode ficar com jogral da taverna

AGATHA

( som de shhhhhh)

- Fale baixo, moleque! Mas você está certo, é tipo isso mesmo! Acho que você já entendeu como funciona uma cantiga de amor.

PROTAGONISTA

- Aeee, obrigado dona.

AGATHA

- Pode ir embora agora.

PROTAGONISTA

- Tem mais duas cantigas que eu preciso aprender ainda, parece que é a cantiga de *loor* e do amigo.

AGATHA

- O bispo é um ótimo trovador de cantigas de *loor*. Você devia dar uma passada na catedral. Agora sai daqui, e bico calado em!

PROTAGONISTA

- Obrigado, moça.

Player sai da casa.

### CENA 8 (RUA MEDIEVAL)

De volta à rua.

PROTAGONISTA

- Preciso ir pra catedral agora, vamos acabar com isso logo!

O player vai percorrer o mapa até chegar à catedral.

PROTAGONISTA

- Com certeza é aqui!

### CENA 9 (RUA, REGIÃO 2 DO MAPA)

O jogador entra e encontra a catedral vazia, exceto por Dom Gonçalo Pereira, que está perto do altar.

PROTAGONISTA

- Boa tarde, com licença? Você é o bispo D. Gonçalo Pereira?

D. GONÇALO

- Olá, meu rapaz. O próprio. O que queres?

PROTAGONISTA

- Eu vim mandado pelo rei Dom Dinis para aprender sobre cantigas, no caso a de loor. E eu ouvi dizer que você gosta disso.

D. GONÇALO

- Dom Dinis é um grande amigo meu, irei ajudar com certeza.

PROTAGONISTA

- Ótimo, poderia o senhor mostrá-la pra mim?

D. GONÇALO

- Vou fazer primeiro uma oração, Aqui está a Cantiga que você tanto deseja

PROTAGONISTA

- É tipo uma música de louvor cristão dedicada a figuras religiosas, vocês cantam nas missas?

D. GONÇALO

- É uma música de louvor sacro e não profano, porém não está incluso na Liturgia, pois é uma música do trovadorismo e não é canto gregoriano.

PROTAGONISTA

- Obrigado, tu sabes onde posso encontrar a última cantiga: a do amigo

D. GONÇALO

- Não, mas vá a praça em frente dessa igreja, lá passa todo tipo de gente, tome cuidado.

### **CENA 10 (PRAÇA EM FRENTE DA CATEDRAL)**

Após algum tempo, um cavaleiro do campo se dirige em direção à praça.

PROTAGONISTA

- Você sabe de alguém faz a cantiga do Amigo?

CAVALEIRO

- Sim, eu mesmo

PROTAGONISTA

- Sério mesmo, não estou acreditando

CAVALEIRO

- Ah, realmente, não é pra tanto.
- Mentira, é sim. Sou o melhor de toda Lisboa.

PROTAGONISTA

- Por isso que eu vim até o senhor. Preciso que me ensine sobre a cantiga de amigo urgentemente.

CAVALEIRO

- Mas o que eu ganho com isso?

PROTAGONISTA

- Eu faço o que você quiser

CAVALEIRO

- Uma luta de honra, que tal? Com espadas, ali na arena.

PROTAGONISTA

- Eu nunca lutei com espadas...

CAVALEIRO

- Este é meu preço.

PROTAGONISTA

- Tudo bem, eu topo.

( som de engolindo seco)

CAVALEIRO

- Isso. Bom, a cantiga de amigo é bem simples, ela é bem parecida com a de amor. A maior diferença que vai ter será na mudança do receptor e do interlocutor. Enquanto na de amor, é de um homem para uma mulher, a de amigo é de uma mulher para um homem.
- Mas não esqueça, é apenas o eu lírico que é feminino, o autor das cantigas sempre serão homens!

PROTAGONISTA

- Então é um homem que escreve se passando por uma mulher?

CAVALEIRO

- Correto. E também normalmente cantigas de amigo se passam em lugares pastoris, como campos ou no mar, diferente da de amor que se passa na corte.

PROTAGONISTA

- Certo, só isso?

CAVALEIRO

- Em resumo, sim. Agora vamos a nossa luta. Me acompanhe.

O player pega a cantiga de amigo que é dropada no chão e segue o bispo que sai da praça.

