

>pais & mestres

Sugestão de aula: Ensino Fundamental

Os jogos digitais em aula

A HISTÓRIA DO VIDEOGAME

Em 30 de julho de 1961 nascia o avô de todos os jogos. Há mais de 40 anos, um grupo de estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) testava pela primeira vez o Spacewar!, um jogo eletrônico desenvolvido em um enorme computador que custava milhares de dólares. Tendo o grosso de seu programa feito por Steve "Slug" (Lesma) Russell, com o auxílio de seus colegas Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson e Martin Graetz, esses auto-proclamados precursores dos 'geeks' (ou nerds, como conhecidos aqui no Brasil) se inspiraram nos livros do autor E. E. "Doc" Smith para criar seu jogo de batalha espacial. O programa foi inteiramente desenvolvido no DEC PDP-1, um daqueles antigos computadores que ocupavam uma mesa inteira. (E você não se perguntava a razão de chamarmos os computadores de hoje de 'micros'?). Nessa época não existiam computadores caseiros e os criadores de Spacewar! não pensavam em ganhar dinheiro com a invenção. Quem iria comprar um aparelho de 120.000 dólares para brincar com um simples game operado com um punhado de teclas?

Na verdade, tudo começou como um desafio para Russell e sua equipe: com o novo computador dotado de transistores em vez de válvulas e uma tela (peças de luxo na época), o TX-0, conhecido como Tixo, eles decidiram fazer o que ninguém mais fez, transpor a ficção científica da literatura para uma outra mídia. É verdade que o que eles queriam mesmo era um filme, mas isso é outra história. O TX-0 acabou sendo abandonado pelo PDP-1, recém-adquirido pela faculdade. Ainda mais rápido que o TX-0 e igualmente programável, ele era o sonho dos garotos. E poderia ser ligado instantaneamente, ao contrário de seu predecessor, que precisava de uma manhã inteira para aquecimento interno. Eles queriam desenvolver algum tipo de demonstração, e por isso criaram algumas regras que seu programa deveria seguir:

- 1) demonstrar as capacidades do computador, usando quase todo seu potencial
- 2) ser interessante e interativo (diferente toda vez que rodado)
- 3) envolver o usuário de maneira atrativa e prazerosa, ou seja, deveria ser um jogo

Os jovens então criaram duas naves, uma rotina para simular inércia e um campo estelar aleatório para ajudar a controlar o movimento. Eles queriam também adicionar um "botão de pânico para emergências", e assim nasceu a tecla Hiper-Espaço. O último toque seria a estrela no meio do campo de batalha, que gerava um campo gravitacional que poderia tanto atrapalhar ou ajudar, dependendo da astúcia do jogador. Spacewar! só estaria oficialmente finalizado em 1962, ocupando míseros 2KB. Russell jamais ganharia um dólar pelo jogo, mas isso não quer dizer que outros não lucrassem com ele



1961 PDP-1



70 TELEJOGO



80 ATARI



90 NINTENDO



2007 PLAYSTATION 3



Dicas de Jogos

- <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>
- <http://miniclip.com/Homepage.htm>
- <http://www2.uol.com.br/filperama>
- <http://cartoonnetwork.com.br>
- http://www.disney.com.br/index_flash.html
- <http://br.barbie.com>

PESQUISA- JT/NCE-USP

O Núcleo de Comunicação e Educação da USP quer ouvir a opinião do leitor do JT sobre as sugestões de aula propostas aos domingos. Se você já desenvolveu alguma das atividades sugeridas na coluna "pais e mestres" e tem interesse em relatar a sua experiência ou até mesmo quer sugerir novos temas, entre em contato por meio do site: <http://www.usp.br/nce/email>

MARIA REHDER

maria.rehder@grupopostado.com.br

Jogar pelo computador é um novo modo de diversão para crianças e jovens. Ao participar de jogos, o jovem, além de se converter num consumidor de games, também se torna produtor de sentidos e significados, uma vez que seus gostos e suas preferências acabam por se transformar em cultura, alimentando, de um lado, seu imaginário e seu mundo de idéias e sentimentos, e, de outro, a própria indústria que elabora os brinquedos eletrônicos colocados à disposição pelo mercado.

