

Julho 2022

MESTRADO EM EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR E ENSINO DO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

Os jogos didáticos no jardim de infância: um estudo de caso

RELATÓRIO DE ESTÁGIO APRESENTADO À
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE PAULA FRASSINETTI
PARA A OBTENÇÃO DE
GRAU DE MESTRE EM EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR E ENSINO DO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

DE

Joana Ferreira Gomes

ORIENTAÇÃO

Doutora Daniela Alexandra Ramos Gonçalves

Doutora Maria Ivone Couto Monforte das Neves



PAULA
FRASSINETTI



PAULA **FRASSINETTI**
Escola Superior de Educação

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO PAULA FRASSINETTI
MESTRADO EM EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR E 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO

Relatório de Estágio

Os jogos didáticos no jardim de infância: um estudo de caso

Joana Ferreira Gomes

Orientadora: Doutora Daniela Alexandra Ramos Gonçalves

Coorientadora: Doutora Maria Ivone Couto Monforte das Neves

PORTO

2022

Dedicatória

Acreditamos que a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda.

Se a nossa opção é progressiva, se estamos a favor da vida e não da morte, da equidade e não da injustiça, do direito e não do arbítrio, da convivência com o diferente e não de sua negação, não temos outro caminho se não viver a nossa opção.

Encarná-la, diminuindo, assim, a distância entre o que dizemos e o que fazemos.

(Paulo Freire, 2000, p.67)

Dedico este trabalho às minhas queridas avós Madalena e Eulália...

Agradecimentos

Parece que está a terminar uma das maiores e melhores fases da minha vida. Nela enfrentei grandes desafios e conquistas. Vivi momentos que nunca irei esquecer, aprendi lições e valores que levarei comigo para o futuro e cresci, sem dúvida, pessoal e profissionalmente.

Foram várias as pessoas que, de uma forma ou de outra, participaram neste meu percurso. Todas elas contribuíram à sua maneira, direta ou indiretamente, para a concretização desta grande etapa e meta que tanto pretendia atingir.

Primeiramente, um obrigada à minha família por todo o esforço e dedicação para me conseguirem ajudar a alcançar um objetivo que sempre ambicionei, mesmo às vezes parecendo impossível. Pela ajuda nos trabalhos visuais que se prolongavam até de madrugada, pelos favores de última hora, e por se desdobrarem em mil para que nada me faltasse.

Aos meus amigos, Marta, Catarina, Paula e Miguel, que me acompanharam nesta aventura, que viveram comigo os momentos mais difíceis e os mais felizes, os que melhor me conhecem, os que estarão comigo daqui a vinte, trinta, ou quarenta anos, para recordarmos memórias que ficarão para sempre guardadas nos nossos corações.

Ao meu namorado, por me apoiar sempre e em qualquer altura, nos bons e nos maus momentos, por me mostrar sempre o lado positivo das coisas e por nunca me deixar desistir quando o cansaço parecia falar mais alto.

A todos os professores que passaram pelo meu percurso na ESEPF, desde a Licenciatura ao Mestrado, pela partilha de conhecimentos e saberes e por estarem sempre à distância de um email ou de uma chamada. Em especial, às Professoras Ivone Neves e Daniela Gonçalves, pois este percurso não seria possível de concretizar sem as mesmas. Tenho imenso a agradecer pela disponibilidade e apoio incondicional, pela empatia, compreensão e motivação, por acreditarem em mim desde o primeiro minuto e por não me deixarem desistir quando tudo parecia correr mal. São, sem sombra de dúvidas um exemplo e inspiração para mim enquanto futura profissional, e sinto-me agradecida e sortuda por poder partilhar esta grande etapa com duas profissionais de excelência.

Por fim, um obrigada a toda a comunidade educativa da Escola Superior de Educação Paula Frassinetti, senti-me em casa desde o primeiro dia em que entrei nesta instituição e vão deixar saudades todos os momentos que por lá passei, desde os almoços no jardim, às tardes na biblioteca a realizar trabalhos de grupo.

Agora sei que aqui, fui realmente feliz.

Resumo

O presente relatório tem como principal objetivo apresentar todo o processo subjacente à construção de jogos didáticos, desde o seu protótipo, ao seu processo de construção e produção, até à fase da seleção dos mesmos por parte dos educadores de infância e de crianças dos 3 aos 6 anos, percebendo de que forma estes são úteis e influenciadores no desenvolvimento das mesmas, verificando ainda que influência têm os jogos digitais nos jogos físicos.

Para um melhor acompanhamento do roteiro de um jogo didático, recorreu-se a uma abordagem qualitativa, onde se tornou pertinente recolher perceções junto de responsáveis de empresas de jogos, responsáveis de ludotecas e Museus do Brinquedo e educadores de infância através da realização de entrevistas aos diversos intervenientes, e ainda ouvir as crianças, através de um *Focus Group* sobre a importância e preferências pelos diversos tipos de jogos.

As conclusões deste estudo demonstram que as educadoras revelam ser importante a exploração de jogos no Jardim de Infância, pois as crianças aprendem a respeitar regras, resolver conflitos e a estimular a criatividade, considerando os interesses das crianças e as competências que estas poderão adquirir, como principais critérios na seleção do jogo. As empresas de jogos baseiam-se em diferentes critérios para a criação e produção dos seus jogos, desde o marketing, a experiência da empresa, ou a pressupostos legislativos, que levam à certificação do jogo. Embora haja diferentes perspetivas, a maioria dos entrevistados considera que os jogos digitais não são um entrave para os jogos físicos, mas sim um complemento, visto que as crianças atuais nascem na “era das tecnologias” e, não sendo possível contrariar isso, uma vez que as próprias crianças, revelam dificuldade em tomar uma posição relativamente às duas tipologias de jogos, é importante estabelecer um equilíbrio entre os dois, para que as crianças experienciem o maior número de brincadeiras possível.

Palavras-chave: jogo; brinquedo; tecnologias; aprendizagens; brincar.

Abstract

The main objective of this report is to present the entire process underlying the construction of educational games, from their prototype, to their construction and production process, to the stage of them being chosen by kindergarten teachers and children aged 3 to 6 years, realizing how they are useful and influencing their development, and also verifying what influence digital games have on physical games.

For a better monitoring of a didactic game script, a qualitative approach was used, where it became relevant to collect perceptions from the managers of game companies, those responsible for toy libraries and Toy Museums and early childhood educators through interviews with different stakeholders, and also listen to children, through a Focus Group on the importance and preferences of different types of games.

The conclusions of this study demonstrate that the educators reveal the importance of exploring games in Kindergarten, as children learn to respect rules, resolve conflicts and stimulate creativity, considering the interests of children and the skills they can acquire, such as main criteria in game selection. Game companies rely on different criteria for the creation and production of their games, from marketing, company experience, or legislative assumptions, which lead to game certification. Although there are different perspectives, most of the interviewees consider that digital games are not an obstacle to physical games, but a complement, since today's children are born in the "age of technologies" and, not being possible to counter this, considering children themselves show difficulty in taking a position on the two types of games, it is important to establish a balance between the two, so that children experience as many games as possible.

Keywords: game, toy, technologies, learnings, play

Índice

Capítulo I - Desafios educativos em tempo de pandemia	4
1. O Jogo e a Infância.....	5
2. Retrospectiva da evolução do jogo	9
2.1. Breve legislação	10
2.2. Características do Jogo e suas tipologias	11
2.3. As ludotecas	15
2.4. O jogo na era digital	17
3. O brincar e o jogo como meio de aprendizagem na Educação de Infância.....	19
3.1. O tempo e o espaço na organização do jogo	20
3.2. Implicações do jogo no desenvolvimento global da criança.....	22
4. A indústria dos jogos didáticos	26
Parte II – Estudo Empírico	29
Capítulo II – Caracterização do projeto de investigação.....	30
1. Outros estudos realizados no âmbito da temática de Investigação.....	30
2. Problemática do Estudo.....	37
3. Metodologia de Investigação	38
4. Pergunta de partida e objetivos de estudo	39
5. Sujeitos Participantes na Investigação	39
5.1 Preocupações Éticas	40
6. Contextualização do Estudo	40
6.1 Contexto Educativo	40
6.2 Estratégias e instrumentos de recolha de dados	43
Capítulo III – Apresentação e discussão dos dados de investigação.....	45
1. Dos dados da entrevista às educadoras.....	47
2. Dados da Entrevista aos profissionais que exercem funções em Empresas de jogos.....	55
3. Dados da entrevista aos profissionais responsáveis por Museus do Brinquedo.....	62
4. Dados da entrevista ao profissional que exerce funções na ludoteca.....	66
5. Dados do Focus Group realizado a um grupo de crianças do Pré-escolar	68
Considerações Finais.....	70
Referências Bibliográficas	74
Apêndices.....	79
Apêndice I – Guião da entrevista realizada para as educadoras.....	80
Apêndice II – Guião da entrevista realizada a empresas de jogos didáticos	82
Apêndice III – Guião da entrevista realizada a Museus do Brinquedo	84
Apêndice VI – Transcrição da Entrevista realizada à Educadora A	90
Apêndice VII – Transcrição da Entrevista realizada à Educadora B	96

Apêndice VIII – Transcrição da Entrevista realizada à Educadora C.	106
Apêndice XI – Transcrição da Entrevista realizada aos responsáveis B e C da empresa de jogos 2	127
Apêndice XII – Transcrição da Entrevista realizada ao responsável D da empresa de jogos 3	132
Apêndice XIII – Transcrição da Entrevista realizada aos responsáveis E e F da empresa de jogos 4	140
Apêndice XV - Transcrição da Entrevista realizada aos responsáveis B e C do Museu do Brinquedo 2.....	161
Apêndice XVI- Transcrição do Focus Group realizado a um grupo de crianças de 4 anos ..	168
Apêndice XVII- Dimensões de análise das entrevistas realizadas às educadoras.....	175
Apêndice XVIII- Dimensões de análise das entrevistas realizadas aos responsáveis do Museus do Brinquedo	193

Introdução

O presente relatório de investigação foi realizado no âmbito do Mestrado em Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, sob a orientação das Professoras Doutora Daniela Gonçalves e Doutora Maria Ivone Couto Monforte das Neves. A realização deste estudo tem como principal propósito apresentar perspetivas relativas à utilização do jogo e do brinquedo como um meio de aprendizagem (físico ou digital). Nos tempos que correm, o jogo e o brinquedo são ainda vistos como recursos a serem utilizados em tempo livre, como no recreio, mas poderão estes ser utilizados dentro da sala, como meio de aprendizagem para o desenvolvimento das crianças? Elevam-se ainda as críticas contra os jogos digitais, afirmando que estes prejudicam significativamente a saúde das crianças, mas será esta uma premissa verdadeira?

De modo a obter uma resposta a estas questões, definiram-se os seguintes objetivos: (I) perceber junto de editores de jogos que critérios definem para a atribuição de um jogo a uma faixa etária; (II) perceber a opinião dos educadores cooperantes sobre a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento da criança; (III) perceber a importância que as crianças atribuem aos jogos tradicionais e aos jogos da era digital.

Importa referir que, a presente investigação, apresenta-se dividida em duas partes principais, sendo a primeira parte destinada ao enquadramento teórico e a segunda ao estudo empírico. A parte que diz respeito ao enquadramento teórico engloba o Capítulo I, onde são abordados alguns desafios educativos no período de pandemia. Ainda neste capítulo, surgem quatro subcapítulos: o primeiro, aborda os conceitos “jogo” e “infância”, assim como a relação que estes estabelecem entre si; o segundo subcapítulo, apresenta uma retrospectiva da evolução do jogo, uma breve legislação relativa ao mesmo, as diferentes características e tipologias de jogos, apresenta o conceito das ludotecas e o seu modo de funcionamento e ainda, o jogo na era digital; o terceiro subcapítulo destina-se ao brincar e ao jogo enquanto meio de aprendizagem no jardim de infância, dividindo-se em dois pontos, sendo estes, a importância do espaço e do tempo na organização do jogo e as diferentes competências possíveis de desenvolver através do jogo; o quarto subcapítulo diz respeito à indústria dos jogos didáticos, onde são apresentadas algumas das empresas de jogos mais conceituadas e ainda, legislação relativa aos critérios utilizados na criação e produção de um jogo.

Na parte do estudo empírico apresentam-se os Capítulos II e III. O Capítulo II destina-se à caracterização do projeto de investigação e subdivide-se em seis pontos. O primeiro ponto destaca alguns estudos realizados no âmbito da temática de investigação e o

segundo ponto apresenta a problemática do estudo. No terceiro ponto surge a metodologia utilizada nesta investigação, e no quarto e quinto pontos, é abordada a pergunta de partida e objetivos, assim como os sujeitos envolvidos na investigação, respetivamente. Neste último, são ainda salientadas questões éticas que foram preservadas e mantidas em sigilo, de forma a proteger os intervenientes desta investigação. No sexto ponto é descrita a contextualização do estudo, nomeadamente, o contexto educativo em questão e as estratégias e instrumentos de recolha de dados.

No Capítulo III são apresentados e discutidos todos os dados da investigação, encontrando-se este dividido em cinco partes, sendo elas os dados das entrevistas às educadoras, aos profissionais que exercem funções em empresas de jogos, aos profissionais responsáveis por Museus do Brinquedo, ao profissional que exerce funções na ludoteca, e os dados do *Focus Group* realizados a dois grupos de crianças do jardim de infância, respetivamente.

O relatório de investigação termina com uma conclusão onde é realizada a triangulação de todos os dados obtidos, e onde estes são confrontados com os objetivos desta investigação, estabelecendo relação com os referências teóricas apresentados em primeira instância.

Nos anexos encontram-se os principais documentos produzidos no âmbito deste estudo e que se tornaram relevantes para uma melhor compreensão de todos os dados recolhidos.

Parte I – Enquadramento Teórico

O capítulo que se segue pretende estabelecer os principais pontos em comum entre a criança, enquanto ser curioso que brinca e explora, e o jogo/brinquedo, enquanto promotor de competências e desenvolvimento global da criança. Tendo em conta o momento histórico desta investigação, sentiu-se a necessidade de apresentar, sinteticamente, os desafios educativos em tempos de pandemia, relevando as outras estratégias necessárias para continuar a missão de educar todas as crianças.

Para além disso, apresentar-se-á uma breve legislação relativa à presença do jogo e do brincar na vida da criança, assim como as principais características do jogo e as diferentes tipologias, percecionadas por diferentes autores. Posteriormente, será aprofundada a perspetiva do jogo enquanto meio de aprendizagem na Educação de Infância, bem como as condições do tempo e do espaço necessárias à organização do jogo.

Tornou-se também relevante mencionar no que consistem as ludotecas, quais as suas principais funções e que competências podem estas desenvolver nas crianças, uma vez que este é ainda um conceito pouco conhecido, mas bastante promissor para o mundo da educação.

De modo a fechar o presente capítulo, revelou-se inevitável não relacionar a era digital com as crianças e o seu desenvolvimento, visto que cada vez mais a humanidade reside num mundo repleto de tecnologias. No que concerne a esta temática, os educadores têm um papel fundamental na gestão e organização no processo de incorporação das tecnologias na rotina das crianças, de forma que as estas retirem o maior aproveitamento possível para o seu desenvolvimento.

Capítulo I - Desafios educativos em tempo de pandemia

O ano 2020 foi marcado pelo início de uma pandemia que veio revolucionar a história da humanidade. Baptista (2020) refere que

professores e alunos estão desde 16 de março a vivenciar uma experiência forçada de ensino remoto, de aprendizagem remota. Cada um em sua casa... Sempre associámos os papéis de aluno e de professor à instituição (edifício) escolar. Na escola, sou a professora. Em casa, sou a mãe e a mulher (p.42).

A pandemia veio limitar a população em vários sentidos, limitou cada cidadão às paredes de suas casas e, no que diz respeito à educação, limitou o contacto físico entre estudantes e professores, contacto esse que permitia uma comunicação mais clara, onde era possível compreender se os alunos estavam atentos ao que lhes estava a ser transmitido e se compreendiam realmente os conteúdos abordados (Baptista, 2020). Devido a este cenário causado “pela COVID 19 e consequente isolamento social, as fronteiras entre os papéis sociais, os papéis de aluno, professor, das famílias e dos profissionais ficam esbatidas, mostrando-se mesmo como dispostas a invadir o espaço umas das outras” (Costa, 2020, p.76).

Sobretudo neste período de pandemia, parecia inevitável ter de conciliar pedagogias mais antigas com pedagogias novas, com o objetivo de criar pedagogias participativas e, deste modo, promover uma ação educativa centrada na aprendizagem e com as pessoas (Palmeirão, 2020). E assim foi: a covid-19 veio obrigar os professores e os alunos a um maior esforço, tanto em lecionar os conteúdos, como a adquirir as aprendizagens e reinventarem-se no que concerne a estratégias e recursos de aprendizagem (Baptista, 2020).

Uma dessas estratégias foi a utilização e valorização da palavra escrita. Através da mesma, os professores conseguiram compreender o que os alunos haviam sentido, como foram vivendo esses tempos, quais os seus medos, preocupações, alegrias e satisfações, e ainda o que pensam sobre esta nova experiência de aprendizagem (Baptista, 2020).

Outra das estratégias foi voltar às aulas num outro formato, a educação online, “uma realidade manifesta que inviabiliza a pedagogia do toque e de proximidade e que obriga todos a ensinar e a aprender de modo digital, envolvendo a tecnologia eletrônica – computadores, internet, televisão, plataformas digitais” (Palmeirão, 2020, Chapt. 9). Este tipo de estratégia digital não se desenvolveu de forma gradual, como promoção e reconhecimento das suas mais valias na didática do ensino. Surgiu sim, sem negociação possível, como obrigação, por efeito da Covid-19 (Palmeirão, 2020).

Assim, a pandemia expulsou os alunos das salas e das escolas, não deixando outra alternativa que não o ensino online, a única solução possível para se ativar o plano de contingência educativo o mais rápido possível e cumprir o ano letivo 2019/2020, sem que os alunos percam um ano de novas aprendizagens (Palmeirão, 2020). Neste período, em que o caos estava instalado, o espaço de cada cidadão limitava-se ao espaço da própria casa e dentro da mesma, esta transformava-se no espaço de trabalho de cada membro de um agregado familiar, o esforço de todos era notório.

Nesta nova rotina e contexto

(quase) todas as divisões da casa se tornaram possíveis salas de aula, possíveis salas para reuniões de trabalho, espaços para produção de trabalhos de grupo à distância. São espaços de trabalho, antes espaços públicos, onde as câmaras dos computadores nos deixam entrever os espaços e tempos que antes eram privados. Ficamos a antever aspetos diferentes sobre colegas, sobre os nossos alunos e eles sobre nós, sobre a nossa casa e mesmo sobre quem a partilha conosco (Costa, 2020, p.77).

Deste modo, “importa gerar contextos educativos criativos, inovadores e inclusivos onde a comunicação assertiva é o trunfo que importa ativar para facilitar os processos de envolvimento e de aprendizagem, reformulando abordagens conotadas com o modelo escolar tradicional” (Palmeirão, 2020, p.57). Neste sentido, constantemente se pensava em novas estratégias: surgiram diversas aplicações com o objetivo de comunicar à distância mais eficazmente, motivar os alunos que teriam de passar horas em frente a um ecrã e diversificar os recursos digitais, para que os alunos adquirissem de forma mais consistente possível as aprendizagens pretendidas (Assemany & Gonçalves, 2021). Surgiram também diversas dúvidas, uma vez que tudo era novo e estaria a ser experimentado pela primeira vez, e chegar a uma equidade de acesso às tecnologias tornava-se difícil, pois nem todos tinham as mesmas condições (Palmeirão, 2020).

Assegurar essa diversidade, obrigava a uma cooperação interativa entre professores, alunos e família, com vista a redefinir os processos educativos em ações mais humanistas, flexíveis e possíveis de gerar dinâmicas, mesmo que de forma distante (Palmeirão, 2020).

1. O Jogo e a Infância

O jogo e a criança são dois conceitos que coexistem a par e passo desde que se conhece a criança enquanto um ser que brinca (Kishimoto, 1993). Por tal motivo, “a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração” (Kishimoto, 1993, p.11).

Na verdade, as crianças têm “o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística.” (Fundo das Nações Unidas para a Infância [UNICEF], 2019) e, por essa mesma razão, “tais momentos devem ser entendidos como um direito e necessidade da criança e não como uma recompensa pelo esforço e trabalho realizado” (Martins & Neves, 2020, p. 122).

Mas para além de um direito, o jogo e a brincadeira são também um importante recurso para o educador, pois através dos mesmos, obtém um leque de informação no que diz respeito à personalidade e às competências adquiridas de cada criança. A partir desses momentos, o educador é capaz de observar o desenvolvimento das crianças em todos os níveis sendo que, este deverá manter-se extremamente atento e contornar a ideia errada de que, pelo facto da brincadeira ser um ato livre e depender apenas da criança, não requer observação, registo e nem planeamento (Martins & Neves, 2020).

Como se verificará mais à frente neste estudo, são vários os benefícios que determinados jogos disponibilizam ao ser humano, mas a realidade é que o surgimento de uma sociedade de informação, revestida por um padrão excessivo de valores, atitudes e comportamentos, contribuiu para uma vida com hábitos sedentários, stress emocional, maus hábitos alimentares e inatividade física por parte dos adultos, que se repercute na vida quotidiana das crianças (Neto,1997), como se comprovará nos tópicos seguintes.

A falta de tempo por parte dos pais em promover atividades lúdicas ao ar livre, o espaço bastante limitado que a maioria das crianças tem disponível para brincar no exterior perto de casa e a falta de qualidade dos espaços e equipamentos que grande parte das instituições carece, são algumas das problemáticas que contribuem para a diminuição da brincadeira ao ar livre e da exploração do espaço exterior por parte das crianças (Neto,1997).

Deste modo, o educador tem um papel fulcral em promover os espaços exteriores e jogos ao ar livre, organizando-os e pensando neles como promotores de aprendizagens cooperativas entre todos os elementos que integrem a comunidade educativa (Martins & Neves, 2020) e, paralelamente, tirar partido da utilização das TIC e ensinar às crianças o que é ou não seguro para as mesmas, estimulando, orientando, e ensinando-lhes como utilizar as novas tecnologias para o seu próprio benefício, promovendo assim a autonomia e confiança das mesmas (Fantin & Rivoltella, 2010).

Ao longo da presente investigação, importa diferenciar dois conceitos que andam fortemente associados: o jogo e o brincar, dando uma maior ênfase ao jogo, uma vez que é o conceito que dá nome a este capítulo.

Ferland (2006) afirma que o brincar é sentir prazer, sentimento este que pode estar associado a determinadas características próprias do brincar, como a novidade e o desafio. O mesmo autor acrescenta que o brincar não é um sinónimo de facilidade, uma vez que a criança investe energia e esforço, tornando-se assim uma preparação para a vida real visto que, através da atividade lúdica, a criança desenvolve aptidões, que irá utilizar ao longo da sua vida. Rolim, Guerra e Tassigny (2008) acrescentam que a brincadeira é o lúdico em ação e que brincar é importante em todas as fases da vida, destacando uma maior importância durante a infância, uma vez que o brincar não é apenas um entretenimento, mas, também, uma aprendizagem. “A criança, ao brincar, expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, as quais estão repletas de significados, visto que ela investe sua afetividade nessa atividade” (Rolim et al., 2008, p.177).

De acordo com Onofre (1999) o brincar é um prazer funcional que nunca desaparecerá. “Ele é operativo, divergente, direcional e solucionador podendo, no entanto, ser travado ou estimulado” (p.16).

O mesmo autor opta por encarar o brincar como um processo que se divide por várias fases: primeiramente, há uma relação controversa em que o objeto é considerado a própria criança. Numa segunda fase, a criança apercebe-se que o objeto é algo exterior e diferente da mesma, ainda que de um modo confuso. De seguida, a criança tentará confrontar-se com essa mesma diferença que lhe é bastante incómoda, destruindo o objeto de modo a compreender o que este é na realidade. Mais tarde, surge na criança a capacidade de usar o objeto como não sendo ele próprio, atribuindo-lhe assim um sentido e iniciando a capacidade de aceitar o diferente. À medida que a criança aceita o que é diferente, esta atribui significados e símbolos ao objeto e, numa aceitação progressiva, iniciam-se as primeiras experiências simbólicas e brincadeiras.

Por outro lado, o jogo, segundo Murcia (2005), é uma conceção que está diretamente associada à criança, à diversão, à brincadeira e aos tempos livres. Este conceito é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância e um grande aspeto de interesse e curiosidade para os investigadores dos domínios do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social. Como referido pelo autor, o jogo está diretamente relacionado com o ato de brincar, mas apesar de estes dois conceitos poderem ser facilmente associados à mesma definição, os seus significados são distintos.

Segundo as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (OCEPE) (2016), recorre-se muitas vezes ao termo “jogar” como sendo um sinónimo de “brincar” e a expressão “jogo livre” é utilizada para especificar esse mesmo ato, uma vez que, não

existem regras no que toca ao ato de brincar, ao contrário do jogo. Além disso, acrescenta que “brincar se diferencia de jogar, pela sua imprevisibilidade (não tem uma finalidade estabelecida, evoluindo de acordo com o acontece, e não obedece a regras prévias)” (OCEPE, 2016, p. 105).

Deste modo, é possível afirmar que “antes de aprender a jogar as crianças começam a brincar e que a ideia de brincar parece incluir a ideia de jogar” (Moreira & Oliveira, 2004, p. 62).

De acordo com Manson (2002) a palavra *jugar*, proveniente do latim, *iocari*, significa fazer algo com espírito de alegria e com a intenção de se divertir ou de se entreter, e a partir desta, surge o vocábulo *ludus-i*, que representa o ato de jogar e o prazer que deste provém.

De forma a complementar esta ideia, o dicionário da Porto Editora, Infopédia (2021), define este conceito como “uma atividade lúdica executada por prazer ou recreio, divertimento, distração”, acrescentando ainda que este tipo de atividade ocorre de forma competitiva e que nele existem regras previamente estabelecidas, em que os praticantes se opõem, com o objetivo de ganhar ou conseguir um resultado melhor que o adversário. Pode-se ainda acrescentar, segundo as OCEPE, que “os jogos com regras, progressivamente mais complexas, são, ainda, ocasiões de desenvolvimento da coordenação motora e de socialização, de compreensão e aceitação das regras e de alargamento da linguagem, proporcionando, ainda, uma atividade agradável que dá prazer às crianças” (Silva et al., 2016, p. 44).

Mas será que este termo apenas se insere no contexto de infância? Poderá a ideia de jogo chegar a faixas etárias acima dos 12 anos de idade e quem sabe, atingir indivíduos da terceira idade?

Murcia (2005) considera que

o jogo é criança, adolescente, homem, velho, percorre as etapas evolutivas, nasce, viaja, acompanha o ser humano e morre com ele. Nasce, desenvolve-se e morre com o sentimento ou o campo das emoções do ser humano. Há uma necessidade escondida de crescer, amadurecer e ser junto ao jogo espontâneo, como diferentes etapas evolutivas. O jogo não morre com o final da infância ou da adolescência, mas deve crescer e evoluir em suas formas junto ao homem para ajudá-lo em suas diferentes etapas (p.22).

Em concordância com este autor, Barbosa e Gomes (2010) afirmam que o jogo surge em diversas situações do quotidiano, tanto nas crianças, durante uma simples conversa, como nos adultos, a jogar cartas com amigos, basta que estejam inseridos, interessados e

contagiados por uma conduta lúdica, escapando a tudo o que os preocupa e, de certo modo, partindo para um ambiente de fantasia.

Assim, compreende-se que, numa perspectiva educativa, os jogos “propiciam o desenvolvimento cognitivo, social e cultural das crianças, com impactos preponderantes sobre o seu processo de ensino-aprendizagem” (Santos & Pereira, 2019, p.481), mas também acompanham toda a vida adulta do ser humano, através da autoafirmação e da construção da personalidade (Barbosa & Gomes, 2010).

Depois de todas as ideias apresentadas anteriormente, compreendeu-se a definição do conceito de jogo, o que este promove no desenvolvimento das crianças e até a distinção entre o termo “jogo” e “brincar”, mas surge uma questão pertinente à qual se irá responder, posteriormente: a partir de que época começaram a surgir os jogos?

2. Retrospectiva da evolução do jogo

Como já referido anteriormente, as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade. Segundo Manson (2002), estas surgiram pelos diversos motivos: para ajudar na locomoção da criança, como forma de gastar energia, um meio para a criança se preparar para a vida adulta, ou contrariamente, para fugir à realidade, como um meio de aprendizagem e ainda como um modo de organização, desenvolvimento e afirmação da personalidade, entre muitas outras razões.

De acordo com o mesmo autor, todos estes benefícios que a atividade lúdica produz, tanto para a criança, quanto para o adulto, já são conhecidos, ainda que de um modo arcaico, desde a Antiguidade. Kishimoto (2017) afirma que, na antiguidade greco-romana, o jogo é visto como recreação, mais concretamente, como o relaxamento necessário a atividades que exigem esforço, físico, intelectual e escolar.

Manson (2002) defende esta ideia, recorrendo aos exemplos de Atenas e Roma, em que já existiam brinquedos destinados a facilitar a aprendizagem da marcha. “O modelo mais simples consistia numa roda na extremidade de um cabo, fixada ao centro por uma espécie de forquilha, como uma roda de bicicleta” (Manson, M., 2002, p.19).

O mesmo autor indica ainda que, também nesta época, existiam os brinquedos de destreza como o arco, o ioiô, ou até os ossinhos ou nozes. Estes eram produzidos por artesãos e oferecidos às crianças e às escolas como forma de recompensa pelo seu sucesso escolar.

Para Santos e Pereira (2019), o povo romano considerava o jogo como uma atividade carregada de sentidos, sendo utilizado não só como uma importante ferramenta de simulação da realidade, mas também como um meio de exercitar os conhecimentos e habilidade dos indivíduos.

A partir do Renascimento, o jogo começou a ser útil para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história e geografia, sendo designado de período de “compulsão lúdica”. Nesta época o jogo era uma “conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo” (Kishimoto, 2017, p.35), tornando-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

No final do século XIX, surge o darwinismo, caracterizado pela seleção natural, que justifica a sobrevivência das espécies animais que se adaptam às novas condições de vida. A atividade lúdica é considerada um elemento participante desta seleção, uma vez que nela está envolvida a adaptabilidade dos animais que se tornam mais aptos à sobrevivência, recebendo por isso, um estatuto científico nos quadros do darwinismo (Kishimoto, 2017).

Já no século XX, inicia-se uma intensa expansão no que concerne à utilização dos jogos na área da educação, em que o jogo e o brinquedo são ainda mais valorizados enquanto promotores do saber, tornando-se uma estratégia ideal de aprendizagem, uma vez que estimulam o desenvolvimento da personalidade e inteligência emocional na infância. (Murcia, 2005).

Assim, é perceptível que, ao longo da evolução dos jogos na história da humanidade, foram construídas novas concepções culturais e pedagógicas acerca da utilização dos jogos, tanto na forma de lazer e diversão, como do ponto de vista de recurso pedagógico (Santos & Pereira, 2019).

2.1. Breve legislação

Ao longo da evolução da educação, cada vez mais a primeira infância tem sido considerada como uma base para a educação e formação ao longo da vida e tem sido reconhecida como um suporte da equidade na educação (Conselho Nacional de Educação, 2020). A mesma organização demonstra o seu interesse em valorizar este período de vida da criança, afirmando o seguinte:

o Conselho Nacional de Educação tem recomendado o alargamento da oferta e o investimento na qualidade da educação das crianças dos 0 aos 3 anos de idade e a promoção de uma responsabilidade social alargada no apoio ao seu desenvolvimento e proteção. Tem, igualmente, reconhecido, em diversos estudos, pareceres e recomendações, o valor dos programas e serviços de educação e cuidados para a primeira infância enquanto promotores

do desenvolvimento das crianças, do seu efeito no desempenho escolar e em questões de inclusão social e de equidade (p.99).

Também o Decreto-Lei nº 5/97 de 10 de fevereiro é preconizado o seguinte:

a educação pré-escolar é a primeira etapa da educação básica no processo de educação ao longo da vida, sendo complementar da ação educativa da família, com a qual deve estabelecer estreita cooperação, favorecendo a formação e o desenvolvimento equilibrado da criança, tendo em vista a sua plena inserção na sociedade como ser autónomo, livre e solidário.

O mesmo decreto estabelece os objetivos da educação pré-escolar, sendo eles:

promover o desenvolvimento pessoal e social da criança com base em experiências de vida democrática numa perspetiva de educação para a cidadania; fomentar a inserção da criança em grupos sociais diversos, no respeito pela pluralidade das culturas, favorecendo uma progressiva consciência do seu papel como membro da sociedade; contribuir para a igualdade de oportunidades no acesso à escola e para o sucesso da aprendizagem; estimular o desenvolvimento global de cada criança, no respeito pelas suas características individuais, inculcando comportamentos que favoreçam aprendizagens significativas e diversificadas; desenvolver a expressão e a comunicação através da utilização de linguagens múltiplas como meios de relação, de informação, de sensibilização estética e de compreensão do mundo; despertar a curiosidade e o pensamento crítico; proporcionar a cada criança condições de bem-estar e de segurança, designadamente no âmbito da saúde individual e coletiva; proceder à despistagem de inadaptações, deficiências e precocidades, promovendo a melhor orientação e encaminhamento da criança; incentivar a participação das famílias no processo educativo e estabelecer relações de efetiva colaboração com a comunidade.

Brock et al (2011) analisa o jogo e o brincar forem do ponto de vista pedagógico, compreendendo que, à semelhança dos objetivos apresentados pelo Decreto-lei nº5/97, os jogos/brincar contribuem para:

o desenvolvimento da criança, particularmente no que diz respeito a fornecer uma base psicológica para as habilidades sociais e intelectuais que os adultos necessitam para atuar em um ambiente social cada vez mais complexo (...). Dessa maneira, a brincadeira é uma experiência flexível e autodirecionada, que serve tanto para as necessidades de uma criança individualmente como para a sociedade futura na qual ela viverá na vida adulta (p.25).

2.2.Características do Jogo e suas tipologias

São várias as definições atribuídas ao termo jogo, pelo que se torna complexo descrever no que consiste exatamente este conceito (Kishimoto, 2017). Por esse motivo, tentar-se-á definir este termo de um modo mais abrangente, para que se enquadre nas diferentes perspetivas.

O jogo, de acordo com Huizinga (2019), é um ato voluntário, que se realiza de acordo com uma regra consentida, acompanhado por um sentimento de alegria e, simultaneamente, de tensão, e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real. Neto (1997) acrescenta ainda que, o jogo é “o processo de dar liberdade de a criança exprimir a sua motivação intrínseca e a necessidade de explorar o seu envolvimento físico e social sem constrangimentos (investigar, testar e afirmar experiências e possibilidades de ação” (p.21).

De acordo com Ortega (citado por Murcia, 2005), a dificuldade em atribuir uma definição concreta a este conceito, deve-se ao facto de em torno do jogo constarem “múltiplas e variadas condutas reunidas com relação a esse termo. Nele, estão entrelaçadas todas as dimensões do indivíduo: física/motora, emocional, cognitiva e social.

Tal como a definição, as características do jogo não são exatas nem consensuais, pelo que a investigadora apresentará as perspetivas de três autores – Kishimoto (2017), Spodek (2002) e Murcia (2005) - assim como a análise das características em comum e díspares entre cada um.

Spodek (2002) afirma que o jogo é definido através de cinco critérios. O primeiro é a motivação intrínseca, visto que a vontade de iniciar uma brincadeira parte normalmente da criança e não é algo que esta seja obrigada a fazer. Para além desse aspeto, quando uma criança inicia a sua própria brincadeira esta não necessita da ajuda de um adulto, uma vez que é um jogo criado por ela, e por isso, esta saberá como funciona e quais as regras e objetivos do mesmo.

Como segunda característica, surge a não-literalidade, explicando que, nas situações de jogo, a realidade interna prevalece relativamente à realidade externa, como por exemplo, as categorias de jogos simbólicos ou socio dramáticos que exigem, de certa forma, que se recorra à representação para interpretar falas de algumas personagens fictícias.

A terceira característica é a “atenção aos meios”, ou seja, deve-se ter em consideração a ideia de “o que posso fazer eu com isto?” e, em contrapartida, “o que pode isto fazer?”, relativamente a algum jogo ou objeto. Por fim, as restantes características são a liberdade das regras externas e a participação ativa, em que a criança é livre, não só de escolher o tipo de jogo que quer executar, mas também criar as suas próprias regras, tendo um papel ativo no decorrer de todo o jogo.

Kishimoto (2017), suportado na perspetiva de Christie (1991), considera as características apresentadas, nomeadamente, a não literalidade, a liberdade de regras externas, a participação ativa e a motivação intrínseca, mas acrescenta ainda outras características

que considera relevantes: o efeito positivo, em que o jogo é visto como algo prazeroso e produtor de alegria, o que promove diversos efeitos positivos nas crianças, quer a nível corporal, moral e social. Outra característica apresentada é a flexibilidade, que indica que as crianças se apresentam mais predispostas à exploração de novas ideias e comportamentos se se encontrarem num contexto de brincadeira e ainda, a característica da prioridade do processo de brincar, que refere que enquanto a criança brinca, a sua atenção está concentrada no procedimento da própria atividade e não nos resultados ou efeitos que poderá obter.

Por último, Murcia (2005) concorda com as características apresentadas por Spodek (2002) da motivação intrínseca, da não literalidade, característica comum nas três perspetivas, e do efeito positivo, mas concorda também com algumas características apresentadas por Kishimoto (2017), como a prioridade do processo de brincar, acrescentando ainda duas características ao jogo que, na sua perspetiva fazem todo o sentido, sendo elas o facto de não ser necessário a existência de um brinquedo ou de outro tipo de objeto, explicando que atribuir uma atividade com um grau de complexidade moderado a uma criança, que potencialize a criatividade e a imaginação da mesma, pode já ser considerada uma atividade lúdica, e ainda, a característica da existência de diferentes graus de estruturação, afirmando que, à medida que a criança se desenvolve, também a atividade lúdica evolui, o que permite afirmar que o jogo pode ter diferentes graus de estruturação, de acordo com o seu nível de complexidade e regras. Assim sendo, existem atividades mais simples como saltar à corda e atividades consideradas mais complexas, como jogar andebol.

Uma vez que o jogo promove diversas competências, é natural que este se divida em diferentes tipologias, abrangendo assim um maior número de aptidões, como se comprovará de seguida.

Primeiramente, uma das perspetivas mais conhecidas ao longo dos tempos, a perspetiva de Piaget, apresentada por diversos autores, mostra que o jogo “é a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação” (Luiz et al, 2014, p.3), ou seja, à medida que a criança socializa, o jogo adquire regras ou, em contrapartida, a imaginação simbólica adapta-se de acordo com as necessidades da realidade. O mesmo investigador considera o jogo como um complemento da imitação, dividindo-o em três tipos de estruturas mentais que surgem através do brincar: exercício, simbólico e de regras. O jogo de exercício ou jogo sensório-motor traduz-se por comportamentos que

não necessitam de acomodação, reproduzindo-se apenas pelo prazer. Tais comportamentos não têm um caráter adaptativo, mas sim assimilativo, decorrendo através da repetição de modelos de comportamento já adquiridos anteriormente (Piaget, 1978).

O jogo simbólico acontece quando a criança finge ser outro indivíduo, atribui novas funções a objetos e imagina-se em diferentes situações. Para que tal aconteça é necessário que a criança já tenha desenvolvida a representação simbólica, visto que a mesma representará a realidade através de uma cópia imaginária ao qual a criança pode simular a realidade e modificá-la de acordo com os seus interesses. Por fim, o jogo de regras caracteriza-se pela adaptação da criança à vida em sociedade, onde existem regras que tornam o grupo mais coeso e focado num objetivo em comum: o jogo (Luiz et al., 2014). Numa outra perspetiva, Neto (1997) considera que o jogo se divide em quatro tipologias: o jogo de repetição, o jogo de imitação, o jogo de construção e o jogo de agrupamento. Segundo o mesmo autor, o jogo de repetição, como o próprio nome indica, baseia-se na repetição da mesma escolha, observação e manipulação de brinquedos, por parte da criança. No jogo de imitação, a criança recorre à atividade lúdica para imitar pessoas e reproduzir acontecimentos do quotidiano. Já o jogo de construção, tem como objetivo observar e compreender até que ponto a criança constrói qualquer representação real, partindo de objetos desprovidos de significado real. Por fim, o jogo de agrupamento consiste na observação da criança, de forma a compreender até que ponto a criança reúne vários jogos e brinquedos figurativos e organiza-os representando o mundo real, sendo as principais características deste tipo de jogo a seleção, a combinação e a organização de brinquedos.