### CENA 10 ( ARENA, REGIÃO 3)

Os dois agora aparecem um de cada lado de uma arena de luta cada um com uma espada na mão. Está à noite.

CAVALEIRO

- Isso será mais do que uma luta de capacidade física, será uma batalha intelectual. Vamos começar

A luta será uma batalha normal, com barra de vida e tudo mais. No entanto, em momentos-chave, quando a vida do zelador estiver baixa, a ação irá parar, semelhante ao que acontece em Injustice 2. Durante essas pausas, o jogador terá que responder perguntas sobre os cinco tipos de cantigas que ele viu. Se errar, perderá vida; se acertar, causará dano ao adversário.

### **CENA 11 ( PRAÇA)**

Cenário em que o player ganha. O Zelador fica caído no chão.

#### **PROTAGONISTA**

- EU GANHEI?!#?&! AEEEEEEE

(Sons de trombetas anunciam a chegada do rei.)

Dom Dinis chega, acompanhado de dois soldados.

#### **DOM DINIS**

- Parabéns, meu caro! Finalmente encontrei uma pessoa tão boa em cantigas trovadorescas como eu.

#### **PROTAGONISTA**

- Obrigado, vossa majestade.

#### **DOM DINIS**

- Agora o que eu lhe deo: irei ajudá-lo a voltar ao Reino do Itaim Paulista.
- Espera que barulho é esse?

( barulho de terremoto)

A tela começa a tremer e, em seguida, exibe um efeito de hipnose, igual ao início.

#### **PROTAGONISTA**

- NÃO, de novo não! Aaaaaaaaa....

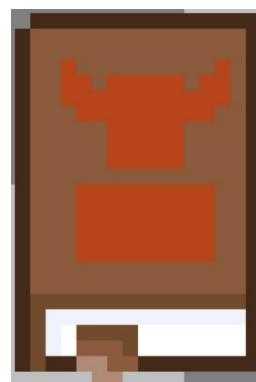
Fim do jogo.

**Figura 20: Livro da cantiga de amor**



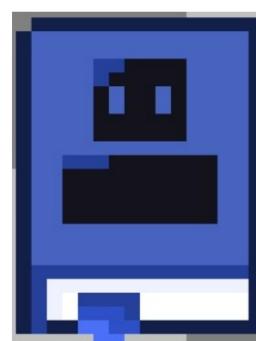
Fonte: Autoria própria (2024)

**Figura 21: Livro da cantiga de maldizer**



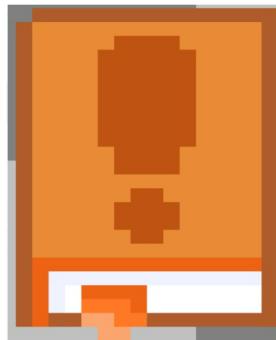
Fonte: Autoria própria (2024)

**Figura 22: Livro da cantiga de amigo**



Fonte: Autoria própria (2024)

**Figura 23: Livro da cantiga de escárnio**



Fonte: Autoria própria (2024)

#### **2.4. Recursos de acessibilidade**

Como já declarado em nossa visão e valores, a Guarani Games tem como fundamento intrínseco a inclusão de todas as pessoas, independentemente da faixa etária, condição social ou física.

Com isso, ao planejar a criação de um jogo educativo, queríamos que ele fosse inclusivo para todos. Assim, começamos a pensar em formas de garantir que seu acesso fosse o maior possível. Entre as iniciativas, decidimos adequar o site para pessoas cegas que dependem de leitores de tela, utilizando texto alternativo.

Textos alternativos, também conhecidos como "alt tags", "alt text" ou descrições alt, servem para descrever o conteúdo de imagens, permitindo que ferramentas de leitura possam interpretá-las e lê-las para pessoas que não conseguem enxergá-las. O uso dessa ferramenta é fundamental para que pessoas com deficiência visual se sintam incluídas e consigam extrair as mesmas informações que uma pessoa sem deficiência.

Dessa forma, com a aplicação dessa ferramenta em nosso site, será possível que as informações, incluindo as imagens, sejam acessíveis a todos. Assim, conseguiremos reduzir mais uma barreira excludente e promover um aprendizado completo.

### **3. Conclusão**

#### **3.1. Resultados da pesquisa prática**

Após elucidadas todas as pautas e ferramentas apresentadas no projeto, é possível identificar os resultados por meio de análises práticas, evidenciando

benefícios em diversas áreas, como o desenvolvimento de habilidades lógicas, cognitivas, mentais, interpretativas, entre outras.

