



SUPER TRUNFO ROBÓTICA¹

Juliana Rodrigues de QUEIROZ²
Janine Bello da SILVA³
Yasmin Lice Corrêa FELICIANO⁴
Gustavo Guilherme da Matta Caetano LOPES⁵

Faculdade Internacional de Curitiba, Curitiba, PR

RESUMO

Neste artigo é proposta a análise da criação de um jogo de cartas chamado *Super Trunfo* com a temática robótica, realizada em maio de 2010, referente ao trabalho final para a disciplina de Comunicação e Novas Tecnologias. Serão analisados no presente artigo a escolha do jogo como proposta para apresentação do trabalho, bem como a escolha de um jogo de cartas como instrumento para o ensino com o uso de estratégias lúdicas.

Palavras-chave: Super Trunfo; Robótica; Jogo.

INTRODUÇÃO

Foi proposto na disciplina de “Comunicação e Novas Tecnologias” criar uma linha do tempo percorrendo sobre a evolução da robótica e qual sua influência na comunicação. Com o tema previamente definido, e tendo como requisito sua apresentação em formato impresso, foi decidido criar uma edição especial de *Super Trunfo*.

O uso de jogos é extremamente utilizado como instrumento de ensino, pois além do entretenimento, sempre há a possibilidade de trazer algo a ser aprendido e apreendido. O motivo é que esta atividade está ligada ao lúdico que, segundo Pinto (2003), possibilita ao jogador novas experiências e conhecimento de valores de forma simulada. Ou seja, brincando, o jogador se prepara para situações futuras.

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Produção Editorial e Multimídia, modalidade Game (avulso).

² Estudante líder do grupo e aluna do 7º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Produção Editorial e Multimídia, e-mail: uhuher@gmail.com.

³ Estudante do 7º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Produção Editorial e Multimídia, e-mail: jaanine8d@gmail.com.

⁴ Estudante do 7º Semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Produção Editorial e Multimídia, e-mail: nimsaa.y@gmail.com.

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da Facinter, e-mail: gloses@facinter.br



OBJETIVO

O presente artigo foi elaborado com a pretensão de explicar, passo a passo, a elaboração do projeto *Super Trunfo Robótica*, esclarecendo os motivos da escolha por trabalhar o tema dessa forma e qual a relação do jogo com o desenvolvimento do ser humano.

JUSTIFICATIVA

O *Super Trunfo* é um jogo de cartas que começou a ser produzido no Brasil por volta dos anos 70, pela indústria Grow. Inicialmente a temática do *Super Trunfo* era voltada para automóveis e, com o passar dos anos, temas como aviões e animais integraram este jogo que tem como objetivo principal ganhar todas as cartas do(s) oponente(s). Para tanto, cada carta tem algumas categorias com diferentes níveis de força, e quando o jogador da vez escolhe uma categoria, o ganhador é aquele que tiver o nível de força maior.

Diversos autores classificam os jogos de diferentes formas. Piaget (1962) criou uma classificação baseada nas fases de desenvolvimento infantil. Zatz (2007) classifica o jogo em quatro grupos: jogos de família, de estratégia, para crianças, de interação e de perguntas e respostas. Grandó (1995) classifica os jogos em seis grupos: Jogos de azar ou sorte, quebra-cabeça, estratégia ou de construção de conceitos, fixação de conceitos, computacionais e pedagógicos (CANTO e ZACARIAS, 2009).

O *Super Trunfo Robótica* se enquadra nas classificações jogos de azar e pedagógicos, pois nos jogos de cartas, a sorte tem mais peso em relação à estratégia. No caso deste jogo, não há como criar estratégia, o que existem apenas são probabilidades matemáticas, e é pedagógico por ter sido utilizado como objeto de ensino em um trabalho acadêmico.

