



ISSN: 2526-3250

"Jogue para aprender: microcomputadores como meio de aprendizagem e entretenimento (1981-1984)"

Autor(es):

- Priscila Yasmin Da Rocha Zeferino (Autor)
- Marcelo Vianna (Orientador)
- Laura Castro Da Cunha (Autor)

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Humanas

Resumo:

O advento dos microcomputadores do Brasil no início dos anos 1980 foi acompanhado pelo surgimento de revistas especializadas que buscavam disseminar essas tecnologias no país. Em um contexto em que fliperamas mexiam com a imaginação dos jovens e os videogames (Atari) começavam a se popularizar, uma evidente estratégia dos produtores e dos divulgadores dos microcomputadores foi demonstrar que eles também podiam ser usados para entretenimento, de forma a atrair os potenciais usuários, e desmistificar o computador como uma máquina "inacessível", voltada exclusivamente para aplicações "sérias". A presente pesquisa visa apresentar como os jogos eletrônicos eram representados através das revistas de microinformática. Como fontes para a pesquisa, foram escolhidas as revistas Micro Sistemas e Micro Mundo, devido a circulação desses periódicos entre a nascente comunidade de usuários de microcomputadores. Para análise, foram escolhidos anúncios publicitários e matérias voltadas aos jogos entre os anos de 1981 e 1984, destacando-se as publicações de códigos em linguagem BASIC relacionados a jogos de diferentes tipos, como "Labirinto", "Descubra a Senha" e "Fórmula 1", acompanhados de introduções que instigavam os leitores a programarem para desfrutá-los. Como resultado parcial, nossa pesquisa vem apontando que a visão dos microcomputadores como máquinas para jogos mais elaborados não envolvia apenas a dimensão do entretenimento, mas havia uma preocupação em mostrá-los em seu potencial educativo. Ainda que os jogos de microcomputadores não fossem diretamente educativos, o estímulo proporcionado na produção (digitação) de um jogo ou seu consumo instigava o aprendizado em programação entre os usuários, envolvendo diversas habilidades como lógica, domínio da linguagem BASIC, matemática e percepção visual.

Disponível em https://moexp-2021.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2019/Anais_MoExp_2019.1649.pdf

