

**8 - 2 | 2020**

---

## **A importância do uso de materiais lúdicos e jogos na educação de infância**

*The importance of playful materials and games in childhood education*

*La importancia de los materiales y juegos lúdicos en la educación infantil.*

**Rita Sousa | Marta Tagarro**

---

### **Electronic version**

URL: <https://revistas.rcaap.pt/uiips/> ISSN: 2182-9608

### **Publisher**

Revista UI\_IPSantarém

### **Printed version**

Date of publication: 31<sup>st</sup> July 2020 Number of pages: 129-143  
ISSN: 2182-9608

### **Electronic reference**

Sousa, R., & Tagarro, M. (2020). A importância do uso de materiais lúdicos e jogos na educação de infância. Edição Temática: Ciências Sociais e Humanas. *Revista da UI\_IPSantarém*, 8(2), 129-143.

## **A importância do uso de materiais lúdicos e jogos na educação de infância**

### **The importance of playful materials and games in childhood education**

**Rita Sousa**

Escola Superior de Educação de Santarém, Portugal

[ritarocha\\_96@hotmail.com](mailto:ritarocha_96@hotmail.com)

**Marta Tagarro**

Escola Superior de Educação de Santarém, Portugal

[marta.tagarro@ese.ipsantarem.pt](mailto:marta.tagarro@ese.ipsantarem.pt) |

### **RESUMO**

O estudo dos materiais lúdicos e dos jogos e sua articulação com o desenvolvimento e aprendizagem das crianças nas creches e jardins de infância tem vindo a assumir cada vez maior relevância junto da comunidade científica. Na presente investigação, sentiu-se a necessidade de aprofundar o estudo deste tema pelo que se desenhou a seguinte questão: Qual a importância dos materiais lúdicos, sobretudo dos jogos, no dia a dia das crianças em idade pré-escolar? No que respeita à metodologia, optou-se por um estudo qualitativo com aplicação de entrevistas e um inquérito por questionário. Participaram no estudo cinco educadoras de infância e dois especialistas de instituições educativas e de apoio à infância. Os resultados indicam que através dos materiais lúdicos, com destaque para os jogos, as crianças desenvolvem a sua imaginação e a sua autonomia e aprendem a respeitar regras.

**Palavras-chave:** Materiais lúdicos, Jogos, Desenvolvimento e Aprendizagem

### **ABSTRACT**

The study of ludic materials and games and their articulation with the development and learning of children in daycare centers and kindergartens has assumed an increasing importance within the scientific community. In the present investigation, it was felt the need to deepen the study of this topic, so the following question was designed: What is the importance of playful materials, especially games, in the daily lives of children of preschool age? With regard to the methodology, we opted for a qualitative study with the application of interviews and a questionnaire survey. Five kindergarten teachers and two specialists from educational and child support institutions participated in the study. The results indicate that through playful materials, especially games, children develop their imagination and autonomy and learn to respect rules.

**Keywords:** Playful materials, Games, Development and Learning

## 1 1. INTRODUÇÃO

Os materiais lúdicos são abordados em diversas investigações e em estudos superiores de formação de professores e educadores, como sendo recursos essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças que frequentam a educação pré-escolar (Antunes, 2003; Lillard, 2015; Santos, 2002; Sarmiento, Ferreira & Madeira, 2017). Deste modo, o presente artigo resulta de uma investigação realizada num contexto de mestrado em educação pré-escolar onde se considerou pertinente estudar os materiais lúdicos e os jogos no dia a dia das crianças, fazendo referência à sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem. Pretendeu-se também explicitar a forma como as educadoras recorrem à utilização desses materiais de modo a promover a aprendizagem, o divertimento e o desenvolvimento do seu grupo. Sabendo-se que o lúdico é um aspeto relevante e essencial no processo de ensino-aprendizagem na infância, acredita-se que estes materiais e os respetivos momentos lúdicos contribuem para o desenvolvimento global da criança. Sabe-se, assim, que é através da exploração dos materiais lúdicos disponíveis na brincadeira diária que as crianças mais se desenvolvem fisicamente, psicologicamente, socialmente e emocionalmente (Lancy, 2016; Lillard, 2015; Negrine, 1994; Ribeiro, 2013). Como tal, a questão inicial deste estudo é: Qual a importância dos materiais lúdicos, sobretudo dos jogos, no dia a dia das crianças em idade pré-escolar?

Para auxiliar esta investigação, foram estabelecidos os objetivos do estudo, sendo eles: O1 – Identificar a forma como a organização do espaço educativo influencia a utilização dos materiais lúdicos e jogos pelas crianças; O2 – Perceber as conceções dos participantes do estudo relativamente à definição de jogos; O3 – Compreender a forma como os participantes do estudo categorizam os jogos; O4 – Entender a importância e as potencialidades da utilização dos jogos na aprendizagem e desenvolvimento das crianças e também na prática dos profissionais de educação; O5 – Saber com que frequência e em que sentido recorrem aos jogos na sua prática; O6 – Perceber as conceções dos participantes do estudo relativamente à definição de materiais lúdicos; O7 – Entender qual a importância e as potencialidades da utilização dos materiais lúdicos na aprendizagem e desenvolvimento das crianças e também na prática dos profissionais de educação; O8 – Perceber quais as vantagens e desvantagens da utilização de materiais lúdicos, de acordo com os participantes do estudo; O9 – Compreender a forma como estes profissionais categorizam os materiais lúdicos, na sua perspetiva; O10 – Saber com que frequência e em que sentido recorrem aos materiais lúdicos na sua prática.

## 2. O LÚDICO E OS JOGOS NA EDUCAÇÃO

### 2.1. O lúdico enquanto possibilitador de aprendizagens e desenvolvimento

Sabe-se que a palavra lúdico é originária do latim *ludus* e que normalmente está associada à brincadeira, aos jogos e a todos os momentos prazerosos e de diversão durante o dia a dia do ser humano, principalmente das crianças (Huizinga, 2007). O lúdico promove um desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilita os processos de expressão e de socialização e também da construção do conhecimento das crianças (Lillard, 2015; Santos, 2002). João dos Santos (2007, p. 280-281) acreditava que o lúdico “é tudo o que a criança faz ativa e voluntariamente com o corpo para tomar conhecimento com o mundo exterior, com as pessoas e com as coisas, a fim de as conhecer, identificar, aprender a utilizar (...)”. Sarmiento et al. (2017, p. 40) acrescentaram que é “através do lúdico, que a criança tem oportunidade de experimentar novas sensações, de criar laços sociais, aceder ao conhecimento, aprender a aprender e a ultrapassar vários obstáculos que vão surgindo”.