Spodek, (2002) apresenta a perspetiva de Buhler, que opta por observar o jogo numa perspetiva cognitivista e acredita que o mesmo possui uma complexidade crescente, dividindo-se, por isso, em níveis e não em tipos de jogos. Neste seguimento, o mesmo autor considera quatro níveis de jogo cognitivo – jogo funcional, jogo construtivo, jogo dramático e o jogo com regras.

Dentro do jogo do cognitivo, o jogo funcional tem início aos 12 meses e, à semelhança do jogo de repetição apresentado por Neto (1997), é o jogo em que a criança executa movimentos repetitivos. Esta semelhança repete-se no nível seguinte no jogo construtivo, em que a criança utiliza diferentes objetos e materiais para construir algo, tal como no jogo de construção. O próximo nível é o jogo dramático ou jogo simbólico, que consiste na representação e imitação de pessoas ou de situações imaginárias, assim como acontece no jogo de imitação. O último nível do jogo cognitivo é o jogo com regras, em que este

se rege por um conjunto de determinadas regras e que devem ser cumpridas pelas crianças. (Rubin, 2001).

Neto (2020) à semelhança dos autores anteriores, divide os jogos em quatro grandes categorias: o jogo simbólico, que é entendido como um prolongamento da imaginação em representações de vários papéis, mais conhecido como o faz-de-conta, que recorre à expressão verbal e não-verbal, sons, linguagem e objetos em inúmeras relações entre o real e a fantasia. O jogo com objetos, definido como a capacidade de manusear objetos diversos, movido pela curiosidade e com progressiva complexidade. O jogo social, que através do uso de regras simples ou complexas e com definição de critérios na interação social, são normalmente observados no jogo isolado, paralelo, cooperativo e de oposição. E o jogo de atividade física, que se encontra relacionado com o gasto de energia através de várias formas de atividade motora, incluindo ritmos, movimentos posturais, manipulativos, gestuais e interativos.

Todas estas perspetivas comprovam, mais uma vez, a importância do brincar e do jogo não só no desenvolvimento cognitivo, físico e social das crianças, como também na motivação e predisposição das mesmas para aprender. O jogo torna-se, por isso, um potencial meio de aprendizagem, como se compreenderá nos tópicos seguintes.

2.3.As ludotecas

A palavra *Ludoteca*, também conhecida como *Brinquedoteca* “é proveniente do latim: *Ludus* que significa jogo, brincadeira, festa, a qual foi aglutinada com a palavra *Theca*, que tem como significado estojo ou local para se conservar algo” (Gil, 2011, p.18).

De acordo com Solé (1992), não existe um período específico em que se possa situar a origem das ludotecas, no entanto, sabe-se que a primeira ludoteca foi fundada em 1934 em Los Angeles, na Califórnia. A mesma autora refere ainda que, em 1960, a UNESCO promoveu a ideia de criação de ludotecas a nível internacional e a partir desse momento vários países, como Grã-Bretanha, Escandinávia, França e Suíça aderiram à mesma.

No que concerne à definição de ludoteca, esta define-se como um espaço lúdico, que tem como principal objetivo proporcionar um ambiente que promova as brincadeiras livres das crianças, de modo a estimular a sua capacidade de concentração e atenção, o equilíbrio emocional e o desenvolvimento da sociabilidade e criatividade das mesmas, promovendo o jogo e o brinquedo como potenciadores do desenvolvimento intelectual, emocional e social das crianças (Almeida et al., 2011). Pode-se ainda ser definida como

um local em que a criança pode obter brinquedos em regime de empréstimo e onde pode brincar diretamente com o brinquedo tendo a possibilidade de apoio de um ludotecário ou animador infantil e que tem como objetivo desenvolver a personalidade da criança essencialmente através do jogo e do brinquedo (Solé, 1992).

Sabe-se que em Portugal, a primeira ludoteca foi criada em maio de 1975 pelo Centro de Paralisia Cerebral em Lisboa, principalmente para as crianças com necessidades específicas, utentes da instituição, mas igualmente aberta a todas as crianças da comunidade circundante (Instituto de Apoio à Criança, [IAC]).

Para além dos objetivos referidos anteriormente, Solé (1992) refere que as ludotecas têm determinadas funções que abrangem diversas componentes. Primeiramente, possuem uma função pedagógica uma vez que, ao disponibilizar brinquedos e jogos às crianças, possibilitam descobertas, promovem a imaginação e um espírito lúdico que, conseqüentemente, estimulará o desenvolvimento integral da criança. Este tipo de espaço tem também uma função social, pois permite que todas as crianças tenham acesso ao mesmo tipo de materiais, não permitindo assim que as diferenças socioeconómicas impeçam as crianças de terem determinadas oportunidades. Possuem também uma função educativa, tanto para pais, como para educadores, visto que promove ações de formação e divulgam informação relativa a diversos brinquedos, jogos e atividades lúdicas. Engloba ainda a função comunitária, uma vez que nestes espaços as crianças interagem entre si, desenvolvendo assim competências como a compreensão, cooperação, responsabilidade e cumprimento de normas.

Por fim, as ludotecas apresentam funções familiares, na medida em que é possível que as famílias também interajam e participem nas brincadeiras e jogos, promovendo assim a relação entre diferentes gerações, como é o caso de pais e filhos.

Este tipo de espaço pode ainda dividir-se em áreas mais pequenas, como a área da casinha, área da pintura, área das invenções, assim como áreas especificamente construídas para crianças com algum tipo de necessidade específica, de modo a disponibilizar às crianças um maior leque de oportunidades de aprendizagem (Almeida et al., 2011).

As ludotecas têm ainda uma importante função na escolha de jogos e brinquedos, nomeadamente, na orientação da compra de brinquedos por parte de algum familiar ou amigo da criança. Nestas ocasiões, as ludotecas devem ajudar e informar o indivíduo em questão de que a escolha deverá ter em conta a surpresa e a alegria momentânea que o brinquedo irá proporcionar na criança e, posteriormente, a utilidade que a criança poderá dar ou não ao brinquedo. Para tais critérios, os ludotecários poderão apresentar alguns

jogos e brinquedos adequados à idade da criança, questionando também os gostos particulares da criança, a atitude das crianças em relação aos diferentes tipos de brinquedos e ainda as características dos mesmos, para que a escolha seja a mais acertada e para que não se gaste dinheiro desnecessariamente.

Os ludotecários poderão ainda ter uma posição crítica no que diz respeito a determinados brinquedos que surgem em anúncios publicitários, alertando tanto os pais como as próprias crianças das verdadeiras características dos mesmos, indicando-lhes se as mesmas correspondem, ou não, às características apresentadas nos anúncios (Solé, 1992).

2.4.O jogo na era digital

São vários os benefícios que determinados jogos e brinquedos disponibilizam ao ser humano; no entanto, a evolução da humanidade tem vindo a reproduzir hábitos e comportamentos sedentários que excluem a utilização do jogo físico e do espaço exterior, dando prioridade às tecnologias e aos jogos digitais reduzindo, conseqüentemente, a atividade física das crianças.

De acordo com Simões et al. (2014), grande parte dos pais contemporâneos preferem que as suas crianças passem o tempo livre em frente a um computador a jogar ou na internet, do que a brincar ao ar livre com os amigos, tendo a ideia de que a internet é mais segura do que o brincar nas ruas, o que não corresponde propriamente à realidade, visto que a internet pode ter tantos ou mais perigos do que as brincadeiras exteriores.

Na mesma perspetiva, Jonhson (2006) afirma que são poucas as teorias que não veem as tecnologias como uma má influência para as crianças, afirmando que as mesmas deveriam passar menos tempo em frente a um ecrã.

Em contrapartida, L'Ecuyer (2017) caracteriza as crianças da atualidade como “nativos digitais” e afirma que as devemos educar “na realidade”, isto é, educá-las de acordo com o presente século, no sentido da curiosidade por tudo o que as rodeia.

Para além desse aspeto, a internet possui também algumas vantagens, e tanto educadores como pais compreendem que a internet “constitui uma ferramenta educativa indispensável para o apoio ao trabalho escolar e a promoção do sucesso académico dos filhos” (Almeida et al., 2011, p. 180).

A curiosidade é o desejo de conhecimento, e o que desperta esse assombro é a beleza. A beleza da realidade. (...) Quanto mais realidade, mais oportunidades de ficarem curiosos e, portanto, de aprenderem. A realidade é o ponto de partida da aprendizagem, porque a natureza está “feita” para que entendamos o mundo com

base na realidade. Por esse motivo, há que refletir sobre que tipo de experiências reais estamos a propor aos nossos filhos, aos nossos jovens (L'Ecuyer, 2017, p.14).

Santos (2010), corroboram esta ideia e afirmam que a utilização de instrumentos tecnológicos nos contextos educativos ditos “formais” podem valorizar um conjunto alargado de competências que, com outros recursos, não seriam alcançadas tão facilmente, como a aquisição da linguagem, do raciocínio lógico-matemático, desenvolvimento físico-motor e formação pessoal e social da criança. Os mesmos autores acrescentam que, a utilização de instrumentos novos e inovadores na função pedagógica e lúdica, proporcionam recursos e estratégias que beneficiam não só a criança, mas também o adulto-educador.

Johnson (2006) compara os videojogos com os livros, que são há vários anos considerados como um excelente recurso do saber, afirmando que, enquanto os livros se limitam a uma sucessão de palavras numa página, os videojogos “transportam a criança para um mundo animado, tridimensional, cheios de imagens em movimentos e paisagens sonoras, pelo qual navega e que controla com complexos musculares” (p.28). Johnson (2006) sublinha que durante a leitura, só uma pequena parte do cérebro é ativada para se dedicar ao processamento da linguagem escrita, ao passo que os jogos ocupam todos os córtices sensoriais e motores. Para além disso, os livros promovem o isolamento, ao contrário dos jogos que proporcionam a criação de laços sociais com os seus pares, construindo e explorando mundos em conjunto, assim como o trabalho de equipa.

Contrariamente, Levin (2007) apresenta uma outra visão das tecnologias, referindo que a imagem virtual pode ser caracterizada como descartável, pontual, intangível e efémera, justificando que a mesma dura apenas uns instantes e que, se não for controlada, pode ser responsável por consumir e esgotar o desejo infantil. Refere ainda que as imagens virtuais são programadas para criar a ilusão de movimento e animação desejados, pelo que as crianças, quando se identificam com a imagem, acabam por banalizar o sofrimento, a violência, o perigo e até a dor, provocando em alguns casos a insensibilidade nas mesmas. O espaço de aprendizagem, no contexto educativo formal deve, por isso, ser equacionado numa perspetiva holística e integrada, tendo o docente um papel especialmente importante, pois a sua prática deverá ser refletida e avaliada sempre numa perspetiva de desenvolvimento pessoal, cultural e social (Santos, 2010).

Quando bem aplicado e planeado, o jogo digital pode ser responsável pelo desenvolvimento de um *locus* interno nas crianças. Através deste, as crianças

compreendem que as suas ações têm impacto nos outros, preparando ativamente as mesmas para o imprevisto e estimulando-as a procurarem proactivamente oportunidades, sabendo que estas implicam esforço e trabalho (L'Ecuyer, 2017).

Patrão e Sampaio (2016) salientam que as tecnologias, como os telemóveis, computadores e internet, promovem a cultura de pares, visto que, os pares não têm necessariamente de partilhar o mesmo espaço físico ou de se conhecer pessoalmente. Estes reconhecem-se na forma de falar, de vestir, nas escolhas que fazem ou nas suas preferências. Os mesmos autores acrescentam que os grupos de pares são importantes para o processo de socialização uma vez que, é entre estes grupos que ocorrem aprendizagens importantes sobre a natureza e o significado de normas sociais, que influenciam as crianças no sentido da uniformidade, da conformidade e da obediência.

3. O brincar e o jogo como meio de aprendizagem na Educação de Infância

Um dos maiores recursos de aprendizagem das crianças é a observação. Através destas atividades, as crianças analisam diversas ações do quotidiano realizadas pelos adultos para adquirir determinados conhecimentos. Depois de uma primeira observação, as crianças começam a participar nessas mesmas ações e rotinas, adquirindo assim as dinâmicas dos contextos que a rodeiam, o que estimula a aquisição de conhecimentos e a construção das suas próprias formas de ler o mundo ao seu redor. Deste modo, tanto nos contextos mais restritos, como o caso da família, como nos contextos mais amplos, as crianças necessitam de interagir com ela própria e com os outros, para que haja uma partilha de costumes, valores e brincadeiras, promotores de uma cultura específica (Palma, 2017).

É a partir deste fio condutor que se compreende a importância da exploração de jogos e brincadeiras no desenvolvimento global da criança, uma vez que, como já abordado anteriormente, “o brincar é uma ação livre que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança, dá prazer, não exige como condição um produto final, é relaxante, envolvente, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz o mundo imaginário” (Kishimoto, 2010, p. 1).

Neto (2020) afirma que “brincar é uma escola de aprendizagens irrepetíveis de situações inabituais, que se vão complexificando de acordo com o desenvolvimento das estruturas

internas do corpo (motoras, sensoriais, perceptivas, cognitivas, emocionais e sociais) e a tomada de consciência da complexidade ambiental” (p.16).

O ato de brincar engloba também a ideia de jogo, pelo que, de acordo com Marques (2019), uma pequena brincadeira como jogar à bola permite que aconteçam várias situações simultaneamente. No simples jogar à bola, a criança desenvolve a coordenação olho/mão e a motricidade grossa, há diversão e estímulo para a comunicação. A criança desenvolve a confiança e autoestima sempre que o seu desempenho é elogiado, enquanto aperfeiçoa o gosto de atirar a bola. Poderão ainda ser fortalecidos os laços emocionais com os colegas que estiverem a jogar com ela e esta sentir-se-á especial e útil sempre que for capaz de ajudar um colega ou amigo.

Deste modo, o educador tem um papel fundamental nesta relação entre o jogo e a criança, uma vez que é fulcral a escolha de um jogo adequado às características de cada um, assim como a definição de objetivos a alcançar, ultrapassando, deste modo, o simples ato de jogar, para uma etapa em que a partir do jogo, as crianças incorporam valores, conceitos e conteúdos (Lopes, 1999, p.36).

Para além disso, a sala do Jardim de Infância é o local onde as crianças passam mais tempo sendo, por isso, necessário um cuidado redobrado no que diz respeito à organização da mesma, os materiais disponibilizados, uma maior flexibilidade no controlo do tempo das crianças por parte dos adultos e ainda ter em conta a organização do espaço, evitando o confinamento das crianças em espaços limitados, mas sim em locais promotores do movimento, da exploração, da diversidade e do brincar (Palma, 2017).

Todos os fatores enumerados anteriormente, são ainda importantes influenciadores no sucesso de um jogo e na forma como as crianças podem tirar proveito de determinadas brincadeiras, independentemente da tipologia do jogo e da brincadeira, como se verificará em seguida.

3.1.O tempo e o espaço na organização do jogo

Segundo Neto (2020), “brincar implica o uso do tempo e do espaço em diferentes formas de ação, ensinando a viver em vários contextos e interações” (p.16).

A definição do tempo para a criança, enquanto brinca, é completamente distinta da noção de tempo de um adulto (Costa et al., 2015). Para a criança, a sensação do tempo é mais intensa e mais alargada, “pois o sentimento de duração no ato de brincar não permite à criança que ela tenha preocupação nenhuma em relação aos instrumentos de medição do tempo mais usuais, como o relógio e o calendário” (Costa et al., 2015, p.5).

Contrariamente, os adultos relacionam o tempo a todas atividades orientadas que realizam, assim como ao facto de a sua vida ser repleta de compromissos a serem cumpridos e que exigem a regulação do tempo através de instrumentos de medição, como os que foram já mencionados, o que implica que, conseqüentemente, o ato de brincar das crianças seja supervisionado por um adulto que cronometrará o início e o fim da brincadeira, assim como a duração exata que esta deve ter (Costa et al., 2015).

Se esta relação for comparada à rotina escolar, compreende-se que o mesmo acontece, embora que de forma mais atenuada, nos jardins de infância. O facto de os pais exercerem profissões que exigem bastante tempo e esforço, obriga a que os mesmos tenham de deixar os seus filhos nos jardins de infância, na condição de Horário de Apoio à Família, o que implica limitar as crianças ao mesmo espaço e às mesmas pessoas por um período de sete a dez horas diárias (Sarmiento et al., 2017).

Para além desse aspeto, se nos jardins de infância, as atividades possuem como única finalidade a realização de atividades que preparam as crianças para a escola, as oportunidades de brincadeira e a sua importância para o desenvolvimento integral da criança ficam fortemente condicionadas (Sarmiento et al., 2017).

É possível acrescentar ainda que o tempo que é determinado especificamente para a criança brincar é considerado, por muitos, o período de descanso entre os momentos de trabalho e tarefas mais exaustivas o que, novamente, descredibiliza o ato de brincar. (Costa et al., 2015). É deste modo, importante que se comece a erradicar este tipo de ideias, para que o brincar deixe de ser “um tempo que não é para ser vivido plenamente, porque está sempre ao serviço de algo que é mais importante: produzir e restabelecer” (Costa et al., 2015, p.7), mas sim “uma forma de fortalecer a cooperação, as relações sociais e um forte mediador do ensino-aprendizagem, uma vez que o educador poderá beneficiar os momentos de ludicidade para transmitir e desencadear novos conhecimentos” (Martins & Neves, 2020, p.3).

Para além do tempo, o espaço é também outra componente imprescindível para um ambiente promotor do brincar e do jogo. Spodek (2002) refere que o primeiro aspeto a ter em consideração não é a quantidade de espaço disponível, mas sim a delimitação e flexibilidade do mesmo. É importante que o espaço permita às crianças brincar de forma individual, mas também em grupos.

Bento (2015) afirma que no contexto português, os espaços de jogo e recreio não são alvo de grande investimento, pelo que se verifica uma oferta bastante reduzida e padronizada de estímulos. O mesmo autor refere que as práticas pedagógicas ainda se centram bastante

no espaço interior, como é o caso das salas, e que os espaços exteriores servem apenas como um “intervalo” em que as crianças vão esticar as pernas.

No entanto, essa ideia deve ser refutada, uma vez que os espaços exteriores proporcionam o desenvolvimento de novas aprendizagens, através da realização de experiências e dá continuidade a situações de aprendizagem iniciadas no espaço interior, mas num outro tipo de explorações, uma vez que é um ambiente com características e potencialidades diferentes (OCEPE, 2016).

Existe já em Portugal, um modelo pedagógico que privilegia a aprendizagem ao ar livre, designado *Forest School*. Este modelo pretende promover a interação e o espírito de interajuda e de grupo, assim como a melhoria da relação com o outro. Naturalmente, este movimento engloba ainda o desenvolvimento das próprias capacidades e criatividade, a autoconfiança, a tomada de consciência da relação homem-natureza, o respeito pelos outros e pelo meio ambiente, o aumento da resistência física e do sistema imunitário e uma maior alegria e bem-estar (Martins & Neves, 2020).

3.2. Implicações do jogo no desenvolvimento global da criança

De acordo com Marques (2019), 90% do cérebro humano desenvolve-se nos primeiros cinco anos de vida e a forma como o mesmo se desenvolve é maioritariamente determinado pelo tipo de interações e contactos em que a criança se envolve.

Enquanto brinca, a criança está a modelar o seu cérebro, a fazer uso de uma poderosa capacidade que se mantém ao longo da vida: a neuroplasticidade (...)
Explicando de forma muito, muito simples: para construirmos uma casa robusta e segura há que ter primeiro os alicerces, depois os tijolos e só depois os acabamentos (Marques, 2019, p.67).

Na mesma linha de pensamento, Martins e Neves (2020) afirmam que, quando as crianças estão envolvidas no ato de “brincar”, desenvolvem a inteligência e aprendem progressivamente a representar simbolicamente a sua própria realidade.

Fontes (2007) baseia-se em Vygotsky e considera que o ato de brincar surge da necessidade que as crianças têm em satisfazer os seus desejos o mais rapidamente possível. O facto de as crianças, a partir de uma determinada idade, começarem a experienciar tendências não realizáveis, faz com que estas recorram a um mundo ilusório e imaginário onde os seus anseios podem ser realizados quando a criança quiser, promovendo assim o processo psicológico da imaginação.

O mesmo autor, afirma ainda que é a imaginação que surge a partir da ação e não o contrário, e que em qualquer situação imaginária estão incutidas normas de comportamento, concluindo assim, que todo o brinquedo é sujeito a regras, porque mesmo que determinada brincadeira não as possua, esta está envolvida em regras da sociedade, como por exemplo, uma criança que se imagine mãe de uma boneca, irá comportar-se obedecendo a uma série de atitudes características do comportamento maternal.

É, por isso, de extrema relevância referir que o brincar deve ser visto como algo sério e fundamental para o desenvolvimento infantil, uma vez que, nenhuma criança brinca apenas para passar o tempo, pois a sua escolha é motivada por processos pessoais, desejos, problemas e ansiedades.

Numa outra perspectiva, Lopes (1999) considera que o jogo pode ser uma boa estratégia para desenvolver a capacidade de atenção e concentração nas crianças, uma vez existem várias crianças que ainda não têm a capacidade para se concentrar numa determinada tarefa. Apesar de os motivos para tal acontecer serem os mais diversos, o mais comum é o desinteresse pela atividade que estão a realizar. Deste modo, é importante recorrer a atividades lúdicas e sensibilizar as crianças para a atividade que irão realizar, para que as mesmas se sintam motivadas e, conseqüentemente, com um maior nível de atenção e concentração.

A mesma autora apresenta outra competência capaz de se desenvolver no jogo, nomeadamente, a antecipação e estratégia. Recorrendo ao raciocínio, criando hipóteses, aplicando-as e verificando os resultados, determinados tipos de jogos promovem o desenvolvimento desta competência “tão importante para a realização de muitas tarefas na vida” (Lopes, 1999, p.44). Prever resultados, calcular e montar uma estratégia são também aspetos de raciocínio relevantes para a ampliação da visão do mundo da criança e, por isso, torna-se extremamente necessário que as mesmas tenham oportunidade de colocar em prática este tipo de habilidades, sendo os jogos e as brincadeiras um bom meio para o fazer. Outro aspeto mencionado pela autora é o desenvolvimento da discriminação auditiva. Este é um pré-requisito para a alfabetização, uma vez que a criança precisa de discriminar os fonemas para poder ler e escrever. Visto que alguns deles são bastante semelhantes, a utilização de jogos para desenvolver esta habilidade pode tornar-se bastante útil, uma vez que, apresentando diferentes sons às crianças diversas vezes, permitirá que as mesmas se familiarizem com os sons e os distingam facilmente.

O raciocínio lógico é um dos aspetos que mais necessita de prática e de exercícios para ser desenvolvido, uma vez que as crianças têm uma grande tendência à preguiça mental, preferindo recorrer o adulto fazendo-lhe perguntas, em vez de pensar para resolver problemas. Muitas vezes, as crianças questionam várias vezes o adulto sobre determinada questão, não pelo facto de não saber, mas sim pela tal preguiça de pensar. Por esse motivo, os educadores deverão trabalhar com o objetivo de desenvolver essa competência, através de jogos que exijam a antecipação, planeamento e estratégia, estimulando assim o raciocínio lógico da criança (Lopes, 1999).

No que concerne ao desenvolvimento físico, o jogo e a motricidade (corpo em movimento) são o segredo quase mágico que as crianças naturalmente utilizam para adquirir determinadas aprendizagens, internas e externas, fundamentais no desenvolvimento psicológico, emocional e social das crianças (Neto, 2020). O mesmo autor aborda o jogo simbólico numa perspetiva evolutiva, afirmando que o jogo de luta e perseguição pode ser interpretado através dos mecanismos genéticos e ecológicos que governam o desenvolvimento das competências sociais e cognitivas comuns a todos os seres humanos, comparando os jogos de luta ao comportamento natural das crias de várias espécies de mamíferos superiores.

Numa outra perspetiva, Marques (2019) advoga que as brincadeiras ao ar livre oferecem experiências sensoriais únicas, inspiram o raciocínio e a imaginação, ajudam a avaliar riscos e a aceitar desafios fora de zonas de conforto. Através do jogo e do brincar, as crianças têm a oportunidade de organizar os seus sentidos através da prática e da repetição e a fortalecer a sua confiança e consciência corporal.

Lopes (1999) vai ao encontro desta perspetiva, mencionando o jogo como um promotor da coordenação motora, uma vez que, as crianças apresentam dificuldades no que diz respeito à motricidade fina, e que alguns jogos promotores do exercício motor, podem ser essenciais para as mesmas desenvolverem esse tipo de competência. A mesma autora completa a sua ideia afirmando que o jogo melhora o controlo segmentar, ou seja, o ser humano possui determinados nervos e músculos que possuem ação independente, uma vez que não necessitam de um esforço muito grande para a realização de determinadas tarefas. No entanto, algumas pessoas não se apercebem do esforço muscular e energia desnecessários e acabam por realizar demasiado esforço numa tarefa simples, como é o caso da escrita. Neste caso, o indivíduo exerce força com um braço inteiro, ombros, pescoço e até a mandíbula, sendo que deste esforço resultará a fadiga, tensão e desânimo na realização das tarefas. Através do jogo a criança poderá aprender a controlar os

segmentos do seu corpo, realizando as tarefas de um modo mais simples, confortável e prazeroso.

À semelhança desta autora, Bilton (2010) refere que através do brincar, a criança adquire uma maior noção do seu corpo em relação com o meio, assim como desenvolve mapas mentais, importantes para o raciocínio espacial. A possibilidade de manusear diferentes objetos que acarretam alguns cuidados específicos, como pedras e paus, contribui para o desenvolvimento da motricidade fina e da coordenação olho-mão, que mais tarde vão ser importantes para a aprendizagem da leitura e da escrita.

Na dimensão socio-afetiva, Neto (2020) considera que “brincar é estimular o sentido de humor e de justiça, a positividade do cérebro e do pensamento, a capacidade de resolver problemas e de aprender a lidar com o incerto e a imprevisibilidade e, principalmente, é partilhar o sentido da vida em empatia com os outros” (p.45). Acrescenta ainda que através do jogo os desconhecidos tornam-se amigos, desenvolvendo-se os processos de socialização e de identidade entre pares.

Segundo Lopes (1999), o jogo auxilia a criança no controlo da ansiedade. Esta é uma característica presente por várias crianças e que tem uma grande influência na capacidade de concentração, nos relacionamentos interpessoais e na autoestima das mesmas (Lopes, 1999). A mesma autora afirma que as atividades que exigem um maior esforço de concentração, como a manipulação de pequenas peças, a precisão de detalhes e as diferentes dimensões de espaços, ajudam a diminuir o nível de ansiedade das crianças, uma vez que é necessária a concentração da criança (Lopes, 1999).

O jogo tem também um poder catártico que permite que este seja um meio para a resolução de conflitos. O efeito libertador e até purificador que o jogo tem a capacidade de provocar, permite que, através da brincadeira seja possível resolver conflitos pessoais, uma vez que a atividade lúdica promove um ambiente sem tensões nem preocupações que poderão, contrariamente, surgir na vida real (Murcia, 2005).

Apesar de aprender rapidamente as regras de determinado jogo, a criança não sabe perder nem ganhar, e estes conceitos encontram-se presentes, não só no próprio jogo, como na vida real. Por isso, é importante que os mesmos sejam trabalhados, e a melhor estratégia para o fazer, será através de jogos competitivos, em que a criança trabalha as emoções e aprende a reagir de forma adequada, preparando-a para a vida em sociedade (Lopes, 1999).

Como já referido, o brincar proporciona também à criança um contacto com vários sentimentos e experiências, como a alegria, sucesso, realizações dos seus desejos e até

mesmo com o sentimento de frustração, o que auxilia a criança na construção da sua personalidade e na aprendizagem em lidar com angústias (Rolim et al., 2008).

Silveira e Cunha (2014) acrescentam que os jogos e as brincadeiras tradicionais, para além de promoverem a aproximação entre as gerações e de promoverem a imaginação da criança, também propiciam uma aprendizagem contínua que a criança vai construindo ao longo da infância, permitindo que esta experiencie diversas situações espontâneas e individuais.

A indústria dos jogos didáticos

“Os Jogos de Tabuleiro são objetos que se encontram presentes na nossa cultura há já bastante tempo, tendo-se verificado uma evolução gráfica ao longo da sua existência” (Lopes, 2013, p.17). Este tipo de jogos apresenta bastantes aspetos semelhantes à própria definição de jogar e até a determinados jogos formais, sendo considerados jogos em que as pessoas participam de forma voluntária e com o objetivo de descontraírem e de se divertirem, no entanto, o aparecimento das novas tecnologias obrigou a que este tipo de jogos se adaptasse a estas novas plataformas (Lopes, 2013).

Uma das empresas mais conceituadas neste tipo de jogos é a Majora. Esta foi fundada em 1939, por Mário José António de Oliveira, que é também a pessoa responsável por dar nome à empresa. Pontapé ao *Goal*, *Jogo da Glória*, o *Loto* ou o *Sabichão* são alguns dos seus jogos mais conhecidos, sendo que este último foi criado em 1962 (Majora, 2017).

Uma empresa ainda mais antiga que a Majora é a Educa Borrás. Esta foi fundada no ano de 1894, como sendo uma empresa produtora de jogos educativos e puzzles, sendo que, a sua especialidade são os jogos de magia, de entretenimento e familiares. Atualmente, esta empresa distribui os seus produtos em mais de 75 países espalhados por todo o mundo. (Educa Borrás, 2017).

Existe ainda uma outra empresa de jogos portuguesa, a Concentra, que foi fundada em 1966 pela família Feist e tem como principal atividade a distribuição de brinquedos. Para além da comercialização da sua própria marca, a empresa representa ainda em Portugal mais de cinquenta marcas internacionais. Ao longo da sua história “a Concentra tem-se dedicado ao desenvolvimento de produtos que para além de terem uma forte componente lúdica, contribuem em termos didáticos e educativos para a formação das crianças portuguesas” (Concentra, 2021).

A *MEBO Games* é uma outra empresa que nasceu em 2010, lançando jogos para diversas partes do mundo, e que, em 2020, se fundiu com a empresa MORAPIAF. A própria

empresa cria, publica e distribui os próprios jogos e tem como sonho ser “uma editora de referência a nível internacional” (MEBO Games, 2021).

Existem ainda empresas que se focam em áreas específicas de aprendizagem, como é o caso da empresa *Pythagoras*, que constrói jogos baseados na área da História e Geografia, e a *Ambarscience* e a *Science4you* que se focam na área das Ciências.

A *Pythagoras* é uma empresa fundada em 2012, por David Mendes, e refere que os seus jogos “são feitos para fazer as crianças e os adultos felizes” (Pythagoras, 2015). Acrescenta ainda que primam pela segurança e excelência de qualidade, sendo que os seus jogos são recomendados pelo Plano Nacional de Leitura e utilizados em várias escolas portuguesas.

A *Ambarscience* é uma empresa fundada em 2017, a partir da tão conhecida empresa *Ambar*, marca portuguesa produtora de material escolar há mais de 80 anos. Esta é uma empresa que tem como lema “brincar, questionar, desvendar e aprender” (Ambarscience, 2021) e é responsável pela criação de brinquedos educativos que pretendem despertar nas crianças o interesse pelas áreas STEAM – *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes, Matemática). Primam pelo rigor e, por tal motivo, os conteúdos educativos dos manuais dos seus brinquedos têm a validação científica e pedagógica da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto. Prezam ainda pela inclusão e por isso, os seus brinquedos possuem o *ColorADD*, o código universal de cores para daltónicos.

Tal como a *Ambarscience*, a *Science4you* é outra empresa portuguesa que se baseia na área da Ciência. Foi fundada em 2008 por Miguel Pina Martins, em parceria com a Faculdade de Ciências de Lisboa. Todos os seus brinquedos são desenvolvidos, produzidos e comercializados em Portugal, mais precisamente, em Loures. À semelhança da empresa apresentada anteriormente, a *Science4you* também se baseia na metodologia *STEAM*, “o que ajuda as crianças a estimular as suas habilidades enquanto brincam em várias áreas” (Science4you, 2021). Os brinquedos desta empresa apresentam ainda o selo *Brain Activator*, ou seja, têm a capacidade para as crianças desenvolverem habilidades como a concentração, memória, raciocínio, aprendizagem, habilidades sociais e manuais enquanto brincam e se divertem. Esta é uma empresa que já se encontra espalhada por 45 países para além do território português e foi já galardoada com vários prémios.

Relacionada com a tecnologia, apresenta-se a *Clementoni*, uma empresa italiana que existe há mais de 50 anos e já se encontra também em Portugal. Esta inclui jogos e brinquedos para idades compreendidas entre os 0 e os 12 anos e caracteriza-se pela sua

componente tecnológica, presente em todos os brinquedos e jogos que produz (Clementoni, 2021).

Depois de apresentadas algumas das empresas produtoras de jogos mais conceituadas em Portugal, segue-se a análise relativa a todo o processo de construção de um jogo, nomeadamente os critérios que as empresas têm em consideração na criação e produção de um jogo, e de que forma as mesmas se foram adaptando durante todos estes anos de existência. Como foi referido já em tópicos anteriores, sabe-se que o jogo é um ato voluntário, que tem como propósito transmitir alegria, prazer e simultaneamente, uma sensação de tensão, devido à existência de regras e ainda um teor competitivo, uma vez que a partir dele se determina um vencedor (Huizinga, 2019).

Torna-se, por isso, importante, que se estipulem critérios na produção de jogos, para que os mesmos sejam capazes de produzir estes efeitos nos indivíduos que experimentarem o jogo. Deste modo, Serafim (2015) apresenta alguns critérios que considera relevantes, no que concerne à produção de jogos. O primeiro aspeto a ter em conta será o prazer funcional, ou seja, uma atividade realizada por prazer funcional, irá ser repetida apenas pelo prazer de ser repetida, sem que para tal seja necessário o indivíduo adquirir algum conhecimento. Como segundo critério, o autor menciona o facto de ser desafiador, considerando que a surpresa e o desafio mantêm o interesse do jogador. É necessário que o jogo ofereça um obstáculo a ser superado e que não haja controlo no resultado, caso contrário, o jogador achará o jogo bastante curto ou demasiado fácil. Como terceiro aspeto considera-se a disponibilização de possibilidades. De um modo mais explícito, é através da necessidade e da possibilidade que um indivíduo se dirige a determinada atividade, pelo que a criança precisará de determinadas informações e recursos para que o jogo seja executado de forma prazerosa.

Por fim, o último critério importante para a construção de um jogo, de acordo com o mesmo autor, é a expressão construtiva, ou seja, é importante que no jogo seja possível errar e que o mesmo não siga um roteiro rígido e pré-definido, para que não se torne monótono para quem o for jogar.

Torna-se também importante cumprir determinadas regras durante o processo de criação e produção de um jogo, pelo que existem determinados documentos oficiais, assim como documentos legislativos, que garantem o cumprimento dessas regras por parte das empresas. Como exemplo desses documentos, apresenta-se o artigo 2º da Diretiva 88/378/CEE, do Jornal Oficial da União Europeia (2007) que prevê o seguinte:

os brinquedos só podem ser colocados no mercado se não puserem em perigo a segurança e/ou a saúde dos utilizadores ou de terceiros, quando forem utilizados para o fim a que se destinam ou quando deles for feita uma utilização previsível, atendendo ao comportamento habitual das crianças.

Com base nesta ideia, o Comité Técnico CEN/TC 52 “Segurança de brinquedos” produziu o documento EN 71-1:2011, que tem como objetivo:

this European Standard aims at reducing as far as possible those hazards which are not evident to users; it does not cover inherent hazards (e.g. instability of two-wheeled scooters, sharp needles in a sewing kit etc.) that are obvious to children or the persons in charge of them (p.8).

O mesmo documento acrescenta que, de um modo geral, os brinquedos são pensados e fabricados para crianças com uma idade específica, estando as características destes brinquedos dependentes das características e fases de desenvolvimento das crianças de uma determinada idade.

Para além desse aspeto, o documento salienta que os acidentes que ocorrem com brinquedos são normalmente provocados devido à utilização inadequada de brinquedos por crianças a quem o mesmo não se destina. Ainda que um brinquedo esteja definido para uma faixa etária, é também importante ter em atenção o desenvolvimento mental e físico da criança, para que não haja perigo para a mesma durante a utilização do brinquedo.

Após a apresentação de algumas das mais conceituadas empresas de jogos, assim como de alguns critérios utilizados na criação e produção de jogos infantis, sustentados através de documentação legislativa e de elevada importância para o mundo da produção de jogos didáticos, apresentar-se-á, de seguida, a parte empírica desta investigação, que será posteriormente confrontada com a teoria já revista nos capítulos anteriores.

Parte II – Estudo Empírico

No presente capítulo pretende-se, não só clarificar os objetivos da investigação, mas também confrontar a prática com a teoria já revista anteriormente. Por tal motivo, torna-se relevante discriminar neste capítulo o tipo de investigação utilizada neste estudo empírico, os agentes implicados na mesma, e ainda os instrumentos de recolha e tratamento de dados utilizados.

Para Aires (2011), a investigação percorre um “conjunto flexível de linhas orientadoras que relaciona os paradigmas teóricos com as estratégias de pesquisa e os métodos de recolha do material empírico” (p.20).

Capítulo II – Caracterização do projeto de investigação

1. Outros estudos realizados no âmbito da temática de Investigação

O seguinte capítulo recorre à problemática, que será abordada posteriormente, como meio orientador para a presente investigação, assim como para todas as questões que vão surgindo ao longo da mesma. Esta, trata-se de uma pesquisa que pretende, através do testemunho de vários intervenientes, como empresas produtoras de jogos, técnicos especializados na área da educação e da própria investigadora enquanto estagiária no contexto jardim de infância, compreender os pressupostos que estão subjacentes à construção dos jogos didáticos das crianças do jardim de infância, nomeadamente, os critérios e requisitos que as empresas têm em conta na criação dos jogos.

Campenhoudt (1998), afirma que:

todo o trabalho de investigação se inscreve num *continuum* e pode ser situado dentro de, ou em relação a correntes de pensamento que o precedem e influenciam. É, portanto, normal que um investigador tome conhecimento dos trabalhos anteriores que se debruçam sobre objetos comparáveis e que explicita o que aproxima ou distingue o seu trabalho destas correntes de pensamento (p.50).

A realização da presente pesquisa implica a análise da revisão da literatura, mas não pode de modo nenhum dispensar a apresentação de estudos desenvolvidos no âmbito da temática deste trabalho anteriormente realizados que vão ao encontro da temática desta investigação, de maneira a enquadrar tudo o que foi estudado até então neste mesmo estudo, e aquilo que ainda poderá ser produzido, contribuindo desta forma para o avanço do conhecimento.

Assim sendo, apresenta-se alguns trabalhos que pela sua pertinência trazem um contributo válido para a abordagem do lúdico/jogos em contexto educativo bem como a sua influência no desenvolvimento da criança.

Campos (2017) apela à criação de ambientes de aprendizagem motivadores que permitam a aprendizagem da disciplina de Matemática, numa investigação que conta com alunos de uma turma do Curso de Educação e Formação do Ensino Básico, que pretende apurar se a utilização de jogos matemáticos motiva para as aprendizagens matemáticas. A

metodologia utilizada foi um estudo de caso em que foram introduzidos os jogos matemáticos na sala de aula.

Ao longo do estudo, nas aulas de quarenta e cinco minutos foram aprendidos três jogos de tabuleiro, o Semáforo, Gatos e Cães e Hex, e nas aulas de noventa minutos, eram lecionados conteúdos curriculares da disciplina de matemática. A autora concluiu ainda que a utilização de jogos não só motiva para a aprendizagem, como também estimula o raciocínio, o desenvolvimento de competências sociais e o cumprimento de regras.

