



# SENSOR: O GAME

Manuel Filho

Suplemento do Professor  
Elaborado por Janaina Tiosse  
de Oliveira Corrêa



# SUGESTÕES DIDÁTICAS

Fred, Joca e Bia são representantes da Geração Z, ou seja, pessoas que nasceram a partir de meados da década de 1990, num contexto de acelerado desenvolvimento tecnológico. É este o cenário e o tema de *Sensor: o game*, uma história cheia de mistérios e aventura, que conta como a era tecnológica e virtual pode ser intrigante, prazerosa, mas também perigosa quando o senso ético e a conexão com o mundo real se perdem. Quais são as novas formas de relacionamento e de expressão, entretenimento e acesso à informação que o mundo virtual possibilita à sociedade? Todas essas questões podem ser trabalhadas com base na leitura do livro.

## I. TECNOLOGIA

Robótica, realidade aumentada, nanotecnologia. Todos esses termos dizem respeito a determinadas áreas da Ciência e da Tecnologia e estão presentes em objetos que fazem parte de nosso cotidiano: computadores, *video games*, equipamentos utilizados na medicina etc. Na história de *Sensor: o game*, essas áreas são citadas para falar sobre as pesquisas em torno do desenvolvimento do "melhor jogo de *video game* do mundo". Entretanto, os alunos sabem exatamente o significado desses termos?

Pesquise com eles o que é robótica, realidade aumentada e nanotecnologia. A pesquisa pode ser realizada no laboratório de informática, em revistas especializadas e livros de referência disponíveis na biblioteca.

Com os conceitos esclarecidos, converse com a turma sobre a tecnologia utilizada no *game* desenvolvido por Fred e como algumas dessas áreas de conhecimento foram aplicadas nos jogos. Por exemplo: a nanotecnologia, para a concepção do sensor usado sob a pele, e a realidade aumentada, para a construção dos cenários e personagens dos jogos.

Depois, proponha um projeto interdisciplinar e, usando o que descobriram sobre os estudos de tecnologia, divida a turma em pequenos

grupos e oriente-os na montagem de projetos de produtos inovadores que podem contribuir para melhorar a qualidade de vida das pessoas.

Essa atividade pode ser incluída na feira cultural da escola e envolver os estudos de análise da sociedade e suas carências, da evolução tecnológica ao longo da história e das possibilidades de construção desses produtos por meio da matemática, física, química e biologia.

Os projetos devem contemplar a justificativa da elaboração do produto, seus objetivos, as técnicas de funcionamento e o desenho do protótipo. Cada grupo apresentará seu projeto ao restante da turma, que deverá debater sobre as vantagens e desvantagens dele.

Depois da reflexão sobre a modernidade, proponha uma atividade de volta ao passado. Considerando que os alunos conhecem a internet e a tecnologia de ponta desde que nasceram, estimule-os a pensar como era o cotidiano das pessoas nas décadas de 1960, 1970 e 1980: Havia acesso fácil ao telefone? Como eram a televisão, o desenho animado e os *games*? Como as pessoas ouviam música, assistiam a filmes, tinham acesso às notícias do mundo, comunicavam-se com outras de diferentes cidades etc.?

Com base nessas questões e nas discussões que surgirem em sala de aula, peça aos alunos que retornem aos grupos e pesquisem três objetos ou hábitos do passado, quando esse tipo de tecnologia não era tão desenvolvido e acessível, por exemplo: cinema, música, computador, comunicação por meio de cartas e telegramas, *video games*, brinquedos e brincadeiras, fotografia, pesquisas etc. Depois de escolherem esses objetos e/ou hábitos, os alunos deverão montar um dossiê com imagens, formas de uso, comparativo com os hábitos atuais e depoimentos de pessoas que utilizavam os objetos ou tinham os hábitos eleitos pelos grupos quando eram mais jovens.

No final das pesquisas, os grupos devem apresentar seus dossiês para toda a turma. Com base nessas exposições, você poderá estimular um diálogo sobre a rotina das pessoas no passado, quando o computador não existia, ou não era tão acessível, e não havia a tecnologia à qual estamos acostumados hoje em dia. É importante, sobretudo, refletir sobre a acessibilidade de todos os grupos humanos a essa tecnologia: Quem tem acesso à internet? Como as pessoas que não possuem



computador acessam a rede mundial? Todos podem ter telefones, máquinas fotográficas, músicas digitais? Como vivem aqueles que não têm acesso a essas tecnologias?

## 2. SOCIEDADE VIRTUAL

O livro trata de comunidades virtuais. O que são elas e quais tipos existem? Para que servem? Como funcionam? Qual é o grau de envolvimento dos alunos com as diferentes comunidades?

