

# As interações entre pares na utilização do videojogo “O MEU BAÚ DOS BRINQUEDOS”

Sónia Margarida Paulo Lamas, ESECS<sup>1</sup>, IPEleiria  
Isabel Simões Dias, IPEleiria, CIEQV<sup>4</sup>, NIDE<sup>2</sup>, GPC<sup>3</sup>

Investigação,  
Práticas e Contextos  
em Educação  
09 e 10 maio 2014  
Escola Superior  
de Educação  
e Ciências Sociais

## Resumo

*Este relato apresenta o videojogo “O meu baú dos brinquedos” (Faria, 2001) e dá a conhecer as interações de 2 crianças de 5 anos aquando da sua utilização. Os dados apurados evidenciam um software com 7 atividades e momentos de cooperação entre pares e de alegria aquando da utilização deste videojogo.*

**Palavras-chave:** educação pré-escolar, interação, videojogo.

## Abstract

*This report presents the videogame “O meu baú dos brinquedos” (Faria, 2001) and shows the interactions of 2 children of 5 years during its use. The calculated data show a software with 7 activities and moments of cooperation among peers and joy when using this videogame.*

**Keywords:** preschool education, interaction, videogame.

## Interação entre pares aquando da utilização do videojogo

Este relato surge no âmbito do Mestrado em Ciências da Educação - Especialização na Utilização Pedagógica das Tecnologias de Informação e Comunicação da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria, no ano letivo 2013/2014 e centra-se na utilização de videojogos por crianças em idade pré-escolar.

Os estudos de Greenfield (1985), Santos (2010) e Amante (2003) revelam as potencialidades dos videojogos na promoção do desenvolvimento infantil, defendendo que a sua utilização deverá ocupar um lugar singular no planeamento das práticas pedagógicas do educador.

Também nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (Ministério da Educação, 1997) é dada particular importância ao jogo como recurso lúdico fundamental nas aprendizagens da área da formação pessoal e social, da expressão e comunicação e do conhecimento do mundo.

Querendo estudar a utilização de videojogos com crianças em idade pré-escolar, escolhemos um Jardim de Infância da rede pública para realizar o estudo. No entanto, devido à morosidade do processo burocrático para validação institucional da realização do estudo, optámos por escolher duas crianças do Jardim de Infância da zona de residência da estudante/investigadora e realizar o estudo em casa da investigadora. Após contacto com a educadora de infância, seleccionámos 2 crianças de 5 anos e obtivemos o consentimento dos pais e das crianças, encetando um estudo qualitativo, de índole descritiva e exploratório que visou i) apresentar o videojogo “O meu baú dos brinquedos” (Faria, 2001), ii) dar a conhecer as interações das crianças aquando da utilização do videojogo e iii) refletir sobre a utilização das novas tecnologias/videojogos na infância.

Descobrimos que o software educativo “O meu baú dos brinquedos” se destina a crianças a partir dos 3 anos e reúne um conjunto de nove jogos educativos que estimulam a memória e o raciocínio. Começa num quarto de brincar, com um baú aberto com diversos brinquedos, tendo cada um deles ligação para uma atividade distinta (“Contar”, “Telefonar”, “Descobrir dois iguais”, “Entregar as cartas”, “Reciclar”, “Encontrar duas janelas iguais” e “Vamos passear”) que é jogada por um coelho. Em cada uma das atividades, existem 4 níveis distintos, porém cada jogador não tem que jogar todos os níveis para obter o objetivo do jogo (a cenoura), sendo possível escolher o nível de dificuldade, que vai de 1 a 4.

Todas estas atividades envolvem aprendizagens várias, nomeadamente ao nível da matemática. Por exemplo, a associação de objetos da atividade “Descobrir dois iguais” envolve a aplicação de princípios lógicos e a formação de conjuntos e a resolução de problemas está visível no jogo do labirinto (atividade “Vamos passear”).

<sup>1</sup> Escola Superior de Educação e Ciências Sociais

<sup>2</sup> Núcleo de Investigação e Desenvolvimento em Educação

<sup>3</sup> Grupo Projeto Creche

<sup>4</sup> Centro de Investigação em Qualidade de Vida

Além destas 7 atividades cuja realização atribui ao jogador partes de cenoura, existem mais 2 atividades como jogos de pintar e de desenhar, que não atribuem partes de cenoura, e não têm níveis de dificuldade associados

Recorrendo à filmagem de duas sessões de utilização do software pelos participantes (a primeira de 20 minutos e a segunda com cerca de 30), apurámos a preferência das crianças para o jogo acompanhado de música e a prevalência da interação não-verbal na 1.<sup>a</sup> sessão e da interação verbal na 2.<sup>a</sup> sessão. As manifestações verbais e não-verbais evidenciaram satisfação e prazer na resposta aos desafios/problemas que cada atividade do jogo apresentava. Os dados revelaram, ainda, a existência de momentos de cooperação entre pares (ao longo das duas sessões, as crianças foram dando sugestões uma à outra de como deviam realizar as atividades, debatendo ideias sobre estratégias a seguir para resolver problemas, indicando alternativas e soluções), intercalados com manifestações de alegria sempre que havia sucesso na realização nas tarefas. Face a estas evidências, inferimos o interesse das crianças no jogo apresentado.

Em suma, os dados apurados evidenciam que estas 2 crianças tiveram prazer na utilização deste videojogo e que este incentivou a colaboração e a ajuda entre pares. Estes resultados corroboram a ideia de Amante (2007:51), de que “A interação com os computadores estimula a comunicação verbal e a colaboração entre as crianças (...) e proporciona situações de conflito sócio-cognitivo propiciadoras de aprendizagem”

#### Referências bibliográficas

- Amante, L. (2003). *A Integração das Novas Tecnologias no Pré-Escolar: Um estudo de Caso. Dissertação de Doutoramento em Ciências da Educação*. Lisboa: Universidade Aberta
- Amante, L. (2007). *Infância, escola e novas tecnologias*. Porto Editora
- Faria, C. V. (2001). *Videojogo O MEU BAÚ DOS BRINQUEDOS*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Greenfield, P. (1985). *El niño y los medios de comunicación: los efectos de la televisión, videojuegos y ordenadores*. Madrid: Ediciones Morata.
- Ministério da Educação (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério de Educação/Departamento de Educação Básica.
- Santos, (Org.); Pinto, J.; Rio, F.; Pinto, F. L.; Varandas, J. M.; Moreirinha, O.; Dias, P.; Dias, S. & Bondoso, T. (2010). *Avaliar para aprender, relatos de experiências de sala de aula do pré-escolar ao ensino secundário*. Porto: Porto Editora.