

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CCA0296 – PRODUÇÃO DE SUPORTES MIDIÁTICOS PARA A EDUCAÇÃO
DOCENTE RESPONSÁVEL: RICHARD ROMANCINI

Relatório jogo
À Mesa Brasileira

por

Vinícius Casimiro de Almeida (nº USP 3686018)

Julho de 2021

São Paulo

Introdução

À Mesa Brasileira é um jogo de cartas competitivo, indicado para de 2 a 5 jogadores. Ele é composto de 108 cartas – um baralho próprio, como será demonstrado a seguir – e o objetivo dos jogadores é pontuar o máximo de acordo com as combinações que cada carta ou grupo de cartas proporciona dentro de 3 rodadas, o que deve levar em média 30 minutos de duração.

O jogo tem como mecanismo a compra de cartas. Os jogadores recebem um conjunto de cartas, escolhem uma a qual tem que deixar a sua frente com a face para cima e passam o restante das cartas para o jogador a esquerda. Os jogadores pontuam de acordo com as combinações de cartas expostas a sua frente, então existe um componente estratégico na escolha da carta a ser exposta a cada rodada, além de um inevitável fator sorte.

Ele tem como inspiração o jogo *Sushi Go*, mas com a meta instrucional de apresentar a variedade gastronômica do Brasil, com seus ingredientes e preparos típicos, além de significativamente cotidianos. Cada carta contém a ilustração de alguma receita da culinária brasileira, e o jogo é acompanhado de um índice com informações historiográficas sobre ela. Assim, mesmo tendo a sua intenção de entretenimento, como um jogo familiar para todas as idades, *À Mesa Brasileira* tem como objetivo fazer uma ode a cultura brasileira que é colocada em sua gastronomia. Tomando como referência o *Sushi Go*, o guioza dá lugar ao dadinho de tapioca; os rolinhos maki são substituídos por torresmos; o tempurá deixa espaço para o bolinho de feijoada.

Fortalecendo sua proposta de ser um jogo instrucional com efeito colateral de entretenimento, as cartas de *À Mesa Brasileira* são confeccionadas com ilustrações lúdicas dos pratos acompanhadas de pequenos textos com conteúdos. Por exemplo, existem 5 que oferecem uma concha de feijão, cada uma delas vem com um preparo específico (feijão carioca, feijão preto, feijão-de-corda, feijão tropeiro) e um pequeno texto explicativo, que estimulamos que seja lido em voz alta no momento que o jogador opta por expor essa carta. No caso, pode ser um texto a respeito daquela variedade específica de feijão, em que região ou bioma ele é mais produzido, como ele foi introduzido na nossa dieta, qual sua característica particular de sabor e textura, entre outros exemplos de conteúdos que podem ser escritos.

A diversidade cultural e o exercício da curiosidade intelectual são algumas das competências presentes na BNCC que *À Mesa Brasileira* busca incorporar. Nesse sentido, será composto de uma grande variedade de regiões em suas cartas, sem gourmetizações.

Tanto em regiões metropolitanas quanto mais agrárias, a multiplicidade de referências gastronômicas confunde as origens da cultura alimentícia do terreno, onde já não sabemos o percurso histórico de determinado ingrediente ou técnica de preparo, o que é autóctone ou estrangeiro. *À Mesa Brasileira* busca conscientizar seus jogadores sobre o que é colocado em seus pratos, dentro do caldeirão que compôs a cultura nacional, com suas violências, colonizações e acolhimentos. De tal forma que o jogo ganha relevância em sua intenção educativa, com seu elogio ao milho, à mandioca, às pimentas e todos os demais ingredientes que moldam nossa culinária.

Desenvolvimento do jogo

Apresentado a proposta desse trabalho de final de semestre, uma das primeiras decisões foi a de realizar o jogo de maneira individual, e não acompanhar o grupo com o qual apresentei o seminário. Foi uma decisão puramente particular, sem conflitos com o grupo e consciente dos ônus e bônus que tal decisão acarretaria. Sobre aquele, a dificuldade em se dividir tarefas em um produto para o qual seria interessante a presença de um grupo, especialmente para realização de testes. Sobre este, a possibilidade de fazer algo autonomamente, uma concepção meramente pessoal, sem compromissos coletivos com temas ou prazos – o que seria complicado da minha parte de atender ao grupo, dada a agenda pessoal conturbada nesse semestre. Pesando os cenários, fiz a escolha de seguir individualmente, com meus próprios riscos e sufocos.