Abordando uma outra perspectiva, mas complementando as pesquisas até agora abordadas, apresenta-se Dias (2017) que destaca os espaços de recreio escolares, enquanto locais potenciadores do desenvolvimento das capacidades das crianças durante o processo de crescimento. Este estudo pretendeu observar essas necessidades nas faixas etárias entre os 6 e os 10 anos de idade, considerando não só os aspetos relacionados com o planeamento e o projeto do espaço de recreio, mas também a promoção da mudança de paradigmas relativamente à abordagem e projeto contemporâneo do espaço de recreio escolar. Deste modo, recorreu a duas escolas localizadas no concelho de Gondomar, como objetos de estudo, com o objetivo de analisar a maneira como as crianças dialogam com o recreio, percebendo as suas necessidades e carências e considerando não só o ponto de vista dos utilizadores, como também a visão técnica do arquiteto paisagista. A metodologia adotada considerou uma abordagem multimétodo, caracterizada por uma componente participativa e outra técnica, que constam no pré-requisito acordado no protocolo de estágio efetuado no Instituto a Criança na Cidade (ICC). O autor considera que a metodologia foi essencial para a compreensão global dos problemas, quer pela perceção da importância da opinião da criança, através dos dados obtidos nos questionários, desenhos e biomapas, quer pela aplicação de instrumentos de diagnósticos técnicos levantados através de fichas de caracterização do local. No final do estudo, o autor verificou que existe uma grande necessidade de manutenção dos recreios, assim como uma enorme carência de diversidade de equipamentos que estimulem o desenvolvimento de competências nas crianças. Como forma de solucionar esta problemática, o autor apresentou um plano estratégico a um Jardim de Infância e Escola Básica com medidas que contornassem esses obstáculos, desenvolvendo assim um recreio capaz de cumprir com as necessidades de todas as faixas etárias.

Focada na importância da atividade lúdica no desenvolvimento infantil, Ribeiro (2015) na investigação realizada tentou compreender o papel das novas tecnologias na vida das crianças em idade pré-escolar. Nesse sentido realizou inquéritos, dirigidos a crianças e

aos seus familiares mais próximos. A partir de uma metodologia qualitativa-interpretativa, pretendeu verificar as preferências lúdicas manifestadas pelas crianças e as preferências lúdicas na perspetiva dos pais. Através da análise dos dados, a autora entendeu que todas as crianças gostam de brincar e que estas consideram a brincadeira como sendo algo importante. Percebeu também que mais de dois terços das crianças inquiridas preferem brincar com os amigos, e na escolha da brincadeira que desejavam fazer durante a tarde, verificou que as crianças que escolheram atividades que envolvem interação com o outro, escolheram também brincadeiras que envolvem menos aparelhos eletrónicos e por isso, atividades em que o gasto de energia é superior.

Concluiu ainda que mais de 59% das crianças brincam entre uma hora e uma hora e meia, por dia, com aparelhos eletrónicos, sendo os mais utilizados em casa o computador, a televisão e o tablet.

Ainda nesta perspetiva, salienta-se o pensamento de Ferreira (2015) que considera que para as crianças, brincar é um ato natural durante o qual, em liberdade e com espontaneidade, desenvolvem a sua sensibilidade, a sua criatividade e as suas competências pessoais e sociais. Deste modo, realizou um estudo no âmbito do seu Mestrado em Educação Pré-escolar, em que aprofundou o conhecimento sobre a brincadeira livre no contexto de Jardim-de-Infância, através da perspetiva dos educadores. Para a recolha dos dados, recorreu à realização de inquéritos por questionário tendo como objetivo analisar quanto tempo atribuem os educadores à brincadeira livre no seu planeamento. Os questionários foram entregues a 173 educadores de infância na região da Amadora e de Odivelas, tendo sido devolvidos 57,8% dos questionários. Na análise das respostas, a autora percebeu que muitos dos participantes não seguem só um modelo educativo, mas implementam o que consideram ser o melhor de cada um. A análise dos dados mostrou ainda que não existem diferenças significativas no tempo estipulado para a brincadeira livre e que existe uma grande diversidade de áreas disponíveis para que as crianças possam brincar de acordo com a sua motivação naquele momento. Por fim, explorou a implicação e participação das crianças no planeamento da Brincadeira Livre, sobre as áreas pelas quais apresentam maior ou menor preferência e concluiu que os educadores dedicam o mesmo tempo para a brincadeira livre tanto no interior como no exterior.

Outro aspeto evidente que envolve as crianças e o lúdico são os materiais e brincadeiras proporcionadas, e é neste seguimento que Guimarães (2015) no seu Relatório Final de Estágio do curso de Mestrado em Educação Pré-escolar, realizou um estudo de natureza

predominantemente quantitativa e de caráter descritivo que visou: analisar a organização da sala de atividades no que concerne às oportunidades lúdicas, descrever/caracterizar o tipo de brinquedos e materiais pedagógicos disponíveis quanto à sua quantidade e acessibilidade e ainda, conhecer a percepção das educadoras sobre a importância do brincar. Assim sendo, 10 educadoras cooperantes foram entrevistadas e as suas respectivas salas de atividades foram analisadas com base no Inventário de “Brinquedos e materiais pedagógicos no jardim-de-infância”. De um modo geral, os resultados mostram que as atividades lúdicas das crianças se centram na área da casinha, na área das expressões e na área da biblioteca. Verificou-se também que as áreas menos presentes na maioria das salas de atividades são a área da carpintaria, área do projeto, e a área das ciências. No que diz respeito à caracterização dos brinquedos, a autora concluiu que os brinquedos mais presentes no contexto educativo são os materiais de construção e encaixe (90,0%), os brinquedos e materiais com sistemas de encaixe e reconstituição de imagens (71,4%) e os materiais de artes visuais/plásticas para experiências sensoriais e estéticas (78,0%). No entanto, mais de metade dos jardins-de-infância não possui brinquedos associados a fantasias, disfarces, dramatizações e danças (43,0%) e materiais para manipulação como por exemplo, experiências sensoriais e de motricidade fina (49,2%). Este estudo permitiu ainda verificar que nem todos os jardins-de-infância estão os suficientemente equipados no tocante à variedade e quantidade de materiais/brinquedos existentes na sala de atividades tendo em conta o número de criança do grupo. Relativamente à sua acessibilidade, a autora compreendeu que nem todas as crianças têm acesso a determinados brinquedos de forma livre no seu espaço e tempo lúdico. Por fim, concluiu-se que todas as educadoras consideraram o brincar uma atividade importante para o desenvolvimento integral da criança.

No seguimento deste ponto de vista, Morgado (2018) no trabalho “O brincar na Creche e no Jardim de Infância”, realizado no âmbito do Mestrado em Educação Pré-escolar, teve como objetivo compreender e interpretar de que forma as educadoras de infância promovem o brincar nesses contextos. A metodologia deste projeto adequa-se ao modelo interpretativo, orientado por uma investigação qualitativa e baseada na abordagem de investigação-ação. A autora deu destaque à observação participante, às notas de campo, ao registo fotográfico, ao inquérito por questionário e à análise documental. Através destes dispositivos, esta compreendeu melhor as perspetivas e práticas pedagógicas que as educadoras defendem e colocam em prática. A análise do questionário demonstrou a importância que as educadoras cooperantes atribuem às brincadeiras livres das crianças,

uma vez que valorizam as interações que as mesmas desenvolvem umas com as outras e com os adultos. As educadoras referem ainda a importância de organizar os espaços e rotinas, para que se proporcionem todos os meios necessários que deverão ir ao encontro das necessidades das crianças. A autora conclui referindo que o brincar é valorizado e destacado nas práticas das equipas pedagógicas, enquanto atividade fundamental para o processo de desenvolvimento/aprendizagem das crianças.

Ainda na área do brincar, no contexto de um jardim de infância, Cruz (2019) na sua pesquisa desenvolvida no âmbito do Mestrado em Educação Especial, teve como principal mote as interações entre crianças e os lugares e os papéis que as crianças com necessidades especiais assumem nas brincadeiras entre pares. A autora pretendia caracterizar as conceções da educadora e auxiliar da sala do jardim de infância e das crianças acerca do brincar, caracterizar as brincadeiras das crianças, conhecer as preferências das crianças nas brincadeiras, compreender de que modo as profissionais criam, ou não, condições para promover a participação das crianças com necessidades especiais nas brincadeiras e ainda, analisar de que forma as crianças criam, ou não, condições para promover a participação de R. e J., as duas crianças com necessidades especiais do grupo, nas brincadeiras. Ao nível da metodologia, a autora recorreu a um grupo de 21 crianças de uma sala do jardim de infância (19 com desenvolvimento típico e 2 com necessidades especiais), uma educadora e uma auxiliar, optando por uma metodologia qualitativa, pelo método do estudo de caso e pelas técnicas da observação e das entrevistas. Os dados recolhidos foram analisados de acordo com um quadro de categorias sugeridas pelas questões do estudo. Depois de toda a análise dos dados obtidos, a autora concluiu que as crianças R. e J. estavam e sentiam-se integradas nas brincadeiras, sendo que as profissionais da sala, educadora e auxiliar, e o restante grupo tinham um papel bastante importante nesse processo.

De modo a compreender as brincadeiras realizadas pelas crianças e os contributos que essas brincadeiras proporcionavam para a aprendizagem na Educação de Infância, apresenta-se Metelo (2020), que no âmbito da sua dissertação de Mestrado em Educação Pré-escolar, recorreu a uma metodologia de investigação-ação, que parte de uma investigação qualitativa. O estudo realizou-se entre dois contextos educativos, creche e jardim de infância, sendo que toda a comunidade educativa, famílias, crianças e educadoras cooperantes ajudaram na realização do mesmo. De maneira a recolher toda a informação necessária, a autora realizou observações, notas de campo, inquéritos por questionário, registos fotográficos e pesquisa documental. Ao interpretar e analisar toda

a informação recolhida, compreendeu algumas conceções e rotinas diárias das crianças e da equipa pedagógica, assim como a importância das brincadeiras no desenvolvimento das mesmas.

As conclusões apontam que o brincar é um direito das crianças e deve ser valorizado e inculcado no seu dia-a-dia, sendo que estes momentos proporcionam à criança um desenvolvimento holístico. Destaca ainda que a brincadeira tanto espontânea como orientada pode ter diversas mais valias no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, não esquecendo o apoio da equipa e dos pares para que a aprendizagem surja naturalmente e a brincadeira se torne num momento lúdico para as crianças.

Ainda neste tipo de abordagem Rodrigues (2015), na investigação realizada no Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º CEB salienta a importância da utilização de jogos didáticos em termos de promoção de aprendizagens no âmbito das Ciências Sociais, onde se integra a área de conteúdo Conhecimento do Mundo, na Educação Pré-Escolar. Uma vez que os materiais e os jogos didáticos têm como objetivo apoiar a aprendizagem de conteúdos de uma forma mais significativa, e que uma das áreas de conteúdo presentes na Educação Pré-Escolar é o Conhecimento do Mundo, a autora propõe para esta investigação conhecer de que forma os jogos didáticos beneficiam as aprendizagens no Jardim de Infância. Neste sentido, foi realizada uma análise dos jogos existentes no jardim de infância, tendo como principal foco os jogos relacionados com as Ciências Sociais e, posteriormente, uma entrevista semiestruturada à educadora, de maneira a esclarecer aspetos como por exemplo, o critério de seleção dos jogos existentes na sala, a forma como os jogos são implementados, os momentos em que as crianças os utilizam e a importância dos jogos para a aprendizagem na área de Conhecimento do Mundo. Com esta pesquisa, a autora conclui afirmando que, apesar de existirem alguns jogos didáticos que apoiam as aprendizagens no âmbito das Ciências Sociais na Educação Pré-Escolar, estes encontram-se em minoria comparativamente a outros domínios como a Linguagem Oral e Abordagem à Escrita ou a Matemática.

Santos (2018) destacou-se pela perspectiva diferenciada que utilizou na sua investigação: optou por analisar o conceito de brincar e as suas potencialidades através do ponto de vista das crianças. O mesmo foi elaborado no âmbito da finalização do Mestrado em Educação Pré-Escolar e resultou das aprendizagens realizadas no decorrer da prática de ensino supervisionada em contexto de jardim de infância. O autor começou por rever conceitos como o brincar e a importância que este tem na educação pré-escolar e, seguidamente, realizou um estudo a seis crianças do grupo, recorrendo à Abordagem de

Mosaico como metodologia de investigação. As conclusões referem que as crianças caracterizam o brincar como sendo um ato divertido de momentos de partilha e que as mesmas compreendem que ao brincarem partilham experiências, aprendem e desenvolvem competências sem que seja necessária a intervenção de um adulto.

Alves (2019) pretendeu responder ao propósito de estudar as brincadeiras no recreio e, mais concretamente, procurou dar resposta à seguinte questão: “Como é que o brincar no recreio pode potenciar aprendizagens?”. Com o objetivo de obter o grau de mestre em educação pré-escolar, a autora concretizou uma pesquisa onde foram consideradas as observações diárias, as reflexões e as opiniões das crianças e da Educadora Cooperante, no qual apresentaram as suas perspetivas sobre o espaço do recreio. Os resultados obtidos demonstraram a importância do brincar enquanto ação natural da criança e como este conceito pode resultar em aprendizagens significativas, no que diz respeito a todas as áreas de conteúdo. A autora concluiu ainda que as opiniões, tanto das crianças, como dos adultos, relativamente ao que é mais vantajoso no espaço do recreio, estão em concordância, sendo que estes ambicionam melhorias significativas para que sejam potenciadas ainda mais aprendizagens.

Por fim, Sousa (2020), através da sua pesquisa no Mestrado em Educação Pré-Escolar, refletiu sobre a importância dos materiais lúdicos no dia a dia das crianças em contexto Jardim de Infância. A investigação assentou sobre a relevância que os materiais lúdicos e os jogos podem ter no desenvolvimento e aprendizagem das crianças nas Creches e Jardins de Infância. Na sua recolha de dados recorreu a entrevistas, inquérito por questionário e análise documental, que permitiram à autora responder às questões inicialmente formuladas, através da perspetiva de cinco educadoras de infância, e dois especialistas de instituições educativas e de apoio à infância. Os resultados da investigação demonstraram que através dos materiais lúdicos as crianças desenvolvem não só a sua imaginação, mas aprendem também a respeitar regras e a ganhar autonomia. Concluindo, a partir da seleção dos diferentes estudos apresentados, pretendeu-se compreender, de um modo geral, os diferentes caminhos percorridos até então na área do lúdico em contexto Jardim de Infância, desde a importância que esta área tem no desenvolvimento das crianças, aos diferentes espaços em que esta pode ser aplicada, os materiais existentes e que ainda poderão vir a ser criados, sempre com o objetivo de promover e desenvolver esta área, sem nunca deixar passar despercebidas as opiniões e preferências das crianças.

Tendo como base as ideias apresentadas e tendo sempre em conta os objetivos estipulados, será neste capítulo apresentado o enquadramento do projeto de investigação desenvolvido, enquadrando-o na metodologia em que este se insere, e apresentando, posteriormente, as estratégias de investigação utilizadas, assim como os métodos e instrumentos de recolha de dados, concluindo através da descrição de todo o processo investigativo.

2. Problemática do Estudo

Nos tempos que correm, são já notórias, ainda que de um modo superficial, as diferentes formas de utilização do jogo e do brinquedo enquanto recursos e estratégias de aprendizagem no contexto jardim de infância, uma vez que, tal como afirma Kishimoto (2017)

ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (p.39).

Tendo esta perspetiva em mente, o educador poderá recorrer ao jogo, para estimular novas aprendizagens, permitindo que a criança adquira competências de forma prazerosa, já que “utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora” (Kishimoto, 2017).

Como tal, é também necessário que o educador se sinta confortável e confiante nos jogos a propor à criança, pelo que deve procurar conhecê-los o melhor possível e compreender se realmente correspondem aos interesses e necessidades da criança, tendo sempre em consideração a valorização do papel pedagógico (Prado, 2018).

Como referido anteriormente, a presente investigação procura compreender quais os critérios e requisitos necessários para a criação de um jogo, independentemente da sua tipologia, em contexto de jardim de infância. Através deste estudo, pretende-se ainda analisar aprofundadamente a importância dos jogos e do brincar no desenvolvimento das crianças, verificando de que forma a atividade lúdica se insere nas estratégias de aprendizagem, deixando assim de ser considerada uma prática à parte das atividades curriculares.

Esta investigação decorreu ao longo de 4 semestres, período em que a investigadora frequentou o curso de mestrado em Educação Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, realizando o estágio profissional realizado no ano letivo 2020/2021. A temática de investigação surgiu a partir dos interesses da investigadora que, enquanto estagiária na valência pré-escolar, sobressaltou o facto de, na instituição em que se encontrava a exercer o estágio, existirem na sala diversos jogos de diferentes tipologias, mas que nem sempre eram utilizados nem por iniciativa da educadora, nem por iniciativa das crianças.

3. Metodologia de Investigação

Coutinho (2014) refere a investigação como um processo cognitivo e flexível, que engloba fenómenos sociais, permitindo assim a reflexão e a problematização de eventuais dificuldades na prática.

Deste modo, é necessário desenvolver uma metodologia de investigação que auxilie e permita comparar os resultados obtidos na investigação, em comparação à teoria analisada.

“A metodologia de investigação consiste num processo de seleção da estratégia de investigação, que condiciona, por si só, a escolha das técnicas de recolha de dados, que devem ser adequadas aos objetivos que se pretendem atingir” (Sousa & Batista, 2011, p.52).

Assim sendo, a presente investigação recorre à metodologia qualitativa que, de acordo com Fortin (2003) é um método em que o investigador “observa, descreve, interpreta e aprecia o meio e o fenómeno tal como se apresentam, sem procurar controlá-los.” (p. 22). Esta metodologia baseia-se tanto na produção de conhecimento em termos práticos, como na procura de soluções para problemas concretos, o que obriga a uma relação mais próxima com os contextos de intervenção em questão (Flick, 2009).

Vilelas (2009) acrescenta que “os estudos qualitativos consideram que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenómenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa” (p. 105).

Para a recolha de informações e análise de dados, a investigadora recorreu a entrevistas estruturadas, registos de observação e notas de campo, optando por um estudo de caso.

VanWynsberghe e Kahn definem o estudo de caso como “uma heurística transparadigmática e transdisciplinar que envolve uma delimitação cuidadosa do fenómeno para o qual a evidência se recolhe (evento, conceito, programa, processo...)” (2007, p. 80).

De um modo mais aprofundado, os autores apresentam alguns aspetos característicos do estudo de caso, nomeadamente o foco intensivo e em profundidade de uma unidade específica de análise, que obriga a um número reduzido de participantes para uma maior eficácia, o detalhe contextual, que permite aos leitores a sensação de terem estado presentes no estudo em questão, uma vez que constam nele descrições detalhadas e análises contextuais, os contextos naturais, onde o investigador escolhe, normalmente, situações onde existe pouco controlo sobre as organizações ou os comportamentos dos sujeitos, a especificidade dos limites, visto que o estudo de caso obriga a delimitação de um tempo e espaço específicos, o recurso a diferentes fontes de dados que permite ao investigador a interligação entre os mesmos e por último, o enriquecimento da visão que o estudo de caso permite que o leitor tenha sobre o estudo em questão, devido às componentes explicativas e compreensivas do mesmo (Van Wynsberghe e Kahn, 2007).

4. Pergunta de partida e objetivos de estudo

O início de uma investigação implica a elaboração de uma pergunta de partida, pois é através desta que “o investigador tenta exprimir o mais exatamente possível o que procura, saber, elucidar, compreender, melhorar (...)” (Quivy & Campenhaut, 1998, p.32).

Assim sendo, a presente investigação pretende dar resposta à seguinte pergunta de partida:

- Quais os pressupostos que estão subjacentes à construção dos jogos didáticos para crianças do Jardim de Infância?

Tendo como objetivos da proposta de investigação os seguintes: i) perceber junto de editores de jogos que critérios definem para a atribuição de um jogo a uma faixa etária; ii) perceber a opinião dos educadores cooperantes sobre a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento da criança; iii) perceber a importância que as crianças atribuem aos jogos tradicionais e aos jogos da era digital.

5. Sujeitos Participantes na Investigação

Este estudo tem como sujeitos participantes na investigação diversos intervenientes localizados em várias zonas do país, desde o Porto, Ponte de Lima, Lisboa, Évora e Seia. Deste modo, os sujeitos são responsáveis de editoras de jogos, nomeadamente das empresas *Pythagoras*, *Concentra*, *Ambarscience* e *Science4you*, responsáveis de Museus do Brinquedo, de Ponte de Lima e Seia, uma ludoteca de Évora e quatro educadoras de infância de duas instituições diferentes, todas situadas em diferentes zonas do Porto, e crianças dos 3 aos 6 anos de idade de uma instituição localizada na mesma zona.

5.1 Preocupações Éticas

O acordo realizado para a operacionalização desta investigação foi estabelecido através do contacto por parte da investigadora com todos os intervenientes envolvidos neste estudo, tendo sido apresentados aos mesmos, previamente, os objetivos da investigação, assim como verificado e sondado o seu interesse e disponibilidade para participar na mesma. Foi ainda solicitado a todos os intervenientes a autorização para a utilização das suas entrevistas na presente investigação.

Todos os sujeitos envolvidos na pesquisa se mostraram disponíveis e interessados em participar na mesma, concordando em colaborar na investigação, sendo que foi garantido o anonimato dos participantes, bem como a divulgação do estudo junto dos mesmos, quando este terminasse.

6. Contextualização do Estudo

6.1 Contexto Educativo

Com base nos documentos institucionais do infantário, nomeadamente, o Regulamento Interno (2020/2021), o Projeto Educativo e o Plano Anual de Atividades (2019/2020), segue-se a caracterização da instituição.

O infantário L.C. é uma associação de pais subsidiada por um centro social do Porto, que engloba as valências Creche, Jardim de Infância e A.T.L. A mesma considera que todas as crianças têm como direitos:

igualdade de tratamento, independentemente da raça, religião, nacionalidade, idade, sexo ou condição social; utilização dos serviços e equipamentos do estabelecimento disponíveis para a respetiva sala de atividades e espaços de recreio; participar nas atividades promovidas pelo estabelecimento; serem tratados em boas condições de higiene, segurança e alimentação; respeito pela sua identificação pessoal e reserva da intimidade privada e familiar; não ser sujeito a coação física e psicológica; consulta do processo de avaliação e requerer reuniões, sempre que achar necessário (Regulamento Interno da Instituição, p.4).

Relativamente ao Projeto Educativo - “documento de carácter pedagógico que, elaborado com a participação da comunidade educativa, estabelece a identidade própria de cada escola através da adequação do quadro legal em vigor à situação concreta, apresenta o modelo geral de organização e objetivos pretendidos” (Costa, 1999, p. 10) - apresenta-se a importância que todos os agentes que compõem a vida da criança, desde o tipo de meio, família, instituição educativa e até grupo de amigos que a rodeia influenciam de algum modo o desenvolvimento da mesma. Por tal motivo, é fulcral que todos esses agentes se relacionem e possuam pontos em comum, para que a criança se desenvolva harmoniosamente, visto que:

a Educação Pré-Escolar é a primeira etapa da educação básica no processo de educação ao longo da vida, sendo complementar da ação educativa da família, com a qual deve estabelecer estreita relação, favorecendo a formação e o desenvolvimento equilibrado da criança, tendo em vista a sua plena inserção na sociedade como ser autónomo, livre e solidário (Silva, Marques, Mata, & Rosa, 2016).

Deste modo, o infantário L.C. pretende ter um Projeto Educativo em que se entende “a criança como um ser biopsicosocial e acreditando nas suas capacidades, apostamos numa aprendizagem ativa e direcionada para o sucesso” (Projeto Educativo da Instituição, p.5).

Mais especificamente, o infantário L.C. pretende transmitir determinados valores tais como

promover o desenvolvimento global da criança, tendo em conta os estádios evolutivos, as necessidades e características de cada idade, incutindo comportamentos que favoreçam aprendizagens significativas e diferenciadas; Facilitar as relações interpessoais onde haja partilha e cooperação entre toda a comunidade educativa proporcionando igualdade de oportunidades; Proporcionar um ambiente de bem estar e segurança em que a criança se possa exprimir, desenvolvendo diferentes formas de expressão e comunicação; Organizar o espaço e o tempo segundo critérios pedagógicos, como meios facilitadores de novas experiências; Valorizar a expressão/comunicação, o domínio das expressões (motora, dramática, plástica e musical), o domínio da linguagem e abordagem à escrita, o domínio da matemática e o domínio da informática; Despertar a curiosidade e o pensamento crítico criando oportunidades de descoberta, de escolha, de decisão, de reflexão sobre situações; Dar oportunidade aos pais de conhecer e contribuir para a dinâmica educativa em que os seus filhos estão envolvidos; Perspetivar o conhecimento do mundo como parte integrante do desenvolvimento humano, onde as relações Homem/Meio operam mudanças, estimulando o gosto pela preservação e respeito pela Natureza (Projeto Educativo da Instituição, p.5).

Esta instituição considera ainda que a organização do espaço e do tempo são componentes bastante influenciadores, uma vez que “a criança realiza múltiplas aprendizagens na sua relação com o meio envolvente, o espaço tem um lugar importante, assim como a sua

organização” (Projeto Educativo da Instituição, p.6). A instituição organiza todas as salas de modo a permitir às crianças diferentes tipos de atividades. O espaço é algo que se vai moldando, tanto pela educadora como pelas crianças, tornando esta moldagem como uma forma de aprendizagem para as crianças.

Tal como o espaço, o tempo também é algo que se pode tornar flexível se necessário. A existência de uma rotina é essencial na vida das crianças, no entanto, esta não tem de ser rígida e cumprida à risca. Por isso, a instituição permite que se organize o tempo de forma que as crianças tenham oportunidade de estabelecer diferentes tipos de interações, desde atividades individuais a atividades de pequeno grupo, ou até mesmo com todo o grupo de crianças, “transmitindo-lhes segurança e independência para que escolham, decidam e comuniquem” (Projeto Educativo da Instituição, p.6).

“Considerando o espaço como um terceiro educador, é fundamental refletir sobre a funcionalidade e as potencialidades educativas dos materiais. Este funciona como condição indispensável para a autonomia e responsabilização do grupo” (Projeto Educativo da Instituição, p.6).

No que toca à intervenção e à ação educativa, esta instituição considera que a intencionalidade do educador só faz sentido quando a aprendizagem parte da criança, dos seus interesses e expectativas, seguindo o seu próprio ritmo. Assim, o observar, planejar, agir, avaliar e comunicar apenas faz sentido quando implica a participação da criança. Por fim, tendo como base o Plano Anual de Atividades da Instituição, verifica-se a preocupação de realizar atividades ao ar livre, em que as crianças exploram diferentes espaços e contextos, o que estimula a curiosidade e o conhecimento através de diferentes experiências. Ao longo do ano, as crianças realizam atividades como oficinas ambientais pelo núcleo rural do Parque da Cidade, pelo Parque da Pasteleira e pelo Palácio de Cristal. Em Serralves, realizam oficinas de arte, clubes de natureza, e visitam diferentes exposições e museus. Estas atividades destinam-se maioritariamente às salas dos 3, 4 e 5 anos. As restantes atividades estão distribuídas ao longo do ano e têm períodos de apenas alguns dias ou determinados meses do ano. São exemplos destes o piquenique anual, as brincadeiras com água, a *Forest School* – Outono e o projeto anual com escolas – *Microdemocracia*.

De relevar os princípios preconizados da instituição como o desenvolvimento da autonomia das crianças e a aprendizagem que parte também das mesmas, a importância da relação e complementação entre os diferentes contextos de vida das crianças, o

trabalho colaborativo entre as diferentes crianças e a importância de uma boa organização do espaço e do tempo em função de uma aprendizagem diferenciada.

No que concerne aos dois grupos de crianças de 4 e 5 anos, aos quais foram realizados o *Focus Group*, importa fazer uma breve caracterização dos mesmos. O grupo de quatro anos é um grupo constituído por 14 crianças, 8 do sexo feminino e 6 do sexo masculino. Este é um grupo bastante comunicativo, dinâmico, proativo e com uma enorme vontade de aprender. Revelavam sempre um grande entusiasmo no que diz respeito às atividades propostas, mostrando interesse pelas atividades de exploração de histórias, domínio da Educação Física e jogos, envolvendo-se com uma postura ativa e participativa.

O grupo de crianças dos 5 anos é constituído por 12 crianças, 7 do sexo feminino e 5 do sexo masculino, tendo idades compreendidas entre os 4 e 5 anos. Estas são bastante dinâmicas, interventivas e comunicativas, estando sempre dispostas a aprender e com curiosidade sobre tudo o que surge de novo na sala, sobretudo se estiver relacionado com a Ciência. Ambos os grupos de crianças têm o livre arbítrio de escolherem para que área da sala querem ir brincar, sabendo que só podem estar cinco crianças, no máximo, em cada área.

6.2 Estratégias e instrumentos de recolha de dados

As estratégias de recolha de dados são “o conjunto de processos operativos que nos permite recolher os dados empíricos que são uma parte fundamental do processo de investigação” (Sousa & Baptista, 2011, p. 70). Assim, as estratégias de recolha de dados utilizadas na realização do estudo de caso através do qual o mesmo foi concretizado são a análise documental e a observação participante, que serão revistos nos tópicos seguintes. No que concerne aos dispositivos e instrumentos utilizados na recolha de dados, apresentam-se os registos efetuados através do *Focus Group* realizado a dois grupos de crianças de 4 e 5 anos, que frequentam o Infantário L.C. e as entrevistas realizadas a responsáveis pedagógicos de empresas de jogos, educadoras, responsáveis de Museus do Brinquedo, responsáveis de ludotecas e responsáveis de editoras.

No que diz respeito à presente estratégia de recolha de dados, é de referir que “a análise documental constitui-se como uma técnica importante na investigação qualitativa – seja complementando informações obtidas por outras técnicas, seja através da descoberta de novos aspectos sobre um tema ou problema” (Sousa & Baptista, 2011, p. 89).

Sousa (2009) acrescenta ainda que a análise documental é um “procedimento indireto de pesquisa, reflexivo e sistemático, controlado e crítico, procurando dados, factos, relações ou leis sobre determinado tema, em documentação existente” (p.88).

Relativamente à observação, esta “é uma técnica de recolha de dados que se baseia na presença do investigador no local de recolha desses mesmos e pode usar métodos categoriais, descritivos ou narrativos” (Sousa & Baptista, 2011, p. 88). Esses métodos recorrem a instrumentos de recolha de dados como, por exemplo, grelhas de observação com diferentes indicadores, “ou registos em vídeo realizados pelo investigador” (Afonso, 2014, p. 98). Deste modo, a observação consiste “na recolha de informação, de modo sistemático, através do contacto direto com situações específicas” (Aires, 2011, pp. 24-25).

É de referir que os objetivos desta pesquisa, que orientaram a investigadora na seleção dos momentos a registar, foram fundamentais para focalizar a própria investigação. A observação e o registo de todas as etapas, durante a pesquisa, permitem um conhecimento cada vez mais aprofundado da realidade em estudo, e contribuem, deste modo, para aprofundar a compreensão acerca da mesma.

Este tipo de observação tem a vantagem de permitir apreender os comportamentos e os acontecimentos no momento exato em que ocorrem, de forma relativamente espontânea, não sendo, por isso, previstos pela investigadora. A pesquisa de terreno conta ainda com uma presença prolongada do investigador no contexto em estudo, assim como o contacto direto com os intervenientes e situações. Assim, assumir-se como observadora participante, a investigadora participa e envolve-se no grupo e nas situações, recolhendo dados suficientes e essenciais para a investigação, contextualizando a sua intervenção.

No que diz respeito à entrevista, esta é considerada “uma das técnicas mais comuns e importantes no estudo e compreensão do ser humano” (Aires, 2011, p. 27) e, atualmente, pode ser realizada de diversas formas — presencialmente, por e-mail, por telefone, entre outros meios de comunicação —, enquanto se apresenta com os mais diversos fins e utilizações. No entanto, independentemente da forma e do contexto em que esta é realizada, “a entrevista é utilizada para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspetos do mundo.” (Bodgan & Biklen, 2013, p. 134)

Relativamente à sua estruturação, as entrevistas podem ser definidas como estruturadas, não-estruturadas e semiestruturadas. Nesta investigação, recorreu-se à entrevista

estruturada, que se baseia numa abordagem de temas a “questões previamente determinadas e que são consideradas importantes para os objectivos do trabalho. Visa determinados objectivos de trabalho e procura o apuramento de determinados factos. As perguntas são mais estruturadas e são ordenadas” (Sousa & Baptista, 2011, p. 81). As entrevistas estruturadas consistem, assim, na interação entre o entrevistador e o entrevistado, considerando um conjunto de perguntas pré-definidas. É ainda importante referir que, para a presente investigação, foram realizadas diferentes perguntas para cada tipo de entrevistados, tendo em conta a profissão que exercem e a relação que cada interveniente tem com o jogo e as crianças. Assim, foram realizados quatro guiões de entrevistas diferentes: um para os responsáveis das empresas de jogos, um para a ludoteca, um para os Museus do Brinquedo e um para as educadoras.

Capítulo III – Apresentação e discussão dos dados de investigação

Neste capítulo apresentar-se-ão os resultados obtidos na realização desta investigação, de modo a dar resposta à pergunta de partida e aos objetivos desta pesquisa. Procedeu-se à análise e interpretação dos resultados, de forma aprofundada, efetuando uma triangulação dos dados obtidos com a revisão da literatura efetuada, apresentada nos capítulos I e II. Como já referido anteriormente, a recolha de dados e posterior análise a que se submetem os resultados, baseiam-se em entrevistas realizadas a cinco tipos de entrevistados diferentes: educadoras, responsáveis de empresas de jogos, responsáveis de museus do brinquedo, responsável de uma ludoteca e dois grupos de crianças de 4 e 5 anos. Deste modo, a posterior análise de dados apresenta-se também dividida em quatro etapas, que serão, mais tarde, confrontadas entre si. Todas as entrevistas foram realizadas entre os meses de março de 2021 e janeiro de 2022, sendo que a maioria se realizou através da plataforma Zoom, devido à covid-19. Apenas uma das entrevistas foi realizada presencialmente a uma educadora, na própria instituição onde a mesma se encontra a exercer.

Na primeira etapa, surgiu a necessidade de se realizar entrevistas a educadoras, para compreender os critérios em que as mesmas se baseavam para seleccionar os jogos e brinquedos presentes nas suas salas. Por tal motivo, foram realizadas, como já referido, entrevistas a quatro educadoras de duas instituições diferentes localizadas na zona do Porto. Numa segunda fase, procurou-se realizar entrevistas a responsáveis de empresas

de jogos, com o intuito de investigar os critérios e pressupostos utilizados na criação e produção de um jogo, mesmo antes de este ser colocado no mercado. Assim, foram realizadas entrevistas a quatro empresas de jogos portuguesas conhecidas internacionalmente, situadas na zona do Porto, Lisboa e Coimbra. Seguidamente, surgiu a terceira fase onde se considerou ser necessário conhecer a história do brinquedo, assim como os brinquedos existentes na antiguidade, sendo que, para tal, foram realizadas entrevistas a dois Museus do Brinquedo e a uma ludoteca, localizadas na zona de Seia, Ponte de Lima e Évora, respetivamente. Por fim, tornou-se relevante perceber a perspetiva das crianças relativamente aos diferentes jogos e brinquedos que possuem na sala, pelo que foi realizado um Focus Group a dois grupos de crianças: um grupo de crianças com 4 anos, e um grupo de crianças com 5 anos, pertencentes a uma instituição situada no Porto. Importa ainda referir que todos os dados referidos anteriormente, foram convocados sempre que revelaram poder assumir um importante valor no que diz respeito ao processo de interpretação e discussão de dados.

De modo a proteger a identificação e a privacidade de todos os intervenientes, os mesmos serão denominados por A, B, C, D, E e F, assim como as instituições à qual pertencem, que corresponderão aos números 1, 2, 3 e 4.

	Entrevistados	Empresa/Instituição	Localização
Educadoras	A	1	Porto
	B	2	Porto
	C	2	Porto
	D	2	Porto
Profissionais de empresas de jogos	A	1	Porto
	B/C	2	Porto
	D	3	Coimbra
	E/F	4	Lisboa
Profissional de ludoteca	A	1	Évora
Profissionais de Museus do Brinquedo	A	1	Seia
	B/C	2	Ponte de Lima
Focus Group	Grupo de crianças de 4 anos	1	Porto
	Grupo de crianças de 5 anos	1	Porto

Tabela 1 - Codificação das entrevistas

1. Dos dados da entrevista às educadoras

No que diz respeito aos anos de experiência das entrevistadas, as mesmas exercem há 30, 25, 31, e 38 anos, respetivamente. As educadoras B, C e D exercem a sua profissão na instituição 2 e a educadora A, na instituição 1, tendo como principais motivações o gosto pelas crianças e a vontade de ajudar as mesmas no seu desenvolvimento e crescimento (“(...) eram muito intrínsecas, sempre foi o meu objetivo estar a trabalhar na área da Educação, essencialmente a Educação de Infância, porque me identificava com as crianças mais pequeninas (...)”, educadora A; “(...) foram o gostar de estar com crianças (...)”, educadora B; “(...) foi sobretudo gostar de crianças e de alguma maneira poder contribuir para o desenvolvimento delas e para o crescimento delas (...)”, educadora D). Apenas uma das quatro educadoras referiu, para além do gosto pelas crianças, que uma das suas motivações foi aprender cada vez mais e transmitir esse mesmo conhecimento às crianças: “as minhas principais motivações foram sempre a vontade de aprender, por um lado, e gostar de transmitir esse saber e fazer o melhor pelas crianças e pelo seu desenvolvimento.”, educadora C.

No que concerne à importância que as educadoras atribuem ao jogo (ver anexo 16, tabela 2), seja este enquanto recurso, estratégia, ou apenas enquanto promotor do prazer e lazer, as docentes revelaram que este é um importante meio de aprendizagem para as crianças, afirmando ainda que este proporciona o desenvolvimento global da criança, nomeadamente a criatividade e o raciocínio (“(...) o jogo é fundamental para o desenvolvimento das crianças.” - educadora B; “tanto o jogo mais didático como o brinquedo são todos eles são importantes para o desenvolvimento da criança. Primeiro porque pode favorecer vários aspetos do seu desenvolvimento: a criatividade, o raciocínio...” - educadora D).

As mesmas referem ainda que o jogo desenvolve aspetos como o raciocínio, a criatividade, a motricidade fina, o raciocínio matemático e a linguagem (“...nós usamos o brincar, o jogo com caráter lúdico, para que possamos desenvolver algumas capacidades, habilidades, podemos trabalhar todas as áreas de conteúdo com o jogo...” – educadora C; “...vai aprender regras, vai aprender a respeitar as regras e saber esperar pela vez dele e do outro para jogar, vai desenvolver a linguagem, vai desenvolver o raciocínio matemático, a linguagem, desenvolve a motricidade fina, a manipulação do jogo, sei lá, situações de equilíbrio...” – educadora C), tal como Kishimoto (2010), que afirma que “o brincar é uma ação livre que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida

pela criança, dá prazer, não exige como condição um produto final, é relaxante, envolvente, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz o mundo imaginário”(p.1).

Assim como as educadoras, Kishimoto (2010) refere que “o brincar é uma ação livre que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança, dá prazer, não exige como condição um produto final, é relaxante, envolvente, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz o mundo imaginário” (p. 1). Lopes (1999) afirma que recorrendo ao raciocínio, criando hipóteses, aplicando-as e verificando os resultados, determinados tipos de jogos promovem o desenvolvimento desta competência “tão importante para a realização de muitas tarefas na vida” (p.44). Convergindo com esta perspectiva Bilton (2010) salienta que o jogo é um importante recurso para o desenvolvimento da motricidade fina e da coordenação olho-mão, que mais tarde vão ser importantes para a aprendizagem da leitura e da escrita.

A educadora C. afirmou que o jogo e o brinquedo promovem também diferentes interações sociais entre as crianças e o espaço: “sim, sim, pelo prazer lúdico que essa atividade desencadeia, pelas possibilidades e pelas interações que cria entre as crianças, entre o espaço (...)” – educadora C). Patrão e Sampaio (2016) salientam que os grupos de pares são importantes para o processo de socialização uma vez que, é entre estes grupos que ocorrem aprendizagens importantes sobre a natureza e o significado de normas sociais, que influenciam as crianças no sentido da uniformidade, da conformidade e da obediência.