O lúdico está associado ao brincar e relaciona-se com vivências espontâneas e naturais da criança (Pinto & Sarmento, 1997), promovendo o desenvolvimento harmonioso a nível cognitivo, social e afetivo (Lillard, 2015; Pessanha, 2001). Apesar da grande importância dos momentos de brincadeira e divertimento das crianças, por vezes há uma fraca valorização daqueles, o que pode ser um entrave para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças (Ferland, 2006). Durante algum tempo, creches e jardins de infância limitavam-se a atividades repetitivas, que não despertavam a curiosidade das crianças e que as deixavam muito centradas numa só realidade, não conseguindo estimular a criatividade e parecendo até que eram atividades facilitadoras para a prática do educador e não centradas na criança (Taggart, Heise, & Lillard, 2018; Wayskop, 1995). É importante que as instituições afirmem a importância do lúdico na aprendizagem (Lancy, 2016; Wayskop, 1995). Neste sentido, é crucial existirem momentos lúdicos pouco estruturados para que as crianças possam desenvolver algumas capacidades essenciais, nomeadamente a capacidade de resolver problemas, de promover a criatividade, de desenvolver a sua concentração e a sua autonomia, entre outros (L' Ecuyer, 2017).

## **2.2. Os jogos enquanto possibilitadores de aprendizagens e desenvolvimento**

Existem muitas definições de jogo e, apesar de não existir uma conformidade quanto ao seu significado, sabe-se que os jogos estão diretamente vinculados com o brincar e com os brinquedos e por isso devem fazer parte do quotidiano das crianças, principalmente no período de pré-escolar (He, 2018). A realização de jogos durante o dia a dia das crianças torna-se muito importante, visto que é através do jogo que elas desenvolvem as suas aprendizagens, não só a nível cognitivo como também a nível de convivência com as restantes crianças (Piaget & Inhelder, 1990; Queiroz, 2003).

Todos os jogos são brincadeiras, mas também são meios de aprendizagem, e é muitas vezes através dos jogos que as crianças desenvolvem a sua coordenação, socialização, raciocínio, motricidade e criatividade (He, 2018; Lancy, 2016). Através do jogo as crianças aprendem a respeitar regras, a inventar, a criar e a transformar e por isso torna-se essencial na formação e estruturação do processo de desenvolvimento de qualquer criança (Piaget & Inhelder, 1990; Queiroz, 2003).

Piaget (1945, citado por Bandet & Sarazanas, 1975), enumera três classes de jogos, sendo eles: jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos de regras. Os jogos de exercícios estão inseridos no período sensório motor, normalmente associados aos primeiros anos de vida das crianças (0-2 anos). Estes jogos são particularmente sensório-motores e de pensamento e têm como principal objetivo a repetição de movimentos e gestos que dão prazer à criança de executar. Os jogos de exercício estão diretamente relacionados com o desenvolvimento da criança. Este autor considera que é através destes que se consegue motivar as crianças em idade pré-escolar, uma vez que as suas faixas etárias precisam deste tipo de jogos para que possam gastar a sua energia corporal, e também deste modo se consegue motivá-las para desenvolverem algumas aprendizagens primárias e essenciais. São, por exemplo: mexer os braços, emitir sons, agitar brinquedos ou objetos e gatinhar.

Quanto aos jogos simbólicos, estes surgem no período pré-operatório, entre os dois e os sete anos de idade. Nestes a criança atribui significado aos objetos ou representa uma situação que vivenciou (por exemplo: o faz de conta, quando finge estar a falar ao telemóvel ou quando transforma uma esfregona num cavalo). É durante este período que as regras começam a surgir nas suas brincadeiras.

Por último, Piaget (1945, citado por Bandet & Sarazanas, 1975) considera que os jogos de regras aparecem no período das operações concretas (7-11 anos) e que se definem como sendo todos os jogos que necessitam de regras e de algum tipo de competição. Surgem, essencialmente,

numa fase em que a criança se relaciona e socializa com outras crianças. Dá-se como exemplo qualquer tipo de jogo que necessite de regras: macaquinho do chinês, jogo do galo, etc.

Já Wallon (1981) definiu jogo como sendo uma atividade voluntária e que parte sempre da criança. Caso isso não aconteça e seja imposto pelo adulto, deixa de se considerar jogo. Este autor apresentou quatro categorias dos jogos: jogos funcionais, jogos de ficção, jogos de aquisição e jogos de fabricação. Os jogos funcionais são caracterizados como sendo todos aqueles em que existe exploração do corpo através dos cinco sentidos. A criança dá importância aos movimentos do seu corpo e a todas as funções do mesmo (por exemplo: gritar, abanar as mãos, explorar objetos). Quanto aos jogos de ficção, estes são também definidos como jogos de faz de conta, em que a criança se foca essencialmente na situação imaginária, fazendo imitações do que observa no seu dia a dia, como por exemplo: brincar às casinhas, imitando os adultos, ou brincar às escolas, representando o papel da educadora. O autor descreveu os jogos de aquisição como sendo todos os momentos em que uma criança tenta compreender, imitar, perceber e conhecer tudo o que a rodeia. Normalmente estão associados aos primeiros anos de vida e acontecem quando as crianças ouvem e cantam canções que lhes são ensinadas, reproduzem gestos e sons que veem e ouvem, entre outros. Por último, os jogos de fabricação, que se caracterizam como os momentos em que as crianças criam e transformam determinados objetos em algo fictício, isto é, quando transformam alguma coisa real em algo que faz parte do seu imaginário (por exemplo: quando uma criança utiliza uma banana para representar um telefone, ou quando recorre a uma caixa, transformando-a num carro).

O jogo tem sido considerado como sendo um recurso para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças na educação de infância (Oliveira, 2007). Através dele, a criança ultrapassa os seus próprios limites, adquire alguma autonomia, torna a aprendizagem mais dinâmica e divertida, melhora a sua socialização, aprende a cooperar e a trabalhar em grupo, refina a sua capacidade de resolução de problemas e aprende a lidar com a competição de forma saudável. O jogo permite trabalhar diversos conteúdos e desenvolver aspetos socioafetivos, motores, cognitivos e desenvolve também alguns elementos relacionados com a linguagem, a contagem, a expressão (Friedmann, 1996; Lancy, 2016; Lillard, 2015). Tirar à criança a possibilidade de jogar é sinónimo de condicionar o seu desenvolvimento e retardar as suas aprendizagens.