Como já proposto anteriormente em nossa missão principal, constatamos que a produção de um jogo baseado em obras literárias resulta em um enriquecimento do conhecimento histórico-literário, essencial para vestibulandos, estudantes e para o aprendizado geral. Com um jogo desse modelo, observamos uma evolução no aprendizado pessoal do usuário, o que é um resultado extremamente gratificante.

É possível observar que, simultaneamente ao conhecimento literário, ocorre o desenvolvimento do pensamento crítico e lógico no jogo. Isso se dá através dos quizzes de perguntas e respostas, que forçam o usuário a pensar e tomar decisões. Além disso, ao longo do jogo, apresentaremos algumas cantigas que, para que o jogador aprenda, exigirão que ele leia cada linha e interprete o texto, permitindo assim que comprehenda a essência das cantigas e identifique seus gêneros.

Além de ser um jogo educativo com o intuito de ensinar aos jogadores, conseguimos observar que ele também serve como uma rica fonte de entretenimento, pois diverte e satisfaz os usuários, sendo especialmente valioso por ensinar de forma lúdica.

Vale ressaltar também o trabalho de imersão, que, por ser extremamente detalhista, transportará o jogador para a Idade Média, tornando o jogo muito mais realista e verossímil.

Dessa forma, conseguimos identificar, em nossos resultados práticos, o real valor de todos esses elementos abordados, pois sua soma agrega um peso significativo ao jogo, tornando a experiência muito mais verdadeira e edificante.

### **3.2. Conclusões finais**

Após relatar, testar e questionar cada fase do projeto, podemos concluir que a realização do jogo é, de fato, benéfica e educativa. Por meio dele, é possível entender a relevância de um game desse modelo na realidade atual, alinhado às normas educativas.

O *Chronicles of Litterarium* se encaixa dentro das diretrizes da BNCC, pois desenvolve e potencializa habilidades de aprendizagem, contribuindo para o pensamento criativo e lógico.

Portanto, a aplicação de um jogo literário educativo se revela não apenas como uma ferramenta lúdica, mas também como um recurso pedagógico eficaz. Ao unir diversão e aprendizado, o jogo consegue promover o interesse pela literatura de forma dinâmica e criativa, facilitando a construção colaborativa do conhecimento. Assim, evidencia-se que estratégias como essa são essenciais para a inovação do sistema de ensino-aprendizagem, criando um cenário cada vez mais conectado com as novas tecnologias e metodologias ativas, atraindo um público diversificado.

#### **4. Referências bibliográficas**

ANTUNES, Edvan. **De caipira a universitário: a história do sucesso da música sertaneja.** São Paulo, SP: Matrix Editora, 2016. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Xed5fUKW2ZcC&oi=fnd&pg=P\\_A1&](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Xed5fUKW2ZcC&oi=fnd&pg=P_A1&)

UNINTER. [Site Institucional]. **Literatura de cordel, uma tradição medieval que se tornou brasileira.** Disponível em: <https://www.uninter.com/noticias/literatura-de-cordel-uma-tradicao-medieval-que-se-tornou-brasileira>. Acesso em: 8 out. 2024.

PERNOUD, Régine. **LUZ SOBRE A IDADE MÉDIA.** França: Publicações Europa- America, 1983.

ANDREO, Lígia Gomes Pereira Prete, JOSÉ, Márcio de Paula, OLIVEIRA, Michel de. Luxo na moda: da Idade Média aos dias atuais. **Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem - ENCOI**, Londrina, PR, p. 1-5, set. 2024. Disponível em: <https://www.uel.br/eventos/encoi/anais/TRABALHOS/GT6/LUXO%20NA%20MODA%20DA%20IDADE%20MEDIA.pdf>.

VASQUES, Ronaldo Salvador, FORTUNATO, Fabrício de Souza, PAIVA, Marcia Regina. Indumentária, Moda e Têxteis na Idade Média. **Revista Foco**, Curitiba, PR, vol.17, p. 1-20, set. 2024. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/download/4508/3201/10089#:~:text=Em%20suma%2C%20as%20roupas%20masculinas,cintos%2C%20e%20acess%C3%BCrios%20na%20cabe%C3%A7a>.

