

Representações Sociais do Computador

Patrícia Vasconcellos, Márcia Medeiros, Paulo G. Cysneiros

Universidade Federal de Pernambuco

Centro de Educação, 50670-901, Recife, Brasil

Patricia@npd.ufpe.br

Introdução

Este trabalho representa um estudo realizado em uma escola pública da rede municipal do Recife, nordeste do Brasil, que tem como clientela famílias de baixa renda de um bairro popular da cidade, antes da colocação de computadores na unidade escolar para uso pedagógico.

Procurou-se investigar que representações sociais os alunos do primeiro grau menor (quatro séries iniciais) teriam do computador. O conhecimento resultante seria utilizado para um planejamento mais adequado da introdução dos computadores na unidade escolar.

Representação, na perspectiva lingüística, é tanto "re-apresentação" (cópia da realidade) como interpretação. A Psicologia Social aborda a questão do conhecimento como um processo realizado pelo indivíduo, a partir do que lhe é típico, de suas vivências em um contexto social. Sob este aspecto, as representações são dinâmicas; conhecimentos sociais que situam o indivíduo no mundo e, no processo dialético, situam-no enquanto sua identidade social (Jovchelovitch, 1994).

Nas representações sociais o conteúdo do conhecimento é social, responde a certas normas morais do grupo e é orientado para as práticas sociais; é o conhecimento não-científico, do senso comum, através do qual o indivíduo se engaja em seu grupo social e, através do sentimento de pertinência readquire sua identidade pessoal. Este conhecimento é construído através da comunicação existente nas interações informais entre os membros de um mesmo grupo. Pela construção deste conhecimento, o indivíduo se apropria do desconhecido, integrando-o à sua rede de conceitos, valores e de conhecimentos já estabelecidos.

Esta reelaboração da realidade se realiza através de dois processos: (a) *ancoragem*, pelo qual o indivíduo integra o novo à sua rede de conceitos, e (b) *objetivação*, pelo qual o indivíduo associa o novo com objetos concretos que já lhe são familiares (Spink, 1993).

Metodologia

O percurso metodológico consistiu, basicamente, em recolher materiais produzidos pelos alunos, no horário de atividades em sala de aula, com a presença da professora. Foram feitas várias visitas à escola, em diversos momentos do semestre, objetivando uma maior aproximação, não apenas dos alunos, mas também dos professores. Estes nos auxiliaram na coleta dos materiais, os quais, em sua grande maioria, eram desenhos sobre o computador. Poucos alunos escreveram a respeito do tema, embora demonstrassem descontração e interesse pela tarefa.

Foram produzidos 79 desenhos pelos alunos, classificados nas seguintes categorias:

- - (a) Grupo 1, objeto familiar.

Os desenhos incluídos neste grupo foram aqueles que se assemelhavam a objetos que eram familiares aos alunos, como máquina de escrever, máquina de calcular e televisão;

- - (b) Grupo 2, computador sem função.

Os desenhos deste grupo foram aqueles que apresentavam características de um computador, embora não muito detalhadas;

- - (c) Grupo 3, computador com função

Neste grupo foram colocados os desenhos que apresentavam características de um computador, com monitor e teclado bem detalhados.

3. Análise

O estudo dos materiais coletados apontou para os seguintes resultados (ver Tabela 1):

- - (1) Dos 79 desenhos, 26 se enquadraram no grupo 1 (33%), pois apresentavam monitores de vídeo com antena (televisão), apenas o teclado numérico (máquina de calcular) ou um teclado semelhante ao de uma máquina de escrever, como podemos observar nos exemplos abaixo:

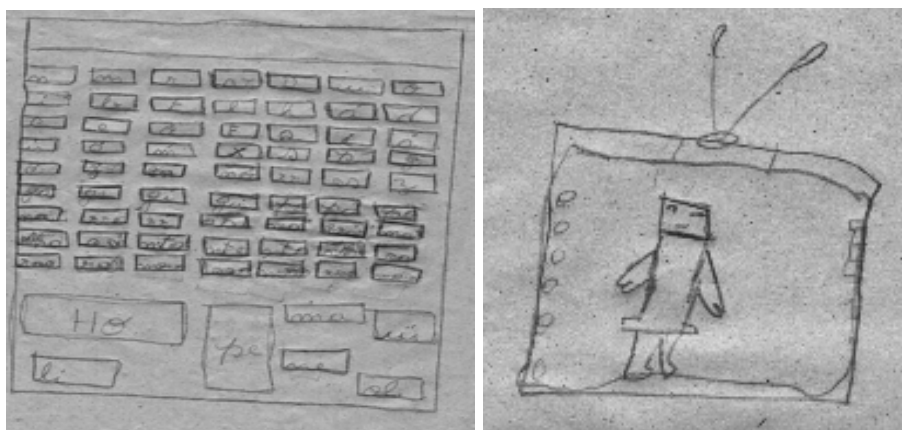


Figura 1 Figura 2

(Computador como máquina de escrever) (Computador com antena)