Mota (2009, p. 32) defendeu que é importante ter consciência que a utilização dos jogos deve ter uma intenção educativa definida e específica. Assim sendo, salienta-se que os jogos são importantes no que se refere ao ensino-aprendizagem de modo a que os conhecimentos sejam introduzidos de forma lúdica e motivadora, o que fará com que a criança aprenda de forma mais aplicada, dedicada e que goste do que está a ser trabalhado e ensinado.

Importa ainda destacar e abordar um dos temas mais atuais, sendo este a utilização de jogos eletrónicos na educação pré-escolar. A tecnologia está a desenvolver-se de dia para dia, as famílias começaram cada vez mais a integrar as novas tecnologias (televisão, telemóvel, internet, consolas) e por vezes mal repararam no impacto que a sua utilização tem nas suas vidas, condicionando também o seu estilo de vida (Rowan, 2013). Um estudo realizado por Rideout, Foehr e Roberts (2010) mostra que, em média, uma criança passa sete horas e meia por dia a jogar em tecnologias e que cerca de 70% das crianças que participaram no estudo, não tinham qualquer tipo de restrições dadas pelos pais a respeito do uso das tecnologias. Os autores afirmaram que a situação é preocupante, uma vez que as crianças estão a deixar de recorrer a jogos físicos e acabam por ficar fixados nos jogos das novas tecnologias. Cabe aos educadores e pais contornar esse problema e tornar as novas tecnologias num auxílio e não numa condicionante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

### **2.3. Os materiais lúdicos na aprendizagem e desenvolvimento das crianças**

Segundo Vygotsky (2001), é a partir dos diversos materiais lúdicos e das brincadeiras que as crianças têm mais facilidade para aprender o que lhes é proposto. É importante que o adulto entenda quais os materiais que podem ajudar, facilitar e favorecer o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Nesse sentido, Garon (2002) criou um sistema que permitiu às educadoras organizar e analisar os diferentes tipos de materiais lúdicos/ brinquedos. De acordo com o sistema ESAR, instrumento de classificação e de análise, os materiais lúdicos subdividem-se em quatro categorias, sendo elas: de exercício, simbólico, de acoplagem e de regras.

Os materiais lúdicos de exercício surgem desde os primeiros meses de vida das crianças e prolongam-se até à idade adulta. Desde cedo que as crianças têm prazer em repetir e posteriormente observar os efeitos dessas mesmas ações. Estes objetos estão presentes nos primeiros exercícios sensoriais e motores, tais como: puxar um cordel, bater com o objeto, abanar um objeto que emita som, etc. Estes materiais de exercício desenvolvem principalmente a parte sensorial, a motricidade e a manipulação. Os materiais simbólicos são utilizados quando as crianças brincam ao faz de conta, quando brincam com a sua imaginação e quando brincam de forma a imitar a vida dos adultos e alguns dos acontecimentos do mundo social dos mesmos. Os jogos e brinquedos deste grupo são, por exemplo: as bonecas, as roupas, os acessórios, as marionetas. Os materiais de acoplagem são caracterizados como todos os objetos de construção e de ordenação. Existem os jogos/ brinquedos de construção (ex.: legos), de encadeamento (ex.: quebra cabeças), de experimentação (ex.: experiências químicas) e de fabricação (ex.: produção de culinária, artesanato ou artístico). Por último, os materiais lúdicos de regras iniciam-se entre os quatro e os sete anos das crianças. São essencialmente jogos/brinquedos de regras simples ou complexas, ligadas à ação de todas as crianças. Estes podem desenvolver-se nos adolescentes e também nos adultos. Os jogos/brinquedos de regras são baseados em raciocínios, hipóteses e estratégias, como por exemplo: xadrez, bingo, dominó, etc. Estes materiais lúdicos não devem ter uma única finalidade, devem proporcionar à criança várias utilizações de modo a que estas desenvolvam a sua criatividade e que, de certa forma, explorem o seu imaginário.

### **2.4. O papel dos educadores na utilização de materiais lúdicos e jogos.**

Todas as crianças têm o direito a desenvolverem-se e a aprenderem através do brincar. Neste sentido, o papel dos educadores, para além de ser proporcionar ao grupo com que estão um ambiente educativo seguro e divertido para que as crianças se sintam motivadas, acolhidas e estimuladas durante o seu dia a dia, é também recorrer ao lúdico para desenvolver a sua prática curricular. Como tal, estes devem ter em conta o grupo com que estão e adaptar a sua prática ao mesmo. Ser educador não é apenas transmitir conhecimentos e fazer algumas atividades, é ser responsável pelas crianças, dar-lhes carinho e atenção, transmitir conhecimentos através de brincadeiras, jogos e momentos divertidos, de maneira a cativar todas as crianças. Cabe aos educadores proporcionar oportunidades para que a aprendizagem seja realizada através dos materiais lúdicos, dos jogos e brincadeiras (Teixeira, 1995).

No seguimento destas ideias, importa referir que os educadores têm um papel fundamental, visto que são eles os criadores de espaços que facilitam e desenvolvem a autonomia das crianças, o respeito pelo outro e a criatividade; que são mediadores e promotores de socialização. É através dos materiais lúdicos, dos jogos e de todas as atividades lúdicas que, muitas vezes, o educador apoia e ajuda cada criança a desenvolver-se pessoal, emocional e socialmente (Ministério da Educação, 2016). Na educação pré-escolar, os educadores favorecem a utilização de materiais lúdicos e de jogos para que sejam abordados diversos conteúdos e para que a criança aprenda, a partir destes, alguns valores essenciais e fundamentais para o seu crescimento.

### **3. MÉTODO**

#### **3.1. Tipo de investigação**

O presente estudo é de carácter qualitativo e exploratório. É qualitativo visto que o objetivo é compreender alguns fenómenos inseridos em determinados contextos (Coutinho, 2018). Tal como salientou Flick (2009, p.16), “a investigação qualitativa (...) usa o texto como material empírico, parte da noção da construção social das realidades em estudo, está interessada nas perspetivas dos participantes, nas suas práticas do dia a dia e no seu conhecimento cotidiano relativo à questão de estudo”. A investigação qualitativa exploratória, tal como indicam Cervo, Bervian e Silva (2007) estabelece alguns métodos, critérios e também determinadas técnicas para a elaboração de uma investigação. Através destas, descobrem-se informações que ajudam a formular hipóteses para resolução da questão inicial.