A educadora A. considera ainda o jogo como uma forma de motivação para trabalhar determinados conteúdos com as crianças, funcionando como um recurso ou estratégia a ser utilizado no dia a dia: “(...) o jogo é uma espécie de um método ou uma estratégia que nós usamos, ou um recurso que acompanha todo o processo de aprendizagem da criança. Ela aprende motivada, feliz e é muito melhor assim (...)” – educadora A.

Assim como a educadora A., Neto (1997) afirma que o jogo é “o processo de dar liberdade de a criança exprimir a sua motivação intrínseca e a necessidade de explorar o seu envolvimento físico e social sem constrangimentos (investigar, testar e afirmar experiências e possibilidades de ação” (p.21). Por fim, a educadora B, apresenta um ponto de vista diferente dos restantes, e afirma que o jogo é um importante meio de aprendizagem, mas apenas se se tiver em conta a sua função e se o mesmo não limitar a criatividade e a exploração da criança, caso contrário, o jogo/brinquedo pode tornar-se redutor: “sim, considero importante. Não considero único e tenho mudado de opinião em

relação aos brinquedos e em tudo aquilo que eles fazem descobertas, porque o brinquedo, brinquedo, é demasiado estruturado e muitas vezes limitativo da imaginação da criança (...) o brinquedo comprado e em que sabemos exatamente qual é o fim para que aquele brinquedo existe tornam-se redutores (...)” – educadora B.

No que concerne à perspectiva do jogo/brinquedo na resolução de conflitos (ver anexo 16, tabela 2), pretendeu-se compreender, tendo em conta os anos de experiência de cada educadora, se o jogo/brinquedo já teria sido, em alguma situação, importante na resolução de conflitos entre crianças. A educadora B refere que o jogo simbólico é uma importante estratégia na resolução de conflitos, uma vez que através deste a criança consegue colocar-se no lugar do outro, ou viver uma determinada situação diversas vezes: “(...) no jogo simbólico, por exemplo, o faz de conta (...) aí o jogo é muito importante para a resolução de conflitos, como exemplo, eles podendo viver a própria situação de novo, ou recapitulando ou vendo outra situação de outro que seja próxima (...)” – educadora B.

Em contrapartida, a educadora C. considera que, durante a realização de um jogo, pode surgir um conflito entre as crianças, mas também através do jogo, o conflito pode ser resolvido - “Sim, sem dúvida. Muitas vezes eles estão a jogar um dominó e às vezes zangam-se, não é, e a pessoa dá pistas... digamos, ensinar um bocadinho aquelas regras, “agora jogas tu...” – educadora C. As OCEPE corroboram as afirmações da educadora C, revelando que “os jogos com regras, progressivamente mais complexas, são, ainda, ocasiões de desenvolvimento da coordenação motora e de socialização, de compreensão e aceitação das regras e de alargamento da linguagem, proporcionando, ainda, uma atividade agradável que dá prazer às crianças” (Silva et al., 2016, p. 44).

Numa outra perspectiva, a educadora D refere os jogos tradicionais como importantes solucionadores na resolução de conflitos, uma vez que, através destes, as crianças desenvolvem uma maior cumplicidade, respeito, partilha e interajuda entre elas: “(...) por exemplo no jogo do lencinho, no jogo da macaca, no jogo do meu pai dá licença, esse tipo de jogos. Sim, eu acho que também nesse aspeto servem para fomentar isso e para criar maior cumplicidade, maior respeito, maior partilha, interajuda até (...)” – educadora D. O jogo é, por isso, “uma forma de fortalecer a cooperação, as relações sociais e um forte mediador do ensino-aprendizagem, uma vez que o educador poderá beneficiar os momentos de ludicidade para transmitir e desencadear novos conhecimentos” (Martins & Neves, 2020, p.3).

No decorrer da realização das entrevistas, pretendeu-se investigar se o jogo/brinquedo já tinham sido responsáveis pela criação de algum projeto, ou atividade, durante os anos de

profissão de cada educadora entrevistada, pelo que a educadora A referiu que, no presente ano letivo, tinha surgido a criação de um jogo através de um projeto, mas não o processo inverso. O projeto tinha como temática os insetos e através deste, as crianças construíram um jogo com uma colmeia e ainda um dominó com os insetos: “(...) que eles quiseram trabalhar foram as abelhas, pronto, e construímos a colmeia, e a partir da colmeia fizemos vários jogos (...) tinham uma pinça que tinham que associar a cada cor da colmeia, fizemos um dominó também com os insetos, fizemos vários jogos associados à temática do projeto.” – educadora A.

À semelhança da educadora A, a educadora B confidenciou que os projetos, de um modo geral, surgem através das conversas que a mesma tem com o seu grupo de crianças e por isso, o jogo nunca tinha sido o responsável pela criação de uma atividade ou projeto, no entanto, a mesma considera que essa situação seria possível de acontecer: “(...) se calhar surge mais de conversa, os próprios projetos, do que de um jogo (...) Acredito que seja possível e que seja muito fácil de ser feito, mas acho que nunca me aconteceu (...)” – educadora B.

O mesmo sucedeu com a educadora D., que referiu que nunca tinha presenciado o jogo como responsável de uma atividade ou projeto, mas, tal como a educadora B., acredita ser possível: “A partir de um jogo, não. Que eu tenha ideia não, mas acredito que seja possível. Tem tudo a ver com o tipo de jogo que se está a fazer” – educadora D.

Contrariamente, a educadora C afirmou que o brinquedo já tinha sido responsável pela criação de um projeto, explicando que, numa fase inicial, as crianças brincavam com caixas de cartão, em que as utilizavam como chapéus, carros, entre outros objetos, até que surgiu um momento em que as crianças utilizaram uma grande caixa de cartão como um autocarro, e a partir daí criou-se um projeto de um autocarro: “(...) eu juntava muitas caixas de sapatos e de sapatilhas, e punha um monte no meio da sala, e pronto (...) depois a caixa já era um chapéu, e se fossem grandes eram um carro, eram isto, eram aquilo (...) deu origem a um projeto de um autocarro.” – educadora C. No que diz respeito à classificação dos jogos/brinquedos que se encontram à venda no mercado e à faixa etária a que estão destinados, a educadora A afirmou que, para além da faixa etária das crianças, deve-se também ter em atenção as características de cada criança, assim como os interesses, capacidades e desenvolvimento das mesmas: “(...) temos de ter preocupação em que seja adequado à idade não é, e não só à idade (...) temos de ter em conta cada criança, o grupo, mas principalmente cada criança, aos interesses e às capacidades e ao desenvolvimento de cada criança” – educadora A. Lopes (1999) que considera que o

educador tem um papel fundamental nesta relação entre o jogo e a criança, uma vez que é fulcral a escolha de um jogo adequado às características de cada um, assim como a definição de objetivos a alcançar, ultrapassando, deste modo, o simples ato de jogar, para uma etapa em que a partir do jogo, as crianças incorporam valores, conceitos e conteúdos. Tornou-se também pertinente durante a realização das entrevistas, perceber junto das educadoras em que momentos do dia as crianças por quem estão responsáveis, costumavam brincar, se durante qualquer hora do dia, ou se apenas num momento específico, como por exemplo, no recreio (ver anexo 16, tabela 3). A educadora A considerou que o ambiente educativo é fulcral para dar espaço e liberdade à criança para brincar, permitindo que esta crie e recrie o seu brincar, seja no recreio, ou dentro da sala: “(...) o educador quando planifica e organiza o ambiente educativo tem de ter em conta isso, dar espaço à criança e liberdade, para que seja ela própria a escolher o brincar dela e que possa criar e recriar o brincar e reinventar o brincar.” – educadora A.

Já as restantes educadoras (B, C e D) acreditam que o jogo está sempre presente e que pode ser utilizado em diferentes momentos do dia: “eu acho que o jogo está sempre presente não é (...)” – educadora B; “(...) utilizam quando eles querem.” – educadora C; “(...) em vários momentos do dia (...)” – educadora D. Neto (2020) afirma que o “brincar implica o uso do tempo e do espaço em diferentes formas de ação, ensinando a viver em vários contextos e interações” (p.16).

No que concerne aos pressupostos subjacentes à escolha de jogos para a sala (ver anexo 16, tabela 4), as educadoras A e B afirmaram que têm como primeiro critério os jogos que são oferecidos às respetivas instituições, devido às condições socioeconómicas das mesmas. Depois dos jogos oferecidos, há uma divisão dos mesmos pelas diferentes salas, tendo em conta a faixa etária a que os mesmos se destinam e os interesses das crianças: “(...) temos jogos que nos são oferecidos no início do ano (...) temos duas salas, dividimos por sala, pronto, e trabalhamos com esses jogos que nos dão (...)” – educadora A; “Primeiro critério, os que são oferecidos.” – educadora B. A resposta das duas educadoras complementa a ideia de Bento (2015) que afirma que no contexto português, os espaços de jogo e recreio não são alvo de grande investimento, pelo que se verifica uma oferta bastante reduzida e padronizada de estímulos. A educadora A acrescenta ainda que os jogos produzidos pelas crianças, são também um importante critério de seleção dos jogos para a sala, como consequência da condição socioeconómica da instituição: “(...) a maior parte dos jogos que nós temos são construídos pela criança.” – educadora A, enquanto que a educadora B opta por fazer uma seriação dos jogos que já estão na sala

há algum tempo e que já foram utilizados inúmeras vezes, uma vez que já são jogos doados à instituição e por isso, já se apresentam um pouco gastos: “(...) o critério é ver o que já fizeram com alguns jogos, porque também já herdamos jogos que alguém doou à instituição e a partir daí, fazemos alguma seriação (...)” – educadora B.

Para além dos critérios já referidos, a mesma educadora afirma que outro dos critérios de seleção de jogos é colocar uma pequena quantidade de jogos na sala, dando preferência a uma renovação mais regular a longo prazo: “(...) se houver a possibilidade de renovar o canto dos jogos, acho que é saudável, por isso ponho menos” – educadora B.

Ainda nesta ordem de ideias, a educadora C refere que prefere colocar menos jogos na sala e que tem sempre uma intenção quando coloca um jogo na mesma: “(...) tenho sempre uma intenção e às vezes não temos de pôr muitas coisas (...)” – educadora C.

Surgem ainda outros critérios de seleção de jogos para a sala por parte das educadoras, nomeadamente a faixa etária das crianças (“(...) sobretudo penso na idade, no nível etário (...)” – educadora C; “(...) ao seu grupo etário (...)” – educadora D), e a visão do jogo como potencializador de aprendizagens e o objetivo que se pretende atingir com o mesmo (“(...) e que sejam potenciadores de aprendizagens (...)” – educadora C; “(...) o que pretendes atingir com aquele jogo.” – educadora D. Como último critério de seleção de jogos para a sala, a educadora D apresenta os interesses e gostos das crianças: “(...) jogos de maneira a ir de encontro ao interesse deles (...)” – educadora D.

Tornou-se também relevante questionar as educadoras relativamente aos jogos/brinquedos que as crianças pelas quais estavam responsáveis preferiam (ver anexo 16, tabela 5). Assim, a educadora A afirmou que uma das áreas preferidas do seu grupo de crianças é a Área da Casinha, mencionando também que as crianças gostam de improvisar os seus próprios brinquedos: “(...) a área preferida da sala é a área da casinha (...) às vezes são eles que improvisam jogos” – Educadora A. Numa perspetiva distinta, as educadoras B e D salientaram a existência de uma distinção entre meninos e meninas, sendo que os meninos preferem a Área das Construções, pistas e legos, enquanto as meninas preferem a Área da Casinha e das bonecas: “(...) os rapazes muito mais construção, de jogos até relacionados com isso, tipo pistas e brincadeiras que vêm a partir daí e as meninas muito mais de casinhas e bonecas.” – educadora B; “(...) porque tens os rapazes, alguns querem (...) os legos, as pistas, os carros. Depois tenho as meninas que é as bonecas, os disfarces (...)” – educadora D. No entanto, esta última refere que no seu grupo de crianças, existem determinadas crianças que têm preferências, tanto pelos legos, como pelas bonecas: “(...) e depois tens uns que andam de um lado para o outro. Tanto

estão nos carros e nos legos, como vão para as meninas, para as bonecas (...)” – educadora D. A educadora C menciona os jogos de construções como os jogos preferidos do seu grupo de crianças: “Legos, gostam muito das caixas também, as madeiras, os puzzles, também gostam muito de fazer puzzles (...) dominós de animais (...)” – educadora C.

No que diz respeito à preferência por brincadeiras orientadas ou livres, a educadora A refere que as preferências das crianças dependem do espaço em que se encontram, referindo que muitas vezes as crianças já apresentam um grau de autonomia elevado e, por tal motivo, dispensam a sua intervenção, e ocorrem outras situações em que a educadora é obrigada a intervir, por exemplo, quando pretende aumentar a dificuldade de determinada brincadeira ou jogo: “depende do próprio espaço. Mas eu acho que eles alcançaram um grau de autonomia, que às vezes já dispensam a minha orientação, eu só estou ali a mediar e a orientar um bocadinho o jogo, para que as coisas corram bem e às vezes também, complexificar um bocadinho o grau do jogo, até para eles atingirem alguns objetivos (...)” – educadora A. Por outro lado, as restantes educadoras (B, C, D) consideraram que os seus grupos de crianças preferem ambos os tipos de jogos/brincadeiras: “Eles gostam da surpresa de uma brincadeira trazida pelo adulto, e acho que isso lhes desperta atenção e é saudável (...) A previsibilidade do jogo e do final do jogo... esse sentimento de segurança e de encantamento por uma coisa que já sabemos o que é que vai acontecer, quase rotina, é muito cativante para a criança (...)” – educadora B; “Neste momento, acho que eles se entusiasmam pelas duas, de igual forma.” – educadora C; “Eles gostam muito das atividades livres, mas também são facilmente levados, se lhes despertar o interesse, para atividades orientadas (...)” – educadora D.

No que toca às brincadeiras individuais ou em grupo, as educadoras A, C e D consideraram que os seus grupos de crianças têm preferência pelas brincadeiras em grupo. Apenas a educadora B afirma que a preferência por jogos individuais ou em grupo depende da faixa etária em que as crianças se encontram. Quando são mais pequenas, as crianças privilegiam as brincadeiras individuais, uma vez que ainda se estão a conhecer a elas próprias. À medida que crescem, começam a ter interesse em interagir com os que a rodeiam e, por isso, começam também a preferir as brincadeiras em grupo: “isso com a idade vai mudando. No início fazem o jogo sozinhos, porque faz parte das características da sua idade e cada vez mais vão procurar estar entre os pares, não é, estarem envolvidos com os pares da sua idade.” – educadora B.

Quanto à existência de conflitos na partilha de brinquedos a educadora A referiu que os conflitos são mais notórios nas crianças mais novas, de três anos, mas, à medida que

crecem, vão aprendendo a resolver os conflitos autonomamente: “no início, principalmente, os mais pequeninos, de três anos, ainda se verificava que eles tinham algumas dificuldades em partilhar e existiam alguns conflitos na partilha (...) agora isso já é raro acontecer, como eles já estão mais velhinhos” – educadora A.

Já a educadora B considera que os conflitos na partilha de brinquedos devem ser educados, cada vez menos com a intervenção da educadora: “Sinto que é uma coisa que tem de ser educada (...) cada vez menos com a nossa intervenção, é quase deixá-los perceber que às vezes, para fazerem um jogo, se chegam ao caos, e depois perceberem “se isto não está a correr bem, então vamos pensar como é que isto correrá melhor”, e serem quase eles a chegarem às suas próprias conclusões: “se calhar, eu para fazer isto, tem de acontecer aquilo”. (...)” – educadora B. Numa outra perspetiva, a educadora C refere que os conflitos diminuem à medida que as crianças vão crescendo, uma vez que vão percebendo e interiorizando que se devem colocar na vez do outro: “(...) há sempre aquelas fases em que há mais conflitos e que nós temos de intervir nessa gestão de conflitos, mas eles lentamente vão percebendo isso e vão interiorizando essas regras e eu tento sempre que eles se ponham no lugar do outro (...)” – educadora C.

Por fim, a educadora D revela que a maior parte do seu grupo de crianças já é capaz de resolver os seus próprios conflitos de forma autónoma: “(...) mas a maior parte deles já consegue partilhar e resolver os conflitos.” – educadora D.

Foi também questionado às educadoras qual era a reação das crianças quando surge um brinquedo/jogo novo na sala, ao qual as educadoras A, C e D responderam de forma semelhante, mencionando a vontade das crianças em explorar e manipular o jogo/brinquedo, assim como a curiosidade e o entusiasmo com que o fazem.

Perspetivando a evolução dos jogos digitais enquanto entrave para os jogos tradicionais/físicos (ver anexo 16, tabela 6), as educadoras A e C revelam que os jogos digitais não são muito utilizados nas respetivas instituições, devido à situação socioeconómica em que se encontram: “(...) em relação aos jogos digitais não temos muito acesso (...) não temos grande acesso a esses brinquedos, mas eu noto que em casa eles têm. Apesar da condição socioeconómica não ser grande, eles têm os tablets e os computadores (...) se calhar por um lado, até é bom que eles não tenham tanto acesso aqui, porque em casa acho que eles já têm em demasia (...)” – educadora A; “(...) nem tenho computador na sala (...)” – educadora C.

A educadora B refere que os jogos digitais são um entrave na utilização dos jogos físicos/tradicionais dependendo da idade das crianças, pois saciam de imediato o prazer

de conquista, ao contrário dos jogos físicos/tradicionais: “dependendo da idade, sim, muito. Porque os jogos digitais têm... saciam de imediato o prazer de conquista e os outros jogos não são assim tão... não há esse imediato, tão imediato.” – educadora B.

Contrariamente, a educadora C considera que os jogos digitais são um recurso como qualquer outro tipo de material, não mencionando os jogos digitais como um entrave para os restantes jogos: “(...) para mim é um recurso igual aos outros, funciona como um recurso, como todos os outros materiais.” – educadora C. A mesma acrescenta que não utiliza mais recursos digitais, devido ao pouco conhecimento que possui nessa área: “Eu não tenho é muitos conhecimentos tecnológicos (...)” – educadora C.

Ainda noutra perspetiva, a educadora D menciona que deve existir um equilíbrio entre os dois tipos de jogos.

Relativamente ao ponto de vista das educadoras sobre o desaparecimento dos jogos tradicionais/físicos como consequência da evolução dos jogos digitais, a educadora A considera que devem ser mantidas as tradições e que, na instituição em que exerce a sua profissão, essa tradição é mantida - “Eu espero bem que não. Por isso é que nós ainda este ano fizemos jogos tradicionais com eles, a corrida do saco, com a colher e com a batata, a bolacha... acho que nunca devemos perder as nossas tradições não é, e esses jogos são muito importantes, não podemos deixar que eles desapareçam.” – educadora A.

Na mesma linha de pensamento, educadora B refere que os jogos físicos/tradicionais não irão desaparecer e acredita que ao longo do tempo, os jogos digitais não vão ser tão utilizados quanto estão a ser atualmente: “Acho que não. E até acho que vamos caminhar para a visão mais global de que esses jogos não são salutares se forem utilizados com estão a ser agora (...)” – educadora B.

2. Dados da Entrevista aos profissionais que exercem funções em Empresas de jogos

Como já referido anteriormente, tornou-se relevante recolher dados relativos à criação e produção de um jogo ou brinquedo, assim como de todos os pressupostos que esse mesmo processo envolve. Assim, foram entrevistados quatro responsáveis de empresas de jogos portuguesas, cuja localização foi já revelada no início deste capítulo – ver tabela 1.

No decorrer das entrevistas, foram replicadas algumas questões relativas à situação profissional dos entrevistados, nomeadamente, a profissão que exerce, os anos de

experiência profissional e as motivações para exercer a sua profissão, como se pode verificar na tabela seguinte.

Entrevistados	Tempo de profissão	Profissão	Motivações para exercer a sua profissão
A	7 anos	Responsável pelo micro departamento de investigação e desenvolvimento.	Ligação com a área da Ciência e Físico-química e Engenharia.
B	5 anos	Responsável pela área dos brinquedos educativos e professor, simultaneamente.	Oportunidade de encaminhar os alunos para o seu futuro, fazendo a diferença na vida dos mesmos.
C	3 anos	Responsável pela área de negócios de brinquedo.	Oportunidade de encontrar formas divertidas das crianças aprenderem.
D	10 anos	Responsável editorial e um dos fundadores da empresa.	Criação de ferramentas que motivassem os seus alunos a aprender conteúdos de História.
E	7 anos	Responsável pelo desenvolvimento de produto.	Associação do jogo ou de um brinquedo à brincadeira/aprendizagem.
F	8 meses	Responsável pela área de comunicação e marketing.	Articulação do gosto pelas crianças com o gosto pela sua área, comunicação e marketing.

Tabela 2 – Dados relativos à profissão dos entrevistados

No que diz respeito ao processo de criação de um jogo (ver anexo 17, tabela 7), verificou-se que as empresas se baseiam, principalmente, em dois fatores: os interesses e necessidades do público-alvo e a carência de jogos ou brinquedos de determinada temática no mercado.

No primeiro fator, as empresas valorizam, não só o que o público-alvo necessita, mas também o modo como a empresa o poderá cativar, seja através dos pais ou educadores, que poderão considerar o jogo/brinquedo enriquecedor para o desenvolvimento da criança, ou através das próprias crianças, que irão convencer os seus responsáveis a comprar o jogo/brinquedo: “o que pensamos inicialmente é o que é que poderia tornar este brinquedo interessante para um pai, para um educador comprar este brinquedo e dá-lo à criança (...) se esse brinquedo vai provocar interesse na criança, e se a criança vai gostar do brinquedo” – entrevistado B, empresa 2; “analisamos as necessidades do público-alvo, neste caso, o público português e então há depois todo o desenvolvimento e uma adaptação deste produto àquele que é o nosso público e o nosso mercado” – entrevistado E, empresa 4.

Já o segundo fator, reflete-se na carência de jogos de determinadas temáticas no mercado. A mesma pode revelar-se através dos gostos das crianças, que estão em constante mudança, ou através de um brainstorming, realizado pela empresa, onde é realizado um balanço dos jogos já existentes no mercado, assim como de que forma se poderá inovar e recriar jogos com determinados temas ainda não muito conhecidos: “(...) isto começa tudo como um brainstorming, digamos assim (...) há necessidade sobre aquele tema, ou sobre aquele jogo, ou pode mesmo vir de uma necessidade interna que nós identificamos que está a faltar aquilo no mercado (...)” – entrevistado A, empresa 1; “o gosto por algum tema em específico e depois (...) pesquisa de conteúdos relativos ao tema (...)” – entrevistado D, empresa 3. Consequentemente, o processo de criação de jogo está diretamente relacionado com os critérios utilizados na criação e produção do mesmo, uma vez que, de acordo com os entrevistados, os critérios prendem-se com a procura do tema pelo cliente - “ver se há procura sobre esse tema, está relacionado com o que as crianças procuram (...)” – entrevistado A, empresa 1, com a idade das crianças - “investigação sobre que competências é que são importantes para desenvolver nas crianças nestas faixas etárias” – entrevistado B, empresa 2 - com a preocupação em produzir brinquedos com o símbolo *STEAM* - “E depois é muito à volta do símbolo do *STEAM*, do Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática que também temos em conta no nosso brinquedo, sim” – entrevistado A, empresa 1 - com a importância da nacionalização de produto – “e depois há uma outra variante que é realmente a nacionalização de produto, ou seja, há muita coisa que é feita com base em desenhos animados, em licenças (...) o Panda é uma figura icónica para as nossas crianças, toda a criança portuguesa sabe quem é o Panda e, portanto, como é que nós conseguimos levar o Panda até casa destas crianças, e divertir

as crianças ao mesmo tempo que as estimulamos de alguma forma. Portanto, aqui nós estamos a nacionalizar o produto” – entrevistado E, empresa 4 – e com a preocupação de criar um produto inovador - “estamos à procura das novas tendências, do mundo digital (...) e acho que também tem sido importante para nós irmos um bocadinho atrás destas tendências” – entrevistado F, empresa 4.

No que concerne à atribuição de um jogo a uma faixa etária, são várias as possibilidades de o fazer, tendo em conta as respostas dos entrevistados. Os entrevistados A, B e D referem que a experiência é bastante útil nessa atribuição: “um bocadinho por irmos conhecendo também as crianças nesse aspeto (...)” – entrevistado A, empresa 1; “a nossa experiência também conta neste processo, já são cinco anos de marca, já sabemos como posicionar os brinquedos em termos de faixas etárias” – entrevistado B, empresa 2; “este tema, se calhar em termos artísticos vai ser muito interessante de trabalhar para uma faixa etária mais baixa (...)” – entrevistado D, empresa 3. No entanto, o entrevistado A também vai ao encontro do entrevistado E quando menciona a importância do cumprimento de normas neste processo de atribuição de jogos a faixas etárias: “se nós quisermos fazer um brinquedo com reagentes químicos, aqui quase que nem temos hipótese, porque todos os brinquedos que tenham reagentes químicos (...) pela norma de segurança de brinquedos, têm de ser para maiores de oito anos” – entrevistado A, empresa 1; “a primeira, que é obrigatória, é mesmo a parte legal, portanto, a segurança do brinquedo, por exemplo, se um brinquedo tiver peças pequenas, ele obrigatoriamente vai ter que ser para uma idade superior a 3 anos” – entrevistado E, empresa 4.

Esta última nomeia ainda os critérios educativos, afirmando que um brinquedo de química, tema que só é abordado por volta do 5.º ano de escolaridade em Portugal, não deve estar destinado a uma criança de seis anos: “se eu for criar um brinquedo (...) de química, cujo ensino em Portugal só começa a ser falado daquilo a partir de um quinto ano ou algo que o valha, não vale a pena colocar aquele brinquedo para seis anos” – entrevistado E, empresa 4.

Durante a realização das entrevistas, foi também questionado aos entrevistados se utilizavam algum documento orientador na criação e produção dos jogos, pelo que foram mencionadas as Aprendizagens Essenciais - “baseamo-nos nas Aprendizagens Essenciais, disponibilizadas pela Direção Geral de Educação” – entrevistado A, empresa 1; “nós consultamos os programas que existem e que estão aprovados pelo Ministério da Educação para o Pré-escolar e para o 1º Ciclo” – entrevistado B, empresa 2; (excerto entrevistado B, empresa 2; “maioritariamente aquilo que nós seguimos são as Metas

Curriculares, neste caso, acho que mudou o nome agora para Aprendizagens Essenciais se não estou em erro” - entrevistado E, empresa 4 – as Normas de Segurança dos Brinquedos - “normas europeias dos brinquedos, que nós seguimos pela EN71 parte 4, que é a norma de segurança de brinquedos, parte 4 de químicos a ver se está tudo ok, porque só assim é que os podemos colocar no mercado” – entrevistado A, empresa 1; “são as normas de segurança. Isso é europeu e é uma norma que é a N71 (...) somos obrigados a seguir à letra e que temos de garantir que o produto (...) corresponde àquilo” – entrevistado E, empresa 4 – e ainda livros históricos - “eu costumo fazer as pesquisas muito à base de leitura, leituras de conteúdos, portanto, livros históricos” – entrevistado D, empresa 3.

Relativamente à organização e características dos jogos (ver anexo 17, tabela 8), foi questionado aos entrevistados se os mesmos utilizavam alguma divisão ou categorização de jogos nas suas empresas. Deste modo, os entrevistados C, D e F referiram que utilizam como categoria o tema dos jogos: “temos a categoria de jogos e puzzles (...) jogos de cartas (...) temos a categoria de “*be creative*”, atividades criativas, mais livres, de pintura (...) temos a área “*play green*”, onde temos brinquedos mais ligados à ecologia, materiais sustentáveis” - entrevistado C, empresa 2; “(...) podemos considerar dois tipos de jogos, que são os jogos de cartas (...) e depois temos os jogos de tabuleiro (...)” - entrevistado D, empresa 3; “temos o Pré-escolar, temos as manualidades, temos as bonecas, temos as figuras de ação, temos os eletrónicos, temos os veículos (...) os jogos (...)” - entrevistado F, empresa 4.

Outra categoria que sobressaiu no decorrer das entrevistas foi a idade das crianças: “nós temos classificados por idade (...) até aos 4, dos 4 aos 6, mais de 8...” - entrevistado A, empresa 1; “temos os “primeiros brinquedos”, brinquedos 0-3 (...)” entrevistado B, empresa 2; “(...) nós temos os jogos que são infantis (...) temos os jogos familiares” - entrevistado D, empresa 3. Tanto o entrevistado A, como o entrevistado B, acrescentaram que, para além das categorias já referidas anteriormente, também as áreas de Ciência são consideradas como categoria nas suas empresas, uma vez que essas áreas são a sua especialidade: “temos classificados por áreas da ciência (...) temos cosmética, ecologia, gastronomia, biologia, geografia, físico-química, tecnologia e construções. Estas são assim as principais” - entrevistado A, empresa 1; “temos a categoria de “*fun scientists*”, que são os brinquedos relacionados com ciência, com as várias áreas de ciência, com a química... áreas *STEAM*.” - entrevistado B, empresa 2.

Quanto às categorias mais vendidas (ver anexo 17, tabela 9), estas subdividem-se em brinquedos de Ciências - “eu diria que devem ser aqui os brinquedos de ciências, de biologia e físico-química, sim.” - entrevistado A, empresa 1 – *best sellers* em todas as categorias - “nós temos *best sellers* praticamente em todas as categorias esse é que é um facto, e é bom para nós também – entrevistado B, empresa 2 – pré-escolar - “é o pré-escolar. Muito movimentado pela Patrulha Pata e pelo Panda.” - entrevistado F, empresa 4 – e jogos familiares - “a tipologia mais vendida são os familiares” - entrevistado D, empresa 3.

Já no que diz respeito à faixa etária onde se vendem mais jogos, o entrevistado A refere que é a faixa maiores de oito anos: “é a dos 8+, porque tem todos os nossos brinquedos assim de ciência pura” - entrevistado A, empresa 1. Em contrapartida, o entrevistado B revela que “os primeiros brinquedos”, dos zero aos três anos, são a faixa etária onde se vendem mais jogos na sua empresa - “portanto nós sentimos que os primeiros brinquedos têm bastante procura, os brinquedos dos zero aos três anos” - entrevistado B, empresa 2. O entrevistado D considera que a faixa etária que vende mais jogos são os jogos familiares, e por tal motivo, não têm uma faixa etária definida – “são os familiares.” - entrevistado D, empresa 3 – enquanto o entrevistado F menciona a faixa etária dos três aos cinco anos, correspondente ao pré-escolar - “é o Pré-escolar” - excerto entrevistado F, empresa 4.

Tendo em conta a última faixa etária, e visto que este estudo se prende principalmente com a valência do pré-escolar, foi questionado aos entrevistados qual o jogo ou brinquedo mais vendido nessa categoria, pelo que o entrevistado A referiu “o meu primeiro kit de ciências” (“É o meu primeiro kit de ciências” - entrevistado A, empresa 1), o entrevistado B indicou o conhecido jogo da memória (“é um joguinho que são uns discos com os animais e, portanto, é o jogo da memória clássico...” - entrevistado B, empresa 2) e o entrevistado E revelou ser o computador do Panda (“é o computador do Panda, sim. Que é um computador educativo (...) o ecrã é pequenino, mas basicamente tem imensos jogos, aprendemos subtrações, multiplicações, adições, acrescenta a letra que falta... e a criança, pela tentativa e erro acaba sempre por ir estimulando e desenvolvendo” - entrevistado E, empresa 4).

Tornou-se ainda pertinente questionar aos entrevistados o modo como estes viam a evolução dos jogos digitais em relação aos jogos físicos (ver anexo 17, tabela 10), pelo que o entrevistado A considera que deve existir um equilíbrio entre os dois tipos de jogos: “temos de ter sempre os dois mundos (...) não ter sempre a criança agarrada ao mundo

digital, mas ter se calhar o intermédio, em que ela possa conseguir tanto no mundo físico, como no digital, conseguir encontrar um equilíbrio” - excerto entrevistado A, empresa 1. Numa outra perspetiva, o entrevistado B acredita que, nos tempos que correm, inicia-se uma reversão de tendência que torna a valorizar o jogo físico, devido à preocupação dos pais ao observarem os seus filhos constantemente em frente a um ecrã: “os pais mostraram uma certa preocupação, porque os filhos passam demasiado tempo agarrados aos ecrãs, aos tablets e aos telemóveis, então os pais preocupados com isso oferecem aos filhos jogos de tabuleiro para eles socializarem ou até para brincarem em família e nota-se um bocadinho essa reversão de tendência” - excerto entrevistado B, empresa 2.

A preocupação com o ambiente é também um conceito cada vez mais abordado, pelo que o entrevistado E refere que os jogos ecológicos estão a tornar-se uma grande tendência: “acho que o grande “boom” neste momento, nestes últimos dois anos, são os jogos ecológicos e os jogos com uma componente não só preocupada com a educação e a brincadeira, mas também, ou os materiais de que são feitos, ou de educação ambiental” - entrevistado E, empresa 4. O entrevistado D acrescenta que Portugal possui ainda um mercado bastante reduzido em comparação ao mercado internacional, embora admita que o mercado português já sofreu uma grande evolução: “naturalmente que esta evolução, face àquilo que é o mercado lá fora ainda é muito pequena, o mercado lá fora é enorme, face àquilo que é o mercado português, mas desde 2012 ele já cresceu muito” - entrevistado D, empresa 3.

Relativamente à influência de vendas dos jogos das diferentes empresas, foi questionado aos entrevistados se a evolução dos jogos digitais influenciou de algum modo a venda dos seus jogos. Apenas o entrevistado A considerou que essa evolução não tem qualquer tipo de influência na venda dos seus jogos, afirmando ainda que a sua empresa poderá vir a integrar-se no mundo digital futuramente: “não sentimos, porque a 1 como é muitos mais jogos físicos, nós não sentimos que influencie, digamos assim, sentimos que é uma tendência que talvez a 1 se possa posicionar nela” - entrevistado A, empresa 1.

Contrariamente, o entrevistado B revela que sente essa influência a partir de uma determinada faixa etária: “até aos seis anos, os pais ainda privilegiam muito que os miúdos brinquem com brinquedos e jogos. A partir dos seis anos (...) se calhar a preferência é mais por jogos digitais do que por brinquedos físicos” - entrevistado B, empresa 2. À semelhança desta perspetiva, o entrevistado E afirma que a falta de tempo por parte dos pais proporciona uma maior utilização dos jogos digitais por parte das crianças, pois essa é uma forma rápida de entreter as crianças e de permitir que os pais

tenham o tempo necessário para concretizar as suas tarefas e profissões, ainda que estes não se sintam satisfeitos com esta atitude: “os adultos não têm tempo para as crianças e a forma mais fácil de as entreterem... e mais com esta coisa toda da pandemia e os teletrabalhos e crianças em casa enquanto estamos a tentar trabalhar, nós não conseguimos sentarmo-nos com a criança enquanto estamos a trabalhar e o fim-de-semana é curto. Qual é a forma mais fácil? Um tablet, um laptop destes como mostramos, qualquer coisa que a criança consiga jogar sozinha” - entrevistado E, empresa 4.

No que concerne ao desaparecimento dos jogos físicos, como consequência da evolução dos jogos digitais, nenhum dos entrevistados perspetiva essa ideia, pelo que consideram que existe espaço para as duas tipologias de jogos no mercado nacional e internacional: “eu quero pensar que não, eu acho que temos espaço para os dois. (...) eu acho que cada vez mais os jogos de tabuleiro estão mais na moda e estamos cada vez mais a ressuscitá-los” - entrevistado A, empresa 1; “não acredito que vão mesmo desaparecer (...) até porque já há estudos que revelam que as crianças estão a perder funções e a ser prejudicadas no seu desenvolvimento cognitivo por causa de tanta exposição aos ecrãs” - entrevistado B, empresa 2; “eu tenho a certeza que não existe esse risco exatamente por serem coisas completamente diferentes (...) existem já ludotecas nas escolas e os alunos utilizam-nas, ou seja, nós sabemos que existe espaço para tudo” - entrevistado D, empresa 3; “as pessoas estão novamente a voltar ao básico (...) está super na moda, o vintage não é, e cada vez mais se procura jogos, os jogos de antigamente (...) é muito manter também a origem e as tradições” - entrevistado E, empresa 4.

3. Dados da entrevista aos profissionais responsáveis por Museus do Brinquedo

O terceiro grupo de entrevistados corresponde a profissionais responsáveis por Museus do Brinquedo que exercem funções em instituições localizadas em Seia e Ponte de Lima. Neste último, o entrevistado convidou outro profissional do Museu para participar na entrevista, com vista a tornar este momento mais rico. Assim, a seguinte tabela representa os dados profissionais dos três entrevistados:

Entrevistados	Tempo de profissão	Profissão	Motivações para exercer a sua profissão
A	20 anos	Responsável pela Direção do Museu do Brinquedo.	Percurso profissional sempre ligado ao lúdico.

B	7 anos	Técnica do Museu do Brinquedo.	Ligação com crianças e a educação.
C	5 anos	Coordenadora do Museu do Brinquedo.	É a sua área de especialização.

Tabela 3 – Dados relativos à profissão dos entrevistados

No que diz respeito aos pressupostos utilizados no espólio dos Museus (ver anexo 18, tabela 11), ambos são adquiridos através da compra ou aluguer de coleções particulares - “(...) a Câmara comprou uma coleção a um particular artista plástico que faleceu até há pouco tempo, o Carlos Barroco, e que era o brinquedo português e que era o ponto de partida para a criação do Museu” - entrevistado A, Museu 1; “o espólio permanente da nossa coleção pertence a um colecionador privado” - entrevistado C, Museu 2 – ou através de doações realizadas pelos habitantes da região - “Nós pensamos criar algum vínculo também com a comunidade local e lançamos o desafio de nos oferecerem brinquedos e não só, fotografias também (...) então o espólio foi crescendo fruto de doações” - entrevistado A, Museu 1.

Relativamente aos brinquedos que estes têm presentes no seu espólio (ver anexo 18, tabela 11), encontram-se divididos por diferentes salas – “(...) temos mais duas salas” – entrevistado A, Museu 1; “os jogos estão numa sala temática (...)” – entrevistado B, Museu 2 – sendo que, dentro das diferentes salas, o Museu 1 tem os seus brinquedos divididos por temas: “os brinquedos estão expostos por temas” - entrevistado A, Museu 1, enquanto que o Museu 2 apresenta duas categorias principais, os jogos tradicionais e os jogos de tabuleiro: “temos alguns jogos tradicionais (...) temos o jogo do pião, temos o rapa, o jogo do espeto, temos a corda (...) temos os berlindes, temos o ioiô” - entrevistado C, Museu 2.

Foi questionado aos entrevistados se os jogos e brinquedos presentes no Museu se apresentavam divididos por faixas etárias (ver anexo 18, tabela 11), pelo que, os entrevistados B e C revelaram que a sua divisão era realizada por salas temáticas e não por faixas etárias – “não por faixa etária, mas estão numa sala temática onde demonstra os vários jogos e as várias brincadeiras dessa altura” - entrevistado B, Museu 2 – enquanto o entrevistado A negou a existência de uma divisão por faixas etárias, justificando que os jogos e os brinquedos não são apenas destinados às crianças, mas a todas as faixas etárias: “não, porque, contrariamente àquilo que se pensa e que se pensava, e que algumas pessoas ainda possam pensar eventualmente (...) o Museu do Brinquedo era destinado às crianças,

não, não é. O Museu do Brinquedo é destinado a todas as faixas etárias” - entrevistado A, Museu 1.

Quanto à divisão dos jogos e brinquedos por gêneros (ver anexo 18, tabela 11), o entrevistado A considera que cada visitante faz a sua interpretação, de acordo com as suas experiências e vivências ao longo da vida, e que se os brinquedos e jogos estão expostos de uma determinada maneira, deve-se a uma questão de organização e contextualização: “como disse, as salas nunca estão da mesma maneira, é só por uma questão de organização e por uma questão de contextualização dos brinquedos, não é para dar essa ideia, agora quem vem faz a sua própria leitura, conforme a experiência que teve na sua infância” - entrevistado A, Museu 1.

