

## USO DO COMPUTADOR: “UM JOGO ACORES”

Melissa de Oliveira Boeira<sup>1</sup>; Helena Maria Rizzon Mariani<sup>2</sup> - Departamento de Psicologia, Centro de Ciências Humanas e Comunicação, Universidade de Caxias do Sul; Maria Helena Pinheiro Barcelos Leitão<sup>3</sup> - Departamento de Artes, Centro de Artes e Arquitetura, Universidade de Caxias do Sul.

A partir do século XX, com a conquista da máquina pelo homem e o conseqüente avanço tecnológico, surgem os aparatos eletrônicos que se tornam cada vez mais sofisticados. A invasão destes no mercado de consumo tem estimulado a curiosidade, tanto dos apreciadores destes quanto daqueles interessados em compreendê-los ou compreender a interatividade sujeito/computador ou jogador/jogos eletrônicos. A compreensão da relação jogador/jogos eletrônicos é uma das metas do projeto de pesquisa “Um jogo ACORES”, e o presente trabalho situa-se como conseqüência do primeiro. Investigar sobre o uso do computador para jogar, interagir e realizar trabalhos acadêmicos tem sido uma das alternativas para compreender a relação contemporânea que se estabelece via máquinas interativas. O projeto de pesquisa “Um jogo ACORES” investiga os efeitos dos jogos eletrônicos no discurso do adolescente. A primeira etapa consistiu na aplicação de um questionário a uma amostra de acadêmicos ingressantes em diferentes cursos da Universidade de Caxias do Sul, a fim de verificar o uso ou não do videogame na infância. Uma das questões investigava a utilização do computador em suas diferentes modalidades. Ao analisar esses dados, verificou-se que os acadêmicos do curso de Pedagogia, na sua grande maioria, não utilizaram o videogame na infância, apesar de muitos utilizarem o computador atualmente. Aproveitando essas informações e a realização do estágio em Psicologia Escolar, numa escola municipal de periferia, passou-se a observar o uso do computador pelos professores e alunos na referida escola. Percebeu-se, nos professores, uma resistência em utilizá-lo. Surgiu então outra questão: e os alunos, como lidam com esse instrumento e como interagem com o professor que resiste ao seu uso? Na tentativa de respondê-la, foi aplicado um questionário a uma classe de alunos de sétima série, da referida escola. O objetivo era investigar se os alunos utilizam o computador e para que o utilizam. Concluiu-se que muitos o utilizam. Diante do resultado obtido, surgiu uma nova questão, que merece ser investigada: qual o preparo dos atuais e futuros professores para trabalhar com crianças que cada vez mais interagem com as máquinas eletrônicas?

Palavras-chave: Uso do computador, Formação em pedagogia, Relação pesquisa-estágio de Psicologia Escolar

Apoio: UCS

<sup>1</sup>Bolsista de iniciação científica BIC/UCS.

<sup>2</sup>Orientadora e Co-coordenadora do projeto de pesquisa ACORES.

<sup>3</sup>Coordenadora do projeto de pesquisa ACORES.