Desde o início, a ideia do jogo a ser desenvolvido para disciplina era que se dedicasse a educação alimentar, não no sentido nutricional, que normalmente se subentende quando citamos essa temática. O foco seria a gastronomia como fenômeno cultural.

Inicialmente, a mecânica do jogo estava indo para o caminho de um quiz competitivo. Questões de múltipla escolha envolvendo o universo gastronômico desafiariam os jogadores, de forma que aqueles que tivessem maiores conhecimentos prévios ou intuitivos seriam premiados. Com apoio e sugestões valiosas da monitora Pamela Reis, uma reflexão sobre a confecção do jogo se abriu para tentar deixá-lo menos conteudista, e optou-se por remodelar o design do jogo para que fosse também atraente para o jovem que tergiversa o assunto, amplificando assim seu público-alvo.

(...) os jogos - como no caso de qualquer outra solução instrucional - precisam ser desenhados, desenvolvidos e implementados de maneira cuidadosa para facilitar o aprendizado. Ou seja, assim como no caso de qualquer instrução de sala de aula mal planejada, jogos projetados incorretamente levarão a resultados ruins. Portanto, quando se desenha um jogo de aprendizagem é preciso saber de antemão quais características e elementos serão bem-sucedidos na tarefa de ensinar, e então incluí-los no design. (BOLLER, KAPP, 2018, p. 43)

Imbuído desse desafio, fortaleceu-se a ludicidade na proposta de jogo, onde a referência de *Sushi Go* surgiu com força, acoplando-se adequadamente a meta instrucional primária.



Sushi Go (GAMESWRIGHT, DEVIR, 2016), uma sólida referência para o jogo *À Mesa Brasileira*.

Um exemplo de carta a ser confeccionada para o jogo seria o da pimenta cumari.



O exemplo acima é uma indicação de conteúdo didático breve que, incorporado ao jogo, constitui um material educativo que pode ser associado a diversas áreas de conhecimento de matérias de ensino fundamental e médio, como história, geografia, biologia ou outras. O que significa a variedade de uma planta? Como se dá a classificação taxonômica dessa planta? De que forma Peru e Brasil se conectam, em termos geopolíticos e historiográficos? Hipóteses de como uma planta viaja para outros territórios e como se modifica (teorias evolucionistas). Qual território brasileiro produz essa variedade de planta e por quais motivos? Trata-se de uma série de conteúdos disciplinares que podem ser suscitados com uma simples carta.

Com isso, damos a forma de jogo a uma atividade escolar, que pode ainda ser aprofundada e debatida em sala de aula, fora do espaço do próprio jogo. Diversas atividades podem decorrer a partir dessa iniciativa, seja falar sobre o Brasil Colônia e os estrangeiros que vieram para cá ou mesmo dos processos físicos e químicos que transformam a mandioca em diferentes subprodutos presentes no jogo, como a farinha, a tapioca e o tucupi.

Aspectos negativos e positivos relacionados à criação do jogo

O conjunto de regras do jogo *À Mesa Brasileira* encontra-se razoavelmente cristalizado, mas a etapa de testes é importante para sair do terreno da especulação e chegar a impressões mais precisas sobre seus defeitos e virtudes.

A falta de um ambiente de encontro físico também dificulta sua testagem, uma vez que a troca de cartas é um elemento intrínseco ao jogo, para o qual não vejo substitutos simples e eficientes no cenário virtual.

Apesar disso, percebe-se uma boa aceitação de jogos que possuem esse tipo de dinâmica, como *Fairy Tale*, *7 Wonders* e *Sushi Go*, além da temática gastronômica também ser leve e agradável para diferentes públicos, como com *Overcooked*.

Licenciamento e formas de divulgação

A modalidade de licenciamento mais interessante para esse projeto e que é mais aceita no cenário atual é a Creative Commons, e sob as condições de que não seja utilizado para fins comerciais (NC) e que seja devidamente creditado (BY), compondo assim uma licença CC BY-NC.