O entrevistado C vai ao encontro da perspectiva do entrevistado anterior, referindo que apenas uma das salas do Museu está organizada dessa forma, devido à contextualização histórica, que representa a época da diferença de gênero: “A que está dividida é porque está a contextualizar uma época. Ao contextualizarmos essa época, tínhamos obrigatoriamente de separar os brinquedos dos meninos e das meninas, porque naquela época era assim. Estamos a falar de diferença de gênero” - entrevistado C, Museu 2.

De modo a compreender a evolução do jogo e do brinquedo, tornou-se relevante perceber quais foram os primeiros brinquedos da Antiguidade, assim como as suas principais características (ver anexo 18, tabela 12). O entrevistado B indicou que os primeiros brinquedos surgiram na Grécia Antiga e que estes se limitavam a pequenos paus. Esses brinquedos baseavam-se nas guerras que esse povo já vivenciava na época, produzindo assim imitações de espadas e outros instrumentos de guerra: “se não me engano foi na Grécia Antiga, e eles começaram a fazer jogo com paus (...) porque eles também já enfrentavam muitas guerras na altura, e as crianças, de certa forma, já brincavam às espadas” - entrevistado B, Museu 2.

O entrevistado A refere que os materiais e a morfologia são as principais diferenças entre os jogos atuais e os da Antiguidade, acrescentando que os brinquedos e os jogos são o reflexo das diferentes sociedades e épocas, evoluindo paralelamente com as mesmas: “as características vêm-se perfeitamente em termos de materiais e a morfologia dos brinquedos também, são coisas completamente diferentes daquilo que se foi vendo ao longo dos anos” - entrevistado A, Museu 1; “porque os brinquedos também são o retrato da sociedade não é” - entrevistado A, Museu 1.

No seguimento desta ideia, foi questionado aos entrevistados a diferença entre os jogos da Antiguidade e os atuais (ver anexo 18, tabela 12), pelo que os dois consideram que as

técnicas e os materiais foram melhorando com o passar do tempo: “atualmente parece que dão mais interesse aos brinquedos modernos, é obvio, até porque são melhorados, têm outros tipos de materiais e só o facto de ser tudo mais ligado à tecnologia, é o mundo deles” - entrevistado B, Museu 2; “(...) as firmas fizeram essas adaptações para poderem vender (...) os brinquedos de lata em função da evolução de todas as normas que foram depois impostas em termos de segurança (...) não é uma coisa que se possa dar agora para as crianças” - entrevistado A, Museu 1.

O entrevistado A acrescenta que o jogo e o brinquedo acompanharam a evolução do tempo e da sociedade, referindo que este refletirá sempre as características da sociedade e o contexto onde este se apresenta: “(...) aproveitavam as embalagens de azeite, e nós ainda temos aqui alguns brinquedos que da parte de trás ainda têm... está pintado, mas ainda se vê em relevo a marca da embalagem original, portanto, tudo foi crescendo e tudo foi modificando e tudo se foi adaptando” - entrevistado A, Museu 1.

O entrevistado está em sintonia com a perspetiva de Neves (2005) que afirma que “a forma como se conceptualiza a infância está associada a múltiplas variáveis, como por exemplo (classe social, género, etnia, etc...)” (p.642).

Dos jogos e brinquedos presentes no Museu, os entrevistados revelam que as crianças entre os 3 e os 6 anos preferem, no caso das meninas, as bonecas, as louças e as mobílias, enquanto os meninos dão preferência aos carrinhos: “as meninas (...) quando veem as bonecas, as loiças, as mobílias, as loicinhas do chá e isso tudo, elas gostam imenso (...) os meninos é mais os carrinhos e depois o facto de termos na exposição carrinhos quase do tamanho deles (...)” - entrevistado B, Museu 2.

Foi ainda questionado a influência da evolução dos jogos digitais na existência dos jogos físicos, e se os primeiros podem levar ao desaparecimento destes últimos (ver anexo 18, tabela 13), sendo que as opiniões se dividem. O entrevistado A afirma que os jogos digitais não levarão ao desaparecimento dos jogos físicos e que não se pode contrariar o próprio ambiente que as crianças vivem e experienciam, devendo existir, por isso, um equilíbrio, apresentando às mesmas as diferentes visões sobre o brinquedo e o jogo: “eu acho que nós não podemos ir contra aquilo que as crianças querem e que as crianças têm à mão (...) o que nós podemos fazer é equilibrar as coisas, é dar-lhes diferentes visões, diferentes experiências (...)” - entrevistado A, Museu 1.

Contrariamente, os entrevistados B e C acreditam que esse desaparecimento irá acontecer no futuro, pois tudo será baseado na tecnologia. No entanto, referem a importância de dar a conhecer às crianças os brinquedos físicos, nomeadamente através

de serviços educativos e que estas, quando visitam o Museu, manifestam curiosidade e prazer pelos brinquedos apresentados: “na minha sincera opinião, sim (...) o Governo está a oferecer computadores às escolas (...) portanto, vai ser tudo tecnológico (...). E cabe-nos a nós, através dos serviços educativos, (...) através das visitas, dar-lhes a conhecer o que é o brinquedo” - entrevistado B, Museu 2; “os mais pequenos quando chegam ao Museu ficam deslumbrados com os brinquedos que estão lá (...) porque para eles agora é só novas tecnologias (...) e eles chegam ao final da visita e querem comprar brinquedos iguais aqueles que viram na exposição, porque, de facto, querem brincar com eles e querem experimentar (...) preservar esses brinquedos que estão associados à nossa cultura e à nossa tradição” - entrevistado C, Museu 2.

4. Dados da entrevista ao profissional que exerce funções na ludoteca

O seguinte entrevistado é responsável pela coordenação de uma ludoteca, localizada em Évora. O testemunho deste entrevistado revelou-se importante para esta investigação, pois através do mesmo foi possível compreender as características deste tipo de instituição, assim como os pressupostos utilizados na seleção de jogos e brinquedos para a mesma. O entrevistado é técnico superior e coordenador da ludoteca há 4 anos, e as suas principais motivações para exercer a sua profissão são o gosto pelas crianças, pelo que se licenciou em Ensino Básico do 1º Ciclo.

No que diz respeito aos principais objetivos da ludoteca (ver anexo 19, tabela 14), o entrevistado refere o brincar livre e a proximidade nas relações entre as crianças e as suas famílias: “a ludoteca quando foi fundada, o principal objetivo dela era o brincar livre. Poder proporcionar à criança momentos de brincar (...)” - entrevistado A, ludoteca 1; “ter sempre a família por perto (...) também para haver essa proximidade, que nós por vezes notamos que há pouco (...) os familiares estão muitos dedicados às tecnologias e deixam-no estar a eles a brincar” - entrevistado A, ludoteca 1.

Relativamente aos pressupostos utilizados na seleção de jogos e brinquedos para a ludoteca (ver anexo 19 tabela 15), o entrevistado revela que estes se baseiam maioritariamente em doações por parte dos visitantes, assim como algumas aquisições por parte da própria ludoteca: “até aqui a ludoteca tem funcionado muito à base de doações. Quase todos os jogos que nós temos cá eram quase tudo doações” - entrevistado A, ludoteca 1; “em termos da Associação, também adquiriram alguns, mas foram muito poucos” - entrevistado A, ludoteca 1.

A ludoteca apresenta-se dividida por “cantinhos”, como refere o entrevistado, e dentro desses, os jogos e os brinquedos encontram-se seriados por idades: “nós aqui na ludoteca funcionamos com cantinhos. Temos o cantinho do faz de conta, o cantinho da cozinha, o cantinho da mercearia, e o cantinho dos jogos. E o cantinho dos jogos é composto por prateleiras” - entrevistado A, ludoteca 1; “nós tentamos agrupar os jogos por idades, é a seleção que nós temos” - entrevistado A, ludoteca 1.

Como referido anteriormente, os jogos e os brinquedos presentes na ludoteca são resultados de doações e algumas aquisições, pelo que o entrevistado afirma que não são utilizados qualquer tipo de documentos orientadores na seleção dos materiais da ludoteca: “não. Até à data não nos estamos a orientar por nada. Era mesmo aceitar e selecionar aqueles que estavam em melhores condições de poderem ser utilizados e colocar à disposição das crianças, não nos orientávamos por documento nenhum” - entrevistado A, ludoteca 1. No que diz respeito à reação das crianças quando visitam a ludoteca pela primeira vez (ver anexo 19, tabela 16), o entrevistado revela o entusiasmo e curiosidade com que as crianças exploram os brinquedos e jogos: “eles adoram, como dizem os pais, eles entram num mundo encantado, porque é o brincar à vontade deles” - entrevistado A, ludoteca 1. Quanto à partilha de brinquedos entre as várias crianças (ver anexo 19, tabela 16), o entrevistado considera que não existe qualquer tipo de conflito, fazendo-o sem nenhuma dificuldade: “não lhes faz muita diferença. Eles têm muita facilidade e nós temos um público muito habitual. (...) Mas mesmo aqueles que vêm pela primeira vez ou que frequentam há muito pouco tempo, não lhes faz diferença” - entrevistado A, ludoteca 1. O mesmo acrescenta ainda que, dos jogos presentes na ludoteca, os preferidos pelas crianças são o jogo do bingo e o jogo do galo: “eles gostam muito do jogo do Bingo e o jogo do galo e nós compramos para o exterior um 4 em linha gigante e eles adoram esse jogo” - entrevistado A, ludoteca 1. No que concerne à participação das famílias nas brincadeiras das crianças (ver anexo 19, tabela 17), o entrevistado menciona que estes participam ativamente através do jogo simbólico, onde recriam situações do quotidiano: “sentam-se à mesa com eles a dinamizar os jogos (...) vão preparar o chá, vão preparar a sopa e gostam muito de articular com os pais, “Pai, o que é que queres comer? Estamos no restaurante (...) eles preparam a comida e depois levam o tabuleiro e vão servir a refeição ao pai ou à mãe, ou a quem os estiver a acompanhar.” - entrevistado A, ludoteca 1.

Em última instância, foi questionado ao entrevistado se a evolução dos jogos digitais poderia ser considerada como um entrave para a utilização dos jogos físicos (ver anexo

19, tabela 18), sendo que este revelou que, de certa forma, os jogos digitais podem influenciar a utilização dos jogos físicos, devido à grande utilização destes dispositivos por parte das crianças: “em certa parte sim. Porque eles estão muito ligados aos jogos digitais e acabam por esquecer e alguns até nem têm grande empatia com os jogos tradicionais que nós” - entrevistado A, ludoteca 1. Quando questionado sobre o desaparecimento dos jogos físicos como consequência da evolução dos jogos digitais, o entrevistado não acredita no desaparecimento total dos mesmos, uma vez que as gerações mais velhas poderão proporcionar às suas crianças brincadeiras e jogos físicos, com os quais brincavam na sua infância: “ao desaparecimento completo eu penso que não, porque há sempre um pai ou um avô, e há sempre também crianças curiosas (...) também temos crianças que não ligam muito à parte tecnológica, preferem o real, o que esteja à mão, por isso, eu penso que a 100 por cento nunca irão desaparecer” - entrevistado A, ludoteca 1.

5. Dados do Focus Group realizado a um grupo de crianças do Pré-escolar

Os últimos dados recolhidos nesta investigação foram, como já referido anteriormente, concretizados através de dois *Focus Group* realizados a dois grupos de crianças de uma mesma instituição, de 4 e 5 anos, respetivamente. Durante a realização do *Focus Group*, tornou-se relevante perceber junto das crianças quais os jogos e brinquedos presentes nas suas salas (ver anexo 20, tabela 19) pelo que, os jogos que as crianças mais referiram foram os jogos de letras e números: “jogos de Matemática...” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança A); “jogos de letras” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B).

De entre os jogos que os dois grupos de crianças tinham na sala, sobressaíram oito jogos e brinquedos favoritos, nomeadamente, o jogo da Minnie, o jogo dos ninjas, os bebês, os legos, o jogo dos números, o jogo da pequena sereia, a plasticina e o jogo da Sofia: “o da Minnie!” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança E); “os ninjas!” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B); “bebês!” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança G); “Legos!” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança F); “o jogo dos números” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança B); “o da pequena sereia” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança A); “a plasticina” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança D); “o jogo da Sofia” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança C). No entanto, uma das crianças afirmou não gostar do jogo da Minnie, por este ser associado ao sexo feminino, evidenciando uma distinção

entre o sexo e o tipo de jogo ou brinquedo com que se pode brincar: “é um que é de meninas. É da Minnie e da Margarida então eu não gosto” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B).

No que diz respeito ao espaço onde as crianças preferem brincar (ver anexo 20, tabela 20), as opiniões foram diversas. A maioria das crianças mencionou o recreio como o seu espaço preferido para brincar, devido à diversidade de jogos e brinquedos que este possui: “no recreio” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos); “porque nós tiramos as batas e brincamos ao homem-aranha” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança A); “porque tem muitas coisas para brincar e tem casas. E aquelas casas têm mais bichos” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança E).

Por outro lado, algumas crianças referiram a sala e o ar livre, de um modo geral, como bons espaços para brincar: “eu gosto mais da sala” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança C); “mas eu também gosto de brincar ao ar livre” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança D).

Das brincadeiras realizadas no recreio, as crianças destacaram as cozinhas e os bebês como as suas brincadeiras preferidas: “das cozinhas” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança A); “com os bebês” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança B).

Tornou-se ainda pertinente questionar as crianças relativamente às suas preferências por brincadeiras individuais ou em grupo, assim como a resolução de conflitos nas brincadeiras (ver anexo 20, tabela 21). No que concerne ao primeiro tópico, todas as crianças afirmaram que preferem brincar com amigos – “com os amigos” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos); “porque os amigos podem ser as coisas que eles querem” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança A). Já no segundo tópico as crianças referem que os principais motivos para a criação de conflitos são as preferências por brincadeiras diferentes e a dificuldade em partilhar brinquedos: “porque nós às vezes fazemos brincadeiras piores e queremos fazer alguma coisa e depois outra pessoa não quer e depois começam a discutir” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B); “porque os amigos às vezes tiram-nos as coisas das mãos, às vezes dizem coisas que nós não gostamos” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança C). Em contrapartida, as mesmas solucionam os seus conflitos facilmente, recorrendo à comunicação entre si e ao afeto: “pedimos desculpa e falamos” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança C); “nós vamos ter com o nosso amigo e damos um abraço e um beijinho” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança A); “e fazemos coisas

muito divertidas para voltar a ser amigos” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança B).

No que diz respeito à utilização de dispositivos tecnológicos (ver anexo 20, tabela 22), algumas crianças afirmaram que recorrem aos mesmos com alguma frequência: “eu costumo jogar no telemóvel do meu pai” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B); “eu tenho um tablet, um telemóvel e um computador” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança D), enquanto outras referem que utilizam dispositivos tecnológicos ocasionalmente: “a minha mãe e o meu pai emprestam-me só no avião” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança B). Existem ainda crianças que não utilizam de todo as tecnologias em casa: “não” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos).

Das crianças que afirmaram jogar em dispositivos tecnológicos, destacaram-se os jogos de pinturas, os jogos de ação, os jogos de futebol e os jogos de dinossauros: “jogo de pinturas” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança A); “eu jogo Sonic e Minecraft e Pokemon” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B); “eu tenho um do Mário e um do palácio” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança C); “eu tenho um dos dinossauros” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança B), embora algumas crianças refiram que não apreciam os jogos de futebol e dos dinossauros: “eu não gosto do futebol” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança D); “eu não gosto dos dinossauros” (excerto *Focus Group* a crianças de 4 anos, criança C).

Quando questionadas sobre a preferência por jogos em dispositivos tecnológicos ou jogos na sala, a maioria preferiu os jogos digitais: “eu gosto mais de jogar no telemóvel” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança A), mas quando questionadas sobre a preferência por jogos tecnológicos e jogos no recreio as opiniões dividem-se, utilizando como argumento o facto de os telemóveis prejudicarem a postura corporal: “no telemóvel” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança C); “no recreio porque faz mal brincar no telemóvel” (excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B).

Considerações Finais

Ao longo desta investigação pretendeu-se realizar uma revisão da teoria já existente, recorrendo a autores de referência e, posteriormente, concretizar o estudo empírico, recolhendo e analisando dados através de instrumentos específicos, de modo a poder

confrontar, não só os diferentes dados recolhidos, mas também todo o referencial teórico já adquirido.

É de extrema importância salientar que, todo o processo de investigação se realizou tendo como base os objetivos da mesma, definidos mesmo antes do início deste estudo. Deste modo, importa referir que os mesmos passavam por i) perceber junto de editores de jogos que critérios definem para a atribuição de um jogo a uma faixa etária; ii) perceber a opinião dos educadores cooperantes sobre a importância dos jogos didáticos no desenvolvimento da criança; iii) perceber a importância que as crianças atribuem aos jogos tradicionais e aos jogos da era digital.

No que concerne ao primeiro objetivo, através das entrevistas realizadas aos responsáveis pelas empresas de jogos, foi possível compreender que alguns critérios podem variar de empresa para empresa. Determinadas empresas optam pela sua experiência no mercado (“(...) um bocadinho por irmos conhecendo também as crianças nesse aspeto (...)” - excerto entrevistado A, empresa 1), enquanto outras dão maior importância à investigação prática, criando *Focus Group* com crianças de modo a compreender as suas preferências e capacidades (“Nós também temos grupos de estudo, portanto experimentamos os brinquedos com crianças e com pequenos grupos (...) quando damos os brinquedos para as mãos das crianças, vemos se funciona, se não funciona com aquela faixa etária.” - excerto entrevistado B, empresa 2; “ (...) vamos testar com crianças dessa faixa etária e vamos percebendo qual é o nível de crianças que conseguem atingir aquelas metas.” - excerto entrevistado D, empresa 3).

Por outro lado, existem ainda empresas que se regem por documentos orientadores que revelam as características e desenvolvimento físico, cognitivo e social das crianças nas diferentes faixas etárias, facilitando assim às empresas o processo de adaptação das características do jogo a uma determinada faixa etária:

se eu for criar um brinquedo (...) de química, cujo ensino em Portugal só começa a ser falado daquilo a partir de um quinto ano ou algo que o valha, não vale a pena colocar aquele brinquedo para seis anos, porque a criança não vai conseguir, obviamente que isto depois depende sempre também do estímulo (excerto entrevistado E, empresa 4).

À semelhança desta empresa, também a educadora A mencionou as características das crianças como um importante fator para a atribuição de um jogo a uma faixa etária: “ter preocupação em que seja adequado à idade não é, e não só à idade (...) temos de ter em conta cada criança, o grupo, mas principalmente cada criança, aos interesses e às capacidades e ao desenvolvimento de cada criança” (excerto entrevista - educadora A).

Algumas empresas referem ainda o cumprimento de normas, afirmando que estas são determinantes na atribuição de um jogo a uma faixa etária (“A primeira, que é obrigatória, é mesmo a parte legal, portanto, a segurança do brinquedo” – excerto entrevistado E, empresa 4) e mencionando a EN 71-1:2011 como um dos documentos em que se baseiam (“todos os brinquedos que tenham reagentes químicos (...) todos eles, pela norma de segurança de brinquedos, têm de ser para maiores de oito anos” - excerto entrevistado A, empresa 1). Importa lembrar que o mesmo tem como objetivo “reducing as far as possible those hazards which are not evident to users; it does not cover inherent hazards that are obvious to children or the persons in charge of them” (Comité Técnico CEN/TC, 2011, p.8).

No que concerne ao segundo objetivo, compreende-se que, através da realização das entrevistas às educadoras, as mesmas consideram o jogo como um importante meio de aprendizagem, e que através dele as crianças desenvolvem diversas competências, desde a criatividade, o raciocínio matemático, a motricidade fina e a linguagem (“...nós usamos o brincar, o jogo com caráter lúdico, para que possamos desenvolver algumas capacidades, habilidades, podemos trabalhar todas as áreas de conteúdo com o jogo...” – excerto entrevista educadora C; “...vai aprender regras, vai aprender a respeitar as regras e saber esperar pela vez dele e do outro para jogar, vai desenvolver a linguagem, vai desenvolver o raciocínio matemático, a linguagem, desenvolve a motricidade fina, a manipulação do jogo, sei lá, situações de equilíbrio...” – excerto da entrevista - educadora C).

A educadora C revela ainda que uma das brincadeiras preferidas das crianças da sua sala é o faz de conta (“a área preferida da sala é a área da casinha, gostam muito de fazer o jogo simbólico, brinca a representar papéis, o pai e a mãe” – excerto da entrevista - educadora C), o que vai ao encontro da responsável pela ludoteca que afirma que:

com os jogos, há pais que se concentram ali, sentam-se à mesa com eles a dinamizar os jogos e puxam por eles com outro tipo de jogos já. Aqui nos cantinhos as crianças gostam muito de... vão preparar o chá, vão preparar a sopa e gostam muito de articular com os pais, “Pai, o que é que queres comer? Estamos no restaurante.”, é mais ou menos assim, eles preparam a comida e depois levam o tabuleiro e vão servir a refeição ao pai ou à mãe, ou a quem os estiver a acompanhar (excerto entrevistado A, ludoteca 1)

De modo a comprovar esta ideia, apresenta-se Neto (2020), que menciona como uma das tipologias do jogo, o jogo simbólico, entendido como um prolongamento da imaginação em representações de vários papéis, que recorre à expressão verbal e não-verbal, sons,

linguagem e objetos em inúmeras relações entre o real e a fantasia. Em perspectiva semelhante, Neves (2005) refere que

É a partir da análise das produções simbólicas das crianças que outras dinâmicas e outras realidades sociais se descobrem. Antes de mais, convém frisar que a infância traduz um grupo geracional não homogêneo. A diversidade de género, de classe, de etnia, etc. está presente na infância e é reveladora da riqueza, da diversidade entre crianças (p. 462).

No terceiro objetivo, através dos *Focus Group* realizados aos dois grupos de crianças, percebe-se a preferência das crianças por jogos digitais, em relação aos jogos que as mesmas praticam na sala (“Eu gosto mais de jogar no telemóvel” - excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança A). No entanto, existe alguma discórdia no que diz respeito à preferência entre os jogos digitais e o recreio, uma vez que determinadas crianças têm consciência de que o excesso de utilização de dispositivos tecnológicos pode prejudicar a saúde das mesmas (“No telemóvel” - excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança C; “No recreio porque faz mal brincar no telemóvel” - excerto *Focus Group* a crianças de 5 anos, criança B).

Relativamente a este tópico, o entrevistado A do Museu 1 considera que não se pode contrariar algo que com que se convive diariamente e que faz parte da sociedade atual, pelo que, é preferível que exista um equilíbrio entre os dois tipos de jogos e que se apresentem às crianças as duas tipologias, para que estas possam ter o maior número de experiências possível (“nós não podemos ir contra aquilo que as crianças querem e que as crianças têm à mão e que veem (...) o que nós podemos fazer é equilibrar as coisas, é dar-lhes diferentes visões, diferentes experiências” - excerto entrevistado A, Museu 1).

Em jeito de conclusão, é notório o acordo entre os diferentes intervenientes no que concerne à importância do jogo como promotor do desenvolvimento global da criança, e que este pode e deve ser utilizado como um recurso não só na sala, mas em toda a rotina diária da mesma.

Em contrapartida, a utilização das tecnologias é ainda uma temática polémica que gera diferentes perspetivas e opiniões entre os diferentes entrevistados, incluindo as próprias crianças. No entanto, a sua maioria, considera que ambas as tipologias de jogos podem trazer benefícios às crianças, quando utilizados de forma moderada e com o propósito de promotor de aprendizagem.

Referências Bibliográficas

- Afonso, N. (2014). *Investigação Naturalista em Educação: Um guia prático e crítico*.
Fundação Manuel Leão
- Aires, L. (2011). *Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional*.
Universidade Aberta.
- Almeida, A., Delicado, A., Alves, N., & Carvalho, T. (2012). Crianças, Famílias e Internet: Contextos, Usos e Mediação. In *Infância, Crianças, Internet. Desafios na era digital* (pp. 179 - 215). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Alves, J. (2019). *Como é que o brincar no recreio pode potenciar aprendizagens?* (Dissertação de Mestrado em Educação Pré-Escolar). Escola Superior de Educação de Lisboa.
- Ambar. (2022). *Ambarscience*. Consultado em 30/06/2022,
<https://ambarscience.pt/pages/sobre>
- Assemany, D. & Gonçalves, D. (2021). *Pedagogia de Aprendizagem Ativa: referenciais resultantes da formação de professores*. In F. J. Garrigós-Simón, S. Estellés Miguel, J. O. Montesa Andrés, Y. Narangajavana, International Conference on Innovation, Documentation and Education (INNODOCT) (pp. 823-830). Valência Universidade. <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/INNODOCT/INN2021/paper/viewFile/14026/6534>
- Baptista, C. (2020). Aprender a viver no caos. In J. Alves & I. Cabral (Eds.), *Ensinar e aprender em tempo de COVID-19: entre o caos e a redenção* (pp.42-54).
https://www.spzn.pt/uploads/documentos/documento_1591625628_6074.pdf
- Barbosa, R. & Gomes, C. (2010). *A importância da brincadeira para criança de acordo com Jean Chateau*. Concoce/Condice.
- Bento, G. (2015). Infância e espaços exteriores - perspectivas sociais e educativas na atualidade. *Investigar em Educação*, 2 (4), 127-140.
<http://pages.ie.uminho.pt/inved/index.php/ie/article/view/103>
- Bilton, H. (2010). Outdoor Learning in the Early Years. *Management and Innovation* (3^a ed). Routledge.
- Bodgan, R. & Biklen, S. (2013). *Investigação Qualitativa em Educação: Uma introdução à teoria e aos métodos* (2^a ed.). Porto Editora.
- Brock, A., Dodds, S., Jarvis, P. & Olusoga, Y. (2011). *Brincar: Aprendizagem para a vida*. Penso.
- Campos, C. (2017). *A Matemática e o Jogo* (Dissertação de Mestrado em Matemática para Professores). Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.
- CEN - European Committee for Standardization. (2011). *EN 71-1:2011 (E) Safety of toys*. <https://standards.iteh.ai/catalog/standards/cen/95d1d5c0-f824-4b45-9c52-fd62c70dd006/en-71-1-2011>
- Clementoni. (2022). Consultado em 30/06/2022,
<https://www.clementoni.com/pt/azienda-ilgioco/>
- Comissão Europeia. (2007). Decisão da Comissão, de 4 de abril de 2007, relativa à publicação da referência da norma EN 71-1:2005 Segurança de brinquedos - Parte 1: Propriedades mecânicas e físicas. *Jornal Oficial da União Europeia*, L 96 de 11.4.2007, 18-20. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32007D0224&from=EN>
- Conselho Nacional de Educação. (2020). *Estado da Educação 2019*. Consultado em 23/10/2021, https://www.cnedu.pt/content/edicoes/estado_da_educacao/EE2019_Digital_Site.pdf

- Costa, I. (2020). O espaço e o tempo educativos e os desafios em tempo de COVID 19. In J. Alves & I. Cabral (Eds.), *Ensinar e aprender em tempo de COVID-19: entre o caos e a redenção* (pp.76-78). https://www.spzn.pt/uploads/documentos/documento_1591625628_6074.pdf
- Costa, J. (1999). *Gestão escolar: Participação, Autonomia, Projeto Educativo da Escola*, (5ª ed.). Texto Editora.
- Costa, A., Kuhn, R. & Cunha, A. C. (2015). *Sem tempo para brincar: as crianças, os adultos e a tirania dos relógios*. In *Livro de Atas do XI Seminário Internacional de Educação Física, Lazer e Saúde*. Escola Superior de Educação.
- Coutinho, C. P. (2014). *Metodologias de Investigação em Ciências Sociais e Humanas: teoria e prática*, (2ª ed.). Edições Almedina.
- Cruz, L. (2019). *Brincar no quotidiano de um Jardim de Infância: A quê, Com quem e Com o quê?* (Dissertação de Mestrado em Educação Especial). Escola Superior de Educação de Lisboa.
- Dias, R. (2017). *A criança e o espaço escolar: Planeamento, criação de metodologias e aplicação do recreio na escola* (Dissertação de Mestrado em Arquitetura Paisagista). Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.
- Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. (2021). Jogo. Consultado em 20/1/2021, disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/jogo>
- Educa Borrás. (2017). *Conhece-nos*. Consultado em 11/02/2021, disponível em <https://www.educaborras.com/pt-pt/conhece-nos/>
- Fantin, M., & Rivoltella, P. (2010). Crianças na era digital: desafios da comunicação e da educação. *Revista Estudos Universitários Sorocaba*, 36 (1), 89-104.
- Ferland, F. (2006). *Vamos brincar? Na Infância e ao longo de toda a vida*. Climepsi.
- Ferreira, V. (2015). *A brincadeira livre em contexto de Jardim de Infância* (Dissertação de Mestrado Pré-Escolar). Instituto Superior de Educação e Ciências.
- Flick, U. (2009). *Desenho da pesquisa qualitativa*. Artmed.
- Fontes, M. (2007). *A Formação Social da Mente de L. S. Vygotsky*, (7ª ed.). Livraria Martins Fontes Editora.
- Fortin, M. (2003). *O processo de investigação: da concepção à realização* (3ª ed.). Lusociência.
- Gil, C. (2011). *As Ludotecas como espaços lúdicos, culturais, transversais e intergeracionais*. Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto Politécnico de Portalegre. <http://hdl.handle.net/10400.26/8468>
- Guimarães, A. (2015). *Brinquedos e Materiais Pedagógicos na Educação Pré-Escolar: um estudo exploratório* (Dissertação de Mestrado em Educação Pré-Escolar). Instituto Politécnico de Viana do Castelo.
- Huizinga, J. (2019). *Homo Ludens*, (9ª ed.). Editora Perspectiva.
- Instituto de Apoio à Criança. (2019). *Actividade Lúdica*. <https://iacrianca.pt/intervencao/actividade-ludica/>
- Johnson, S. (2006). *Tudo o que é mau faz bem: como os jogos de vídeo, a TV e a Internet nos estão a tornar mais inteligentes*. Lua de Papel.
- Kishimoto, T. M. (2010). Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. *I Seminário nacional do currículo em movimento*. Ministério da Educação.
- Kishimoto, T. M. (1993). *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação* (7ª ed.). Vozes.
- Kishimoto, T. M. (Org.). (2017). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez.
- L'Ecuyer, C. (2018). *A «realidade» digital. Quanto tempo passam os nossos filhos em frente ao ecrã?*. In *Educar na realidade* (pp. 16-19). Planeta.
- Levin, E. (2007). Rumo a uma infância virtual?: a imagem corporal sem corpo.

- Vozes.
- Lopes, D. (2013). *Jogos de tabuleiro: estudo dos sistemas visuais* (Dissertação de Mestrado em Design de Comunicação). Escola Superior de Artes e Design.
- Lopes, M. G. (1999). *Jogos na educação: criar, fazer, jogar* (2ª ed.). Cortez.
- Luiz, J., Santos, A., Rocha, F., Andrade, S. & Reis, Y. (2014). As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. *Revista Digital EFEDeportes*, 19 (195).
<https://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm>
- Majora (2017). *A História da Majora*. Consultado em 11/02/2021, disponível em <https://majora.pt/amajora/a-primeira-jogada-da-majora/>
- Manson, M. (2002). *História do Brinquedo e dos Jogos: Brincar através dos tempos*. Editorial Teorema.
- Marques I. A. (2019). *A Brincar também Se Educa*. Manuscrito
- Martins, C. & Neves, I. (2020). Aprender a brincar ao ar livre num jardim de infância em Portugal: um Estudo de Caso. *Liberato*, 21 (36), 101-204.
<http://hdl.handle.net/20.500.11796/2946>
- Metelo, P. A. P. (2020). *Brincar e Aprender: Quais os contributos para a Educação de Infância?* (Dissertação de Mestrado em Educação Pré-Escolar). Escola Superior de Educação, Setúbal.
- Ministério da Educação. (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar*. Ministério da Educação.
- Moreira, D. & Oliveira, I. (Coords.). (2004). *O jogo e a matemática*. Universidade Aberta.
- Morgado, V. (2018). *O brincar na Creche e no Jardim-de-Infância* (Dissertação de Mestrado em Educação Pré-Escolar). Escola Superior de Educação, Setúbal.
- Murcia, J. (2005). *Aprendizagem Através do Jogo*. Artmed.
- Neto, C. (1997). *Jogo & Desenvolvimento da Criança*. Cruz Quebrada.
- Neto, C. (2020). *Libertem as Crianças - A urgência de brincar e ser ativo* (1º ed.). Contraponto.
- Neves, I. (2005). Brincar ao Faz de Conta: Espelho das culturas de infância. In *Actas do I Congresso Internacional de Aprendizagem na Educação de Infância* (pp.459-464). Gailivro. <http://hdl.handle.net/20.500.11796/3151>
- Onofre, P. S. (1996). Antes do poder do Adulto, o princípio era... o Brincar e... antes da invenção da Escola, o princípio... era o Jogo. *Cadernos de Educação de Infância*, 40, 13-18.
- Palma, M. (2017). Representações das crianças sobre o brincar na escola. *Revista Portuguesa de Educação*. 30(2), 203-221.
- Palmeirão, C. (2020). Digitais por obrigação. In J.Alves & I. Cabral (Eds.), *Ensinar e aprender em tempo de COVID-19: entre o caos e a redenção* (pp.55-59).
https://www.spzn.pt/uploads/documentos/documento_1591625628_6074.pdf
- Patrão, I. & Sampaio, D. (2016). Dependências online: O poder das tecnologias. Factor.
- Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança: Imitação, Jogo e Sonho / Imagem e representação*, (3ª ed.). Zahar Editora.
- Prado, L. (2018). Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: Pandemic e o Ensino de ciências. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, 2 (2), 26-38.
[10.30691/relus.v2i2.1485](https://doi.org/10.30691/relus.v2i2.1485)
- Pythagoras (2015). *Sobre a pythagoras*. Consultado em 11/02/2021, disponível em <http://www.pythagoras.pt/sobre>
- Quivy, R. & Van Campenhoudt, L. (2017). *Manual de investigação em ciências sociais*, (7ª ed.). Gradiva.

- Quivy, R. & Van Campenhoudt, L. (2019). *Manual de investigação em ciências sociais*. Gradiva.
- Ribeiro, J. (2015). *Preferências lúdicas em contexto Pré-Escolar: Perspetivas das crianças e dos pais* (Dissertação de Mestrado em Educação Pré-Escolar). Instituto Superior de Educação e Ciências.
- Rodrigues, M. (2015). *Das práticas supervisionadas à investigação: contributos dos jogos didáticos para a aprendizagem na Educação Pré-Escolar* (Dissertação de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º CEB). Escola Superior de Educação de Viseu.
- Rolim, A., Guerra, S. & Tassigny, M. (2008). Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. *Revista Humanidades*, 23 (2), 176-180. [https://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20_vygotsky.pdf](https://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20vygotsky.pdf)
- Rubin, K. (2001). *The Play Observation Scale (POS)*. University of Maryland.
- Santos, A. & Pereira, O. (2019). A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. *Eletrónica Pesquiseduca*, 11(25), 480 - 493.
- Santos, A. (2018). *O brincar através do olhar das crianças em jardim de infância* (Dissertação de Mestrado em Educação Pré-Escolar). Escola Superior de Educação, Coimbra.
- Santos, H. (2010). As TIC na creche: os desafios do futuro imediato. In *Tecnologias dos mais pequenos*, (pp.5-8). ESEPF.
- Sarmento, T., Ferreira, F. & Madeira, R. (Orgs.). (2018). *Brincar e Aprender na Infância*. Porto Editora.
- Science4you. (2022). Consultado em 30/06/2022, <https://www.science4you.pt/conteudo/sobre-nos/4>
- Serafim, M. (2015). *A produção de jogos didáticos como ferramenta para promover a aprendizagem sobre tópicos de orientação sexual*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade de Caxias do Sul. <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/1103>
- Silva, I., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Ministério da Educação.
- Simões, J. A., Ponte, C., Ferreira, E., Doretto, J., & Azevedo, C. (2014). *Crianças e meios digitais móveis em Portugal: resultados nacionais do projeto net children go mobile*. CESNOVA e FCT. Consultado em 29/05/2021, disponível em https://netchildrengomobile.files.wordpress.com/2015/02/ncgm_pt_relatorio1.pdf
- Solé, M. (1992). *O Jogo Infantil (organização das ludotecas)*. Instituto de Apoio à Criança,
- Sousa, A. (2009). *Investigação em Educação*. Livros Horizonte.
- Sousa, A. (2020). *A importância dos materiais lúdicos, sobretudo dos jogos, no dia-a-dia das crianças em idade pré-escolar* (Dissertação de Mestrado em Ensino pré-Escolar). Escola Superior de Educação.
- Sousa, M., & Baptista, C. (2011). *Como fazer investigações, dissertações, teses e relatórios*. Pactor.
- Spodek, B. (Org.). (2002). *Manual de Investigação em Educação de Infância*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- UNICEF. (2019). *Convenção sobre os Direitos da Criança e Protocolos Facultativos*.
- VanWynsberghe, R., & Khan, S. (2007). Redefining case study. *International Journal of Qualitative Methods*, 6(2), Article 6. http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/6_2/vanwynsberghe.htm
- Vilelas, J. (2009). *Investigação: o processo de construção do conhecimento*. Sílabo.

Legislação

Lei n.º 5/97 de 10 de fevereiro. Diário da República nº 34/97 - I Série A. Lei-Quadro da Educação Pré-Escolar. Ministério da Educação.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EInfancia/documentos/lei-quadro_educacao_pre-escolar.pdf

Documentação do Agrupamento

Plano Anual de Atividades (2019/2020)

Projeto Educativo

Regulamento Interno (2020/2021)

Apêndices

Apêndice I – Guião da entrevista realizada para as educadoras

Legitimação e contextualização da entrevista

Apresentar aos entrevistados o objetivo da presente entrevista e do estudo a ser realizado.

Esclarecer alguma dúvida ou questão que os mesmos possam ter. Pedir autorização para a gravação da entrevista e perguntar se é possível mencionar o nome do entrevistado ou se o mesmo prefere o anonimato. Prever possíveis interrupções e possibilidade de não resposta:

A seguinte entrevista foi elaborada no âmbito da realização de um relatório de investigação para obtenção do grau de mestre em Educação Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, que aborda a temática “Jogos no contexto Jardim de Infância” e que tem como pergunta de partida “Quais os pressupostos subjacentes à construção dos jogos didáticos para crianças do Jardim de Infância?”.

A – Dados de identificação profissional

1. Profissão que exerce.
2. Instituição à qual pertence.
3. Exerce a sua profissão há quanto tempo?
4. Motivações para exercer esta profissão?

B- Perspetivas relativas à importância do jogo

5. Considera o jogo/brinquedo como um importante meio de aprendizagem para as crianças?
6. O jogo/brinquedo já foi útil na resolução de algum conflito? 7.1. Se sim, pode dar alguns exemplos?
7. O jogo/brinquedo já foi o responsável pela realização de alguma atividade ou projeto?
7.1. Se sim, pode contar como se sucedeu?
8. Considera que os jogos estão bem classificados quanto à idade a que se destinam?

C- Momentos do quotidiano do Jardim de Infância de recurso ao jogo/brinquedo

9. O jogo/brinquedo é utilizado em diferentes momentos e tarefas do dia ou estes são apenas utilizados no recreio?

D- Pressupostos subjacentes à escolha de jogos para a sala

10. Quais os pressupostos subjacentes à seleção dos jogos/brinquedos presentes na sala?

E- Jogos preferidos pelas crianças

11. Quais os jogos/brincadeiras que as crianças preferem?
12. As crianças preferem brincadeiras orientadas ou livres?
13. As crianças preferem brincar individualmente ou em grupo?
14. As crianças têm dificuldade em partilhar diferentes brinquedos?
15. Como reagem as crianças quando surge um jogo/brinquedo diferente à sala?

F- Evolução dos jogos tradicionais/físicos para os jogos digitais

16. Considera a evolução dos jogos digitais como um entrave para a utilização dos jogos tradicionais/físicos?
17. Pensa que a evolução da era das novas tecnologias, levará ao desaparecimento dos jogos tradicionais/físicos?
18. Existe mais algum aspeto que queira referir?