Thaiana Gomes Vieira. Moda e Controle: **As vestimentas e adornos nas Leis sumtuárias em Valladolid na Baixa Idade Média.** Dra. Maria Claudia Bonadio. 2017. 170 f. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

CARDOSO, Beanina Guida de Pina, COSTA, Mónica Cerqueira, SILVA, Tânia Patrícia Dias. **D. Dinis Uma Análise Crítica Biográfica.** (Faculdade de Letras Departamento de História) Universidade de Lisboa, Lisboa. 2008/2009.

SANTOS, Cristiane Souza, LUIZ, Laísson Menezes, VARGAS, Lorena da Silva. **II Jornadas de Estudos Medievais: Incorporar a Arte e engendrar a História.** Orientador: mm. 2018. 106f. Atas. Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.

VILAR, Hermínia Vasconcelos.. **O Episcopado do tempo de D. Dinis: trajectos pessoais e carreiras eclesiásticas (1279-1325).** 1990. 24f. Tese (Doutorado em História Idade Média-policopiada) - Universidade de Évora, Coimbra, 1990.

TOIPA, Helena Costa. **AS FONTES HISTÓRICAS DO DE VITA ET MORIBVS B. ELISABETHAE LVSITANIAE REGINAE LIBRI III DE PEDRO JOÃO PERPINHÃO, S.J. O CONFLITO ENTRE D. DINIS E SEU FILHO E A INTERVENÇÃO DE D. ISABEL.** 2012. 30f. Dissertação ( Projeto e celebração de honras) - Universidade de Coimbra, Coimbra, 2012.

PAIS, Alexandre, REDOL, Pedro, CRUZEIRO, Cristina, ROSAS, Lúcia, SARAIVA, Tânia. **A SÉ DE LISBOA: AUGUSTO FUSCHINI E A REPRESENTAÇÃO DA ARQUITECTURA MEDIEVAL.** *Revista de Teorias e Ciências da Arte*, Porto, Portugal, vol 3, p. 1-7, out. 2005.

RIBEIRO, Maria do Carmo. **A mulher na cidade medieval portuguesa: exceções que fazem a diferença.** 2017. 20f. Tese - Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2017. Disponível em :[https://repositorium.uminho.pt/bitstream/1822/84946/1/MCRibeiro\\_A%20mulher%20portuguesa%20na%20cidade%20medieval.pdf](https://repositorium.uminho.pt/bitstream/1822/84946/1/MCRibeiro_A%20mulher%20portuguesa%20na%20cidade%20medieval.pdf).

PRATA, Sara. **Objectos arqueológicos alto-medievais em contexto doméstico: o caso da Tapada das Guaritas (Castelo de Vide, Portugal).**

Disponível em:  
[https://research.unl.pt/ws/portalfiles/portal/3730379/selection\\_24\\_.pdf](https://research.unl.pt/ws/portalfiles/portal/3730379/selection_24_.pdf).

**BARROCA, Maria Jorge. A Peste Negra na Epigrafia Medieval Portuguesa.**  
 8f. Dissertação - Universidade do Porto, Porto, Portugal. Disponível em:  
<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/19695/2/mjbarrocapestenegra1000082327.pdf>

**MALEVAL, Maria do Amparo Tavares. Ainda sobre Nun'Álvares Pereira e o ideal de cavalaria.** 14f. 2012. Tese - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ. Disponível em:  
<https://editora.fflch.usp.br/sites/editora.fflch.usp.br/files/441-454.pdf>

**COSTA, Paulo Pinto. Álvaro Gonçalves Pereira: um homem entre a oração e a construção patrimonial como estratégia de consolidação familiar.** 2015. Tese - População e Sociedade, CEPSE, Porto, Portugal, 2015. Disponível em :  
<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/79110/2/102048.pdf>.

**PEDRERO-SÁNCHEZ, Maria Guadalupe. História da Idade Média: Textos e Testemunhas.** São Paulo, SP: Editora UNESP, 1999. Disponível em:  
[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=mRAjgK5HuyMC&oi=fnd&pg=P\\_A1&#038;](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=mRAjgK5HuyMC&oi=fnd&pg=P_A1&#038;). Acesso em: 20 set. 2024.