A princípio, a ideia de divulgação que me parece de maior impacto é a abordagem direta com instituições escolares que se interessem pelo tópico da cultura gastronômica como fonte de conteúdos escolares. Divulgação em listas de e-mails e contato direto com profissionais da educação podem surtir efeito e colocar em pouco tempo o jogo para ser experimentado em salas de aula. Possuir um site com a proposta e as ilustrações do jogo é um bom cartão de visitas para essa mídia também.

Regras do jogo

Conteúdo

108 cartas:

- 2 pimenta cumari
- 2 pimenta biquinho
- 4 marmitas de alumínio
- 12 com uma unidade de torresmo
- 8 com duas unidades de torresmo
- 6 com três unidades de torresmo
- 6 bolinho de feijoada
- 6 coxinha
- 2 costelinha de tambaqui
- 2 camarão-rosa
- 2 filé de pirarucu
- 6 dadinho de tapioca
- 6 cuscuz
- 6 acarajé
- 1 bisteca de porco
- 1 vaca atolada
- 1 carne de sol
- 1 barreado
- 1 pato no tucupi
- 5 concha de arroz
- 5 concha de feijão
- 5 farofa de mandioca com feijão e costelinha
- 5 farofa de milho com cebola
- 3 ovo frito
- 5 doce de abóbora
- 5 doce de mamão verde

Preparação

1. Embaralha-se as 108 cartas e distribui-se entre os jogadores.

- a. Com **2 jogadores**, dê **10 cartas** para cada.
 - b. Com **3 jogadores**, dê **9 cartas** para cada.
 - c. Com **4 jogadores**, dê **8 cartas** para cada.
 - d. Com **5 jogadores**, dê **7 cartas** para cada.
2. Jogadores não expõe suas cartas. O restante das cartas fica em uma pilha no centro da mesa, viradas para baixo.
 3. Manter papel e caneta próximo para marcar pontuação.

Como jogar

A cada rodada, os jogadores escolhem 1 carta de sua mão que eles gostariam de manter e a colocam na sua frente. Eles mantêm as suas respectivas cartas viradas para baixo e as revelam simultaneamente.

Depois disso, cada jogador passa as cartas restantes em suas mãos para o jogador a sua esquerda. Repete-se o procedimento de escolher 1 carta daquela mão.

Quando todas as cartas já foram expostas, cada jogador recebe uma última carta e a apresenta. Então soma-se os pontos de cada jogador e se descarta as cartas que estão sobre a mesa, exceto as de doce de abóbora e doce de mamão verde – itens típicos de sobremesa –, que terão seus pontos reconhecidos ao final das rodadas.

Pega-se as cartas da pilha central e recomeça a rodada, distribuindo o mesmo número de cartas entre os jogadores a cada uma delas. São realizadas 3 rodadas com esse formato.

Ao final das rodadas, soma-se os pontos e o jogador que mais pontua ganha o jogo.

Pontuações

- **Pimenta cumari e pimenta biquinho:** com essas cartas sobre a mesa, você no mínimo duplica a pontuação das cartas com pratos salgados que coloca sobre ela na sequência. Algumas combinações permitem que o valor seja triplicado. No caso da pimenta cumari, triplica-se quando é associada à costelinha de tambaqui, ao acarajé e ao barreado. No caso da pimenta biquinho, triplica-se quando é acompanhada de bolinho de feijoada, dadinho de tapioca e carne de sol. O jogador pode ter mais do que uma dessas cartas na mesa, mas somente um outro prato pode ser associado a cada pimenta.