Todas essas questões discutidas em sala de aula podem dar início a um diálogo sobre o lugar que as comunidades virtuais ocupam na vida dos alunos. Nesse momento, podem ser listadas todas as redes sociais e *chats* das quais eles costumam participar, possibilitando a troca de informações sobre cada uma delas. De posse desse levantamento, estimule a reflexão sobre a construção da identidade por meio da internet: Construímos virtualmente um perfil diferente do que temos na vida real? Por que isso acontece? E, sobretudo, até que ponto é possível expor a vida pessoal na rede com segurança?

Depois de refletirem sobre o que são os relacionamentos virtuais e as possibilidades de conhecimento que a rede mundial oferece, e de fazerem o levantamento das redes sociais e *chats*, proponha uma atividade individual na qual cada aluno elegerá um tema pelo qual tenha grande interesse (ciência, música, literatura, esportes etc.). Em seguida, ele deverá inscrever-se numa comunidade com a qual nunca teve contato e que trate do tema eleito. A navegação pode ser feita em casa, como tarefa, ou no laboratório da escola, o importante é levar em consideração qual alternativa é mais acessível aos alunos. Ao interagir com uma nova rede social, cada aluno deverá registrar em um diário de bordo dias e horários de acesso, duração dele, quantidade de pessoas participantes ou autoria da comunidade, qualidade da informação discutida nas redes, contribuição dos alunos com informações pertinentes, fontes de pesquisas, amizades estabelecidas etc. Depois de determinar um prazo para o preenchimento desse diário, os alunos podem apresentar sua experiência para toda a turma recomendando ou rechaçando a rede da qual fez parte e compartilhando informações preciosas às quais teve acesso.

Depois da experiência de acessar novas comunidades virtuais, eles poderão criar a própria comunidade, que irá servir, entre outros assuntos da classe, para discutir a leitura do livro *Sensor: o game*.

### 3. ZUMBIS E OUTRAS HISTÓRIAS

Por meio do jogo criado pelo sensor, Joca se transformou em Kronos, um zumbi com sede de vingança. O que os alunos conhecem sobre histórias de zumbis? Populares, essas figuras são recorrentes no cinema, na literatura e até mesmo na música. Usando diversas fontes de pesquisa sobre a temática, organize um cronograma de trabalho com os alunos e sugira que, com base nas sessões de vídeo, na leitura de quadrinhos e de *blogs*, e com a participação em comunidades na internet, organizem um grupo de discussão sobre zumbis. Com as informações reunidas, cada aluno deverá entrar no jogo do sensor e, assim como Kronos, criar uma história para seu personagem, seja ele um zumbi ou um sobrevivente. No final dos trabalhos, as histórias devem ser compartilhadas entre os alunos.

#### Sugestões de fontes sobre zumbis

**Filmes:** *A noite dos mortos vivos*, de George A. Romero, 1968; *Resident evil – O hóspede maldito*, de Paul W. S. Anderson, 2002; *Madrugada dos mortos*, de Zack Snyder, 2004; *Planeta Terror*, de Robert Rodriguez, 2007.

**Série:** *The walking dead*, de Frank Darabont, 2010.

**Literatura:** *The walking dead*, de Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard, a partir de 2003.

**Videoclipes:** *Thriller*, Michael Jackson, 1982; *All Nightmare Long*, Metallica, 2008.

A história de *Sensor: o game* pode ser interpretada paralelamente à trilogia do filme *Matrix*, dirigido pelos irmãos Andy Wachowski e Lana Wachowski. Você, professor, pode organizar uma sessão de vídeo com



a exibição do primeiro filme da série. Depois, os alunos discutirão a ideia apresentada por ele e analisarão as semelhanças entre o filme e o livro.

## 4. ÉTICA

Quem é o chefe Valter e qual foi sua trajetória na história de *Sensor: o game*? Com base no perfil desse personagem, levante a seguinte questão: O chefe Valter agiu de maneira ética? Conforme as respostas dos alunos, apresente os conceitos de ética e de ética profissional, a saber:

- **ética** – estudo geral do que é bom ou mau, correto ou incorreto, justo ou injusto, adequado ou inadequado (<[www.bioetica.ufrgs.br/eticprof.htm](http://www.bioetica.ufrgs.br/eticprof.htm)>);
- **ética profissional** – comprometimento com os valores de sua categoria profissional, competência técnica, aprimoramento constante, respeito às pessoas, confidencialidade, privacidade, tolerância, flexibilidade, fidelidade, envolvimento, correção de conduta, boas maneiras, responsabilidade (<[www.bioetica.ufrgs.br/eticprof.htm](http://www.bioetica.ufrgs.br/eticprof.htm)>).

Depois da análise desses conceitos, peça aos alunos que respondam em que aspectos o chefe Valter foi antiético e que postura os outros profissionais da Game Creative Virtuose (GCV) esperavam dele.

