

Jogos eletrônicos em microcomputadores: aprenda a programar, divertindo-se (início dos anos 1980)

Laura Castro da Cunha, Priscila Yasmin da Rocha Zeferino, Marcelo Vianna (orientador), Mariana Afonso Ost (Coorientadora)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul –
Campus Osório

`lauracastrodacunha@gmail.com, marcelo.vianna@osorio.ifrs.edu.br`

A aparição dos microcomputadores do Brasil no início dos anos 1980 foi acompanhada pelo surgimento de revistas especializadas no assunto que buscavam disseminar essas tecnologias no país. Para fazer frente aos videogames, que passavam a oferecer a possibilidade de diversão para os jovens no ambiente doméstico, os produtores e divulgadores dos micros procuraram explorar a dimensão do entretenimento como estratégia de consumo dessas novas tecnologias. Isso porque contribuía para atrair potenciais usuários, e desmistificar o computador como uma máquina “inacessível”, voltada exclusivamente para aplicações “sérias”. Nossa pesquisa visa explorar como os jogos eletrônicos eram representados através das revistas de microinformática e como eles podiam influenciar a interação do usuário com o artefato tecnológico. Como fontes para a pesquisa, foram escolhidas as revistas *Micro Sistemas* e *Micro Mundo*, devido à 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 essencialmente um produto pedagógico, o estímulo proporcionado na produção (digitação) de um jogo ou seu entretenimento com o mesmo proporcionava o aprendizado em programação entre os usuários, envolvendo diversas habilidades como lógica, domínio da linguagem BASIC, percepção visual, matemática e outras matérias que podiam ser tratadas através dos microcomputadores também, como história e inglês.

Palavras-chave: História Social da Informática; Microcomputadores; Educação e Tecnologia;

Apoio: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul/Campus Osório