**DUARTE, Alice. Direito internacional: rumo a uma ética universalizante de Direitos Humanos.** 10f. Tese ( Faculdade de Letras e Instituto de Sociologia.) Universidade do Porto, Portugal, 2005. Disponível em:  
<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/84801/2/108410.pdf>

**CANTARELLI, Margarida. Apontamentos acerca dos direitos humanos nos tratados internacionais.** 11f. Faculdade de Damas - Recife, PE, 2015. Disponível em:  
<https://revistas.faculdadedamas.edu.br/index.php/relacoesinternacionais/article/view/177/167>

GOMES, Saul António. Hagiografia, arte e cultura no Outono da Idade Média, **Diálogos Mediterrânicos**, 27f, Universidade de Coimbra, nº 6, p. 29-55.

DIEZ, Xoán Carlos Lagares. **Sobre a noção de galego-português**. Rio de Janeiro: UFF, (p.69-89), 2008.

SOUZA, Maria Fernanda de. **Scriptoria e Oficinas.**( p.149-153) Ao pé da letra, 2000.

NOGUEIRA, Carlos Roberto Figuereiro. Reclusão e proteção: os judeus em Portugal na crise do século XIV. **Revista de História da Sociedade e da Cultura** São Paulo: USP (p.136-146) maio, 2012

PAIVA, Eliane Bezerra, LOPES, Maria Goretti. **Biblioteca religiosa e biblioteca medieval: encontro em “O Nome da Rosa”** João Pessoa, v.18, n.1, (Trabalho de Conclusão do Curso de Biblioteconomia) UFPB, (p.159-169) janeiro, 2008.

Vledic's Pixel RPG Tiles -Tavern. Disponível em:  
<https://vledic.itch.io/vledics-pixel-rpg-tavern>. Acesso em: outubro, 2024

DeviantArt. Disponível em:  
<https://www.deviantart.com/camilaxiao/art/Pixel-Art-Tavern-Keeper-890088758>.

Acesso em: outubro, 2024

Pinterest. Disponível em:  
<https://br.pinterest.com/pin/medieval-pixel-art-castle-tavern-sewer-cristiana-bjinha--242842604899923062/> Acesso em: outubro, 2024

Reaper. Disponível em: <https://www.reaper.fm/> Acesso em: outubro, 2024

Reaper. Disponível em: <https://www.reaper.fm/purchase.php> Acesso em: outubro, 2024

GameMaker. Disponível em: <https://gamemaker.io/en/download> Acesso em: 14 out. 2024.

GameMaker. Disponível em: <https://gamemaker.io/en/showcase> Acesso em: 14 out. 2024.

GameMaker. Disponível em: <https://gamemaker.io/en/blog/export-with-gamemaker> Acesso em: 14 out. 2024.

GMBR. Disponível em: <https://gmbf.forumeiros.com/t29097-info-historia-do-game-maker> Acesso em: 05 out. 2024

ROPS, Daniel. **História da Igreja de Cristo Vol III: A Igreja das catedrais e das cruzadas.** 2º edição Paris: Fayard, 1952.

PIMENTA, José de Melo. **História de Portugal.** São Paulo: Educação Nacional, 1976.

WOODS JR, Thomas E. **Como a Igreja Católica construiu a civilização ocidental.** Washington DC: Regnery, 2005.

## 5. Glossário

CBL: Câmara Brasileira do Livro

Iede: Interdisciplinaridade e Evidências no Debate Educacional

FLIP: Festa Literária Internacional de Paraty

GML: *Game Maker Language*

2D: Bidimensional

3D: Tridimensional

DAW: *Digital Audio Workstation*

MIDI: *Musical Instrument Digital Interface* (Interface de Instrumentos Musicais Digitais)

ADSR: Attack, Decay, Sustain, Release

PNG: *Portable Network Graphics*

JPEG: *Joint Photographic Experts Group*

GIF: *Graphics Interchange Format*

PSD: *Photoshop Document*

WebP: *Web Picture Format*

GIMP: *GNU Image Manipulation Format*

G'MIC: *GREYC's Magic for Image Computing*

Kdenlive: *KDE Non-Linear Video Editor*

Reaper: *Rapid Environment for Audio Production, Engineering and Recording*

MEC: Ministério da Educação

BPM: Batidas por Minuto

VS Code: *Visual Studio Code*

ESL: Electronik Soundlab

HTML: *Hyper Text Markup Language*

CSS: *Cascading Style Sheets*

BNCC: Base Nacional Curricular Comum

