

**“Jogos eletrônicos em revistas de microcomputadores no início dos anos 1980: aprenda a programar, divertindo-se”**

Laura Castro da Cunha<sup>1</sup>, Marcelo Vianna<sup>1\*</sup>

\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Osório*. Osório, RS

O surgimento dos microcomputadores do Brasil no início dos anos 1980 foi acompanhado pelas revistas especializadas no assunto, que buscavam disseminar essas novas tecnologias no país. Para acompanhar o desenvolvimento dos videogames, que passavam a oferecer a possibilidade de diversão para os jovens no ambiente doméstico, os produtores e divulgadores dos micros procuraram explorar a área 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”, pois a partir disso, os usuários de diversas áreas e interesses poderiam usufruir dos microcomputadores em suas atividades. Com isso, nossa pesquisa visa explorar como os jogos eletrônicos eram representados através das revistas de microinformática e como elas 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, levando em consideração sua tiragem. 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 e assim avançar na programação. 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. Assim concluímos que, os jogos eletrônicos contribuíram muito para a nossa evolução, principalmente na área da programação, pois muitos se atraíam pelos códigos por causa do jogo que havia por trás daquele programa.

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