O mais importante é que o jovem não produz essa cultura de forma isolada, mas sempre articulada e coletiva. A proposta desta aula do JT, em parceria com o Núcleo de Comunicação e Educação (NCE-USP), coordenado pelo professor Ismar de Oliveira Soares, é garantir aos educadores e a seus alunos um diálogo sincero e significativo sobre essa nova forma de se relacionar com o mundo.

A aula de hoje foi elaborada pelo professor Claudemir Edson Viana, pesquisador do Laboratório de Pesquisas sobre Infância, Imaginário e Comunicação (Lapic/ECA/USP) e

diretor da Faculdade de Educação e Cultura Montessori (Famec). As etapas do tema podem ser desenvolvidas em duas ou três aulas subsequentes, a critério do professor.

INTRODUÇÃO

1 O lúdico e a aprendizagem andam juntos, imbricados. São bem conhecidas as atividades pedagógicas a partir da brincadeira com artefatos tradicionais como bonecos, bolas, cordas, cartas, dentre outros, que promovem situações de aprendizagem. No entanto, a maioria dos educadores ainda titubeia quando a brincadeira vem da informática e da internet, uma vez que, na visão de muitos, os jogos digitais fazem parte do rol de males que pairam sobre as crianças, explicando muitos de seus "desvios" ou "dificuldades de aprendizagem". Chegou, contudo, o momento de se observar como as brincadeiras digitais podem se transformar em interessantes modos de compreender e de se relacionar com o mundo contemporâneo.

MATERIAL

2 Computador, esteja este no laboratório de informática ou em algum terminal com acesso à in-

ternet ou, simplesmente, com leitor de CD-rom.

DESENVOLVIMENTO

3 1º momento: dia do jogo. Combine com os alunos um dia de aula em que eles deverão trazer CD-rom com os jogos digitais preferidos, ou, caso existam computadores com acesso à internet na escola, peça que escolham os jogos gratuitos online em sites de sua preferência. Nesse dia, e ainda em sala de aula, peça aos alunos para contar aos colegas sobre qual dos jogos cada um escolheu como preferido e o porquê. Anote as preferências no quadro negro. No caso de títulos em inglês, busque a tradução para o português – este passa a ser o primeiro exercício. Leve, em seguida, os alunos até o laboratório de informática ou ao terminal de computador. Se a escola tiver laboratório de informática com vários terminais conectados à internet, a atividade poderá se tornar mais rápida e dinâmica; se houver apenas um ou alguns poucos computadores sem conexão com a internet, os procedimentos serão um pouco mais limitados. De qualquer forma, a idéia é que os alunos tenham uma aula livre para jogar so-

zinhos ou grupos. No início, apenas observe como seus alunos se comportam em relação tanto aos jogos quanto aos colegas, quando for o caso de partilharem as brincadeiras. É interessante que o educador observe os temas abordados pelos jogos, perguntando aos alunos, durante a brincadeira, se estão entendendo as manobras exigidas do jogador e de que parte estão gostando mais. 2º momento: a partir das observações anteriores, num segundo dia de aula promova uma eleição entre seus alunos para, finalmente, selecionar um ou mais jogos considerados os mais interessantes. Ao final da aula, solicite que os alunos conversem entre si e apresentem uma descrição oral sobre o funcionamento do jogo melhor classificado entre eles. Terminada esta etapa, recolha as informações obtidas para uma avaliação posterior. O objetivo dessa avaliação é a busca de modos de explorar os jogos mais simpáticos aos alunos, identificando temas e conteúdos a serem explorados futuramente, ou mesmo relacionando os jogos preferidos a temas previstos no plano de aula. 3º momento: a partir do planejamento do educador, este poderá or-