- **Marmitas de alumínio:** depois de ter baixado essa carta, o jogador pode baixar 2 cartas na rodada futura que desejar. Na rodada em que você baixa 2 cartas, você devolve a carta com as marmitas para o bolo e a repassa para outro jogador.
- **Torresmo:** com essas cartas sobre a mesa, o jogador soma a quantidade de pontos representados por cada unidade de torresmo na carta, ou seja, a carta com três unidades de torresmo soma 3 pontos, duas unidades são 2 pontos e uma unidade, 1 ponto.
- **Bolinho de feijoada, coxinha e costelinha de tambaqui:** uma única unidade dessas cartas não vale nenhum ponto. Mas com duas cartas, soma-se 5 pontos. Para pontuar, deve ser feito um par, ou seja, uma carta de bolinho de feijoada só pontua com outra de bolinho de feijoada, e assim com as demais.
- **Camarão-rosa e pirarucu:** uma carta de camarão-rosa ou pirarucu não vale nada, mas duas cartas valem 10 pontos.



- **Dadinho de tapioca, cuscuz e acarajé:** quanto mais cartas desse mesmo grupo, mais pontos se ganha.
 - *Uma carta de dadinho OU cuscuz OU acarajé* – 1 ponto
 - *Duas cartas* – 3 pontos
 - *Três cartas* – 6 pontos
 - *Quatro cartas* – 10 pontos
 - *Cindo cartas* – 15 pontos
 - *Seis cartas* – 20 pontos
- **Bisteca, carne de sol, vaca atolada, barreado, pato no tucupi:** cada uma dessas cartas vale 3 pontos.



- **Arroz e feijão:** cada uma dessas cartas vale 2 pontos.
- **Ovo frito, farofa de feijão com costelinha e farofa de milho com cebola:** cada uma dessas cartas vale 1 ponto.

- **Doce de abóbora e doce de mamão:** essas cartas de sobremesas só são contabilizadas ao final das 3 rodadas. O jogador com mais cartas de sobremesa marca 6 pontos. O jogador com menos dessas cartas, perde 6 pontos. No caso de empates (tanto entre os que tem mais cartas quanto os que tem menos cartas), ou pontos são divididos. No caso de jogos com apenas 2 jogadores, apenas o jogador com mais cartas soma 6 pontos, sem subtrair pontos do outro jogador. As cartas de sobremesa também funcionam como critério de desempate, caso ao final das rodadas mais de um jogador empate em primeiro lugar.

Conclusão

O trabalho desenvolvido até o momento aponta para um caminho que me parece promissor, já com algumas dificuldades e pontos a serem revistos.

Quanto ao objetivo instrucional que *À Mesa Brasileira* se propõe, ele parece que pode ser bastante eficiente, caso tenha uma sólida pesquisa por trás de seu design. Ao final do desenvolvimento dessa primeira versão, cabe algumas dúvidas e possibilidades que esse design pode seguir:

- questionar se a variedade excessivamente ampla de cartas pode confundir as regras¹;
- como dar conta da amplitude da gastronomia brasileira sem deixar a mecânica muito poluída ou um jogo excessivamente conteudista;
- refletir se, para mitigar os dois pontos levantados anteriormente, compensa fazer diferentes versões do jogo, focadas nos diferentes biomas brasileiros (por exemplo, um específico sobre a Paulistânia², outro sobre a costa e a cultura caíçara, outro sobre o sertão nordestino, outro sobre a região da Bacia Amazônica, etc);
- como fazer com que a aprendizagem dos conteúdos transmitidos pelo jogo faça parte das recompensas para os jogadores³.

Apesar de eu entender que a mecânica, temática e objetivos instrucionais me motivam o suficiente, reconheço que falta quilômetros de testes para ter uma visão plena do jogo, que não seja umbilical. Como relatado no desenvolvimento, a opção de se fazer o trabalho individualmente dificultaria esse próximo passo, o que de fato aconteceu.

¹ “O primeiro equívoco que muitos dos novos designers de jogos de aprendizagem comentem é tentar ensinar tudo num só jogo”. (BOLLER, KAPP, 2018, p. 44-45)

² Espaço geográfico que abrange estados de Goiás, Minas Gerais, São Paulo e Paraná, território que se entende como de cultura caipira.

³ “Vencer deve ser uma contingência do aprendizado”. (BOLLER, KAPP, 2018, p. 47)

Referências

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para Aprender: Tudo o que Você Precisa Saber sobre o Design de Jogos**. São Paulo: DVS Editora, 2018.

WALKER-HARDING, Paul. **Sushi Go**. Gameswright. Distribuído no Brasil pela Devir Livraria LTDA, 2016.