#### **3.2. Instrumentos de recolha de dados**

Na presente investigação, considerou-se que os instrumentos de recolha de dados seriam entrevistas semi-estruturadas e inquéritos por questionário. Com as entrevistas há a possibilidade de obter informações das experiências dos participantes (Triviños, 1987) e suscitar uma verbalização que expressa o modo de pensar ou de agir das pessoas face aos temas tratados (Biasoli-Alves, 1998; Bogdan & Biklen, 1994; Duarte, 2004). Com os inquéritos, tem-se a possibilidade de recorrer a questões de carácter aberto de um modo não participante (Bell, 2004; Dias, 1994).

No processo de construção dos instrumentos, primeiramente foi feito um guião de entrevista que permitia a orientação e organização do pensamento do entrevistador, mas também que as questões realizadas tivessem uma coerência e sequência, para facilitar as respostas das entrevistadas. O guião estava dividido em cinco blocos e no total era composto por 18 perguntas. O Bloco I destinava-se à apresentação do entrevistador, o Bloco II à identificação do entrevistado (ex. “Como tem sido o seu percurso profissional?”), Bloco III às concepções sobre os jogos (ex. “O que entende por jogo?”), o Bloco IV às concepções sobre materiais lúdicos (ex. “Com que frequência recorre a materiais lúdicos e em que circunstâncias?”) e, por último, o Bloco V a agradecimentos e fecho da entrevista. Neste guião estavam todos os objetivos propostos, todas as questões e aspetos a destacar e ainda alguns indicadores essenciais. Este foi importante porque, se alguma das entrevistadas não respondesse à questão ou se perdesse o seu raciocínio, o guião serviria para retomar à questão e ao tema que se estava a tratar naquele momento.

Quanto ao inquérito por questionário, este manteve a mesma organização que a entrevista. Este instrumento era composto por três blocos, sendo que no total tinha de 15 questões de carácter aberto. O Bloco I correspondia à identificação do entrevistado (ex. “Como tem sido o seu percurso profissional?”), o Bloco II às concepções sobre os jogos (ex. “Quais as áreas em que considera fundamental o uso do jogo? Porquê?”), o Bloco III às concepções sobre materiais lúdicos (ex. “O que entende por materiais lúdicos?”). Ambos os instrumentos foram testados junto de alguns professores e estudantes do ensino superior que opinaram sobre possíveis alterações a fazer.

#### **3.3. Participantes da investigação**

Esta investigação teve como participantes cinco educadoras de infância, um membro de uma instituição de apoio à Infância e um membro de um projeto educacional. A amostra foi feita por conveniência, dado que se conhecia os seus métodos de trabalho e, por isso, consideraram-se estas profissionais. As educadoras participantes tinham entre 23 e os 39 anos de serviço, sendo que quatro educadoras lecionavam em jardins de infância da rede pública e uma lecionava numa

instituição particular de solidariedade social (IPSS). As educadoras tinham grupos de faixas etárias diferentes e regiam-se por modelos curriculares distintos. Uma educadora pelo Movimento da Escola Moderna (MEM), outra pelas Orientações Curriculares, e três educadoras por uma junção de vários modelos (MEM, High Scope, Reggio Emilia e outros).

Procurou-se entrevistar um profissional membro de uma instituição de apoio à Infância que integrava o setor lúdico da mesma, uma vez que o objetivo desta instituição era sensibilizar as pessoas para o direito que as crianças têm de brincar e como tal estava diretamente relacionado com o tema abordado nesta investigação. Este membro trabalhava na instituição há mais de 10 anos, e era licenciada em psicologia clínica. À data da recolha de dados era coordenadora dos serviços relacionados com a atividade lúdica e trabalhava essencialmente com pais, docentes, técnicos e também com crianças dos três aos dezassete anos.

Achou-se relevante questionar também um membro de um projeto educacional que tinha como principal objetivo formar docentes no que se refere à inovação das suas práticas pedagógicas, centrando-se na utilização de materiais lúdicos. Esta participante era licenciada em Educação de Infância e diretora do mesmo projeto. Este projeto apoiava também algumas instituições no processo de organização e de reflexão da prática e na data de recolha não mantinha contato com grupos de crianças por defender que são os adultos os “agentes de mudança”.

### **3.4 Procedimentos de recolha e tratamento de dados**

De modo a recolher a informação necessária para esta investigação, recorreu-se a diferentes procedimentos. Primeiramente, contactaram-se as participantes da investigação através de e-mail explicando o âmbito da investigação e disponibilizando-nos para qualquer esclarecimento de dúvidas, e agendou-se uma reunião com cada uma.

Aquando da realização das entrevistas, solicitou-se junto de cada participante autorização para gravação, pelo que as entrevistas foram gravadas e posteriormente transcritas pela investigadora principal. Mais tarde as respostas dadas pelas entrevistadas foram também agrupadas de acordo com os objetivos definidos, por cores, e categorizadas numa tabela construída para melhorar a sua análise.

Depois de o inquérito por questionário ter sido aplicado, este foi transcrito e categorizado. Seguidamente, utilizou-se o método de análise de conteúdo, que se entende como sendo uma das técnicas de tratamento de dados em investigações qualitativas (Bardin, 2011; Coutinho, 2018). Este método caracteriza-se por uma análise dos conteúdos, na qual o investigador analisa e procura nas entrevistas e inquéritos regularidades e semelhanças nos discursos dos diversos participantes de modo a chegar a uma determinada conclusão.

## **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como tal, depois de realizadas as entrevistas e questionário a todas as profissionais, foi possível trabalhar os resultados, analisando as suas respostas e fazendo um balanço geral do que foi proferido por todas. Relembrando que a presente investigação tinha como principal objetivo estudar a importância dos materiais lúdicos e dos jogos na aprendizagem e que a questão de partida foi “qual a importância dos materiais lúdicos, sobretudo dos jogos, no dia a dia das crianças em idade pré-escolar?”, em seguida apresenta-se a análise realizada por categorias, fazendo também uma breve comparação entre as perspetivas das profissionais e alguns aspetos destacados na fundamentação teórica.

