

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência (de 02 a 05 páginas)
Eixo Temático: Energia e Materiais

VOLTANDO AOS TEMPOS ANTIGOS COM RECICLAGEM E TECNOLOGIA¹

Fabício Antunes Kelm²; Carmen Antunes³; Maristela Maria de Moraes⁴; Gabrielle Antunes Seibert⁵

¹ ??????????????????????????????

² Escola Estadual de Ensino Fundamental Ijuí- Ijuizinho

³ Escola Estadual de Ensino Fundamental Chico Mendes

⁴ Escola Estadual de Ensino Fundamental Ijuí- Ijuizinho

⁵ Escola Sesc de Ensino Médio – Rio de Janeiro

O trabalho aqui apresentado socializa uma produção realizada pelo aluno do 9º Ano do Ensino Fundamental da Escola Ijuí, Ijuizinho, Fabício Antunes Kelm, primeiro autor deste texto, que, por curiosidade e interesse pela pesquisa resolveu inventar a construção de uma máquina de fliperama. Fliperama é uma máquina de jogos conhecida mundialmente por provocar emoções em partidas épicas de jogos entre duas pessoas, ou seja, é um “vídeo game”. A máquina de fliperama pode ser feita com madeira ou material plástico. São produzidas, na grande maioria, no Japão, pelas grandes empresas Japonesas, desde a década de 90. Essas máquinas surgiram de uma “Geração Gamer”, conhecida atualmente pelo mundo virtual de jogos.

Diante disso, o referido aluno teve a iniciativa e criatividade de produzir a sua própria máquina, como forma de demonstrar concretamente para sua família, colegas e amigos, de como eram os jogos na década de 90, bem como a maneira como as pessoas se divertiam por meio de um Fliperama. A máquina foi feita utilizando a tecnologia da atualidade, contudo, representada pela tecnologia de alguns anos atrás.

Para a criação da referida máquina, o autor utilizou equipamentos recicláveis, os quais não tinham mais utilidade para os fins principais, então reaproveitou o que havia a sua disposição, sem a necessidade de maiores investimentos. Demonstrou persistência, seriedade, concentração, espírito inventivo e muita dedicação ao longo de todo o período em que planejou e desenvolveu suas atividades, estudando tudo com cuidado e atenção exemplares.

Os materiais utilizados para a criação do Fliperama foram os seguintes: a parte externa ou o “corpo” da máquina do Fliperama foi feita artesanalmente com chapas de MDF, por se tratar de madeira que tem um bom acabamento e aparência, sobretudo, de fácil manuseio e leve, o que é importante para transportá-la, sempre que necessário. Já na parte dos botões, foram utilizados modelos com nylon, por ser um material resistente, leve e elegante.

Na parte da tela, foi utilizado um monitor LCD de 17 polegadas, reaproveitado de um computador que não estava mais em uso. Na parte superior da máquina, está localizado o som do Fliperama, o que também foi reaproveitado de antigos alto falantes, priorizando um som nítido, com tons médios, graves e agudos.

O “Cérebro” do Fliperama foi utilizado a partir de um computador fabricado em 2005, portanto, material que foi também reaproveitado para a construção da máquina. Para o acabamento, para dar

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência (de 02 a 05 páginas)

Eixo Temático: Energia e Materiais

o toque especial no Fliperama, foi pintado nas cores branca e vermelha, retratando assim as marcas de vídeos games antigos.

Cabe destacar que os jogos antigos não são compatíveis com os sistemas atuais de computadores, como o Windows, por exemplo. Assim, foi instalado na máquina um emulador de vídeo game antigos capaz de armazenar centenas e milhares de jogos em um simples arcade da atualidade.

Dessa forma, o aluno envolveu várias técnicas tais como: informática, marcenaria, arte, raciocínio lógico e demais conhecimentos relacionados com a tecnologia da atualidade.

Ressalta-se ainda, que a grande maioria dos materiais necessários para a criação do Fliperama foi utilizado a partir do que já se dispunha, e pôde ser facilmente encontrada no depósito da sua casa. O que implica na consciência ambiental aliada a criatividade e a aprendizagem.

Neste contexto, cabe refletir sobre a importância da interação com as produções culturais da humanidade. Como diz Góes (2000), as características humanas se desenvolvem a partir das "formas de vida coletiva, dos acontecimentos reais entre pessoas.". Dessa forma, o desenvolvimento do fliperama representa importantes possibilidades de reflexão sobre como interagimos, nos apropriamos e transformamos as produções culturais que perpassam o meio em que vivemos. O Fliperama agora é retomado e recriado, em novo contexto histórico e social.

Assim, a produção de Fabrício chama a atenção para a importância dos processos de reconstrução sistemática do mundo, de modo que todos incentivemos e apoiemos iniciativas e ações como essa, renovando as formas de produção e uso da tecnologia, com criatividade e reciclagem, para que sejam criadas novas interessantes máquinas, assim como a sua.

REFERÊNCIAS:

GÓES, M. C. A Natureza Social do Desenvolvimento Psicológico. In: Educação & Sociedade, n° 71; Julho, 2000; p. 120.