

QUEM COPIA APRENDE? UMA ANÁLISE SOBRE O APRENDIZADO DA LINGUAGEM BASIC ATRAVÉS DAS REVISTAS BRASILEIRAS DE MICROINFORMÁTICA

Sarah Lima Jaeger¹, Marcelo Vianna^{1*}
*Orientador(a)

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

Os microcomputadores foram artefatos revolucionários conhecidos como computadores pessoais. Possibilitaram aos usuários maior autonomia e independência pois podiam ser utilizados também no ambiente doméstico. Vinham acompanhados de um interpretador em alguma linguagem de programação, como o BASIC, uma linguagem simples, intuitiva e com comandos de fácil entendimento. Entretanto, só era possível dar algum uso a eles através da programação manual e por isso era necessário que os usuários soubessem programar, o que os levavam a buscar publicações especializadas que traziam vários conteúdos sobre informática como matérias, dicas e códigos. É nessas publicações que está focado o objetivo da pesquisa: entender o papel dos micros nos anos 1980, como os usuários da época adquiriram conhecimentos sobre microcomputação através da linguagem BASIC, além da preferência da sociedade da época sobre assuntos relacionados com educação e tecnologia através da recorrência de assuntos publicados e retorno dos leitores. Como metodologia foram usadas análises qualitativas e quantitativas de diferentes conteúdos em linguagem BASIC encontrados em exemplares das revistas Micro Sistemas, MicroHobby, Micro Mundo e Info JB entre 1981 e 1986. Nossa análise focou no levantamento de códigos encontrados em exemplares da Micro Sistemas e MicroHobby entre 1981 e 1984 e livros encontrados nas revistas entre 1981 e 1986. Através dessa análise é possível perceber que os jogos são o tipo de código que mais predomina nas revistas, mostrando a tendência das mesmas em mostrar o lado lúdico dos micros. O grande número de aplicações comerciais e utilitárias também mostra a necessidade de explorar as potencialidades dos micros. Além disso, o apelo educacional evidente caracteriza o ponto forte dessas revistas: despertar uma série de competências nos usuários através da programação. Por meio dos livros percebemos a demanda por conteúdos direcionados para os diferentes microcomputadores e suas características divergentes, contudo a temática desses conteúdos segue focando na Educação e nos jogos e aplicações comerciais e utilitárias. Podemos concluir com isso que os micros tinham um papel indefinido servindo para diversos usos e tendo utilidade em todas as áreas, desde a área empresarial até a domiciliar, passando também pelo ambiente educacional. A quantidade de códigos publicados com diferentes finalidades e livros direcionados a micros específicos mostra a intenção de atingir todo tipo de público, desde crianças, através dos livros de computação infantis, até o público jovem e os trabalhadores por meio dos livros que traziam aplicações comerciais e entretenimento.

Palavras-chave: História social da informática. Linguagens de programação. Imprensa.