Começou-se por tentar identificar a forma como o *Espaço Educativo* condiciona a prática dos educadores e também a forma como os materiais, jogos e brinquedos estão colocados à disposição



das crianças (O1). Todas as educadoras questionadas referiram que tinham as salas organizadas por áreas, conforme as necessidades, interesses e motivações das crianças. Por exemplo: a área da casinha, área da pintura, área da plasticina, da leitura, dos jogos, do acolhimento/tapete. Muitas vezes, a organização do espaço educativo é desvalorizado e perde a importância que deve ter no processo educativo das crianças. O espaço educativo é um local que deve orientar a prática educativa e facilitar o processo de aprendizagem. Se o espaço for organizado, vai dar oportunidade às crianças de vivenciarem diferentes experiências, por isso o modo como se organizam “(...) materiais, móveis, e a forma como crianças e adultos ocupam esse espaço e como interagem com ele são reveladores de uma concepção pedagógica” (Horn, 2004, p.15).

Todas as educadoras entrevistadas consideraram que o espaço deve, acima de tudo, oferecer bem-estar às crianças e defendem também que esta organização facilita o trabalho e a brincadeira autônoma por parte da criança. Uma das educadoras entrevistadas refere, ainda, que a organização da sua sala não é estática e que, de acordo com os interesses e necessidades das crianças, podem sempre ser criados novos espaços. As OCEPE (Ministério da Educação, 2016, p. 26) destacam que a organização do espaço educativo deve “expressar as intenções do/a educador/educadora e da dinâmica do grupo, sendo indispensável que este/a se interrogue sobre a sua função, finalidades e utilização, de modo a planejar e fundamentar as razões dessa mesma organização”. Da mesma forma, está definido no mesmo documento que cabe ao educador o papel de planejar e refletir sobre a organização deste espaço, fazendo com que este se torne confortável, acolhedor, que transmita segurança e confiança, que promova a socialização e que, essencialmente, contribua para o bem-estar da criança durante a sua rotina diária.

Em relação a “Perceber as concepções dos participantes do estudo relativamente à definição de jogos” (O2), as participantes do estudo consideram-no como sendo algo que provoca pensamento; que tem de ter um determinado objetivo, ser jogado por um ou vários jogadores e ser baseado em regras. Defendem que o jogo desenvolve múltiplas capacidades nas crianças e que estas se podem exprimir e relacionar com os outros e com os diferentes objetos. Consideram ainda que o jogo é aliado do lúdico e sinónimo de brincar.

Para a educadora M., “o jogo é algo que provoca o pensamento e o conhecimento das crianças”, tal como para a profissional membro da instituição de apoio à infância, que defende que os jogos “são suporte para um crescimento e desenvolvimento saudáveis das crianças.” Segundo Bandet e Sarazanas (1975), são diversas as definições dadas ao jogo e por isso torna-se complicado achar uma única definição. Sabe-se, apesar disso, que os jogos têm implicações relevantes no desenvolvimento das crianças, apesar de existirem concepções variadas por parte de especialistas. Spencer (citado por Kishimoto, 1994) considerou que o jogo é representado como uma possibilidade de reduzir o excesso de energia da criança. O jogo é o mais eficiente meio estimulador das diferentes inteligências, permitindo que a criança realize tudo o que deseja. Quando joga, passa a viver as personagens que quiser ser, organiza a brincadeira e decide sem limitações. Pode ser grande e livre, ensaiar regras e impulsos (Antunes, 2003; Santos, 2007).

Quanto a “Compreender a forma como os participantes do estudo categorizam os jogos” (O3), as respostas obtidas foram muito diferentes entre si. Todas responderam que existiam inúmeros tipos de jogos, mas a sua classificação/categorização foi diferente para todas elas. Fazendo uma generalização, estas responderam que existiam: os jogos de mesa, jogos de construções, jogos tradicionais, jogos de espaço livre, jogos de palavras, jogos matemáticos, jogos musicais, jogos de descoberta, jogos de interior, jogos de exterior, jogos de movimento, jogos de relaxamento, jogos de audição, jogos pedagógicos, jogos didáticos, jogos lúdicos, jogos simbólicos e jogos espontâneos, entre outros.

A profissional da instituição de apoio à infância, confrontada com esta questão, para além de referir alguns dos tipos de jogos que conhecia, salientou os jogos tecnológicos e a sua utilização excessiva. Esta profissional destaca que estes são cada vez mais jogados por crianças em idades

precoces, que muitas vezes são incentivadas a isso pelos seus pais devido às vidas atarefadas destes. Consoante as respostas obtidas, pode-se constatar que as perspetivas sobre os tipos de jogos existentes são bastante variadas. As profissionais apresentaram diferentes classificações de jogos, sendo que a maior parte destas ficaram reticentes quando questionadas sobre isto. Existem diversas categorizações dos tipos de jogos existentes. Destaca-se a categorização de Wallon (1981) que salienta que poderiam existir quatro tipos de jogos: jogos funcionais, jogos de ficção, jogos de aquisição e jogos de fabricação. Se for realizada uma comparação entre a perspetiva de Piaget e de Wallon, conseguem tirar-se as seguintes conclusões: apenas as duas primeiras categorias são semelhantes entre si, as restantes demonstram algumas diferenças; os jogos funcionais descritos por Wallon têm as mesmas funcionalidades que os jogos de exercício de Piaget; os jogos de ficção correspondem aos jogos simbólicos de Piaget; quanto aos Jogos de aquisição, estes são visíveis quando a criança procura compreender e imitar ações, movimentos e sons; e, por último, os jogos de fabricação caracterizam-se por permitir que a criança associe ou transforme alguns objetos reais em algo imaginário. Com isto, conclui-se que a categorização do tipo de jogos depende essencialmente da perspetiva das profissionais e também da sua prática.

No que toca a “Entender a importância e as potencialidades da utilização dos jogos na aprendizagem e desenvolvimento das crianças e também na prática dos profissionais de educação” (O4), todas as inquiridas referiram que este tem potencialidades infindáveis e que é um dos melhores materiais para trabalhar com as crianças em todas as áreas de conteúdo e desenvolvimento, incluindo as rotinas, tal como refere o membro do projeto educacional. Para a educadora F., os jogos “dão asas à expressão natural do brincar onde se cruzam as dimensões emocionais, físicas e cognitivas, como também a vertente criativa e imaginativa, assim como o bem-estar e o prazer da criança.” Referindo-se à vertente educativa, a especialista do Instituto de apoio à infância e o membro do projeto educacional afirmam que a utilização dos jogos facilita a aquisição e a promoção de conhecimento e consolida todos os tipos de aprendizagem das crianças. O primeiro destaca ainda que “está provado que desenvolve competências sociais e pessoais e ainda a parte cognitiva”. Por isso, defende que quanto mais vezes se recorre a jogos no ensino e aprendizagem das crianças, melhor será o desenvolvimento e aprendizagem destas. Estando também de acordo, as educadoras mencionam que os jogos constituem uma estratégia privilegiada de interação e de aprendizagem; e são transversais, uma vez que favorecem diversas aprendizagens em todas as áreas sem qualquer exceção, tudo depende do que se pretende desenvolver e despertar na criança. Destacam também que os jogos são um material facilitador para o trabalho de todas as educadoras.