Apêndice II – Guião da entrevista realizada a empresas de jogos didáticos

Legitimação e contextualização da entrevista

Apresentar aos entrevistados o objetivo da presente entrevista e do estudo a ser realizado. Esclarecer alguma dúvida ou questão que os mesmos possam ter. Pedir autorização para a gravação da entrevista e perguntar se é possível mencionar o nome do entrevistado ou se o mesmo prefere o anonimato. Prever possíveis interrupções e possibilidade de não resposta:

A seguinte entrevista foi elaborada no âmbito da realização de um relatório de investigação para obtenção do grau de mestre em Educação Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, que aborda a temática “Jogos no contexto Jardim de Infância” e que tem como pergunta de partida “Quais os pressupostos subjacentes à construção dos jogos didáticos para crianças do Jardim de Infância?”.

A – Dados de identificação profissional

1. Profissão que exerce.
2. Empresa à qual pertence.
3. Exerce a sua profissão há quanto tempo?
4. Motivações para exercer esta profissão?

B- Dimensões e prioridades na produção de um jogo didático

6. Como surge a criação de um jogo?
7. Em que critérios se baseia a empresa para a criação de um jogo?
8. Como é que a empresa atribui um jogo a uma faixa etária?
9. Baseia-se em algum documento orientador pedagógico ou legislativo para a produção de um jogo?
 - 9.1. Se sim, quais?

C- Classificação de jogos

10. Que tipo de classificação de jogos existem?

D - Tipos de jogos mais vendidos

11. Quais são os tipos de jogos mais vendidos?
12. Quais os jogos mais vendidos, de acordo com a faixa etária?

13. Quais são os jogos mais vendidos para a faixa etária entre os 3 e 6 anos?

E - Perspetiva da evolução dos diferentes tipos de jogo até aos jogos digitais

14. De que modo os jogos educativos têm evoluído ao longo dos tempos?

15. A evolução do jogo digital influenciou a venda dos jogos tradicionais/físicos?

16. Pensa que a evolução dos jogos digitais levará ao desaparecimento dos jogos tradicionais/físicos?

17. Existe mais algum aspeto que queira referir?

Apêndice III – Guião da entrevista realizada a Museus do Brinquedo

Legitimação e contextualização da entrevista

Apresentar aos entrevistados o objetivo da presente entrevista e do estudo a ser realizado. Esclarecer alguma dúvida ou questão que os mesmos possam ter. Pedir autorização para a gravação da entrevista e perguntar se é possível mencionar o nome do entrevistado ou se o mesmo prefere o anonimato. Prever possíveis interrupções e possibilidade de não resposta:

A seguinte entrevista foi elaborada no âmbito da realização de um relatório de investigação para obtenção do grau de mestre em Educação Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, que aborda a temática “Jogos no contexto Jardim de Infância” e que tem como pergunta de partida “Quais os pressupostos subjacentes à construção dos jogos didáticos para crianças do Jardim de Infância?”.

A – Dados de identificação profissional

1. Profissão que exerce.
2. Instituição à qual pertence.
3. Exerce a sua profissão há quanto tempo?
4. Motivações para exercer esta profissão?

B-Dimensões e prioridades na organização do museu

5. Quais são os pressupostos que elegem para fazerem parte do espólio do museu?
6. Que tipos de jogos/brinquedos estão presentes no museu?
7. Os jogos/brinquedos presentes no museu estão divididos de acordo com as faixas etárias?
8. Existem jogos para meninas e jogos para meninos?
 - 8.1. Se sim, quais os jogos/brinquedos mais apreciados por crianças do sexo feminino?
 - 8.2. E quais os jogos/brinquedos mais apreciados por crianças do sexo masculino?

C - Perspetiva da evolução do jogo

9. Quais foram os primeiros brinquedos a aparecer na antiguidade?
10. Quais as principais diferenças dos jogos de antigamente para os da atualidade?
11. Quais os jogos mais apreciados pelas crianças entre os 3 e 6 anos antigamente?
12. De que modo os jogos/ brinquedos têm evoluído ao longo dos tempos?

D- Perspetiva da evolução dos jogos tradicionais/físicos e dos jogos digitais

13. Pensa que a evolução da era das novas tecnologias, levará ao desaparecimento dos jogos tradicionais/físicos?
14. Existe mais algum aspeto que queira referir?

Apêndice IV – Guião da entrevista realizada a Ludotecas

Legitimação e contextualização da entrevista

Apresentar aos entrevistados o objetivo da presente entrevista e do estudo a ser realizado. Esclarecer alguma dúvida ou questão que os mesmos possam ter. Pedir autorização para a gravação da entrevista e perguntar se é possível mencionar o nome do entrevistado ou se o mesmo prefere o anonimato. Prever possíveis interrupções e possibilidade de não resposta:

A seguinte entrevista foi elaborada no âmbito da realização de um relatório de investigação para obtenção do grau de mestre em Educação Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, que aborda a temática “Jogos no contexto Jardim de Infância” e que tem como pergunta de partida “Quais os pressupostos subjacentes à construção dos jogos didáticos para crianças do Jardim de Infância?”.

A – Dados de identificação profissional

1. Profissão que exerce.
2. Instituição à qual pertence.
3. Exerce a sua profissão há quanto tempo?
4. Motivações para exercer esta profissão?

B - Dimensões valorizadas na ludoteca

5. Quais são os principais objetivos da ludoteca?
6. Qual a importância das ludotecas para o desenvolvimento das crianças?

C - Dimensões e prioridades na organização da ludoteca

7. Quais são os pressupostos subjacentes à seleção dos jogos/brinquedos nas ludotecas?
8. Quais os tipos de jogos/brinquedos presentes na ludoteca?
9. Existe algum limite de idade para frequentar a ludoteca?
10. Baseia-se em algum documento orientador pedagógico ou legislativo para a produção de um jogo?
 - 10.1. Se sim, quais?
11. Conhece o documento das Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar?
 - 11.1. O mesmo serve de quadro orientador na seleção dos jogos presentes nas ludotecas?

D - Perspetiva do entrevistado relativa à visita das crianças às ludotecas

12. Qual a reação das crianças quando visita a ludoteca pela primeira vez?

13. Como reagem as crianças ao partilharem diferentes jogos/brinquedos com outras crianças que não conhecem?
14. Quais os jogos/brinquedos mais requisitados pelas crianças entre os 3 e 6 anos de idade?

E - Intervenção dos pais nas ludotecas

15. De que forma as famílias participam nos jogos/brincadeiras com as crianças?
16. Que vantagens advêm dessa participação?

F - Perspetiva da evolução dos jogos tradicionais/físicos e dos jogos digitais

17. Considera a evolução dos jogos digitais como um entrave para a utilização dos jogos tradicionais/físicos?
18. Pensa que a evolução da era das novas tecnologias, levará ao desaparecimento dos jogos de tradicionais/físicos?
19. Existe mais algum aspeto que queira referir?

Apêndice V- Guião do Focus Group realizado a dois grupos de crianças de 4 e 5 anos

Legitimação e contextualização do Focus Group

Apresentar o objetivo do Focus Group à diretora da instituição e respetivas educadoras. Esclarecer alguma dúvida ou questão que as mesmas possam ter. Pedir autorização para a gravação do Focus Group e garantir o anonimato da instituição, assim como das crianças. Prever possíveis interrupções e possibilidade de não resposta:

A seguinte entrevista foi elaborada no âmbito da realização de um relatório de investigação para obtenção do grau de mestre em Educação Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, que aborda a temática “Jogos no contexto Jardim de Infância” e que tem como pergunta de partida “Quais os pressupostos subjacentes à construção dos jogos didáticos para crianças do Jardim de Infância?”.

A- Dimensões relativas aos jogos e brinquedos presentes na sala

1. Gostam de jogos e brinquedos?
2. Quais são os jogos que existem na vossa sala?
3. Qual o jogo ou brinquedo da sala que mais gostam?
 - 3.1 Como é esse jogo ou brinquedo?
4. Têm na sala algum jogo ou brinquedo que não gostem muito?
 - 4.1 Se sim, qual?

B- Dimensões relativas às brincadeiras no recreio

5. Preferem brincar na sala ou no recreio?
 - 5.1 Porquê?
6. Quais são as brincadeiras que mais gostam de fazer no recreio?

C- Dimensões relativas às relações interpessoais das crianças

7. Preferem brincar sozinhos ou com amigos?
 - 7.1 Porquê?
8. Quando estão a brincar com os vossos amigos costumam chatear-se?
 - 8.1 Porquê?
9. Se sim, como resolvem a situação?

D- Dimensões relativas aos jogos digitais

10. Em casa, costumam utilizar o telemóvel, o tablet ou o computador?
 - 10.1 O que fazem?
11. Costumam jogar no telemóvel, no tablet ou no computador?
 - 11.1 Se sim, que jogos?
12. Existe algum jogo no telemóvel, computador ou tablet que vocês não gostem?
 - 12.1 Se sim, qual?

E- Dimensões relativas às preferências das crianças

13. Preferem jogar nos telemóveis ou na sala?
14. Preferem jogar nos telemóveis ou no recreio?

Apêndice VI – Transcrição da Entrevista realizada à Educadora A

(realizada a 3 de setembro de 2021)

Apresentação do objetivo da entrevista

J- Como eu lhe estava a dizer, a minha investigação é sobre os jogos didáticos no Jardim de Infância, para perceber todo o processo, ou seja, desde a construção, até à escolha, como é que as educadoras escolhem, se é com base em algum objetivo que pretendem trabalhar, ou se é mesmo pelos gostos das crianças e até mesmo, depois na parte das crianças, perceber o que é que elas gostam mais, o que é que elas não gostam. Pronto, então a minha tese fala mesmo de todo o processo, desde a construção dos jogos até chegar às crianças. Então, eu iria pedir se podia começar por me dizer os seus dados, nomeadamente o seu nome, a profissão, a instituição à qual pertence, há quanto tempo exerce a sua profissão e as motivações para exercer essa profissão.

A- Pronto, eu chamo-me A., já exerço há trinta anos, trabalho no 1 e qual era a última?

J- As motivações para exercer esta profissão?

A- Pronto, as motivações eram muito intrínsecas, sempre foi o meu objetivo estar a trabalhar na área da Educação, essencialmente a Educação de Infância, porque me identificava com as crianças mais pequeninas, foi sempre um sonho meu que consegui concretizar e sinto-me super realizada e acho que não me via a fazer outra coisa (risos). Ser educadora de infância... gosto bastante, é muito gratificante.

J- Sim... então, relativamente à importância do jogo, considera que o jogo é um importante meio de aprendizagem para as crianças?

A- É fundamental o jogo. A criança aprende a brincar, principalmente no pré-escolar não é... é como se fosse um método de aprendizagem, portanto, nós usamos o brincar, o jogo com caráter lúdico, para que possamos desenvolver algumas capacidades, habilidades, podemos trabalhar todas as áreas de conteúdo com o jogo e é uma estratégia para motivar a criança e de ela estar a aprender com alegria, sem ser uma coisa formal. E o brincar para a criança é, no fundo, é o trabalho dela, é assim que ela aprende e é fundamental... o jogo é uma espécie de um método ou uma estratégia que nós usamos, ou um recurso que acompanha todo o processo de aprendizagem da criança. Ela aprende motivada, feliz e é muito melhor assim, trabalhar assim, portanto, a aprendizagem tem de estar associada ao brincar não é, portanto, acompanha todo o processo de aprendizagem.

J- Claro. E no que diz respeito à resolução de conflitos entre as crianças, o jogo já foi algum... já foi útil na resolução de algum conflito?

A- Sempre, por exemplo, o educador tem de estar... é o mediador não é, é o facilitador do brincar, às vezes tem de dar espaço à criança para ela brincar, para ser ela a resolver os seus próprios problemas, é assim que ela aprende a conhecer-se a si, a conhecer os outros, mas também tem que intervir, há situações em que o adulto tem de intervir não é... às vezes isso acontece na nossa sala, em que, às vezes surgem alguns problemas e o educador, pronto... o meu papel é intervir e tentar que a interação deles seja positiva, seja solidária e aí é muito importante o jogo, para desenvolver competências cooperativas, o trabalho colaborativo, a resolução de problemas, por exemplo, quando nós utilizamos a metodologia de projeto, sem ser com a interação social, quando surge alguma dúvida, algum interesse, alguma curiosidade... a divisão de grupos, eles tentarem pesquisar, o trabalho de pesquisa, pronto, mas quando é a nível de trabalhar, o trabalho solidário, também trabalhamos muito com os jogos didáticos, pronto, isso é fundamental.

J- Sim. Já responde se calhar um bocadinho a esta questão, que seria, o jogo ou o brinquedo já foram responsáveis pela realização de alguma atividade ou de algum projeto?

A- Sim. Nós fazemos metodologia por projeto e este ano trabalhamos os animais, os insetos, porque nós, este ano, por causa da pandemia não podemos muito ir para visitas de exterior, e então o que é que fazemos? Sempre que podíamos tínhamos o nosso recreio, o nosso recreio não é assim muito... não tem grandes condições, mas apareciam muito os insetos, pronto, eles observavam os insetos diariamente e quiseram levá-los... encontraram uma abelhinha que já estava caída no chão e eles quiseram levá-la para a sala, e daí surgiu o tema do projeto que são os insetos. E o primeiro inseto que nós trabalhamos, que eles quiseram trabalhar foram as abelhas, pronto, e construímos a colmeia, e a partir da colmeia fizemos vários jogos, fizemos um jogo que desenvolveu as habilidades manipulativas, em que eles fizeram as colmeias através do movimento de pinça, tinham uma pinça que tinham que associar a cada cor da colmeia, fizemos um dominó também com os insetos, fizemos vários jogos associados à temática do projeto.

J- Sim, sim. E considera que os jogos estão bem classificados quanto à idade a que se destinam, ou seja, os jogos que se veem, tanto à venda, como na instituição, se considera que estão adequados à idade das crianças, ou se são demasiado fáceis, ou demasiado difíceis?

A- Pronto, os nossos jogos, nós costumamos fazer um jogo, ou elaboramos um jogo, ou planificamos um jogo, ou ele surge espontaneamente na sala, o que é que acontece? A minha sala tem um grupo heterogéneo, tem crianças de três, quatro e cinco anos. Portanto,

nós às vezes fazemos divisão de grupos e trabalhamos de acordo com os interesses, com as dúvidas deles, com as dificuldades que eles têm e vamos aumentando o grau de intensidade do jogo consoante a idade. O jogo também pode partir de um interesse deles e, quando nós planejamos, quando não é um jogo espontâneo, é um jogo planejado da parte do educador, nós temos de ter esse cuidado não é, planejar tendo em conta as necessidades, os interesses, as características e as idades das crianças, pronto, quando somos nós a planejar o jogo, não é. Agora, em relação aos jogos que compramos, também temos de ter preocupação em que seja adequado à idade não é, e não só à idade, porque há crianças que independentemente da idade, umas têm um desenvolvimento mais completo do que outras, portanto, temos de ter em conta cada criança, o grupo, mas principalmente cada criança, aos interesses e às capacidades e ao desenvolvimento de cada criança.

J- Agora mais especificamente na sua sala, o jogo e o brinquedo são utilizados em diferentes momentos e diferentes tarefas do dia ou só num determinado horário, por exemplo, só quando vão brincar?

A- Depende do jogo, por exemplo, se for um jogo para o horário letivo, na sala... a sala está dividida em áreas de trabalho não é, e a própria organização do espaço da sala, permite que a criança possa brincar e escolher, ela própria, as atividades que vai fazer, pronto, e o educador quando planeja e organiza o ambiente educativo tem de ter em conta isso, dar espaço à criança e liberdade, para que seja ela própria a escolher o brincar dela e que possa criar e recriar o brincar e reinventar o brincar. Isso é importante quando o educador organiza o espaço da sala, pronto, isso quando está no horário letivo. No recreio, especificamente no meu caso, o recreio tem alguns materiais que eles podem criar e inventar a brincadeira espontânea, ser eles a fazer as brincadeiras de grupo, as brincadeiras individuais, mas eu acho que há lugares específicos para o brincar, por exemplo, eles estão no refeitório, não é... às vezes também surgem brincadeiras, por exemplo, trabalhar a matemática com os talheres ou com os pratos e às vezes surge o jogo... eu acho que há sempre espaço para brincar desde que surja não é, de uma forma espontânea, ou não, acho que todo o espaço pode ter o seu tempo de brincar, mas acho que na nossa instituição há sempre espaço para brincar (risos).

J- Claro. E os jogos que tem presente na sua sala, foram escolhidos com base em algum critério? Se pretende atingir algum objetivo com aquele jogo, ou se é porque as crianças gostam, é por que motivos?

A- No início do ano, nós temos alguns materiais... pronto, nós não temos muitos recursos financeiros, a nossa instituição não é uma instituição muito rica em recursos financeiros, mas o que é que nós fazemos? Nós temos jogos que nos são oferecidos no início do ano e nós escolhemos de acordo com... temos duas salas, dividimos por sala, pronto, e trabalhamos com esses jogos que nos dão... e depois dividimos por áreas..., mas a maior parte dos jogos que nós temos são construídos pela criança. Utilizamos muito o material de desperdício, materiais da Natureza, a reciclagem, o nosso tema deste ano também é trabalhar e criar com lixo, os copos das garrafas, os copos de iogurte, os dominós com cartão, muito dos jogos que nós temos na nossa sala é feito pelas crianças e surge de acordo com o cotidiano delas, o que elas querem, o que elas vão pedindo, o tema do projeto da sala, é muito à base disso.

J- Sim... e quais é que são os jogos que as crianças preferem?

A- Ela preferem... a área preferida da sala é a área da casinha, gostam muito de fazer o jogo simbólico, brinca a representar papéis, o pai e a mãe..., mas também gostam de fazer jogos de grupo. Há aqueles momentos na sala em que nós depois arrumamos as áreas e surgem sempre aqueles momentos mortos em que o grupo se reúne e então eles dizem “A., vamos fazer um jogo!”, às vezes são eles que improvisam jogos, há aqueles jogos que nós fazemos do “Rei manda”, jogos de imitação, jogos musicais... no recreio também gostam muito de fazer jogos de roda, adoram dançar e fazer coreografias, este ano eu tenho um grupo com meninas que adoram dançar e andam no hip-hop, adoram hip-hop, então são sempre elas, as mais velhinhas, que fazem sempre os movimentos e os mais pequeninos imitam, eles adoram fazer jogos associados à música, fundamentalmente são esses os jogos que eles gostam.

J- Muito bem, e preferem as brincadeiras que são orientadas por si ou brincadeiras mais livres?

A- Depende do próprio espaço. Mas eu acho que eles alcançaram um grau de autonomia, que às vezes já dispensam a minha orientação, eu só estou ali a mediar e a orientar um bocado o jogo, para que as coisas corram bem e às vezes também, complexificar um bocado o grau do jogo, até para eles atingirem alguns objetivos, mas eles já são muito autónomos e já são eles que... muitas vezes eu dou por mim a pensar “olha, eles evoluíram bastante e estão a crescer, eles agora já me dispensam”, principalmente no recreio e os mais velinhos orientam os mais pequeninos e fazem jogos, são criativos, eu acho que eles já evoluíram nesse sentido e às vezes já começam a dispensar a minha

intervenção, mas eu estou sempre ali a orientar não é, para que as coisas corram pelo melhor.

J- E preferem as brincadeiras individuais ou as que são em grupo?

A- Eu acho que eles preferem em grupo.

J- Em grupo, sim. E normalmente têm dificuldades em partilhar algum brinquedo, se há algum conflito?

A- No início, principalmente os mais pequeninos, de três anos, ainda se verificava que eles tinham algumas dificuldades em partilhar e existiam alguns conflitos na partilha. Agora isso já é raro acontecer, como eles já estão mais velhinhos e eu noto que nos pequeninos... ainda hoje, eles tinham um brinquedo que era novo na sala, eram uns binóculos e eles queriam todos experimentar os binóculos, então houve ali um momento de conflito, então nós conversamos, dialogamos e chegamos a um consenso. Eu vejo no relógio (risos), começo a cronometrar e eles, todos eles sem haver choro nem birra, sentaram-se em roda e partilharam, exploraram o objeto, manipularam o objeto e dividiram o objeto entre todos, e as coisas correram pelo melhor, ninguém se zangou, ninguém chorou, ninguém fez birra, portanto, eu noto que eles nesse aspeto também evoluíram e já não há birras, nem grandes conflitos pelos objetos. Principalmente aqueles jogos que são novos, com são novidade eles querem todos ao mesmo tempo, mas eu acho que eles já estão mais maduros e já conseguem partilhar..., mas pronto, no início existiam muitos conflitos (risos), agora já não.

J- Sim. E como é que reagem então as crianças quando surge um brinquedo ou um jogo diferente na sala? Já respondeu um bocadinho à questão...

A- É, exatamente. Querem todos manipulá-lo e explorá-lo ao mesmo tempo e temos de negociar (risos) e depois eles conseguem partilhar e esperar, também é importante saber esperar não é, e agora acho que já conseguem fazê-lo.

J- Muito bem. E agora queria fazer só duas questões relativamente aos jogos digitais, ou seja, também é uma questão de opinião, se considera que a evolução dos jogos digitais são um entrave para os jogos mais tradicionais/físicos?

A- Nós aqui, em relação aos jogos digitais não temos muito acesso... agora na minha sala, eles instalaram a internet, mas o meu computador ainda não está a funcionar. Portanto, não temos grande acesso a esses brinquedos, mas eu noto que em casa eles têm. Apesar da condição socioeconómica não ser grande, eles têm os tablets e os computadores, e eu noto que às vezes os pais não têm grande tempo para estar com os filhos e então para os entreter e para eles não darem grande trabalho, espetam-lhes os

computadores e os tablets... eu acho que tem que se saber gerir um bocado e dosear um bocado o tempo em que eles estão com esses brinquedos. Se calhar por um lado, até é bom que eles não tenham tanto acesso aqui, porque em casa acho que eles já têm em demasia, percebe?

J- Sim, sim.

A- Pronto, a estagiária este ano trouxe um daqueles robôs e eles adoraram fazer o jogo com ela, é sempre uma mais-valia, é sempre uma coisa nova, surtiu bastante interesse por parte das crianças e elas gostaram bastante de fazer e trabalharam bastantes conceitos matemáticas com o jogo e é sempre uma mais-valia. Mas nós aqui não temos grandes recursos e não temos acesso a esse tipo de jogo.

J- Sim, claro. E pensa que a evolução destas novas tecnologias levará ao desaparecimento destes jogos tradicionais?

A- Eu espero bem que não. (risos) Por isso é que nós ainda este ano fizemos jogos tradicionais com eles, a corrida do saco, com a colher e com a batata, a bolacha... acho que nunca devemos perder as nossas tradições não é, e esses jogos são muito importantes, não podemos deixar que eles desapareçam.

J- Claro. Pronto, não sei se existe mais algum aspeto que queira referir?

A- Não, acho que está.

J- Pronto, então queria só agradecer pela disponibilidade.

A- De nada, espero que corra bem o seu trabalho.

J- Obrigada.

A- Muita sorte, e quando quiser estou ao dispor, tem o meu contacto... se tiver alguma dúvida, ou alguma questão que não tenha sido bem esclarecida.

J- Muito obrigada.

Apêndice VII – Transcrição da Entrevista realizada à Educadora B

(realizada a 18 de março de 2021)

J- Então, o meu Relatório é sobre os jogos no contexto Jardim de Infância e o meu principal objetivo é perceber quais são os pressupostos que estão subjacentes à construção dos jogos didáticos para crianças do Jardim de Infância, a importância que eles têm no desenvolvimento das crianças e o processo desde a sua construção até chegar às mãos das crianças. Pronto, então eu queria perguntar o nome, a profissão e a instituição à qual pertence?

B- Então, B., queres o nome completo?

J- Não, basta B.

B- Então B, trabalho no 2 e há quantos anos?

J- Sim, sim, há quantos anos?

B- Trabalho há vinte e cinco anos, deve ser mais que a tua idade. (risos)

J- Sim. (risos) E quais foram as motivações para exercer a profissão?

B- As motivações foram... é o clássico (risos), mas foram o gostar de estar com crianças, acho que tem de ser essa a grande motivação, se não o resto não acontece.

J- Sim. Focando-nos mais no jogo e no brincar, considera que o jogo e o brincar são um importante meio de aprendizagem para as crianças?

B- Sim, considero importante. Não considero único e tenho mudado de opinião em relação aos brinquedos e em tudo aquilo que eles fazem descobertas, porque o brinquedo, brinquedo, é demasiado estruturado e muitas vezes limitativo da imaginação da criança e à medida que vou estando com eles acabo por aprender isso, em formações também acabei por me debater com esse assunto e me questionar... portanto, ao pensar neste momento no brinquedo, penso completamente diferente de há vinte anos atrás, de há dez anos atrás... e agora, eu não sei se te disse, mas estamos a fazer uma formação sobre a pedagogia, que se chama “Pedagogia de Participação” e pronto, é uma formação intensa e que nos faz pensar, não só na nossa forma de agir enquanto educadores, mas de tudo o que usamos e, nesse sentido, o brinquedo comprado e em que sabemos exatamente qual é o fim para que aquele brinquedo existe tornam-se redutores, porque apenas cumpre aquelas funções, enquanto que com os do quotidiano ou objetos naturais, ou seja o que for, o jogo continua a existir, mas tem múltiplas funções.

J- Sim. E o jogo já foi útil na resolução de algum conflito, por exemplo, entre as crianças?

B- Existe o jogo objeto, existe o jogo imaginário, existem vários tipos de jogos, não sei aquele específico a que te queres referir, ou se te queres referir a todos?

J- A todos, sim.

B- A todos... no jogo simbólico, por exemplo, o faz de conta é um jogo simbólico no fundo não é, porque estamos a criar situações...

J- Sim, sim.

B- E aí o jogo é muito importante para a resolução de conflitos, como exemplo, eles podendo viver a própria situação de novo, ou recapitulando ou vendo outra situação de outro que seja próxima... o jogo enquanto repetição, agora já estou a falar mais no jogo de imitação, numa situação que já conhecemos com a qual já estamos à vontade, dá-nos aquela sensação de pertença e de já conseguir esperar o que é que vai acontecer depois, que também é uma forma de aquisição de algum tipo de conhecimento, quer seja na resolução de conflitos, quer seja na aquisição de conhecimento não é, aquela coisa de repetirmos num jogo os números, por exemplo, nem que seja um jogo tipo “cabra cega” não é, que eles vão contar numa parede até vinte, aí eles não estão só a jogar, eles estão a aprender a contar, estão a aprender a numerar e nós não temos se calhar a intenção pura de lhes ensinar Matemática, e eles estão a trabalhar a Matemática, não é. Não sei se... se quiseres perguntar coisas pelo meio, ou coisas que me façam pensar noutras coisas está à vontade. Ou então se eu estou a fugir daquilo que tu queres diz-me também. (risos)

J- Não, não. (risos) Por exemplo, na realização de alguma atividade, ou de algum projeto, já aconteceu o jogo ser o ponto de partida para alguma atividade ou algum projeto?

B- A criação de um jogo?

J- Não, por exemplo, eles estarem a jogar um jogo e a partir daí quererem realizar outra atividade?

B- Deixa-me pensar... isso é possível isso é possível acontecer... estava a tentar lembrar-me de coisas que fiz a partir do jogo... e se calhar surge mais de conversa os próprios projetos do que de um jogo. Eu acho é que depois... por exemplo, lembrei-me agora, se estivermos a falar de um jogo estruturado, um jogo que eles podem manusear mais do que uma vez e fazê-lo, lembro-me por exemplo de que uma música levou ao jogo e depois levou... por exemplo, na sala dos dois anos, uma música do caracol, que falava várias coisas que o caracol fazia, e se calhar aí partiu um bocadinho do jogo, enquanto eu lhes cantava ia desenhando, era um sol, e eu desenhava um sol, e eles começaram a gostar daquilo. Eu acabei por fazer a sequência toda da música, com desenhos básicos, até a preto e branco só, acabamos por numerar, plastificar, e depois aquilo virou um jogo de sequência, por exemplo. Não foi o início do jogo, foi o interesse pelos caracóis, depois se ele estava à janela é porque ele tinha uma casa, se ele tinha uma casa, onde é a casa dos

caracóis... pronto, partiu mais do interesse das próprias crianças. Agora, começar assim mesmo a partir de um jogo acho que não. Acredito que seja possível e que seja muito fácil de ser feito, mas acho que nunca me aconteceu, não me perguntes porquê. (risos) Sabes porquê? Porque muitas vezes o jogo, enquanto jogo estruturado, as crianças estão mais livremente a usá-lo, e nós acabamos por brincar com elas, algumas vezes, e outras vezes deixamos explorar. O tema ter vindo exatamente de um jogo desses estruturado, não me lembro de ter acontecido, mas acho que é possível, porque imagina que eles estão a fazer um jogo sobre animais e o ciclo animal. É fácil depois, se eles realmente se interessarem, surgir um projeto enorme acerca daquilo. Eu lembro-me de ter um jogo que era sobre o ciclo, no fundo era o ciclo, o animal, como é que ele nasce e depois, como é que ele é em adulto, no fundo... tenho a certeza que podia ter dado um projeto que poderia ter ido por aí... ou se calhar um simples jogo de cordas, também podia começar outro tema, lembro-me, por exemplo, de ter falado há uns anos dos brinquedos... como é que os nossos pais brincavam? A diferença... e se calhar podia começar por um jogo de corda, por exemplo, naquele tempo brincavam às cordas e se calhar faziam outras coisas, agora tu quase não conheces as cordas, acho que é um bom começo de algum projeto, agora, para isso teria o educador de estar mais atento e isso faz-me refletir um bocadinho sobre outra vez... vou referir novamente a formação, porque é uma coisa que estou a viver agora, neste momento, em que elas falam do portefólio, tal como tu fizeste, mas é um portefólio muito mais, nada a ver com aquilo que eu aprendi, com aquilo que eu alguma vez pus em prática e que é estarmos... eles até usam um termo que é “suspende-se”, por isso, tu vês a criança, tu vês o que ela está a fazer e registas, mas registas sem nenhum comentário, portanto, não há adjetivos, não há a tua visão enquanto educador, tu simplesmente registas o que está a acontecer e isso depois vai fazer parte do portefólio, tal como tu fizeste daquelas duas crianças, mas esses portefólios estão sempre ao alcance da criança, portanto, ela vive e torna a viver o que está lá... confesso que eu nunca fiz isso, mas acho muito interessante, trabalhoso, mas interessante.

J- Sim, sim.

B- Agora não sei porque é que do jogo fugiu para aqui... porque se calhar, já sei, porque se calhar, se nós pararmos mais e suspendermos mais e não formos educadores tão... isto tem um nome próprio que é... tu és o líder, portanto és o educador, nunca deixas de o ser, mas se te puseres ao nível da criança, e se estiveres sempre mais ao nível dela para intervires, mas ao mesmo tempo para estares mais participativo, vais apanhar muito mais aquilo que eles estão a fazer. Por isso, se calhar, tu enquanto estiveres a fazer atividades

e coisas para mostrar, porque achas que aquilo é que é o certo, mas se calhar tens de suspender essas coisas e tens de sentar a fazer o jogo com eles, porque a partir desse momento, o jogo vai tomar outra dimensão para ti e para as crianças e aí, vai ser muito mais o ponto inicial de algum projeto.

J- Sim, sim.

B- Não sei se te esclareci, ou se compliquei ainda mais. (risos)

J- Não, não, esclareceu.

B- Se achares que eu não estou a explicar bem, ou que não estás a perceber fala, porque eu estou a divagar aqui um bocadinho sobre a coisa. Mas por exemplo, estivemos a falar na instituição para começarmos a fazer esse tipo de registos numa situação e a V. e a B.M. pegaram num livro... eu não sei se tu ainda estavas na sala quando nós mudamos a estrutura e pusemos os livros de investigação em cima...

J- Já não estava.

B- Pronto, então o armário branco mudou de sítio, que estava assim encostado no meio das janelas, e está a fazer uma divisão, e em cima pusemos os livros de investigação e dividimos, imagina, os livros da arte, os livros sobre planetas, os livros sobre o corpo humano, com uma certa ordem. E elas pegaram no livro da Frida Kahlo e eu estava com elas, e depois fui com elas para o recreio e elas trouxeram o livro. E depois estavam as duas a conversar e eu pensei “isto é mesmo uma boa situação para eu depois conseguir registar” e comecei a filmar e aqui começo a intervir e a tal coisa suspensa deu para ver, porque eu estava a filmar, porque elas nunca mais paravam eu não conseguia acompanhar a escrita, nem sequer tinha lá, só tinha o telemóvel e realmente, se tu suspenderes um bocadinho e tentares pôr-te no lugar delas... depois aquilo tem imagens da vida da Frida Kahlo não é, imagens onde ela está com corpete, onde tem picos, onde tem bebés a saírem, o imaginário só e elas estavam fascinadas, porque elas já tinham visto e já tinham conhecido, mas nunca tinham chegado àquele ponto de observação e se calhar se eu tivesse a fazer outra coisa qualquer, a montar a pintura ou a fazer não sei o quê, não tinha tirado aquele tempo para observar aquilo, por isso o jogo, enquanto jogo é muito importante e se calhar agora vou vê-lo de forma diferente e perceber que o jogo, seja objeto, seja a forma de eles jogarem uns com os outros, até com a própria imaginação, realmente nos vai dizer muito da criança e vai-nos ajudar a intervir melhor em relação à gestão do grupo.

J- Sim. Queria perguntar também se o jogo ou o brinquedo é utilizado em diferentes momentos e tarefas do dia, ou se é apenas utilizado nos tempos livres e no recreio?

B- Eu acho que o jogo está sempre presente não é... acho que aquilo que nós próprios chamamos “o canto dos jogos”, não é só o canto dos jogos, é o canto dos legos, o canto dos... isso tudo é jogo não é, as madeiras, as construções, como é que nós podemos dizer que o jogo é só aquele objeto que nós chamamos de jogo? Acaba por ser muito mais, não é... se pegarmos em caixas e eles estiverem a brincar com caixas empilhadas a fazerem casas, isso também é um jogo. Se for com tecidos e com mantas e com... eu acho que o jogar e o brincar estão tão ligados, que é difícil separar, no fundo é jogar com tudo aquilo que nos rodeia, agora, o jogo estruturado, de caixinha, de instrução, o jogo só para aquele fim, eu não estou a dizer que ele seja importante, porque eu acho que é, como um puzzle, como as coisas de Montessori, que têm não sei quantas coisas de bolinhas para eles contarem, tudo isso é importante e se calhar nas mãos das crianças, toma outras dimensões que não são aquelas limitativas do adulto não é, da caixa que vem com as instruções. Eu lembro-me, por exemplo, de umas cartas, de eles usarem aquilo para fazerem de cartões como se fossem de menu num restaurante, daquilo virar telemóvel, e são umas cartas, tu enquanto adulto se calhar olhas e dizes que aquilo é um jogo de pares e eles se calhar fazem tudo daquilo, menos o objetivo do próprio jogo.

J- Sim... Depois focando-nos no “canto dos jogos”, onde tem os puzzles e assim, os jogos que tem na sala, foram escolhidos com base em algum critério?

B- Primeiro critério, os que são oferecidos. (risos) A instituição, e já tentamos que isso aconteça, que foi fazer uma listagem dos jogos que nós gostaríamos de ter, que não temos, principalmente os jogos de manipulação, a nível da Matemática, coisas simples até de pesos, ter uma balança que pese, entre outras coisas. Neste momento o critério é ver o que já fizeram com alguns jogos, porque também já herdamos jogos que alguém doou à instituição e a partir daí, fazemos alguma seriação, nunca há um verdadeiro investimento e há jogos realmente interessantes, mas como estamos sempre limitados a nível económico, se calhar há um certo descuido, porque ao mesmo tempo vão entrando jogos que são jogos interessantes também. Cada vez mais acho que não devem existir muitos jogos, cada vez ponho menos jogos, para que eles depois possam ir diversificando, porque depois é quase como... já adquiriste aquilo e aquele jogo já não te diz grande coisa não é, portanto, se houver a possibilidade de renovar o canto dos jogos, acho que é saudável, por isso ponho menos, porque depois quando pões muitos existe uma confusão enorme, há peças que se trocam de umas para as outras, acaba por ser o desarrumar, por desarrumar, eu cada vez mais acho que as salas devem ter menos, aquela coisa do “menos é mais”, acho que também se aplica a uma sala de Jardim de Infância e aos jogos também.

J- Muito bem, relativamente às brincadeiras, quais são as brincadeiras, ou os jogos que as crianças mais preferem?

B- É engraçado, nunca querendo criar uma distinção entre meninos e meninas, e entre brincadeiras de meninos e meninas, cada vez nós próprias até fugimos disso, eu acho que eles acabam por, naturalmente, procurar mais determinadas áreas, os rapazes muito mais construção, de jogos até relacionados com isso, tipo pistas e brincadeiras que vêm a partir daí e as meninas muito mais de casinhas e bonecas. Há uma fase em que eles, por exemplo, aos três anos não se vê essa distinção, agora não sei se depois aos cinco anos já se vê essa distinção, e não sei até que ponto não será algo incutido socialmente não é... tu és menino e eu dou-te carros, tu és menino, eu dou-te pistas, tu és menina, eu dou-te uma boneca. Por muito que tu não faças isso em Jardim de Infância e não queiras que eles vivam isso, a parte sociológica acaba por se refletir nas suas brincadeiras.

J- Sim... E eles preferem as brincadeiras que são orientadas pela A. ou preferem as brincadeiras livres?

B- Eu acho que eles gostam das duas coisas. Eles gostam da surpresa de uma brincadeira trazida pelo adulto, e acho que isso lhes desperta atenção e é saudável que exista essa surpresa, que... “agora vai acontecer alguma coisa que eu não conheço” ou então, “queremos muito fazer aquele jogo” não é, tu viste que eles têm um gosto muito afinado, por um jogo básico que eles já fazem há anos, que é bater palmas e correrem e ficarem estátuas, tu vês que eles pedem para fazer aquilo constantemente. A previsibilidade do jogo e do final do jogo... esse sentimento de segurança e de encantamento por uma coisa que já sabemos o que é que vai acontecer, quase rotina, é muito cativante para a criança também. Por isso, o jogo livre... acho que os dois se completam um ao outro. Se calhar agora, depois desta formação, acho que o jogo deles deve estar mais acima não é, e ver o que de lá vem, no fundo é perceber que a criança também traz em si conhecimento, agora, não nos podemos anular enquanto educadores, porque somos nós que criamos as situações, muitas vezes, por isso também devemos... eu acho que é quase como ter um jogo “debaixo do braço” não é, e sabes o quanto a nossa profissão funciona com o improvisado, por isso teres um jogo, uma música, ou qualquer coisa à mão, mesmo que não a uses é importante.

J- Sim, sim. E eles preferem brincar individualmente ou em grupo?

B- Isso com a idade vai mudando. No início fazem o jogo sozinhos, porque faz parte das características da sua idade e cada vez mais vão procurar estar entre os pares, não é, estarem envolvidos com os pares da sua idade. Agora, também acho que é uma forma de

eles terem o seu momento, por exemplo, vou fazer aquele jogo, porque sei que naquele jogo eu vou ter o meu momento de colocar as peças..., mas depois também há os jogos que só consegues jogá-los se tiveres um par, não é. Por isso, acho que com a idade, o normal, é eles cada vez quererem fazer mais jogos em conjunto, sem nunca perderem o gosto por fazerem sozinhos, mas cada vez menos. Há sempre aquela preocupação ou aquela vontade de “queres vir fazer comigo?”, e de repente estão seis em cima de um puzzle a ver onde têm de pôr as peças, não é..., mas às vezes pode estar simplesmente um a construir com blocos e isso ser um momento de prazer para ele.

J- Sim, e nessas brincadeiras em grupo, sente que eles têm dificuldade em partilhar os brinquedos?

B- Sinto que é uma coisa que tem de ser educada, no fundo, eu acho que é educada. Educada, mas volto ao mesmo não é, cada vez menos com a nossa intervenção, é quase deixá-los perceber que às vezes, para fazerem um jogo, se chegam ao caos, e depois perceberem “se isto não está a correr bem, então vamos pensar como é que isto correrá melhor”, e serem quase eles a chegarem às suas próprias conclusões: “se calhar, eu para fazer isto, tem de acontecer aquilo”. É quase como a história do ceder, se calhar eu tenho de ceder para de vez em quando os outros me cederem a mim também, tenho de me calar, para ouvir o outro, porque eu também mais tarde vou querer falar e vou querer que ele me ouça. Acho que são etapas importantes de crescimento e de aprendizagem.