Por que todas as profissões precisam de um código de ética? Divida a turma em pequenos grupos, peça que escolham uma profissão e pesquisem sobre o código de ética específico, apresentando o resultado de suas pesquisas para todos.

Por fim, para fechar a discussão sobre ética e traçar um paralelo a respeito dos perigos de manipular as pessoas, você pode planejar a exibição do filme *A onda*, de Dennis Gansel (2008). O filme possibilita o questionamento da conduta ética de um professor de Ensino Médio que age de forma não convencional para ensinar aos alunos os conceitos de totalitarismo e fascismo e, ao manipulá-los, acaba perdendo o controle do grupo. A história do filme proporciona não só a discussão

sobre ética, como também uma análise paralela ao livro *Sensor: o game* em relação à criação de um grupo de zumbis que age sem pensar. Com base no que sente Joca, expresso no trecho: "Lembrava-se da sensação de pertencer a um grupo que tinha um objetivo e de todo o poder que havia adquirido", os alunos podem pesquisar o totalitarismo e os perigos do pensamento único, comparando as ações do chefe Valter às ações de líderes totalitários do nazismo e do fascismo.

## 5. BLOG

*Sensor: o game* desenvolve uma narrativa de mistério, em que elementos enigmáticos são apresentados ao leitor ao longo da história. Conhecendo o estilo de narrativa do livro e as ferramentas disponíveis na internet, proponha aos alunos a criação de um *blog*, que lhes possibilitará interferir na história do livro, criando seus próprios enredos. Dividindo a turma em pequenos grupos, sugira que leiam o livro até o Capítulo 3 – O arsenal, quando surgem os personagens Joca, Fred e Bia, e vários enigmas aparecem. Ao finalizarem o Capítulo 3, os alunos deverão parar a leitura do livro e, sorteando a ordem de participação dos grupos no *blog*, continuar a história criando trechos para uma história de mistério de sua própria autoria de acordo com a sequência lógica do que foi escrito pelo grupo anterior. No prazo estabelecido, eles finalizarão sua história de *Sensor: o game* e darão continuidade ao livro de Manuel Filho, debatendo ao longo da leitura as expectativas em relação ao rumo da história e comparando o enredo criado pela classe com a história do autor.



## Respostas e comentários do Suplemento de Atividades

1. Resposta pessoal. Oriente os alunos a usarem a criatividade e a imaginação. Para ajudá-los a se inspirarem, você pode lembrar com eles de outros personagens de *games*, super-heróis etc.
2. Os alunos devem selecionar trechos do livro que despertem a curiosidade do leitor e não tenham uma resposta evidente e imediata. Exemplos:

“O jovem queria informar ao pai que a polícia não poderia fazer muita coisa para salvar Fred e que a situação era mais grave do que qualquer um deles pudesse imaginar”. / “Aliás, todo mundo que se envolveu com essa história sumiu, simplesmente desapareceu”. / “E se o Fred que ele escutava fosse apenas outra invenção, algo irreal?”
3. Joca e Fred eram primos e amigos. Joca e Bia eram colegas de escola. A amizade e a cumplicidade entre os dois foi aumentando durante o resgate de Fred. Bia e Fred eram amigos “virtuais”, relacionavam-se apenas pelas redes sociais, e, com o sumiço de Fred, Bia percebeu que sentia um amor platônico pelo rapaz.
4. Resposta pessoal. Para ajudar os alunos a se inspirarem, converse com eles sobre os tipos de medos que podem existir (medo de altura, de determinados animais, de falar em público, de sofrer um assalto etc.).
5. Porque a polícia não estava familiarizada com o universo dos *video games* e com o projeto do sensor, assim o chefe Valter plantaria diversas pistas falsas, enganando os policiais.
6. Resposta pessoal.
7. Resposta pessoal. Os alunos devem ser estimulados a refletir sobre o que atrai tantas pessoas ao mundo virtual e o que pensam sobre esse estilo de vida.
8. Resposta pessoal. Os alunos devem comparar as experiências reais com as virtuais, percebendo que um universo não substitui o outro.
9. No RPG e no sensor, os jogadores assumem o papel dos personagens de seus jogos e o enredo se desenvolve com a colaboração de todos os participantes. Diferentemente do RPG, o sensor estimula a competitividade, e os jogos acontecem na esfera virtual; já no RPG, os personagens são interpretados na vida real.
10. Resposta pessoal.
11. Há aparelhos e aplicativos de celulares que, assim como o sensor, identificam nossa posição geográfica, como o GPS e o Foursquare. Há também programas que traduzem mensagens de um idioma para outro, além de jogos que conectam pessoas do mundo inteiro.
12. Para o debate, os alunos devem pesquisar as possibilidades de trabalho na internet e pensar nelas, como anúncios em *blogs*, propaganda de produtos no Twitter, lojas virtuais etc.