ganizar as próximas aulas para promover "partidas" entre seus alunos com o jogo ou os jogos escolhidos, solicitando aos alunos que observem e até mesmo registrem algumas delas, tais como: o enredo desenvolvido pelo jogo, os desafios, o que o jogo exige do jogador e o que ele oferece ao jogador que supera os desafios. 4º momento: com os dados colhidos, decida quais aspectos observados nos jogos e no decorrer das "partidas" merecerão exploração em aula. Exemplos destes aspectos podem ser: contextos observados no enredo dos jogos como o tema, os elementos que constroem seu contexto, personagens e suas características e, finalmente, relações que eles permitem fazer com temas previstos no currículo como cidadania, do meio ambiente ou saúde. 5º momento: organize um debate com seus alunos a propósito do que foi desenvolvido nas aulas anteriores de modo a promover uma reflexão de todos os alunos a respeito, levando a desdobramentos como pesquisas que tragam conteúdos relacionados ao que foi observado nos jogos. Por fim, solicite a eles que registrem, em forma de reda-

ção ou, ainda, de cartazes, desenhos, ou da reelaboração de enredos para novos jogos, suas impressões a respeito dos jogos e estudos posteriores que fizeram sobre eles.

O PAPEL DO EDUCADOR

4 Na medida em que os jovens se exercitam em aula por meio de jogos digitais, aprendendo informalmente conceitos visuais e verbais, o professor educador tem como papel formar em seus alunos não apenas meros jogadores, mas produtores de cultura.

BIBLIOGRAFIA

5 ALVES, Lynn. *Game Over, Jogos Eletrônicos e Violência*. São Paulo: Editora Futura, 2005. BABIN, Pierre e KOULOUMDJIAN, Marie France. *Os Novos Modos de Compreender: A Geração do Audiovisual e do Computador*. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989. VIANA, Claudemir Edson. "O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: Jogos digitais e internet no cotidiano infantil". Tese de doutorado. ECA/USP, 2005.

Equipe NCE-USP: Izabel Leão, Carmen Gattás e Luci Ferraz

>pó de giz

Encontro pretende incentivar a leitura

Acontece no dia 29 o 1º Encontro de Literatura Portuguesa para Crianças, da Organização Neo-Humanitarismo Universalista (ONHU). O objetivo é estimular o prazer da leitura por meio de um novo conceito de arte, brincadeira e literatura. O evento acontece no Teatro Municipal de São Paulo e vai reunir crianças de 7 a 12 anos. O encontro será das 10h às 17h e é gratuito. Inscrições pelo telefone 11-3277-9204.

2 bibliotecas voltam a funcionar em SP

As bibliotecas municipais Roberto Santos (foto), no Ipiranga, e Hans Christian Andersen, no Tatupapé, voltam a funcionar amanhã depois de uma reforma estrutural que durou cerca de seis meses e custou R\$ 200 mil. Na Roberto Santos, o acervo possui 43 mil exemplares, e a biblioteca do Tatupapé tem um total de 46 mil títulos. Informações no site <http://portal.prefeitura.sp.gov.br/secretarias/cultura>.

Agenda



DIVULGAÇÃO

O MEC abre na quarta-feira (23) as inscrições para o ProUni para o segundo semestre deste ano. O prazo para se candidatar termina dia 9 de junho. www.mec.gov.br/prouni

Site da Nova Escola traz aulas do 'JT'

Os planos de aula publicados pelo JT, em parceria com o Núcleo de Comunicação e Educação da USP, coordenado pelo professor Ismar de Oliveira Soares, estão disponíveis aos professores no site da *Revista Nova Escola* (www.novaescola.org.br). O acesso é livre e podem ser feitos downloads. Os professores também podem sugerir ao JT temas para as aulas publicadas aos domingos por meio do site: www.usp.br/nce.



DIVULGAÇÃO

Usar jogos digitais em sala de aula permite ao professor estabelecer um diálogo transversal ao currículo", CLAUDEMIR EDSON VIANA, PESQUISADORA DA USP

Abertas inscrições para formação

A Uniced está com as inscrições abertas para o processo seletivo do Programa Especial de Formação Pedagógica, que começa em agosto. O curso é voltado para profissionais que já possuem o diploma de educação superior, bacharés e tecnólogos interessados em atuar como professor no ensino fundamental, médio e educação profissional. O curso custa R\$ 1.960. Informações no site www.cidadesp.edu.br.