
Resumo de Teses e Dissertações

A ERA DO COMPUTADOR: A ERA DE UMA NOVA MORAL?¹

Raquel Rosan CHRISTINO

A era do computador: a era de uma nova moral?

Aproxima-se um novo século e, se à Educação cabe assumir o dever de preparar recursos humanos competentes a fim de que o desenvolvimento continue, é inaceitável o descaso pelo *estudo da moral de crianças educadas com tecnologia*. Em vista disso, este trabalho buscou refletir sobre os efeitos morais do convívio do homem com a máquina e a influência da informática na educação das crianças, questionando: teria sido a moralidade infantil, no que se refere às regras, alterada neste século?

A compreensão e aprofundamento dessa indagação foi baseada nas teorias de Kant e Piaget ou, mais especificamente ainda, na observação do comportamento de crianças, trabalhando e/ou brincando com o computador, no que se refere à prática e consciência das regras a partir dos conceitos de autonomia e heteronomia, propostos por esses autores.

Como sujeitos de pesquisa foram selecionadas 20 crianças, estudantes de uma escola de informática da cidade de Presidente Prudente, metade de cada sexo, com faixa etária entre três e doze anos, que jogavam softwares de jogos enquanto eram feitas as entrevistas, seguindo a metodologia do Piaget (observação do uso das regras pelas crianças, questionamentos a respeito dos motivos de sua obediência e das possibilidades de transgressão).

A partir dos dados colhidos na observação das crianças, foi realizada uma entrevista com a professora responsável pelas aulas de informática das salas objeto de estudo, bem como questionários com outros docentes da escola.

A análise dos resultados impôs uma conclusão: as crianças, ao conviverem com o computador, são levadas a castrar, na maioria das vezes, sua autonomia.

Porém, a referida análise forneceu também outras conclusões que poderão nortear as atividades de sala de aula, ou seja,

1) considerar o computador e sua linguagem como objetos de conhecimento, de

forma a se possibilitar que o usuário conheça a linguagem do computador e se comunique com ele;

2) utilizar *softwares* que possibilitem uma interação com a máquina;

3) utilizar o computador para criar uma rede de relações cada vez maior.

Essas orientações, se postas em prática, poderão enriquecer a relação criança X computador, sem comprometer o desenvolvimento de sua autonomia.

¹ Dissertação de Mestrado defendida no curso de Pós graduação em Educação. UNESP - 17525-900 - Marília - Estado de São Paulo - Brasil.