No contexto em que foi estudado dentro da disciplina de “Comunicação e Novas Tecnologias”, o tema robótica não poderia ser entendido como algo muito simples ou superficial quando aplicado ao jogo. Portanto, foi escolhido o jogo de cartas *Super Trunfo*, uma vez que

os jogos de cartas diferem dos jogos de tabuleiro na medida em que jamais chegam a eliminar completamente o fator sorte. Quanto mais este predomina mais eles tendera a cair na categoria dos jogos de azar e, como tais, são pouco próprios para competições públicas ou para serem praticados em clubes. Por outro lado, os jogos de cartas mais intelectualizados dão ampla oportunidade para a manifestação das tendências associativas, e, aliás, é aqui que se manifesta mais fortemente o elemento de seriedade ou até de excesso de seriedade (HUIZINGA, 2000).



Para reforçar o elemento de seriedade e intelectualidade, há um anexo explicativo que faz parte do jogo, contendo informações complementares às cartas. Esta é uma maneira de ensinar ao(s) jogador(es) o porquê de determinado assunto ter sido considerado importante o bastante para entrar na linha do tempo em que foi inserido o jogo.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para a confecção do jogo *Super Trunfo Robótica* foi realizada uma pesquisa abrangendo os fatos históricos relacionados ao tema. A partir do resultado obtido foi feita uma seleção dos fatos mais marcantes que permeiam o assunto, o que vieram a ser as informações contidas nas cartas e no anexo explicativo. Para as cartas, foi feita a seleção de 27 acontecimentos entre o ano 350 A.C até os dias atuais para ilustrar a evolução da robótica.

Após a seleção das informações para compor o *Super Trunfo*, foi feita a divisão por categorias; Invenção, Projeto e Imaginário. A categoria “Invenção” é composta por projetos que saíram do papel, que foram concretizados e/ou melhorados com o passar dos anos como, por exemplo, o tear automatizado de Joseph Jacquard, no qual o método de controle utilizado foram cartões perfurados que, mais tarde, foram utilizados como método de entrada dos primeiros computadores do século XX.

A categoria “Projeto” é composta por acontecimentos que não saíram do papel ou serviram de referência para o desenvolvimento de outro projeto. É o caso do protótipo do “Motor Diferencial” de Charles Babbage, que é o precursor do computador. Já a categoria “Imaginário” é composta por filmes, peças teatrais e livros, justamente por alimentar o imaginário e, de certa forma, contribuir também para ciência. Um exemplo é a peça do dramaturgo Karel Čapek que deu origem ao nome Robô.

Tanto para a confecção das cartas quanto do anexo explicativo e caixa do jogo, foi utilizado o *software Adobe Illustrator*⁶. As cartas medem 9,19cm x 6,3cm, e são divididas em três categorias de acordo com o assunto dentro do tema robótica, já explicadas anteriormente. O anexo explicativo, regras e as cartas vêm dentro de uma caixa feita para o jogo.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O nome *Super Trunfo* foi mantido por se tratar de um jogo popular, facilitando assim a

⁶ Este *software* faz parte do pacote de programas da empresa *Adobe* e é usado para desenho vetorial.



explicação do jogo e suas regras ao apresentar o trabalho para o professor e alunos. O logotipo do *Super Trunfo* também foi mantido para o projeto *Super Trunfo Robótica* por se tratar de um projeto acadêmico que não foi desenvolvido com o intuito de comercialização.

No *Super Trunfo* original existe uma carta que leva o nome do jogo e é invencível, porém, na edição especial *Super Trunfo Robótica* não há esta carta. Isso porque devido às diferenças de categorias presentes e todos os fatos terem sua devida e notória importância, não seria justo destacar uma carta dentre as outras. Contudo, as regras do jogo indicam que, caso os jogadores concordem, uma carta pode ser escolhida para ser o *Super Trunfo*.

Também seguindo o modelo original do *Super Trunfo*, foram criadas três categorias, que são: Invenção, Projeto e Imaginário. As regras mantidas as mesmas do jogo original, ou seja, as cartas são embaralhadas e divididas entre os jogadores, e ao iniciar o jogador escolhe qual categoria quer disputar com o(s) seu (s) oponente(s). No caso do *Super Trunfo Robótica*, as categorias que estão na disputa são: Ano do acontecimento e Categoria, sendo Invenção maior que Projeto que por sua vez é maior que Imaginário. No caso do ano do acontecimento, o mais antigo é maior que o mais recente. Esses critérios foram criados para dar mais dinâmica ao jogo.