Na vertente lúdica, a entrevistada do instituto de apoio à infância, destaca a liberdade de escolha da criança e reforça que só assim a potencialidade do jogo poderá ser alcançada. As educadoras preferem valorizar as interações, a socialização, o divertimento, a imaginação, o cumprimento de regras, a cooperação, a fruição, os sentimentos e os comportamentos. Ainda nesta vertente, a participante membro do projeto educacional defende que “o jogo suporta e promove o coletivo e que estrutura os desafios individuais da criança.” São inúmeras as potencialidades do jogo enunciadas por diversos autores e muitos deles afirmam ser um dos materiais lúdicos mais completo, que se utiliza muitas vezes como estratégia para desenvolver e promover as aprendizagens das crianças. Vygotsky (2001) defendeu que o jogo permite à criança criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e, fundamentalmente, aprender. Resumidamente, perante os resultados da investigação sobre as potencialidades do jogo, pode afirmar-se que tanto as educadoras como as restantes profissionais destacam que este tem uma presença fundamental na educação pré-escolar e faz com que as crianças cresçam em todas as áreas de desenvolvimento: social, emocional, cognitivo e físico. Consideram ainda que o jogo é muito importante, quer na vertente lúdica, quer na vertente educativa, visto que a sua utilização oferece mais valias para as aprendizagens das crianças. Isto vai ao encontro de alguns teóricos, que afirmam que qualquer tipo de atividades, lúdicas ou educativas, realizadas com jogos são “um

momento precioso para que o educador possa manter uma atividade de escuta e de observação das características motoras, simbólicas, afectivas e relacionais das crianças” (Neto,1995, p. 69).

Quanto a “Saber com que frequência e em que sentido recorrem aos jogos na sua prática” (O5), destaca-se que todas as educadoras os utilizam com muita frequência, de forma diária e em todas as áreas. Adaptam jogos a momentos e a situações que vivenciam no dia a dia com o seu grupo, gerindo também as necessidades do mesmo ou de cada criança individualmente. Todas as participantes da investigação recorrem diariamente a jogos, destacando que a utilização e implementação dos mesmos é fundamental para o crescimento e aprendizagem das crianças e que cabe a estas profissionais recorrer, de forma pensada e ponderada, a jogos que despertem na criança diversos sentimentos e que desenvolvam nela muitas aprendizagens. De acordo com a literatura revista, é importante que a formação de professores e educadores dê ênfase aos fundamentos pedagógicos e científicos do jogo no desenvolvimento da criança (He, 2018; Neto, 1998)

Quanto ao tipo de jogos a que recorrem com mais frequência, as educadoras destacaram alguns destes, como por exemplo: a educadora T. gosta de observar as suas crianças nos jogos simbólicos, uma vez que o grupo os pratica facilmente sem que a educadora o proponha; a educadora B. prefere utilizar os jogos cooperativos de movimento, como forma de melhorar um aspeto do grupo, ou seja, para aprenderem a estar em grupo sem confusões. Esta educadora recorre também a jogos didáticos como auxiliar das aprendizagens e a jogos de imitação para trabalhar as emoções. No que se refere aos jogos matemáticos, tal como a educadora M., esta utiliza com mais regularidade, os dominós, o cuisenaire e os puzzles. Conclui-se que as profissionais utilizam os jogos conforme a intencionalidade que lhes querem dar, consoante o grupo, os aspetos a melhorar e os conteúdos a trabalhar. Contudo, percebeu-se que, na maioria, os jogos surgem diariamente nas suas salas de forma espontânea, embora também sejam usados de forma orientada.

Para “Perceber as conceções dos participantes do estudo relativamente à definição de materiais lúdicos” (O6), questionaram-se as mesmas e as respostas foram múltiplas, sendo que, em particular, as educadoras os definiram como sendo todos os materiais e objetos com que a criança brinca. A educadora B. referiu que as crianças “podem utilizar uma caixa de papelão como um barco ou até mesmo como uma casinha, tudo parte da imaginação das crianças”. Da mesma forma, para as profissionais do Instituto de apoio à criança e do projeto educacional, materiais lúdicos são definidos como sendo qualquer material a que a pessoa dê uma intencionalidade lúdica, que promova a criatividade, a iniciativa e a aprendizagem, dando destaque não só a brinquedos como também a alguns elementos naturais. A partir da pesquisa realizada, pode afirmar-se que os materiais lúdicos são objetos, brinquedos ou qualquer outro tipo de materiais que servem como recurso/auxílio na aprendizagem e desenvolvimento das crianças. São considerados pelas profissionais como recursos fundamentais para a sua prática, uma vez que trabalham aspetos relevantes na criança. Oliveira (2007, p. 102) defende que os brinquedos/materiais lúdicos são os suportes das brincadeiras, onde as crianças “se libertam, possibilitam o uso da imaginação, trabalham a confiança, o autocontrole, a cooperação, oferecendo estabilidade emocional”, e que hoje em dia a infância é um assunto bastante discutido entre os profissionais da educação, “que reconhecem o papel do brinquedo no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil”.