- - (2) Como mostra o grupo 2 (tabela 1), 41 desenhos apresentavam o computador com monitor de vídeo (sem a antena) com letras desenhadas na tela, mas sem um detalhamento maior do teclado, como se o mesmo fosse uma caixa preta, equivalendo a um total de 52% dos desenhos analisados, como está exemplificado pela figura abaixo:



Figura 3

(Computador sem função)

- (3) No grupo 3, apenas 10 desenhos (13%) apresentaram o computador com suas características de aparência física completas (monitor de vídeo e teclado com letras e números), como verificamos na figura abaixo:

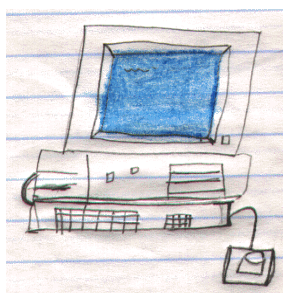


Figura 4

(Computador com função)

- (4) No grupo 4, colocamos dois desenhos que não se enquadraram nas categorias anteriores (2,5%).

Tabela 1 - Representações Sociais do Computador

	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
SÉRIES	Objeto familiar	Computador sem função	Computador com função	Sem classificação
1ª série A	10	8	-	-
2ª série B	-	5	3	-
2ª série D	14	8	4	-
3ª série A	2	20	3	2
TOTAL	26	41	10	2

Os desenhos demonstram que os alunos das séries iniciais da escola pública tem uma representação do computador como um objeto não muito familiar, que não existe concretamente no seu grupo social.

Segundo a teoria, estas representações foram construídas através de *âncoras*, relacionando este algo novo com conceitos e normas já pré-estabelecidas, e de *objetivações*, associando-o com um objeto concreto que já lhe seja familiar e que atenda aos conceitos e normas deste algo novo. O aluno vai construindo e reconstruindo esta representação no seu cotidiano, pelo senso comum.

Podemos verificar outros aspectos das representações das funções que o computador pode ter, pelos comentários dos alunos, ao desenharem uma máquina de escrever, ("*serve para produzir textos*"), ou uma máquina de calcular ("*serve para fazer contas*").

4. Considerações Finais

Verificamos que os alunos, na sua maioria (85%), não possuíam um contato direto com o computador, sendo o mesmo ainda uma realidade distanciada do seu dia-a-dia; portanto, eles assemelham o computador com algo que está mais próximo do seu cotidiano, como a televisão, a calculadora e a máquina de escrever; objetivando deste modo o novo objeto.

O computador ainda é um mito, como pode ser exemplificado pela fala dos alunos: "...o computador sabe tudo..." (aluna da 1ª série); "...o computador é feito uma memória ... que faz tudo... ele pensa muito e faz letra certa e nome também..." (aluna da 2ª série). O computador também é visto como uma ferramenta que pode auxiliá-los a aprender: "...o computador e o meio de aprendizagem das crianças atrasado nos que não consegue fazer a tarefa que a professora manda..." (aluno da 2ª série).

Verificamos, assim, que apesar do computador ainda não fazer parte da realidade dessas crianças, elas já refletem sobre a sua função, vêm o computador como uma ferramenta auxiliar da aprendizagem, apesar desta visão estar um pouco distanciada de concepções correntes na área de informática educativa.

Tais resultados certamente contrastam com as representações de alunos de faixa etária semelhante de escolas particulares (classes média e alta), que possuem computadores na escola e nas suas casas, conforme demonstram as pesquisas sobre o tema (Veja, 1995).

5. Referências

Jovchelovitch, S. Textos em Representação Social. Petrópolis, RJ, Vozes, 1994.

Spink, M. J. (Org.). Psicologia do Conhecimento Cotidiano. São Paulo, Brasiliense, 1993.

Veja. Computador: O Micro Chega às Casas. (Ed. Especial). São Paulo, Ed. Abril, dezembro de 1995.