Em cada carta há uma breve descrição, uma foto do projeto, obra ou do autor também com o intuito de ajudar na associação da imagem ao acontecimento. Além de haver um anexo explicativo que traz informações mais completas acerca do evento descrito na carta.

CONSIDERAÇÕES

A utilização de jogos como forma de transmissão de informações é muito importante para a fixação do conhecimento, uma vez que os jogadores aprendem brincando. Portanto, o jogo *Super Trunfo Robótica* foi criado para a matéria de "Comunicação e Novas Tecnologias", cursada durante o primeiro semestre de 2010, com o objetivo de proporcionar a obtenção de conhecimento através desse meio.

Após diversas pesquisas para estruturar o jogo e escolher as informações de destaque para integrar as cartas, o resultado final do produto foi ótimo. Além de condizer com a proposta elaborada pela professora da disciplina, a criação do jogo ensinou a nós, os criadores, como um método alternativo pode ser uma eficiente ferramenta de ensino.

Isso ficou mais explícito quando propusemos que aos colegas de turma que jogassem algumas rodadas e o interesse com que os jogadores, que eram outros estudantes do curso de Comunicação Social, trataram o jogo. Então, por mais difícil que um assunto possa parecer,



basta o meio de comunicação certo e a mensagem estruturada de maneira atrativa para que o público entenda e, mais importante, se interesse pelo que está sendo trabalhado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo N. de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

CANTO, Alisson R.; ZACARIAS, Marcelo A. **Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros**. Disponível em: pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1806-58212009000100009&script=sci_arttext&tlng=en. Acesso em 04/04/2011.

CARDOSO, Rafael. **O Design Brasileiro Antes Do Design**. Cosac Naify, 2005.

GODOI, Thiago A. de F.; OLIVEIRA, Hueder P. M. de; CODOGNOT, Lúcia. **Tabela Periódica - Um Super Trunfo para Alunos do Ensino Fundamental e Médio**. Disponível em: qnesc.sbq.org.br/online/qnesc32_1/05-EA-0509.pdf. Acesso em 04/04/2011.

HUIZINGA, Johan. Trad. João P. Monteiro. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MACEDO, Lino de; MACHADO, Nilson J.; ARANTES, Valeria A. **Jogo e Projeto: Pontos e Contrapontos**. São Paulo: Summus, 2006.

MIRANDA, Simão de. **Jogos para Socialização Humana**. São Paulo: Armazém do Ipê, 2005.

MORATORI, Patrick B. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** Disponível em: www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf. Acesso em 04/04/2011.

MOTTA, Júlia M. C. **Jogos - Repetição ou Criação?: Abordagem Psicodramática**. Agora, 2002.

PASSERINO, Liliana M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Taller Internacional de Software Educativo 98 – TISE' 98. Anais. Santiago, Chile, 1998.

PFUTZENREUTER, Edson P.; STANO, Rita de Cássia M.T. **Jogo Como Elemento Mediador no Processo de Construção de Cconhecimento no Espaço Universitário**. Disponível em: www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/epp_rcmts.pdf. Acesso



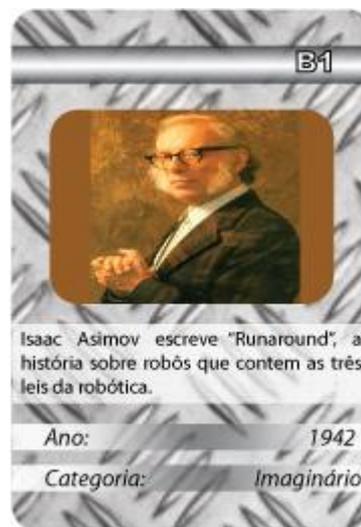
em 04/04/2011.

VYGOTSKY, Lev S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. *In: A formação social da mente*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE 1 – DIVISÃO DAS CARTAS



Cartas de eventos bem antigos.



Cartas de eventos antigos.



Cartas de eventos mais recentes



Verso das cartas.