J- E como é que elas reagem quando surge algum jogo novo, ou alguma brincadeira nova?

B- Acho que o novo é sempre bem recebido. Às vezes, nós adultos temos a expectativa que aquilo vai ser magnífico e nem é, e de repente levamos uma coisinha e aquilo “que coisa maravilhosa!”. (risos) Nós às vezes levamos demasiadas expectativas naquilo que fazemos e volto a dizer o mesmo, quando nós começarmos a abrir mais os nossos horizontes e olhar mais para aquilo que eles fazem e aquilo que eles têm para dizer e para fazer, teremos uma nova forma de estar em Educação.

J- Sim... depois falando um bocadinho mais nos jogos digitais...

B- Estás a falar com a pessoa errada. (risos)

J- Pois... (risos)

B- Mas também está mal, também está mal, temos de estar abertos a todas as opções. Se castramos essa hipótese de início é pior.

J- Sim, é verdade. E eu queria perguntar se a A. considera que a evolução desses jogos, dos jogos digitais, pode ser considerado como entrave para a utilização dos jogos físicos e brinquedos?

B- Dependendo da idade, sim, muito. Porque os jogos digitais têm... saciam de imediato o prazer de conquista e os outros jogos não são assim tão... não há esse imediato, tão imediato. Se bem que eu estou aqui a fazer este joguinho sozinho, está-me a dar imenso prazer, porque já sei que vou chegar ao nível dez, e depois vou chegar ao nível onze não é... os digitais acabam por criar um vício, porque o nosso corpo sente prazer naquilo não é. Vou tentar aquilo mais uma vez, para ver até onde eu consigo chegar, mas acaba por ser... não deixam de ser jogos os dois e não deixam de ter os dois coisas positivas e negativas, acho que não devemos olhar dessa forma, de dizer que os digitais vieram para acabar com o resto. Acho que não, acho que se calhar em Jardim de Infância, até devem existir os dois e se calhar aí o adulto ter um bocadinho a conta peso e medida, porque eu lembro-me de ter crianças na sala de um ano, que chegaram a levar para a sala um tablet grande e eles já sabiam mexer, e tu abrias o computador para qualquer coisa e eles já faziam com o dedo e ainda não falavam não é, portanto... estamos numa nova era em que se calhar eu ainda sou um bocadinho quadrada em relação a isso. Em relação a isso sou completamente radical, acho que com um ano eles não precisam de só fazer isto (mexe o dedo) a um ecrã, é demasiado limitativo. Precisam de usar o corpo todo nessa idade. Se de vez em quando fizerem isto (mexe o dedo) não tem mal nenhum, mas o que eu sinto é que há muitos pais que... não sei se estou a criar um estigma, mas acho que quanto menos formação têm, mais acham que podem largar os filhos com esses jogos e é muito mais fácil, eles até estão mais sossegadinhos, para que é que iam estar em casa aos pulos e a trepar para cima da mesa? (risos) Se podem cair e aleijar-se. (risos) É um bocadinho redutor esta imagem, mas acredito que seja importante pensar nisso, nem tanto, nem tão pouco.

J- Pronto, para terminar, se bem que já respondeu em parte a esta pergunta, queria perguntar se acha que a evolução das novas tecnologias vai fazer com que s jogos físicos e com que os brinquedos desapareçam?

B- Acho que não. E até acho que vamos caminhar para a visão mais global de que esses jogos não são salutareis se forem utilizados com estão a ser agora, porque as horas que uma criança fica agarrada a um ecrã para fazer um desses jogos... estamos a falar e jogos tecnológicos, não é?

J- Sim, sim.

B- Porque tecnológicos, nem sempre estão associados a um ecrã, mas muitas das vezes estão, não é?

J- Sim.

B- Um ecrã, um comando, ou algo tecnológico. E há cada vez mais jogos desses realmente interessantes. Agora até me estava a lembrar do quizz, estava-me a lembrar do meu filho mais novo que estava a fazer um trabalho para a escola e de repente ele diz-me que estava a fazer um quizz e eu disse-lhe “um quizz? Mas tu sabes fazer um quizz?” e ele já sabia, foi ele que me ensinou e é um jogo, por isso ele sabia que há uma aplicação e que nessa aplicação podia pôr o certo e o errado, se eu carregasse naquele dava-me vermelho, se eu carregasse no outro dava-me verde e ele estava ali a adquirir imenso conhecimento, para fazeres uma pergunta e saberes a resposta, tiveste de saber o que era aquele assunto, se é de água, ele teve de fazer vinte perguntas sobre a água, e ao fazer as perguntas e as respostas ia construir aquele jogo, está a dar matéria de uma forma muito mais interessante. Por isso, há jogos que realmente vêm completar a forma de aprender e se calhar devemos usá-los como uma boa ferramenta, não achar que eles estão... esta coisa mais radical minha de “não quero nada disto”, não, se calhar até, se virmos bem, há jogos bons e jogos maus, quer sejam tecnológicos ou não, depende das nossas escolhas.

J- Sim, muito bem. Queria perguntar se tem mais algum aspeto que queira referir sobre estas questões dos jogos?

B- Não, acho que já falamos um bocadinho sobre isso. Preocupação que terei agora, por exemplo, agora no regresso, depois de estarmos estes meses em casa: jogos no exterior. Tudo que seja jogo de exterior, de estar no meio da Natureza e jogar com a Natureza e fazer jogos a partir disso. Se calhar ir mais ao natural e à nossa essência e deixar até que eles construam um jogo a partir daí. Muitas vezes, eles só não fazem porque nós não lhes damos liberdade para tal, não lhes damos o tempo suficiente para eles o fazerem, e eu acho que este tempo... abrandar, que é uma coisa que eu acabo por estar sempre a lutar e a dizer às minhas colegas e a dizer ao mundo e depois nunca consigo fazer (risos), nem na minha vida pessoal, nem na minha vida profissional, mas acho que se abrandássemos um bocadinho, eles continuarão a aprender e a aprender de uma forma muito mais significativa porque estão muito mais envolvidos naquilo que estão a fazer, e aí aparecem as tais aprendizagens com significado. Se nós vivenciarmos, tem logo outro significado e depois acabam por chegar a uma escola primária onde alguém lhes debita conhecimentos, que é uma coisa que em Jardim de Infância ainda se consegue não fazer isso, conseguimos jogar. Eles chegam a uma escola primária e deixam de jogar, deixam de ter horas e horas

que não jogam, ficam simplesmente atrás e uma carteira a ouvir alguém a debitar conhecimento. O jogo é essencial para a aprendizagem, e o jogo livre, seja que tipo de jogo for, o jogo ensina-nos a viver, ensina-nos a ter regras, ensina-nos tanta coisa, que não se limita à sua própria estrutura, é muito mais que isso. Depois há jogos bons e há jogos maus. Há jogos que são um tédio, que, sei lá, desde a imagem àquilo para que eles existem não fazem muito sentido, mas se calhar os miúdos acham imensa piada. E se calhar perceber que em relação a um jogo, há muito mais do que a minha própria cabeça a analisar, se calhar deixá-los explorar, no fundo é isso, é o explorar de materiais, o explorar que vai levar a jogos mais dinâmicos. Tudo o que envolva a descoberta é importante. Se um jogo não nos leva a nada disso, se calhar não tem grande finalidade, e se calhar dez paus e dez pedras, tu dizes que não é um jogo e é, porque eles vão usar aquilo de milhares de formas, vão construir com eles, vão contar as pedras, vão misturar os objetos e criar outra coisa. A forma como nós vemos o jogo, e esse jogo no seu total, também é a forma com que nós vemos a criança e a forma com que nós vemos a Educação.

J- Pronto A. Queria agradecer mais uma vez a disponibilidade para esta entrevista e vai ser bastante útil no Meu Relatório de Investigação.

B- De nada, e se precisares de mais alguma coisa que eu possa esclarecer, pode falar comigo por mensagem ou email, já sabes.

J- Sim, obrigada.

B – Boa sorte para o teu trabalho e beijinhos.

J- Obrigada, beijinhos.

Apêndice VIII – Transcrição da Entrevista realizada à Educadora C.

(realizada a 19 de março de 2021)

J- Então, como já referi, o meu Relatório tem como temática “Os jogos na Educação de Infância” e por isso, eu vou focar-me mais nessa parte dos jogos e o que eu pretendo principalmente saber é a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças, os critérios que estão ligados à seleção dos jogos... queria começar por lhe perguntar há quanto tempo exerce a sua profissão e quais foram as motivações para a exercer?

C- Isso é uma história muito grande, tenho que resumir. (risos) Ora, eu já trabalho como educadora desde 1990, sempre na mesma instituição, mas já trabalhava lá anteriormente, durante oito anos, como auxiliar de educação. As minhas principais motivações foram sempre a vontade de aprender, por um lado, e gostar de transmitir esse saber e fazer o melhor pelas crianças e pelo seu desenvolvimento. Pronto, e tentei sempre ao longo do meu percurso profissional tentar sempre ter formação contínua para melhorar sempre a minha prática, adequando sempre a cada realidade e a cada grupo. E nesse sentido, ao longo de todo o meu percurso, eu andei sempre a estudar, ou em formações, ou a fazer o complemento... porque eu tenho o bacharelato, depois fiz o complemento de formação que deu equivalência à Licenciatura, depois fiz uma formação no Movimento da Escola Moderna, fiz agora, ultimamente, uma Pós-graduação em Educação Especial na Paula Frassinetti. também estive sempre a interagir com estagiárias, tive sempre estagiárias na minha sala, fui sempre educadora cooperante, tanto com a vossa escola como o P. Portanto, tive sempre muita vontade de inovar, de experimentar coisas novas, novas pedagogias, de desafios e gosto sempre de partilhar e também partilhar saberes, os saberes dos outros e os meus, para que todas as crianças ou o grupo, e todos nós ficarmos a ganhar com isso.

J- Sim. Focando-nos mais no jogo e no brinquedo, considera que o jogo e o brinquedo são um importante meio de aprendizagem para as crianças?

C- Sim, considero que sim. Mas estás a referir-te ao jogo didático? Ou ao jogo no sentido amplo?

J- Sim, é o jogo no sentido geral, tanto pode ser um jogo de corrida, como um jogo de tabuleiro...

C- Sim, sim, pelo prazer lúdico que essa atividade desencadeia, pelas possibilidades e pelas interações que cria entre as crianças, entre o espaço, ou até mesmo uma criança sozinha a jogar, digamos a dialogar com o próprio material, e a explorar e a experimentar,

acho que sim, acho que o jogo é fundamental para o desenvolvimento das crianças. E deve estar sempre presente, não só os jogos didáticos, mas todo o tipo de jogos a par, em parceria, digamos, na organização do ambiente educativo, devem fazer parte. No meu entender acho que deve haver o jogo livre, que apela à imaginação da criança, e para isso nós temos que disponibilizar materiais que podem ser jogos, estruturados ou não, pode ser simplesmente explorar um material e deixar que ela crie brincadeiras à volta desse material, não é? Deixá-la experimentar e vivenciar situações de jogo com os outros, com os colegas e por outro lado, também devemos ter em conta, em paralelo, os tais jogos didáticos mais estruturados, que muitas vezes podem ser motivadores de atividades, mas também podem funcionar como reflexão, como consolidação de aprendizagens. Acho que também deve haver algum cuidado na seleção desse material, acho que devemos atender ao nível etário do grupo, das crianças, devemos ter cuidado quanto às características do material, de forma a que criança o manipule com segurança, com algum cuidado na escolha, optar por coisas mais naturais também, material mais de madeira... que não seja prejudicial e que não provoque acidentes e devemos também ter algum cuidado com essa seleção e ter alguma diversidade também, para dar múltiplas capacidades de atividades e de brincadeiras não é, porque muitas vezes... eu não sei se já me estou a adiantar, às vezes acontece (risos), mas muitas vezes, e eu faço isso quando... mesmo desde pequeninos, quando ponho material novo na sala eu primeiro... há ali vários dias em que naquele material não vou interferir nessa brincadeira livre da criança, deixo explorar livremente e eles muitas vezes dão-lhe outras utilidades que não são os objetivos daquele jogo, mas acho que isso é que é rico e importante, e depois sim, numa fase posterior nós podemos propor à criança e vamos jogar com ela, e vamos mostrar outras possibilidades de ela interagir com esse material, ou com esse jogo, no fundo, e ela vai aprendendo regras, por um lado vai aprender a interagir com os colegas, portanto, vai desenvolver-se a nível social, vai aprender regras, vai aprender a respeitar as regras e saber esperar pela vez dele e do outro para jogar, vai desenvolver a linguagem, vai desenvolver o raciocínio matemático, a linguagem, desenvolve a motricidade fina, a manipulação do jogo, sei lá, situações de equilíbrio, estou-me a lembrar, por exemplo, quando ponho os blocos lógicos eles primeiro brincam com eles, empilham, fazem lá as brincadeiras deles, como eles entendem, eu muitas vezes converso com eles e falo, mas deixo que eles sejam criativos e que utilizem esse material e o explorem ao máximo, e só depois numa fase posterior é que vou então jogar com eles e ensinar-lhes algumas regras ou utilizar esse jogo para consolidar aprendizagens que eles já vivenciaram, Por exemplo, estou-me a lembrar

também, noções espaciais, fazer padrões com aqueles colares de madeira, sequências, classificar, fazer conjuntos, e muitas vezes até são as crianças que chegam a isso sozinhas, nós só temos de estar atentos e observar e aproveitar para intervir nessa altura e questioná-los e interroga-los, “o que é que fizeste?”, “o que é que não fizeste?” e por acaso, é engraçado que esta semana tive uma situação engraçada, porque estavam duas meninas a brincar com os blocos lógicos e uma empilhou-os pelos diferentes tamanhos aleatoriamente e conseguiu ali uma situação de equilíbrio, e a outra começou a ficar furiosa, porque ia pondo um e caíam-lhe sempre, e então eu disse “não te preocupes, tenta outra vez, tenta outra vez que vais conseguir”, porque depois tem peças mais pequenas e outras maiores e eles têm de encontrar ali o equilíbrio para manter a torre direitinha. Pronto, e acho que essa manipulação e esse experimentar vai-lhes dar também muitas noções, no fundo, os conceitos abstratos, primeiro têm de ser físicos, porque eles aprendem na relação com o material e então aí é que vão criar esse conceitos mais abstratos, mas primeiro têm de os vivenciar assim, fisicamente, manipula, mexer... porque eles aprendem essencialmente pelos sentidos, pelo tato, pela visão... não é, por isso tudo.

J- E o jogo já foi útil na resolução de algum conflito na sua sala?

C- Sim, sem dúvida. Muitas vezes eles estão a jogar um dominó e às vezes zangam-se, não é, e a pessoa dá pistas... digamos, ensinar um bocadinho aquelas regras, “agora jogas tu...”, ou então, o que é que eu faço muitas vezes? Jogo a pares com eles e vou transmitindo isso “agora sou eu”, “agora és tu”, e depois eles vão fazer isso, vão imitar quando estão em interação com os outros pares. Porque às vezes há esse conflitos que eles se zangam no jogo e a pessoa aí tem que intervir e explicar “olha, se tu fizeres assim, tens esta consequência, acho que é melhor vocês conversarem e entenderem-se e cada um tem de aprender a esperar pela sua vez” e isso funciona muito bem. Depois vê-se a longo prazo que já houve ali um trabalho nesse sentido.

J- Muito bem. E o jogo já foi responsável, pela realização de alguma atividade ou de algum projeto? Por exemplo, a partir do jogo, criaram alguma atividade, ou algum projeto?

C- Assim que me lembre agora, assim de repente... um jogo qualquer?

J- Sim, ou uma brincadeira, ou algum brinquedo...

C- Sim, olha, por exemplo, uma caixa de cartão. Eu tenho muito o hábito desde que eles... pronto, como tu sabes nós acompanhamos os grupos, não é, e eu acompanhei já desde bebés, tem sido sempre assim, e eu tenho muitas caixas de cartão, mas é um bocado assim,

quando eles eram pequeninos, eu juntava muitas caixas de sapatos e de sapatilhas, e punha um monte no meio da sala, e pronto. Eles com um ano, e deixava-os explorar e ficava só a observar o que é que eles faziam. Depois numa segunda fase voltava a pôr e aí muitas vezes eles já iam para dentro, e depois a caixa já era um chapéu, e se fossem grandes eram um carro, eram isto, eram aquilo. E o que é que aconteceu? Fizemos um projeto, que surgiu também através de uma canção, mas aquilo era uma caixa enorme de cartão, que deu origem a um projeto de um autocarro. E esse projeto levou também à interação com uns pais que eram arquitetos e vieram construir o autocarro, e pintaram com as crianças e tudo. Portanto, aquelas caixas que inicialmente eram um material com que eles estavam familiarizados, no dia a dia, e a quem eles davam diferentes funções, diferentes utilidades, depois funcionou num projeto de um autocarro. Esse projeto foi concretizado com a ajuda desses pais e depois também foi divulgado nas outras salas, depois o grupo foi a todas as salas da instituição cantar e mostrar o autocarro, pronto e esteve na nossa sala até se desfazer completamente, porque dava para eles entrarem lá dentro e estarem lá dentro, foi muito engraçado, e foi nos dois anos. Agora este ano, com estas interrupções todas, já tenho assim em mente um projeto, mas agora também estou à espera que eles deem mais, porque eles agora já estão mais desenvolvidos a nível de linguagem, estão mais habituados a fazer as suas escolhas e a verbalizar as suas ideias, portanto, eu vou aproveitar agora muito mais isso, em vez de ser eu sempre a propor, vou aproveitar todas essas escolhas deles para dar seguimento às atividades.

J- Claro. E por exemplo, na sua sala, as crianças usam o brinquedo em várias alturas do dia, ou só utilizam apenas no recreio?

C- Não, não, utilizam quando eles querem. Eles têm muitos momentos de atividades livres e trabalham muito em pequenos grupos. O acolhimento é feito em grande grupo, mas depois cada um escolhe o que é que quer fazer e pronto, eles têm à escolha diferentes atividades... depois vou introduzindo, este ano introduzi o recorte, e eles já têm as tesouras ao alcance deles, já têm as tintas, as aguarelas, e depois eles escolhem e eu muitas vezes vou apoiar quem precisa de ajuda. E eles inventam muitas brincadeiras, passo a vida a tirar fotografias às construções que fazem com os legos e com as madeiras e com tampas e com molas, aliás, também faço jogos e depois ponho lá os jogos que faço, com material reutilizável. Ponho muito à disposição deles as molas da roupa coloridas que, lá está, eles depois vão aprender com esse jogo e eu fiz esse jogo, quando eles estavam na sala dos dois anos, e dá para eles aprenderem as cores, para desenvolver a motricidade fina e para fazer um jogo de associação, a cor da mola, com a cor que está no cartão, e o

próprio cartão é um círculo, também aprendem a forma, e depois está dividido em triângulos, depois há todo ali um processo, à medida que eles se vão desenvolvendo, a gente vai aumentando as dificuldades e propondo novos desafios, e depois às vezes eles estão a brincar, um ou dois, e eu vou e pergunto o que é que estão a fazer e pronto, vamos explorando assim.

J- Sim, sim.

C- E também dá para propor atividades, por exemplo, sobre as cores ou sobre as formas, e depois muitas vezes utilizo o jogo para ver se já está interiorizada essa noção ou não está e também me serve para eu refletir e para voltar a planificar, a propor novas atividades, às vezes mais direcionado para uma ou duas crianças, que ainda não tenha essa noções interiorizadas, mas no fundo, disponível para todos, que nunca faz mal, porque no fundo é quase como nós ao ler um livro, se o lermos pela segunda vez vamos fazer uma outra interpretação. Eles também são a mesma coisa, quando voltarem a utilizar, vão também descobrir novas potencialidades desse material ou desse brinquedo.

J- Sim, sim. E relativamente aos jogos, ou aos brinquedos que tem na sua sala, baseia-se em algum critério para escolher os jogos que vão para a sala ou não?

C- Sim, sobretudo penso na idade, no nível etário, na faixa etária deles e que sejam potenciadores de aprendizagens, portanto, tenho sempre uma intenção e às vezes não temos de pôr muitas coisas e também vamos vendo, se a criança não utiliza um jogo, e nós até gostávamos que ela utilizasse, às vezes arranjo estratégias de o colocar... às vezes ponho só, sem dizer nada, no armário, para criar aquele desafio da descoberta, outras vezes se eles não pegam no jogo sistematicamente, posso pegar eu nele e propor se alguém quer jogar comigo, mas também acontece, quando eles não têm interesse, também falo e digo assim “vocês ainda querem este jogo? Ou podemos dá-lo aos amigos da sala dos dois anos?”, porque depois quando já não mostram interesse, também temos de criar um grau de dificuldade maior não é, e um desafio maior, e então ir colocando jogos cada vez mais complexos, se eles já chegaram a uma etapa, temos que aumentar ali as expectativas e a complexidade.

J- E na sua sala, quais são os jogos ou os brinquedos que as crianças mais preferem?

C- Legos, gostam muito das caixas também, as madeiras, os puzzles, também gostam muito de fazer puzzles, este grupo gosta muito de fazer puzzles, e eu até tenho alguma dificuldade em encontrar puzzles para a idade deles, não pode ser... lá está, não posso dar puzzles com peças muito pequeninas, não é, tem de ser o grau de dificuldade tem de ser gradual. Portanto, comecei por colocar puzzles muito simples e depois fui aumentando e

agora, este que estão lá, eles já os fazem num abrir e fechar de olhos, então, às vezes a pessoa quer comprar e tem alguma dificuldade em encontrar, que tenham imagens atrativas, porque às vezes são muito estereotipados e também não gosto, portanto, tenho sempre algum critério na escolha desses materiais. O que é que eles gostam mais? Também gostam muito de jogar os dominós, dominós de animais, e agora vou introduzir o dominó mesmo de peças, verdadeiro, porque começamos a trabalhar a noção de número e a contar a partir das lengalengas, e depois entrelaço muito as diferentes áreas, portanto, eu quero trabalhar a noção de número, mas utilizo a literatura, digamos, ou uma história para dar o salto depois para a matemática, quer dizer, acabo por ir buscar todas as áreas do saber para trabalhar, quando tenho um objetivo determinado, acho que faz sentido assim, não fazer as coisas estanques, mas dar-lhes múltiplas oportunidades de vivenciarem as coisas de forma a depois eles adquirirem esse objetivo que eu pretendo. Tanto é que comecei com as lengalengas, e depois ouvimos uma história e contamos de forma crescente e decrescente, em brincadeira, em grande grupo, depois utilizo por exemplo, o ábaco e fazemos contagens. Imagina, vejo que uma criança foi pegar no abaco e posso ir lá e contamos, às vezes até para decidir... olha até foi engraçado, que quando foi para pintar, eles estavam na sala dos dois anos, eram pequeninos, quando foi para escolher a cor do autocarro, nós utilizamos o ábaco para decidir de que cor é que ia ser pintado e então, eles ainda não falavam muito, ainda não estavam muito desenvolvidos a nível da linguagem, e peguei no ábaco, punha à frente de cada um e como aquilo tem várias cores, eles apontavam com o dedo qual era a cor, e eu ia registando numa folha, em tracinhos a que eles escolhiam, e eles depois ao visualizar, como ainda não tinham a noção de número, mas só olhando viam que uma coisa era maior que a outra, portanto, ganhou o que tinha mais tracinhos, o que era maior, e foi assim que a gente decidiu. Recorri a um jogo para lhes dar oportunidade de escolha e, no fundo, ser democrata.

J- Depois, as crianças na sua sala preferem as brincadeiras que são orientadas ou as brincadeiras que são livres?

C- Neste momento, acho que eles se entusiasmam pelas duas, de igual forma. Se forem propostas, eles gostam imenso, há sempre algumas crianças que, de livre e espontânea vontade, não colaboram tanto, aí eu depois tenho de repensar que estratégia vou utilizar com eles, não é, para os levar a experimentar aquele material. Mas isso é uma coisa que eu depois tenho de pensar, observar e ver... porque há sempre aqueles que são os primeiros e que muitas vezes até se zangam, porque “quero ser eu, quero ser eu”... eles agora já estão habituados e já não se pegam e aceitam, até porque agora como estamos

em pandemia, com estas regras todas de segurança, e como temos horários muito mais rígidos... por exemplo, um grupo de dezasseis crianças, se houver uma atividade de pintura ou outra atividade qualquer, eles não conseguem fazer todos, e eles já aceitam muito bem que, se não fizerem hoje, fazem amanhã, e a atividade continua amanhã, enquanto estão uns nessa atividade, outros estão nas atividades que escolhem, nos diferentes espaços da sala, e estão autonomamente. E estou só a apoiar aqueles que estão a fazer a tarefa proposta.

J- Sim, e eles preferem atividades e brincadeiras individuais ou em grupo?

C- Eles agora estão numa fase muito... portanto, esta faixa etária dos três anos, eles têm muito interesse por brincar uns com os outros e desenvolverem brincadeiras uns com os outros e dialogarem, e às vezes até é engraçado, que às vezes dou conta que está um a brincar sozinho, mas ele fala por ele e pelo outro que não está lá, porque eles estão com aquela capacidade imaginativa, não é, e até mesmo a brincar às vezes com um brinquedo, nesse jogo de interação até só uma criança com o brinquedo acabam por criar um diálogo, como se estivesse com um amigo, e é muito interessante isso. Mas eles gostam muito de brincar uns com os outros, estão agora no fundo a descobrir o prazer de brincar uns com os outros, e até se convidam uns aos outros, “queres brincar comigo?”, “posso brincar contigo?”, vão ter uns com os outros e perguntam se podem brincar, e estão a interagir muito bem. Não sei se também é porque o grupo que já vinha de trás já estava habituado a fazer as suas escolhas e a respeitar sempre os outros, porque é evidente que há sempre aquelas fases em que há mais conflitos e que nós temos de intervir nessa gestão de conflitos, mas eles lentamente vão percebendo isso e vão interiorizando essas regras e eu tento sempre que eles se ponham no lugar do outro, “estás a ver o teu amigo ficou a chorar, se calhar não podes tirar-lhe o carro, tens de lhe pedir”, pronto, e essa dinâmica, e o sermos coerentes no nosso dia a dia, faz com que eles também façam essa aprendizagem e sejam mais tolerantes também uns com os outros e mais respeitadores, às vezes até o simples facto de... há sempre aquela tendência dos mais velhos, ou até por uma questão de personalidade, há crianças que gostam muito de ajudar os outros, e gostam de os ajudar a vestir ou a calçar e a outra criança não quer, e eu também lhes digo “olha, se calhar ele não quer que o ajudes, ele hoje quer experimentar vesti as calças sozinho”, que é para eles também se habituarem a respeitar que o outro pode não querer que ele interfira, e gostar também de fazer as coisas sozinho. Mas, essencialmente eles gostam de brincar em grupo, uns com os outros, e têm as suas preferências, que depois tem a ver com os interesses deles, ou brincam mais nos legos, ou na zona do faz de conta, ou a vestir as roupas, ou na

cozinha, e depois entram naquele jogo simbólico, em que, por exemplo, tenho também um jogo que é com pedrinhas e com linhas em cartolinas, e eles tanto estão a brincar com as pedras, a tal coisa que eu te dizia, que eles dão diferentes utilidades ao jogo, eu coloquei aquelas pedras e aquelas cartolinas plastificadas com linhas em espiral, em ziguezague, e linhas retas, e as pedras eram para brincar nesses cartões, e eles levam as pedras para a cozinha, e as pedras são as pipocas, a comida, o bolo, o que eles quiserem, e isso é que é interessante, deixar que seja espontâneo neles, as tampas dos sumos é que são a comida, pronto, e eles mexem e fazem de conta que comem, e acho que os jogos didáticos devem estar também presentes na sala a par dos outros, e nós devemos dar oportunidades de experimentarem todos os materiais que estão na sala.

J- Sim, sim. E quando a C. leva um jogo novo ou um brinquedo para a sala, como é que eles reagem?

C- Querem logo jogar, é logo. Porque eles são muito curiosos, nesta idade e gostam muito de explorar, de experimentar e de descobrir. Tudo para eles que seja novidade é uma alegria, querem logo jogar, querem logo fazer, portanto, também devemos atender a essa curiosidade natural deles, não é, e de descoberta, porque isso, no fundo, acaba por ser uma mais-valia para nós, não é, e temos que aproveitar essa mais valia para desenvolver aprendizagens que queremos promover.

J- Sim. Depois abordando um bocadinho os jogos tecnológicos ou digitais, considera que esses jogos são um obstáculo para os jogos físicos ou tradicionais?

C- Não, não. Quer dizer, eu ainda não utilizei nenhum jogo tecnológico, mas eles... é assim, eu não tenho um computador permanente na sala, mas tenho o meu computador, portanto, eles estão familiarizados com o computador, porque muitas vezes utilizo o computador para vermos imagens, para vermos vídeos, eu tento que faça parte do dia a dia deles, também, as tecnologias, dentro também das minhas capacidades, mas tento sempre diversificar muito, por exemplo, se abordar a arte, ou um pintor, proporciono-lhes a visualização de vídeos que sejam interessantes, por exemplo, no outro dia contei uma história, um livro novo, que associava a literatura à música e depois, no final, eles viram uma orquestra a tocar e assistiram a um bocadinho de um concerto, mas isso vinha, porque o livro falava de animais e esse concerto também era o Carnaval dos animais, e o cenário era muito interessante, porque tinha a orquestra em baixo, os animais apareciam em cenário e pareciam colagens, recortes e colagens e como eles adoram recortar agora, e colar, passam a vida a colar, já é uma atividade que já está lá ao alcance deles, e que eles podem escolher no seu dia a dia, achei muito interessante proporcionar-lhes essa

possibilidade e eles veem, no fundo, que o computador é... para mim é um recurso igual aos outros, funciona como um recurso, como todos os outros materiais. Eu não tenho é muitos conhecimentos tecnológicos, nem tenho computador na sala, mas é uma coisa que eu vou pedir, porque também não posso deixá-los mexer no meu, porque tem coisas importantes, mas mostro-lhes as fotografias deles, muita coisa, ou ponho as músicas que eles gostam, ou histórias, portanto, não elimino de maneira nenhuma, embora eu seja de uma outra geração, e não tenha tido acesso, tentei sempre saber o mínimo. E engraçado, aprendi muito na minha pós-graduação com as minhas colegas mais novas, que tinham acabado a licenciatura, eu era a mais velha, e aprendi muito com elas, e com as minhas filhas, porque não tinha muitos conhecimentos. Mas com eles, já desde a sala de um ano que eu uso para eles ouvirem as canções, cantava com eles, mas depois também lhes mostrava no computador.

J- Muito bem, não sei se tem mais algum aspeto que queira referir relativamente às questões?

C- Sim, posso só dizer uma coisa... eu acho que até já disse. O jogo assim mais didático como os blocos lógicos, o ábaco... é muito importante eles primeiro experimentarem muito e brincarem com esse material e só depois é que vou utilizá-lo como recurso pedagógico, numa fase posterior e pronto, é isso. (risos)

J- Pronto C., queria agradecer mais uma vez pela disponibilidade e estas informações vão com certeza ser muito úteis na minha investigação.

C- Boa sorte para o teu trabalho e se precisares de mais alguma coisa é só falares comigo.

J- Sim M., muito obrigada.

C- De nada, beijinhos.

J- Beijinhos.

Apêndice IX – Transcrição da Entrevista realizada à Educadora D.

(realizada a 24 de março de 2021)

J- Pronto, então, queria que começasse por me dizer há quanto tempo exerce a sua profissão e quais foram as motivações para escolher esta profissão?

D- Ora, eu sou educadora há 38 anos, acho eu, deixa-me de fazer as contas. É, há 38 anos. A motivação acho que foi sobretudo gostar de crianças e de alguma maneira poder contribuir para o desenvolvimento delas e para o crescimento delas, foi sobretudo isso.

J- Sim. Pronto, como eu disse no meu e-mail, o meu relatório está mais focado e relacionado com o jogo e o brinquedo em que é que este interfere no desenvolvimento das crianças. Eu queria perguntar-lhe se considera que o jogo ou o brinquedo são um importante meio de aprendizagem para as crianças?

D- Sim, eu acho que sim. Tanto o jogo mais didático como o brinquedo são todos eles são importantes para o desenvolvimento da criança. Primeiro porque pode favorecer vários aspetos do seu desenvolvimento: a criatividade, o raciocínio e depois tem também a componente social, não é? Que leva a que eles interajam uns com os outros, estabeleçam relações, que aprendam a respeitar regras, pronto, é mais ou menos assim.

J- Sim. Por exemplo...

D- Eu peço desculpa, mas é assim, eu não falo muito.

J- Ah, não tem problema.

D- Há pessoas que falam muito e falam, falam, falam. Eu por norma sou uma pessoa que não falo muito, mas em qualquer situação. Não sou daquelas pessoas que ficam horas a divagar e não sei quê. Portanto, não te admires, não é porque estou contrariada ou porque não quero, eu sou mesmo assim. Não sei se alguma vez percebeste isso lá no infantário, mas pronto. Enquanto eu tenho colegas que falam muito, eu dou assim umas respostas mais curtas, mas é a minha maneira de ser.

J- Sim, não tem mal. E isto é uma entrevista e o meu objetivo é que seja mais de opinião, de educador para educador. Pronto, queria perguntar, na sua sala mais concretamente, o jogo já foi útil na resolução de algum conflito? O jogo ou o brinquedo?

D- De algum conflito... sim, não te sei dizer concretamente. Olha, vou dar-te um exemplo sem ser do conflito, mas mais de apoio e de interação, porque ainda hoje antes de ir embora, o Z. M. estava com um daqueles jogos de memória que se viram as peças, espalhado no chão e muito triste porque ninguém queria brincar com ele. Porque o amigo que ia brincar com ele foi-se embora, não é? E depois perguntei “Então, o Z. M. está aqui sozinho não sei quê, ninguém quer brincar com ele?” e a L. disse “Então eu vou,

coitadinho” e gerou-se ali uma situação de interação, de apoio, de partilha. Mas às vezes sim, também em situações de conflito, concretamente não te consigo referir nenhuma, mas eu acho que também para situações dessas, sim. O jogo ou tanto os jogos, até se calhar mais aquele tipo de jogos de exterior ou que envolvam várias, sei lá... estou a falar por exemplo no jogo do lencinho, no jogo da macaca, no jogo do meu pai dá licença, esse tipo de jogos. Sim, eu acho que também nesse aspeto servem para fomentar isso e para criar maior cumplicidade, maior respeito, maior partilha, interagida até, acho que é sempre importante.

J- Por exemplo, na criação de algum projeto ou de alguma atividade, já, por exemplo, estavam a jogar um jogo ou com um brinquedo específico e daí surgiu algum projeto ou alguma atividade. Já aconteceu na sua sala?

D- Deixa-me pensar. Projeto, projeto, não. A partir de um jogo, não. Que eu tenha ideia não, mas acredito que seja possível. Tem tudo a ver com o tipo de jogo que se está a fazer.

J- Mas considera que é possível, não é?

D- Considero que sim, é possível.

J- E o jogo costuma ser utilizado em vários momentos do dia ou só é utilizado apenas no recreio?

D- Não, em vários momentos do dia, tanto pode ser no recreio. Aliás tu que estiveste connosco no infantário, portanto... por exemplo, o que se passa na minha sala, ainda para mais agora neste tempo de pandemia que nós temos que dar apoio à porta, portanto eles ficam ali um tempo no recreio, se não tiver bom tempo ficam na sala, mas quase que sozinhos porque nós estamos a dar apoio à porta (calçar e a descalçar e a receber) portanto eles acabam por ficar na sala a fazer jogos e fazem jogos de construções e brincam com os jogos todos. Ou então cá fora e fazem jogos entre eles, até às vezes os 4 [anos] com os 5 [anos], portanto acaba por não ser numa altura específica do dia, pode ser conforme as situações criadas ou os momentos, mas não de uma maneira em que tem de ser sempre assim.

J- Sim. E de uma forma geral, os jogos e brinquedos que tem presentes na sua sala, baseia-se em algum critério para os escolher?

D- Normalmente nós temos vários tipos de brinquedos ou jogos. Temos jogos de construções, temos jogos mais didáticos, jogos de matemática. Nós tentamos arranjar jogos – eu pelo menos – jogos de maneira a ir de encontro ao interesse deles, ao seu grupo etário e, no fundo, o que pretendes atingir com aquele jogo. Por exemplo, jogos de construções que vão muito a favor do interesse deles que é uma coisa que eles gostam

imenso, que são: os legos, as pistas e até relacionar tudo. Por exemplo, os jogos de matemática, eles neste momento estão a descobrir os números, portanto, tentar ter esse tipo de jogos que facilitem esse tipo de aprendizagens e aquisições. Não têm forçosamente que ser jogos comprados, podem ser jogos feitos por nós o que acontece muitas vezes. Por exemplo, eu tenho sempre aquele jogo que pode ser feito com um rolo de papel higiénico em que tu escreves o número, eles depois podem por o número de molas de acordo com o número que está lá registado. Podem também fazer com bolinhas, pões o número, pões as bolinhas e eles depois têm que por as molas. Mas sempre tentar ir de acordo aos interesses deles e do que pretendes atingir ou desenvolver, ou seja, mais importante na faixa etária com que tu estás a trabalhar. Depois há uma coisa que vais gerindo ao longo do ano porque tu vês que há jogos que tens que não lhes desperta interesse, ou retiras se realmente vives que não querem. Ou se achares que é uma coisa que realmente é importante, tentas de alguma maneira levá-los a interessarem-se por aquele jogo e a interagir mais com ele e tentar de alguma maneira levá-los a aceitar o jogo e mostrar interesse por ele, porque tens um objetivo concreto com aquele jogo, queres que eles usem e achas importante para atingir determinados objetivos. Também pesa não só os interesses deles, mas tentar cativar os interesses deles por outro lado.

J- Sim, sim. E na sua sala quais são os jogos ou brinquedos que as crianças mais preferem?

D- A minha sala é muito engraçada, porque tens os rapazes, alguns querem jogos de... eu tenho um que faz construções espetaculares com legos e se eu deixar ele passa um dia inteiro a fazer isso. Mas normalmente é os legos, as pistas, os carros. Depois tenho as meninas que é as bonecas, os disfarces e depois tens uns que andam de um lado para o outro. Tanto estão nos carros e nos legos, como vão para as meninas, para as bonecas e para não sei quê. Por acaso é uma situação engraçada porque tanto faz ser menino ou menina. Há ali um grupinho que saltam de um grupinho para o outro, independentemente de serem rapaz ou rapariga, portanto não têm aquela tendência que alguns têm de os rapazes só querem carros e as meninas só querem... pronto. Eles andam ali, às vezes é um bocado mais por aquilo que os amigos vão. Eles já têm as relações afetivas mais fortes e alguns já têm mesmo amigos “à séria” e que gostam muito de brincar com determinadas crianças, então é “se o amigo está a brincar com os carrinhos, eu também vou brincar com os carrinhos. Não é que eu goste muito dos carrinhos, mas como está lá o meu amigo eu vou brincar com ele.” Depois se ele sair ele rapidamente passa para outra brincadeira. Portanto são assim mais... andam a saltar de um lado para o outro. Mas sobretudo é esse

tipo de jogos que eles querem. Depois também os jogos que referi há um bocado de matemática e também gostam de puzzles. Estão numa altura em que gostam muito de puzzles e jogos de memória.

J- E eles preferem as atividades que são orientadas ou as atividades livres?