Em relação a “Entender qual a importância e as potencialidades da utilização dos materiais lúdicos na aprendizagem e desenvolvimento das crianças e também na prática dos profissionais de educação” (O7), destaca-se que todas as educadoras concordam com o facto de serem materiais que estimulam, entusiasmam e divertem as crianças. Como salienta a educadora B., “a exploração livre destes materiais torna as crianças mais autónomas, mais criativas, mais entusiasmadas, mais expressivas e também mais divertidas e felizes”. As educadoras referem ainda que estes materiais são de fácil adaptação às diferentes necessidades, ajudam a criança no seu processo de

desenvolvimento, enriquecem todos os momentos educativos e permitem trabalhar muitos conteúdos, por vezes “sérios e complicados”, tal como defende a educadora T. Da mesma forma, o membro do instituto de apoio à criança diz que os materiais lúdicos são fundamentais, visto que potenciam aprendizagens e o desenvolvimento global da criança. Refere que estes são uma boa ferramenta para trabalhar algumas questões de socialização da criança, dando o exemplo de que a utilização dos materiais lúdicos pode ajudar uma pessoa na sua adaptação social. A diretora do projeto educacional defende positivamente a implicação que os materiais têm no desenvolvimento e aprendizagem das crianças e afirma que “todas as variáveis condicionam a experiência”. Todas as profissionais consideram a utilização de materiais lúdicos importante para a criança e referem que estes estão repletos de potencialidades no que se refere à educação pré-escolar. Goldstein (1994) afirma que crianças com acesso a uma variedade extensa de materiais lúdicos atingem níveis mais altos de realização intelectual, independentemente da sua classe social, género ou raça.

Relativamente a “Perceber, de acordo com os participantes do estudo, quais as vantagens e desvantagens da utilização dos materiais lúdicos” (O8), estes foram bastante concisos e responderam de forma direta, sendo que a representante do projeto educacional afirma que “podem ser uma desvantagem quando condicionam de forma permanente ou exagerada o brincar da criança e quando limitam a sua iniciativa e criatividade”. Duas educadoras responderam no mesmo sentido, afirmando que, muitas vezes, não existe variedade e disponibilidade desses materiais e as crianças ficam limitadas ao que é disponibilizado (ex., só terem bonecas ou carros para brincarem), ou ainda que alguns materiais tenham regras rígidas, o que limita a livre expressão. Tal como na utilização de jogos, uma das desvantagens também referidas pelas profissionais foi o facto de não existirem muitas formações relacionadas com a utilização dos materiais lúdicos e a forma como os profissionais os devem inserir e aplicar na sua prática educativa. O elemento do instituto de apoio à infância destacou ainda que este é um dos objetivos principais do seu instituto, tentar formar os educadores de modo a que se sintam mais completos em relação ao lúdico. Porém, referiram inúmeras vantagens, sendo que o que mais destacam é que estes materiais “são o alicerce da prática educativa”.

Quanto a “Compreender a forma como estes profissionais categorizam os materiais lúdicos, na sua perspetiva” (O9), as respostas de todas as profissionais foram diversas e distintas. A educadora F. apresenta as seguintes categorias: “materiais manipuláveis (como bolas, cartas, legos, corda, elástico, pião, berlinde, blocos, arcos, etc.), os materiais de recreio (escorrega, baloiço, etc.) para não falar de todos aqueles objetos que para nós não têm muita importância mas a que as crianças dão muita importância e que gostam de manipular (como por exemplo as caixas de papelão, as tampas dos iogurtes e das garrafas, entre outros)”. Em contrapartida, as educadoras I., M. e T. separam os materiais lúdicos por área de conteúdo por exemplo: a linguagem, a matemática, as expressões, etc. A educadora T. considera ainda que também se poderiam dividir em materiais lúdicos do exterior e do interior, mas que tudo depende da educadora e da sua prática. Com outra classificação, a educadora B. especifica, e salienta que se poderiam dividir da seguinte forma: “as bonecas, as roupas, os materiais de pintura, os legos, os carros e por aí fora”. A representante do projeto educacional dividia “eventualmente por materialidade (madeiras, metais etc.) ou então por materiais estruturados e não estruturados (do quotidiano, por exemplo)”. De forma diferente, o membro do Instituto de apoio à infância, fazia a categorização de maneira a distinguir entre os materiais lúdicos fabricados e os materiais lúdicos naturais. Foram diversas as formas de categorização dos materiais lúdicos, cada profissional fez essa classificação com base nas suas ideias e na sua prática. Muitas referiram que este fora um assunto nunca antes pensado e que era uma pergunta bastante subjetiva, na medida em que cada pessoa tem a sua própria ideia. Destaca-se que nenhuma das profissionais conhecia o sistema de classificação de materiais lúdicos ESAR e, como tal, tornou-se difícil fazer uma comparação entre as categorias do sistema com as apresentadas pelas diferentes participantes. Porém, enquanto que no sistema ESAR, os materiais lúdicos são classificados pela autora (Garon, 2002) em exercício, simbólicos, acoplagem e de

regras, as participantes do estudo fizeram a categorização por tipos de materiais.

Respondendo ao objetivo “Saber com que frequência e em que sentido recorrem aos materiais lúdicos na sua prática” (O10), as educadoras responderam que recorrem aos mesmos diariamente e de formas muito variadas. A educadora M. refere que “todos os dias recorro a materiais lúdicos: pedras que contam histórias, arroz e folhas de hera que promovem a socialização, o faz de conta, caixas de papelão que desafiam a imaginação, frutos da época que se transformam em jogo de matemática, lenços de seda que provocam sensações, lanternas que fazem nascer sombras,...”. A educadora I. faz essa utilização também com bastante frequência e os materiais a que recorre mais são livros que lhes permitam contar histórias e trabalhar alguns temas essenciais. Tanto a educadora T. como a B. recorrem com muito frequência ao uso de materiais lúdicos e defendem ainda que os materiais devem estar sempre à disposição das crianças para que estas os possam explorar livremente. O elemento do instituto refere que “todas as suas ações desenvolvidas com crianças e também com adultos partem da exploração livre de brinquedos e de outros materiais lúdicos como forma de passagem dos conteúdos previstos nessa determinada ação”. Quanto ao projeto educacional, a representante do mesmo afirma que apenas utilizam materiais de fim aberto e alguns de suporte (ex.: mesas de luz e retroprojetores) pois defendem que são estes os que permitem a exploração mais livre, autêntica, autónoma e singular.

Sabe-se que os materiais lúdicos estão diretamente relacionados com os brinquedos, sendo que devem ser analisados e avaliados antes de serem disponibilizados e que é importante refletir sobre o que se deve facultar, quais os seus pontos fortes e também as suas limitações (Garon, 2002). Como tal, estas profissionais têm um papel fundamental, para que a exploração e utilização desses materiais seja feita de forma livre mas também segura. Salienta-se o facto de as entrevistadas considerarem que os materiais lúdicos devem estar permanentemente à disposição das crianças para que estas os possam explorar, sendo que os materiais que mais gostam de utilizar são os objetos do quotidiano, uma vez que desenvolvem a criatividade, imaginação, autonomia das crianças, mas a sua utilização depende também dos conteúdos a trabalhar. De acordo com as OCEPE (Ministério da Educação, 2016), a escolha de materiais deverá atender a critérios de qualidade e variedade, baseados na funcionalidade, versatilidade, durabilidade, segurança e valor estético.

