

269

O BRINCAR NO COMPUTADOR: UM ESTUDO A PARTIR DO CONSTRUTIVISMO GENÉTICO. *Deise Cardoso Nunes, Gerson Smiech Pinho e Lia Beatriz de Lucca Freitas.* (Departamento de Psicologia Social e Institucional, Instituto de Psicologia – UFRGS).

As crianças vêm partilhando das modificações geradas pela crescente informatização e digitalização de nossa sociedade. Em grande parte, isso ocorre devido ao aumento tanto do número de jogos construídos com base no computador, quanto do tempo em que as crianças interagem com tais jogos. Piaget (1945) foi um dos autores que demonstrou a importância do brincar na constituição da função simbólica no ser humano. Graças à constituição desta função é possível ao ser humano inscrever-se no universo simbólico, o qual inclui todas as formas de produção da cultura: a ciência, a religião, a arte e o mito (Cassirer, 1992). Este estudo faz parte de uma dissertação de mestrado, cujo objetivo é compreender a constituição da função simbólica na infância contemporânea, a partir do brincar no computador. Neste trabalho, procuramos verificar se os tipos de jogos definidos por Piaget (1945) - jogo de exercício, jogo simbólico e jogo de regras - aparecem no brincar no computador. Para tanto, observamos a interação de três crianças na faixa etária de 3 a 5 anos com o computador, seguindo o método clínico piagetiano. Apresentaremos uma análise preliminar dos dados coletados. (PIBIC/CNPq)