

Motobite virtual é nova atração na área de informática da Estação Ciência da USP

Exposição de videogame interativo pretende despertar a curiosidade infantil e explicar como é o funcionamento de um computador

Parceria entre a Estação Ciência da USP e a Fundação Heydenreich resultou na montagem da exposição *Aventurando-se no Universo do Computador*, numa área de 20 metros quadrados. A atração inaugurou a área de informática na semana passada e foi incorporada ao acervo permanente da Estação. A mostra parte de uma proposta pedagógica inovadora e lúdica para despertar a curiosidade infantil e explicar aos pequeninos como é o funcionamento de um computador. Depois de ouvir a explicação dos monitores da Estação Ciência e conferir os cartazes, a criança é convidada a assumir o papel do *Motobite*, motoboy virtual que é o protagonista da aventura multimídia. O cenário do jogo virtual é o interior de uma placa-mãe de computador que simula uma cidade, e as imagens tridimensionais da "visita" são projetadas numa tela especial.

Para começar a brincadeira, a criança aperta o botão vermelho de ignição, no guidão de uma bicicleta ergométrica adaptada. A trilha sonora é de competição e o ambiente interativo é diferente dos videogames convencionais. Ao pedalar, o visitante queima calorias para aumentar a velocidade do veículo. E tem prazo de quatro minutos para concluir o trajeto especial dentro dos circuitos da placa-mãe do computador e alcançar o objetivo do jogo: encontrar a conexão para o teclado da máquina, saindo do processador. Se o visitante não conseguir terminar a aventura dentro do tempo estabelecido, aciona o botão e recomeça a brincadeira. Dessa maneira, conhece a maioria dos componentes de *hardware* de um computador: *chip*, memória, disco-rígido e placas de vídeo e de som. Assim, passa a compreender conceitos essenciais de funcionamento dos PCs, como entrada, processamento e saída de informações.

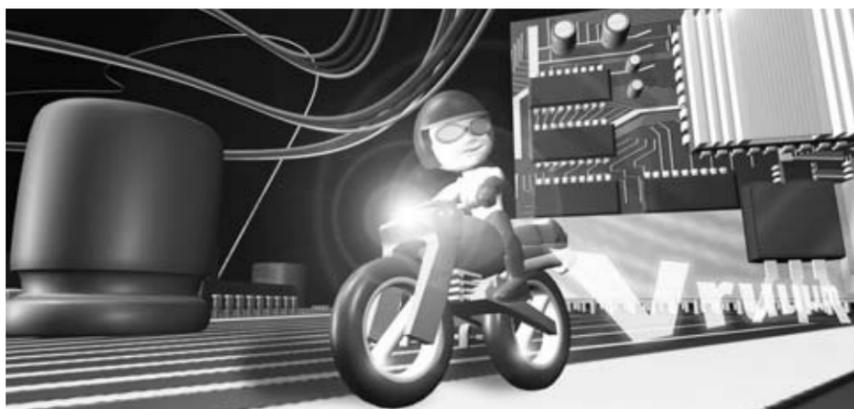
Multimídia – Um dos cartazes da exposição mostra uma placa-mãe e um disco-rígido completamente desmontados, com os componentes identificados, de modo a facilitar a compreensão das crianças sobre o funcionamento da máquina. A instalação multimídia é fruto da criatividade de Gilson Domingues, professor, *designer* gráfico e mestrando do Instituto de Artes da Unesp. O inventor construiu o aparelho em 120 dias, a pedido da Fundação Heydenreich, ONG paulistana que trabalha com inclusão digital e acesso à tecnologia da informação em escolas e creches da rede pública e de grupos especiais: idosos e jovens da periferia.

Para projetar o equipamento, Gilson explica que partiu de noções conhecidas da criança: a cidade, o tráfego de veículos e de pessoas, os endereços dos imóveis, as fábricas e a armazenagem de produtos. Por meio dessas metáforas, o educador construiu o traçado das

FOTOS: DANIEL DEAK



Erick de Souza Reis, da 7ª série do Colégio da Polícia Militar, gostou de comandar o *Motobite*



A nova atração da Estação Ciência leva os visitantes para dentro do mundo digital



Professora Flávia: "Visita muito rica"



Criada em 1929, a Fundação Heydenreich usa a informática em busca da cidadania

trilhas tridimensionais que o *Motobite* percorre pela placa-mãe do computador. Gilson comenta que a instalação especial abrangeu conhecimentos básicos de informática, engenharia, desenho industrial e design. "O jogo abre novas possibilidades para os videogames. É simples sem ser simplório e, pretende, com cuidado estético e recursos multimídia, estimular na garotada a inquietação e o entusiasmo, para que seja, no futuro, artista e cientista brasileiro", observa Gilson.

Inauguração – A primeira escola a conhecer a instalação foi o grupo de alunos do Colégio da Polícia Militar, da capital. A professora Flávia Cosma, da 7ª série, acompanhou a menina e gostou do resultado. "A visita foi rica e mostrou princípios de física e eletrostática de modo didático e eficiente", afirmou. As alunas Natália Granero e Gabriela Araújo apreciaram o experimento e concordaram com o colega Erick de Souza Reis, o primeiro a controlar o *Motobite*. "A instalação nos fez pensar em todas as coisas que ocorrem depois de acionarmos o computador", explicaram as crianças.

Rogério Silveira

Da Agência Imprensa Oficial

Fundação Heydenreich: preocupação com a inclusão digital

A Fundação Heydenreich foi criada em 1929, na capital, a partir do legado dos irmãos Daniel e Hermann e sua esposa, todos imigrantes alemães. Uma das propostas da ONG é combater a exclusão digital no Estado e formar agentes multiplicadores em escolas e creches da rede pública. Também oferece cursos profissionalizantes, para formar jovens técnicos em informática. Daniella Michel, gerente de projetos, explica que a instituição faz parcerias com organizações beneficentes, como o Rotary Club, e também atua em trabalho conjunto com entidades assistenciais vinculadas à igreja luterana. Já capacitou 900 educadores que atendem a 36 mil crianças.

A fundação lançou, em co-autoria com Rosângela Coutinho Ares,

em março, um livro que apresenta a experiência adquirida pela ONG no trabalho de inclusão social. A primeira edição teve 3 mil exemplares. Intitulado *Escolas públicas: a informática como instrumento pedagógico* – Relato de uma experiência, pretende contribuir para ampliar a compreensão infantil de conteúdos programáticos tradicionais – disciplinas de português, matemática e geografia. Procura, ainda, estimular diretores escolares, professores e alunos a perderem o medo de usar o computador. A meta é tornar a máquina um aliado definitivo na formação das crianças. "O conhecimento que foi adquirido está disponível para toda a sociedade, e pode servir como referência para a pesquisa de novas tecnologias pedagógicas e no treinamento de idosos e

de grupos sociais com dificuldades para manejar o equipamento", explica Daniella.

O prefácio da obra, com distribuição gratuita, é assinado pelo secretário da Educação do Estado. Pode ser retirada na sede da fundação, na Rua Dr. Guilherme Bannitz, 126, conjunto 71, no bairro da Vila Nova Conceição, na zona sul. Outra opção é fazer download gratuito do livro, pela Internet, no site da fundação (www.fbh.org.br).

SERVIÇO

Estação Ciência: Rua Guaicurus, 1.394 – Lapa – São Paulo – SP – Tel. (11) 3673-7022 – site www.eciencia.usp.br
Horários: de terça a sexta-feira, das 8 às 18 horas; sábado, das 13 às 18 horas; domingo, das 9 às 18 horas – Ingresso: R\$ 2