## 5. CONCLUSÃO

Através desta investigação, foi possível pesquisar e aprofundar mais sobre o tema da importância dos materiais lúdicos e dos jogos no dia a dia das crianças, fazendo referência à sua pertinência para o desenvolvimento e para a aprendizagem anteriormente defendidos por vários investigadores (Antunes, 2003; Lillard, 2015; Santos, 2002; Sarmiento et al. 2017). Este estudo mostrou que os materiais lúdicos e jogos têm um papel fundamental tanto no desenvolvimento e aprendizagem das crianças como também na prática dos profissionais de educação. Percebeu-se mais sobre os diferentes tipos de materiais lúdicos e jogos, sendo que se constatou que essas categorizações são distintas e feitas por cada profissional de acordo com as suas perspetivas.

Através das opiniões e conhecimentos das profissionais que participaram na investigação, constata-se que se trata de um tema com relevância, porém pouco sedimentado o que faz com que se reflita sobre a importância de workshops e formações relacionadas com o tema de modo a deixar os profissionais mais seguros de si e da sua prática.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antunes, C. (2003). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Vozes.
- Bandet, J., Sarazanas, R. (1975). *A criança e os brinquedos*. Lisboa: Editorial Estampa.

- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. São Paulo. Edições 70.
- Bell, J. (2004). *Como realizar um projecto de investigação*. Lisboa: Gradiva.
- Bervian, P., Cervo, A. & Silva, R. (2007). *Metodologia científica*. Pearson Prentice Hall: São Paulo.
- Biasoli-Alves, Z. (1998). *A pesquisa em psicologia- análise de métodos e estratégias na construção de um conhecimento que se pretende científico*. Ed. Legis Summa.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora.
- Coutinho, C. (2018). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas*. Coimbra: Almedina.
- Dias, M. (1994). *“O inquérito por questionário: Problemas teóricos e metodológicos gerais”*. Porto: Faculdade de Letras do Porto.
- Duarte, R. (2004). *Entrevistas em pesquisas qualitativas*. Curitiba: Editora UFPR.
- Fabes, R., Martin, C., & Hanish, L. (2003). Young Children's Play Qualities in Same-, Other-, and Mixed-Sex Peer Groups. *Child Development*, 74(3), 921-932.
- Ferland, F. (2006) *O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional*. São Paulo: Roca
- Flick, U. (2009). *Desenho da pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Artmed.
- Friedmann, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. Ed. Moderna.
- Garon, D. (2002). *Le Système ESAR: Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et des jouets*. Paris: Édition du Cercle de la Librairie.
- Goldstein, J. H. (1994). *Toys, play and child development*. Cambridge: University Press.
- He, M. (2018). Creating play atmosphere and time for children in chinese kindergarten: Difficulties and reflection. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 52, 351-365.
- Horn, M. (2004). *Sabores, cores, sons, aromas: A organização dos espaços na Educação Infantil*. Ed. Artmed.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: O jogo como elemento de cultura*. Lisboa: Editora Perspetiva.
- Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Edição Pioneira.
- L'Ecuyer, C. (2017). *Educar na curiosidade: como educar num mundo frenético e hiperexigente?* Lisboa: Editora Planeta.
- Lancy, D.F. (2016). Playing with knives: The socialization of self-initiated learners. *Child Development*, 87, 654–665.
- Lillard, A.S. (2015). The development of play. In L.S. Liben & U. Mueller (Eds.), *Handbook of child psychology and developmental science: Volume 2: Cognitive processes* (pp. 425–468). New York: Wiley-Blackwell.
- Ministério da Educação (2016). *Orientações curriculares para a educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Mota, P. (2009). *Jogos no ensino da matemática*. Porto: Universidade Portucalense Infante D. Henrique.
- Negrine, A. (1994). *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Propil.
- Neto, C. (1995). *Motricidade e jogo na infância*. Rio de Janeiro: Editora Sprint, Lda.
- Neto, C. (1998). *O desenvolvimento da criança e a perspectiva ecológica do jogo*. Santa Maria: SIEC.
- Oliveira, Z. (2007). *Educação infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez Editora.
- Pessanha, A. M. A. (2001). *Actividade Lúdica Associada à Literacia*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1990). *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand.
- Pinto, M., Sarmiento, M. J. (1997). *As crianças: Contextos e identidades*. Braga: IEC/UM.
- Queiroz, T. D. (2003). *Dicionário Prático de Pedagogia*. São Paulo: Rideel.

- Ribeiro, S. S. (2013). *A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância*. Disponível em: <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Consultado em setembro de 2019.
- Rideout, V., Foehr, U. & Roberts, D. (2010). *Generation m2: Media in the lives of 8- to 18-year-olds*. Disponível em: <http://kff.org/other/pollfinding/report-generation-m2-media-in-the-lives/>. Consultado em dezembro de 2019.
- Rowan, C. (2013). *The impact of technology on the developing child*. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/crisrowan/technologychildrenegativeimpactb3343245.html>. Consultado em agosto de 2019.
- Santos, S. M. P. (2002). *O lúdico na formação do educador*. São Paulo: Editora Vozes.
- Santos, J. (2007). *Ensinaram-me a ler o mundo à minha volta*. Lisboa: Editora Assírio e Alvim.
- Sarmiento, T., Ferreira, F., & Madeira (2017). *Brincar e Aprender na Infância*. Porto: Porto Editora.
- Taggart, J, Heise, M, & Lillard, A. (2018). The real thing: preschoolers prefer actual activities to pretend ones. *Willey Developmental Science*, 21, 1-6. Doi: [doi.org/10.1111/desc.12582](https://doi.org/10.1111/desc.12582)
- Teixeira, C. (1995). *A ludicidade na escola*. São Paulo: Editora Loyola.
- Triviños, A. N. S., (1987). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo. Editora Atlas.
- Vygotsky, L. (2001). *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- Wallon, H. (1981). *A Evolução Psicológica da Criança*. Lisboa: Edição 70.
- Wayskop, G. (1995). *O brincar na educação infantil*. São Paulo: Cortez