D- Eles gostam muito das atividades livres, mas também são facilmente levados, se lhes despertar o interesse, para atividades orientadas, embora haja algumas questões, até porque, eu este ano tenho uma menina muito novinha que devia estar na sala dos 3 anos porque ela só faz anos em agosto. Tenho alguns que já fizeram 5 e ela vai fazer 4 em agosto. Portanto, nesse caso, ela prefere mais de estar a brincar e fazer as brincadeiras dela e é o caso assim mais difícil de cativar. Mas eles facilmente despertam para outro tipo de atividades, aliás, por exemplo, estão a brincar e se de alguma maneira surgir alguma conversa e um deles se entusiasma mais, os outros rapidamente também são puxados para o projeto e para a atividade que está a decorrer. Portanto, não são crianças que sejam difíceis de manter interessadas e despertar-lhes o interesse para outro tipo de atividades. Há uma que quer pintura, mas eu acho que é quase tudo... e tudo o que envolva pinturas, isso é num instante que eles aderem. Mas mesmo o que eu noto neste momento, e talvez até se calhar nestas 2 semanas que viemos pós confinamento, é que eles estão muito mais despertados e muito mais interessados em querer saber coisas e fazer perguntas do que aqui há uns dois meses atrás. Querem saber e porque é que é e porque é que não é, aliás, eu entrei de férias hoje, porque eu em agosto trabalhei 15 dias e ainda tinha férias para gozar. Por que um projeto que se calhar iria surgir, que eles tinham perguntado, estava relacionado com aquelas placas dos ovos, não é as caixas, são aquelas placas grandes. Eu tenho lá muitas na sala e até foi o Z.M. que disse “nós com isto podíamos fazer um castelo”, seria um projeto que eu iria iniciar e penso que irei iniciar quando voltar a seguir à Páscoa que ainda estará de pé, porque eles estavam mesmo entusiasmados para fazer. vamos ver como é que a coisa corre. Eu acho que uma pessoa consegue sempre, custe mais um bocadinho, custe menos... espera aí que eu vou acender a luz porque está a ficar escuro aqui. É muito fácil cativar e trabalhar com eles e surgem sempre coisas novas e às vezes eles próprios... tu tens um jogo e eles acabam por dar ali a volta e um bocado por um caminho diferente que não era aquele que tu inicialmente tinhas proposto, tinhas idealizado, mas eu acho que também a educação é exatamente isso e a nossa profissão é dar-lhes liberdade e deixá-los criar e serem eles próprios e respeitar cada um deles com a sua identidade própria, todos iguais e todos diferentes.

J- Muito bem, e eles preferem brincar individualmente ou preferem com os grupos?

D- Eles agora estão muito a brincar em grupos. Houve uma altura em que não, havia alguns que brincavam individualmente, neste momento a maior parte deles está a brincar em grupos. Há um elemento ou outro que fica a brincar sozinho porque é mesmo aquela brincadeira que ninguém quer. Mas eles estão muito a brincar em grupo e já é mais fácil, já não são tão quezilentos, já não há tantos conflitos, já conseguem gerir melhor as emoções.

J- Eu ia agora perguntar se achava que eles sentiam dificuldade em partilhar os brinquedos?

D- Sim, ainda têm, mas é mais fácil levá-los a perceber que os amigos também gostam daquilo, que é bom eles partilharem, quando acontecer com eles também vão gostar que os amigos partilhem. Já conseguem pôr-se mais facilmente – não totalmente – mas já é mais fácil tentar pôr-se no lugar do outro e ceder, e emprestar e já conseguem dizer ao outro “então eu vou brincar só mais um bocadinho e já te empresto”, “ora, toma lá um bocadinho e depois dá-me outra vez”, eles já conseguem fazer, alguns, nem todos, há um ou outro que ainda têm bastante dificuldade em gerir o conflito, as emoções, partilhar e respeitar o outro. Por exemplo “não, é meu, sou eu que estou a brincar” e “eu quero, eu quero, eu quero”, mas a maior parte deles já consegue partilhar e resolver os conflitos. O que eu tento sempre é que eles consigam resolver os conflitos sem a minha intervenção e já vai sendo mais fácil conseguir gerir estas situações.

J- E quando a D. leva um brinquedo ou um jogo novo para a sala, como é que as crianças reagem?

D- Muito bem, com muito entusiasmo, com muita curiosidade. Às vezes é mais difícil gerir porque eles querem todos ao mesmo tempo ver e experimentar e saber, mas passando a euforia de todos, já se consegue que aguardem, esperem e pegam um de cada vez, ou veja um de cada vez ou mexa um de cada vez e os outros a ver e aguardar a vez deles de mexer e ver. Mas ficam sempre super felizes, qualquer coisa que se leve para a sala ficam sempre muito curiosos e reagem muito bem.

J- Sim. Relativamente aos jogos digitais, não sei se a Isabel utiliza algum tipo de recurso digital...

D- Não, neste momento ainda não.

J- Considera que a evolução dos jogos digitais, das tecnologias, poderão ser um entrave para os jogos e brinquedos físicos que as crianças utilizam na sala?

D- Não, eu acho que se as coisas forem feitas com moderação, penso que é um bocado como tudo. Nem 8 nem 80, não vamos ser extremistas nem fundamentalistas. Eu acho

que cada coisa tem o seu lugar, cada jogo tem o seu lugar e tem é que se saber gerir e controlar e permitir que haja espaço para um, e espaço para outro. Agora, por exemplo, eu acredito que neste tempo de confinamento que as crianças tenham estado muito sujeitas aos jogos digitais e aos computadores e aos telemóveis, que também é uma maneira dos pais os manterem mais ocupados e lhes darem mais espaço para eles próprios trabalharem. Mas eu acho que uma coisa não tira o lugar a outra, desde que seja feito com bom senso.

J- Para terminar, não sei se tem mais algum aspeto que gostasse de referir, se quer acrescentar alguma coisa...

D- Não. Há alguma coisa mais que tu queiras?

J- Não, já respondeu praticamente a tudo.

D- Eu acho que na nossa profissão é sobretudo isso. Focarmo-nos na criança, nos interesses dela, tentar deixá-la fluir naturalmente, não se sobrepor nunca porque nós somos quase a retaguarda. Deixá-las ir livremente a descobrirem o seu caminho, a fazerem as suas descobertas e nós estamos ali um bocado a guiar, para amparar, mas nunca forçarmos, nunca nos sobrepor a elas. Estamos assim atentas, mas numa maneira discreta, digamos assim. E estamos atentas aos interesses, às necessidades, é óbvio que há coisas que temos que estar mais atentos, aos pontos fracos e ao que é necessário realçar mais ou apoiar mais, mas respeitando-os sempre enquanto indivíduos com as suas características próprias, os seus ritmos próprios e percebermos que num grupo cada criança tem o seu ritmo, umas andam mais devagar e outras andam mais depressa, mas não é por isso que são crianças diferentes. Eu acho que o importante é isso, nós estarmos atentas para tentar colmatar as dificuldades que elas possam ter. Ter um ambiente de liberdade, um ambiente positivo, alegre que as leve a tornarem-se crianças confiantes que não tenham medo de enfrentar as situações, de fazer as propostas, evitar cair naquela situação do “eu não consigo” e “eu não sou capaz”, tentar sempre combater essa parte “claro que consegues”. Por vezes dizem-me “ah, eu não sei fazer um leão”, e eu digo “claro que sabes, fazes o teu leão e hoje sai um leão e amanhã irá sair outro leão, mas se não tentares não consegues nunca”, acho que é essa parte que temos que incutir porque eles são sempre capazes, num dia há de ser melhor, noutro dia há de ser pior, mas se não tentares nunca serás capaz, é sobretudo isso.

J- Pronto, D., queria agradecer-lhe mais uma vez pela disponibilidade, e acredito que o seu testemunho me vá ajudar bastante no meu Relatório.

D- Espero que sim, e se precisares de mais alguma coisa diz que eu estarei disponível.

J- Sim, muito obrigada.

D- De nada, tudo de bom.

J- Obrigada e igualmente.

Apêndice X – Transcrição da Entrevista realizada ao responsável A da empresa de jogos 1

(realizada a 23 de dezembro de 2021)

J- Então, como eu referi no email, o meu Relatório trata de jogos didáticos no Jardim de Infância e o que eu pretendo saber é todo o processo que o jogo percorre até chegar às crianças, ou seja, desde a sua construção nas empresas, quais é que são os critérios utilizados para a criação de um jogo, quais são os mais vendidos, depois vamos ver mais à frente, depois até chegar à sala, com as educadoras perceber como é que as educadoras escolhem os jogos para a sala, se se baseiam também em algum critério e depois até chegar às crianças, perceber quais é que elas gostam mais, quais é que elas gostam menos, porquê... pronto, basicamente é compreender esse processo todo. E então, eu queria começar por lhe perguntar a profissão que exerce, a empresa à qual pertence, há quanto tempo exerce a profissão e as motivações para exercer essa profissão.

A- Ok, então, eu estou na 1 há sete anos, estou no departamento de inovação, digamos assim, que é o “innovation4you”, mais concretamente, o microdepartamento de investigação e desenvolvimento. O que eu faço aqui é mesmo investigação e desenvolvimento dos brinquedos científicos da empresa. Não sei se me esqueci de alguma coisa... Ah, a motivação, a motivação...

J- Sim, sim.

A- Pronto, basicamente este foi mesmo o meu primeiro trabalho após a faculdade, eu na altura da faculdade já estava muito ligada à área da Ciência e à área mais de divulgação científica junto dos mais novos, tanto do 1º Ciclo, como do Ensino Secundário. Durante o meu percurso académico estive muito ligada às explicações de Físico-química, ou Matemática, ou mesmo muitas atividades da faculdade, para levarmos a Ciência e a Engenharia, neste caso, junto dos mais novos, então isto foi sempre uma área que me despertou interesse e na altura tive oportunidade de concorrer à 1 e pronto, aqui estou eu.

J- Sim. Depois falando então no jogo, eu queria perceber como é que surge a criação de um jogo na vossa empresa?

A- Ok, aqui não sei se é mais fácil pensarmos se calhar, para explicar tudo do início, se pensarmos num jogo. Se calhar é mais fácil, porque aqui existem dois caminhos. Claro que isto começa tudo como um brainstorming, digamos assim, que ideias essas desse brainstorming podem vir de várias áreas, podem vir dos comerciais, que internacionalmente, juntos dos nossos distribuidores, há necessidade sobre aquele tema, ou sobre aquele jogo, ou pode mesmo vir de uma necessidade interna que nós

identificamos que está a faltar aquilo no mercado, porque depois estes dados, como isto é uma empresa, todos estes dados são validados para realmente ver se esse jogo tem aceitação no mercado e se há procura, temos também esta fase. Por exemplo, se calhar podemos pensar agora na moda dos slimes, por exemplo. Os slimes são sempre aquele jogo que despertam mais curiosidade às crianças. No fundo, é uma moda, mas onde é que na 1 conseguimos enquadrar? Os comerciais dizem que o mercado está com uma necessidade de slimes, e nós fazemos aqui internamente um brainstorming com a equipa, tanto dos comerciais, como com a equipa de desenvolvimento e vemos onde é que nós podemos atuar nessa moda, digamos assim, como é que nós podemos colocar ciência aqui nos slimes para desenvolver um kit? E então aqui é muito, digamos assim, investigação sobre o tema, para conseguirmos criar as experiências que os miúdos consigam fazer e consigam desenvolver e procuramos reagentes e componentes para esse kit, nós fazemos mesmo tudo do zero. Podemos, por exemplo, como nós também usamos muitos componentes noutros brinquedos, podemos já reutilizá-los, mas poderá ser necessário, por exemplo, agora temos de ter um corante específico para um slime, nós fazemos com a nossa equipa de compras uma procura para esse corante específico e testamos tudo, isto são aqui meses de testes sobre o brinquedo, para termos o brinquedo que nós achamos perfeito. Quando acabamos esta área de brainstorming, e depois de todos os testes, ainda temos algumas validações pelo caminho, também ainda fazemos uma imagem do brinquedo, ver se ele é vendável ou não, nós primeiro de tudo vendemos a ideia e depois o brinquedo, digamos assim, que é aqui com a nossa equipa de design. E temos também de ter uma validação que aqui nos brinquedos científicos também é muito importante de compliance, das normas europeias dos brinquedos, que nós seguimos pela EN71 parte 4, que é a norma de segurança de brinquedos, parte 4 de químicos a ver se está tudo ok, porque só assim é que os podemos colocar no mercado. Depois temos todo este conceito do brinquedo, nós também testamos com crianças, temos aqui a ajuda dos nossos campos de férias, em que levamos mesmo o brinquedo para ver se as crianças têm alguma dificuldade no procedimento, ou se aquilo está adequado para a idade delas. Depois destes testes aqui nós aprumamos a escrita do nosso manual científico, que é o que vai acompanhar o nosso brinquedo. Assim muito geral, é isto.

J- Sim, sim. Não sei se já respondeu um bocadinho a esta questão, mas a questão que eu ia fazer era em que critério é que se baseiam para a criação de um jogo? Se é com o objetivo de as crianças aprenderem alguma coisa, se é por, lá está, se o brinquedo está a moda...

A- Sim, sim. O critério de validação do tema é um bocadinho a ver se há procura sobre esse tema, está relacionado com o que as crianças procuram, mas não está tão diretamente relacionado com os critérios que elas... este primeiro check de validação do tema. Depois o outro, quando nós desenvolvemos o brinquedo, aí sim, nós seguimos mesmo as Metas Curriculares, primeiro vemos a idade que o brinquedo é recomendado, por exemplo, se estamos a fazer um brinquedo para o 8+, onde é que nós podemos fazer experiências que vão de encontro às Metas Curriculares das crianças, ou das Aprendizagens Curriculares e até ao 4º ano, digamos assim. Onde é que em Estudo do Meio, nas Aprendizagens Curriculares eles falam sobre mistura de substâncias, sobre sólidos ou líquidos, aí nós temos esses critérios em atenção. E depois é muito à volta do símbolo do *STEAM*, do Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática que também temos em conta no nosso brinquedo, sim.

J- E como é que a empresa atribui, lá está, um jogo a uma faixa etária?

A- Aqui podemos ter duas coisas: podemos ter, por exemplo, se nós fizermos o “Meu primeiro Kit Veterinário”, nós queremos fazer este kit para 4+, digamos assim, porque sabemos que se calhar dá para 8+, se nós fizermos mais um bocado de *roll play* do kit, uma criança não terá tanto interesse em mascarar-se ou assim, digamos assim, já é um bocadinho por irmos conhecendo também as crianças nesse aspeto, mas por exemplo, se nós quisermos fazer um brinquedo com reagentes químicos, aqui quase que nem temos hipótese, porque todos os brinquedos que tenham reagentes químicos, digamos assim, por exemplo, os bicarbonatos, ou os ácidos cítricos, todos eles, pela norma de segurança de brinquedos, têm de ser para maiores de oito anos, não quer dizer que uma criança com uma idade inferior não possa brincar com eles, mas por segurança, só o poderemos recomendar para maiores de oito anos. E depois também tem um bocadinho a ver com o tema e com os critérios educativos que podemos desenvolver à volta desse tema.

J- Sim, sim. E baseiam-se em algum documento, sei que já referiu as Aprendizagens Essenciais, mas se se baseiam em algum documento orientador, pode ser pedagógico, lá está, ou até legislativo para construir um jogo?

A- Sim, sim. Baseamo-nos nas Aprendizagens Essenciais, disponibilizadas pela Direção Geral de Educação e, por outro lado, paralelamente, também nos baseamos pela norma que também já referi de segurança dos brinquedos, que também nos restringe um bocadinho às vezes nas nossas ideias, porque como tem de estar tudo em segurança, às vezes é complicado.

J- Pois... relativamente aos jogos que têm na vossa empresa, que classificações ou que categorias é que existem?

A- Nós temos classificados por idade e também temos classificados por áreas da ciência. Temos de construções, biologia, química, mas dentro destas classificações depois temos também por idade, até aos 4, dos 4 aos 6, mais de 8... temos estas duas classificações.

J- E essa classificação das áreas das ciências quais são?

A- Então temos cosmética, ecologia, gastronomia, biologia, geografia, físico-química, tecnologia e construções. Estas são assim as principais.

J- Muito bem. E dessas classificações, qual é a categoria mais vendida?

A- Eu diria que devem ser aqui os brinquedos de ciências, de biologia e físico-química, sim.

J- E tendo em conta a faixa etária, qual é a faixa etária em que se vendem mais jogos?

A- Aqui também é um bocadinho, porque nós temos uma gama de oportunidades, digamos assim, maior, que é a dos 8+, porque tem todos os nosso brinquedos assim de ciência pura. Dos jogos mais vendidos são todos os jogos de categoria de slime, embora isto seja uma moda que está um bocadinho a decair, ainda é dos nossos jogos mais vendidos. E para os mais pequeninos, de 4+, temos “O meu primeiro kit de ciências”, que também é um dos kits mais vendidos.

J- Sim. Então já respondeu à minha questão que seria qual é o jogo mais vendido para a faixa etária entre os três e seis anos...

A- Sim, sim. É “O meu primeiro kit de ciências”.

J- Sim. Relativamente aos jogos digitais, não sei se vocês têm algum jogo digital, ou tecnológico relacionado com a ciência...

A- Nós já tivemos, mas neste momento não. Já tivemos no passado algumas aplicações e também tivemos um jogo de tabuleiro sobre animais e sobre todos os hábitos dos animais que era interativo e podíamos dizer que era digital, mas neste momento não temos nenhum.

J- Ok. Pronto, então eu queria saber a sua opinião pessoal sobre a forma como os jogos educativos têm evoluído ao longo do tempo?

A- É assim, eu acho que há muita tendência para isto do digital, há uma grande evolução, deixamos o jogo de tabuleiro e está muito a evoluir para o digital, mas na minha opinião, eu acho que temos de ter sempre os dois mundos, porque no fundo, não ter sempre a criança agarrada ao mundo digital mas ter se calhar o intermédio, em que ela possa

conseguir tanto no mundo físico, como no digital, conseguir encontrar um equilíbrio, porque acho que nem tanto de um, nem tanto de outro, não é o ideal.

J- Muito bem. Então, queria perguntar-lhe se esta moda do jogo digital, se vocês sentem na vossa empresa que tem influenciado a venda dos jogos mais físicos?

A- Não sentimos, porque a 3 como é muitos mais jogos físicos, nós não sentimos que influencie, digamos assim, sentimos que é uma tendência que talvez a 3 se possa posicionar nela, mais este equilíbrio que eu estava a referir, e não tanto só o digital, porque realmente nem sequer é a nossa praia, nem a nossa área.

J- Claro. E pensa que a evolução dos jogos digitais pode levar ao desaparecimento dos jogos físicos no futuro, ou não?

A- Eu quero pensar que não, eu acho que temos espaço para os dois. Claro que nós sabemos que há miúdos que já só fazem jogos digitais e nem têm interesse pelo físico, mas eu acho que cada vez mais os jogos de tabuleiro estão mais na moda e estamos cada vez mais a ressuscitá-los, digamos assim, por isso eu acho que vai haver espaço para os dois.

J- Pronto, não sei se tem mais alguma aspeto que queira referir?

A- Penso que não.

J- Pronto, queria agradecer-lhe mais uma vez pela disponibilidade e assim que estiver concluída a minha investigação partilharei consigo.

A- Foi um prazer e desejo-lhe muito sucesso.

J- Muito obrigada.

Apêndice XI – Transcrição da Entrevista realizada aos responsáveis B e C da empresa de jogos 2

(realizada a 23 de dezembro de 2021)

J- Então, como eu tinha referido no email, o meu Relatório de Investigação é baseado nos jogos didáticos para o jardim de infância e o que eu pretendo saber é todo o processo por qual o jogo passa, ou seja, desde a sua construção, perceber quais os critérios utilizados para a construção do jogo, com que intuito é que esse jogo é criado, depois até chegar à sala das educadoras, perceber em que é que se baseiam para escolher determinados jogos para a sala, com que intuito também, e por fim a opinião das crianças, perceber quais os jogos que elas gostam mais, quais é que gostam menos, porquê, pronto, e daí ser importante o vosso testemunho para o meu relatório. Eu queria começar por vos perguntar a vossa profissão, a empresa a que pertencem, há quanto tempo exercem a profissão e as motivações para exercer essa profissão.

B- Ok, o meu nome é B, eu sou responsável por esta área dos brinquedos educativos na 4, sou professor, tenho vinte e três anos de serviço, já são alguns anos e é a minha profissão digamos assim, principal. A motivação... no fundo, aquilo que motiva um professor todos os dias é ter oportunidade de encaminhar os alunos, de fazer a diferença na vida deles, no fundo, o professor pode mudar a vida de uma criança, não é, pode transformar a vida de uma criança, portanto, essa para mim é a principal motivação na minha profissão, e os brinquedos também surgem nessa linha, criamos brinquedos a pensar que eles vão ter um impacto na criança, na forma... portanto, enquanto a criança brinca poderá ter oportunidade de aprender alguma coisa, desenvolver alguma competência, no fundo, o nosso lema são brinquedos que ajudam a crescer, nós queremos que as crianças ao brincar cresçam com os nossos brinquedos. Agora és tu.

C- Eu chamo-me C, sou gestora de produto na 4, na área de negócios de brinquedo da 4, estou aqui há três anos e meio e as motivações é um bocado ao encontro do que o B já falou, encontrar formas divertidas e para as crianças aprenderem e brincarem enquanto aprendem.

J- Muito bem. Relativamente ao jogo, eu queria perguntar-vos como é que surge a criação de um jogo?

B- Muito bem. Isto é um processo simples, mas leva o seu tempo, portanto, as ideias surgem e nós vamos amadurecendo a ideia com o tempo também. Muitas vezes quando nós pensamos num jogo, no final, o jogo já sofreu grandes transformações até chegar depois à prateleira, mas no fundo o que pensamos inicialmente é o que é que poderia

tornar este brinquedo interessante para um pai, para um educador comprar este brinquedo e dá-lo à criança, e depois se esse brinquedo vai provocar interesse na criança, e se a criança vai gostar do brinquedo, portanto, estas duas premissas são importantes para nós, porque no fundo, nós somos uma empresa e queremos ter boas vendas, não é, mas também queremos que o nosso cliente final, que no fundo é a criança que vai usar o produto também fique satisfeito e que queira sempre brinquedos dos nossos, não é. No fundo, essa é a nossa ideia desde o início até ao fim. Há sempre uma das coisas que nós valorizamos muito é a qualidade dos materiais que usamos para criar os nossos brinquedos e também o rigor que pomos na conceção e na concretização do brinquedo.

C- Tentamos também sempre inovar a forma como apresentamos os temas, porque os temas são basicamente similares em todas as áreas de brinquedos e tentamos criar produtos diferenciadores e que estejam de acordo com as tendências do ano em que as crianças vão ter a possibilidade de ter essas brinquedos.

J- Sim. Pronto, já responderam um bocadinho a esta questão, que seria em que critérios é que se baseiam para a criação do jogo?

B- Nós também fazemos um pouco de investigação sobre de que competências é que são importantes para desenvolver nas crianças nestas faixas etárias. Por exemplo, competências ligadas à aprendizagem, as funções executivas, portanto, fazemos alguma investigação nessa área e tentamos que o nosso brinquedo trabalhe alguma dessas funções e depois, quase de forma inconsciente a criança esteja a desenvolver ou a motricidade fina, ou a memória de trabalho, ou a flexibilidade cognitiva enquanto está a brincar com os nossos brinquedos, portanto, por detrás da construção do brinquedo há um bocadinho esta ideia que nós temos sempre presente quando estamos a criar um brinquedo novo.

J- Sim, sim. Queria perguntar também como é que a empresa atribui um jogo a uma determinada faixa etária, ou seja, vocês têm um jogo e como é que o atribuem a uma determinada faixa etária?

B- Nós também temos grupos de estudo, portanto experimentamos os brinquedos com crianças e com pequenos grupos e depois também fazemos um pouco a comparação com aquilo que está no mercado e fazemos esse enquadramento, a nossa experiência também conta neste processo, já são cinco anos de marca, já sabemos como posicionar os brinquedos em termos de faixas etárias, mas essencialmente o que nós valorizamos mais é mesmo o feedback, quando damos os brinquedos para as mãos das crianças, vemos se funciona, se não funciona com aquela faixa etária.

J- Ok. E vocês baseiam-se em algum documento orientador tanto pedagógico, ou legislativo para a construção dos jogos?

B- Não propriamente. Portanto, nós consultamos os programas que existem e que estão aprovados pelo Ministério da Educação para o Pré-escolar e para o 1º Ciclo, e até houve uma altura, na fase inicial da marca, nós identificávamos quais eram os conteúdos que cada brinquedo trabalhava. Começam os a ver que era demasiada informação para ter na embalagem e causava um certo ruído e acabamos por passar essas informações apenas para os manuais e retiramos da embalagem, mas de qualquer das formas nós colocamos uma identificação através de símbolos sobre quais são as competências que cada brinquedo trabalha, portanto, isso na embalagem e, de uma forma muito rápida, quem compra o brinquedo consegue perceber que está a comprar um brinquedo que vai trabalhar a motricidade fina, por exemplo, ou a...

C- Mas também sabemos nas faixas etárias, por exemplo, dos zero aos três anos sabemos que há um desenvolvimento da coordenação olho-mão, por exemplo, sabemos que os brinquedos que vão trabalhar isso vão ser mais procurados pelos pais, principalmente, e às faixas etárias vamos ajustando as competências que são desenvolvidas nessas idades.

J- Sim, sim. E na vossa empresa que categorias ou que classificações é que vocês têm dos jogos?

C- Temos os “primeiros brinquedos”, brinquedos 0-3, temos a categoria de jogos e puzzles, onde temos as atividades de jogos de tabuleiro, jogos de cartas, para promover também a relação interpessoal das crianças com os pais, com os colegas, temos a categoria de “*be creative*”, atividades criativas, mais livres, de pintura, onde eles podem ser mais criativos, de culinária, temos a categoria de “*fun scientists*”, que são os brinquedos relacionados com ciência, com as várias áreas de ciência, com a química...

B- Áreas *STEAM*.

C- Exatamente, áreas *STEAM*. Com brinquedos de montagem... e depois temos a área “*play green*”, onde temos brinquedos mais ligados à ecologia, materiais sustentáveis, ou tudo o que seja relacionado com as energias renováveis.

J- Muito bem. E dentro dessas categorias todas qual é a mais vendida?

B- Nós temos *best sellers* praticamente em todas as categorias esse é que é um facto, e é bom para nós também, portanto nós sentimos que os primeiros brinquedos têm bastante procura, os brinquedos dos zero aos três anos.

C- Que é a idade que os pais procuram mais brinquedos, começam a procurar brinquedos para desenvolver as competências dos filhos...

B- E depois digamos que temos em cada uma das categorias temos um ou dois brinquedos que se destacam mais nas vendas, mas assim um bocadinho em todas.

J- Sim, sim. E na faixa etária entre os três e os seis anos qual é o jogo mais vendido?

B- Três e seis anos, portanto, há um jogo que nós vendemos muito...

C- Jogo da memória.

B- Exatamente, que é um joguinho que são uns discos com os animais e portanto, é o jogo da memória clássico...

C- Têm de encontrar os pares da imagem. E também temos outro que é de construções, que acaba por ser um puzzle que as criança têm que montar, fazer construções e ligar em engrenagens, depois aquilo gira e é engraçado, fica com os baloiços a girarem.

J- Muito bem. Eu não sei se vocês têm jogos digitais na vossa empresa?

B- Não, não.

J- Ok, então estas questões seriam de opinião pessoal e estão relacionadas com os jogos digitais. E eu queria perguntar-vos de que modo é que os jogos digitais têm influenciado, ou não, os jogos mais físicos, ou tradicionais?

B- Eu penso que os jogos tradicionais, físicos perderam bastante mercado para os jogos digitais, isso é um facto inegável, mas também noto nos últimos anos uma evolução de tendência, portanto, os pais mostraram uma certa preocupação, porque os filhos passam demasiado tempo agarrados aos ecrãs, aos tablets e aos telemóveis, então os pais preocupados com isso oferecem aos filhos jogos de tabuleiro para eles socializarem ou até para brincarem em família e nota-se um bocadinho essa reversão de tendência, os jogos de tabuleiro nos últimos quatro, cinco anos, e os puzzles por exemplo, então nesta altura do confinamento, os puzzles acabaram até por esgotarem em muitos sítios e nota-se essa reversão de tendência, mas é um facto inegável que os jogos digitais ganharam imenso espaço, imenso terreno. O mercado tem muita oferta também para jogos digitais e os miúdos também acompanham essa tendência e escolhem jogos digitais em primeiro lugar.

J- Sim. Então não consideram que esta existência dos jogos digitais tem influenciado a venda de jogos mais físicos?

C- Sim, principalmente nas faixas etárias a partir dos... porque é assim, há dois momentos de brincadeira, até aos seis anos, os pais ainda privilegiam muito que os miúdos brinquem com brinquedos e jogos. A partir dos seis anos, quando eles começam a conhecer mais as Playstations, as Nintendos, o computador, se calhar a preferência é mais por jogos digitais do que por brinquedos físicos.

J- Muito bem. Uma última questão seria se vocês pensam que os tais jogos digitais levarão ao desaparecimento dos jogos físicos ou tradicionais?

C- Acho que não.

B- Não acredito que vão mesmo desaparecer, vão perder quota no mercado, sim, mas acredito sinceramente que muitos pais vão começar a questionar se estão a fazer a escolha certa, até porque já há estudos que revelam que as crianças estão a perder funções e a ser prejudicadas no seu desenvolvimento cognitivo por causa de tanta exposição aos ecrãs, aos jogos digitais e aos tablets e smartphones, por isso, isto é um assunto para refletir, para a sociedade também refletir, já há quem fale que as próximas gerações não vão ter o mesmo desempenho cognitivo de anos anteriores, portanto, tudo isto são assuntos sérios que devem de levar toda a gente a refletir, principalmente pais e educadores, e eu acompanho isso com muita curiosidade, sinceramente.

J- Muito bem, não sei se têm mais algum aspeto que queiram referir?

B- Não, gostava muito de poder ler o seu trabalho depois, quando estiver terminado, se puder partilhar connosco o resultado do trabalho que está a fazer, nós também nos interessamos muito e gostamos muito de aprender com os outros, também. Por isso, se tiver alguma coisa para partilhar connosco, estaremos disponíveis.

J- Claro que sim. Assim que estiver terminado, eu partilho.

B- Ok, muito obrigado.

C- Obrigada.

J- Obrigada pela disponibilidade mais um vez.

Apêndice XII – Transcrição da Entrevista realizada ao responsável D da empresa de jogos 3

(realizada a 3 de setembro de 2021)

J- Então, queria começar por perguntar-lhe o seu nome e a profissão que exerce...

D- Então, o meu nome é D e, portanto, eu sou o responsável pela 3. Neste momento sou o responsável editorial, numa fase inicial, desenvolvi alguns dos jogos que publicamos, mas neste momento, estou mais focado na parte do envolvimento e também na parte editorial, portanto, toda a parte do desenvolvimento editorial é comigo.

J- Muito bem, e quais foram as suas motivações para exercer esta profissão?

D- Pronto, então eu era professor de História e, portanto, tenho um gosto muito especial pela História e quando eu dava aulas, eu tinha algumas necessidades de aplicar na parte educativa, aos meus alunos, algumas ferramentas que os pudessem motivar, Eu sentia muitas vezes que a mensagem passava, mas só que não havia grande motivação do outro lado, porque os atuais métodos não permitem muito dinamismo nem flexibilidade, então eu comecei a testar com uns pequenos quizz e depois comecei a testar com alguns jogos, portanto, a desenvolver alguns jogos e houve bastante aceitação por parte dos alunos. Então eu comecei a desenvolver jogos depois, entretanto fiquei desempregado e aí fundei a empresa e lancei o primeiro jogo. Portanto, no fundo, a ideia aqui foi juntar a parte do gosto pessoal pela História e a necessidade também da utilização, ou do Ensino, pensei: “se eu tenho este problema, certamente haverá outros professores que também o têm e portanto, fundei a editora e a editora P., onde só desenvolvemos jogos com o temas da História e cultura. Não trabalhamos outro tema, efetivamente, porque o nosso objetivo é, no fundo, que se jogue, mas que se aprenda alguma coisa.

J- Sim, muito bem. Então, já respondeu se calhar, em parte, a esta questão que eu lhe iria colocar, que era: como surge a criação de um jogo?

D- Sim, como é que surge a criação de um jogo... portanto, não respondi totalmente, mas sim. Normalmente, vem um pouco com o gosto por algum tema em específico e depois no fim de arranjar, de encontrado esse tema é que é o passo seguinte, e este aqui é um bocado a minha parte, normalmente faço uma pesquisa de conteúdos relativos ao tema e depois, com uma equipa de autores, eu transmito-lhes estas informações e eles com essas informações fazem aquilo que se chama o “game design”, ou seja, eles convertem toda aquela informação num jogo, em algo que tenha uma mecânica, em que os jogadores vão intuitivamente de um ponto a outro, cumprindo determinados objetivos. Portanto, este processo é o seguinte, que é um conjunto de autores e depois de termos esta base

desenvolvida, avançamos para a fase de teste, o que é que isto significa, significa que nós testamos com várias pessoas. Geralmente, quando começamos a iniciar o jogo, definimos um público-alvo, portanto, nós junto desse público-alvo vamos testar o jogo e quando nós sentimos que o jogo está onde nós queríamos que ele estivesse, portanto, afinado, avançamos para a parte de ilustração e pronto, no fim, terminada a ilustração, livros de regras desenvolvidos, design todo, vai para produção e de seguida, para distribuição.

J- Sim. E têm algum tipo de... ou seja, quais os pressupostos - legislativos, pedagógicos ou até económicos - que estão subjacentes à construção desses jogos?

D- Portanto, em termos legislativos nós temos de cumprir alguma da legislação, sobretudo para determinado público-alvo não é... existe uma legislação específica. Nós como desenvolvemos jogos para crianças, ou para um público-alvo acima dos oito anos, temos de cumprir três normas, nós desenvolvemos, portanto, quando temos a nossa amostra digital, nós temos de fazer um teste, uma testagem do produto, num laboratório que é o CATIM, que é um laboratório português, que certifica... e depois existem mais uma série de legislações que nós cumprimos. Em termos educativos, é assim, nós não queremos ou... numa fase inicial, até tivemos quatro ou cinco jogos que pertenceram ao Plano Nacional de Leitura e portanto, eu como sou professor de História desenvolvia todo o conteúdo e depois submetia junto de alguns colegas, validavam não é, um validar que não é... portanto, do conhecimento deles, e depois nós enviávamos para o Ministério, para a entidade que fazia essa certificação e eles aprovavam. Atualmente, o que faço é uns textos históricos, do conteúdo, da mesma forma que envio para colegas que verificam, mas pronto, nós não temos um objetivo de... ou o nosso objetivo neste momento não é ter um produto certificado em termos científicos, não é esse o nosso foco atual. Pronto, a outra questão que perguntou era económico?

J- Sim, sim.

D- Os económicos em que sentido?

J- Por exemplo, se realmente o objetivo é que as crianças ou o público-alvo atinja determinados objetivos, ou se também existe um interesse económico no produto?

D- Sim, naturalmente. Nós sendo uma empresa, temos interesses económicos...

J- Sim.

D- Porque toda a produção é, como já deu para perceber, existem várias pessoas envolvidas e, portanto, naturalmente que, para que a máquina continue a funcionar necessitamos de ter um retorno económico e portanto, sim, existe um interesse económico. Mas relativamente à questão das crianças, e isto é importante frisar, o nosso

objetivo não é... nós trabalhamos com vários públicos, não trabalhamos só para as crianças, até porque, atualmente, os jogos de tabuleiro, são muito mais abrangentes em termos de público, e em Portugal ainda há um pouco aquela associação de que os jogos de tabuleiro são para crianças, o que é mentira, já existe, e sempre existiu um conjunto de pessoas dos zero (risos), não dos zero, mas todas as crianças gostam de brincar e até um adulto, ou uma pessoa muito mais velha gosta de jogar e isto é importante, em termos cognitivos e portanto, nós estamos muito focados para os vários públicos. E é o seguinte, o nosso objetivo nunca foi que o nosso produto ensinasse verdadeiramente, ou seja, fosse como um livro ok, o que é que nós pretendemos com o nosso jogo? Nós pretendemos que o jogador viva uma experiência que é baseada num facto histórico e que depois ele tenha por curiosidade em explorar mais acerca do assunto, portanto, nós damos uma base, damos depois também algum conteúdo, que é interessante do ponto de vista de espalhar ou divulgar a nossa história e depois queremos que isto seja o ponto de partida para que o jogador vá explorar mais. Nós atualmente não vendemos só para Portugal, já estamos em vários países da Europa e até nos Estados Unidos e, portanto, o nosso objetivo é também que, uma pessoa que viva nos Estados Unidos da América, compra o nosso jogo, fica a saber mais sobre aquele tema específico de Portugal e que o leve, ou que lhe desperte a curiosidade de saber mais, não é, e de explorar mais sobre Portugal.

J- Sim. E como é que a 3 atribui um jogo a uma faixa etária? Existem critérios?

D- Sim, nós fazemos... quando há determinados temas, e quando nós procuramos desenvolver um tema, portanto, quando estamos a ver um tema... estou-me a lembrar aqui de um jogo que nós estamos a trabalhar atualmente, que é uma reimplementação, que é o “Lusitana” e nós quando olhamos para o tema, nós pensamos que... antes de iniciar, qualquer que seja o trabalho, pensamos: “este tema, se calhar em termos artísticos vai ser muito interessante de trabalhar para uma faixa etária mais baixa, porque em termos artísticos, vamos conseguir fazer aqui, vamos trabalhar aqui uma série de ilustrações infantis, ou não infantis” e portanto, começamos um bocado por aí... também pensamos “olha, este tema se calhar é mais virado para as crianças do que virado para os adultos” e portanto, geralmente, começamos por esta parte. E depois, naturalmente que, definido o público-alvo não é, sabendo que vamos trabalhar esse jogo para uma faixa etária dos oito aos doze anos, por exemplo, ou dos oito aos dez, nós desenvolvemos a mecânica e depois, naturalmente, vamos testar com crianças dessa faixa etária e vamos percebendo qual é o nível de crianças que conseguem atingir aquelas metas. Portanto, nós a partir daí vamos percebendo “olha, acho que com a amostra, percebemos que o jogo está muito complexo

para esta faixa etária” e vamos baixando o nível, mas nós já definimos que aquele jogo será para aquele público-alvo. Basicamente, é um pouco pelo tema e pela sensibilidade artística e depois, a partir desta base, nós trabalhamos então com o foco naquela faixa etária.

J- E baseiam-se em algum documento orientador, pedagógico ou legislativo, para a produção dos jogos?

D- Para a produção... para a criação.

J- Sim, para a criação.

D- Não, de todo. É assim, eu costumo fazer as pesquisas muito à base de leitura, leituras de conteúdos, portanto, livros históricos. Nós, por exemplo, tivemos a trabalhar há pouco tempo com um jogo que vai ser lançado este ano que é o “Magalhães”, que é sobre a história da circunavegação. Basicamente, nós tivemos o apoio da Marinha Portuguesa e, portanto, foi a Comissão Cultural da Marinha, neste caso, pessoas ligadas à Marinha e que estão ligadas à História e, portanto, são historiadores e pessoas que estão na Marinha, e foram eles que nos ajudaram em termos de conteúdo, e foram eles que, no fundo, também aprovaram e disseram que o conteúdo estava correto. Mesmo em termos de ilustração, nós tivemos que levar a aprovação de toda a parte da ilustração, ou seja, para que os instrumentos náuticos que aparecem nas cartas, toda a indumentária, os barcos que lá estão, tudo isso teve de ser aprovado, para que nós não saíssemos fora, não metêssemos lá, por exemplo, um iate (risos). Portanto, nós tivemos o apoio da Marinha, mas geralmente, eu baseio-me muito em fontes ou estudos que vou lendo e basicamente é isto.

J- Sim, E vocês atribuem alguma classificação, há alguma diferenciação entre os diferentes jogos que vão construindo?

D- Classificação, no sentido da tipologia?

J- Sim, sim.

D- Sim, nós temos dois tipos de jogos, que são... podemos considerar dois tipos de jogos, que são os jogos de cartas, que são jogos em que é só um simples baralho de cartas não é, e depois temos os jogos de tabuleiro, consideramos jogos de tabuleiro aqueles que, ou trazem um tabuleiro, ou trazem outros componentes além de cartas, portanto, podem trazer peças, peças de madeira, dados, uma série de outros conteúdos. E trabalhamos também por segmentos, ou seja, nós temos os jogos que são infantis, portanto, consideramos que é um jogo infantil, temos os jogos familiares, que são aqueles jogos que toda a família gosta de jogar, que são um nível de complexidade mais baixo, mas que, em termos de objetivos, já requer aos jogadores algum conhecimento e portanto, alguma

habituação em termos de jogos, e depois temos um outro segmento de jogos, que são os jogos estratégicos, são jogos com um nível de complexidade mais alto, pronto, temos estes três segmentos.

J- E dentro desses três qual é que é a tipologia mais vendida?

D- A tipologia mais vendida são os familiares, no nosso caso. Isto porque nós conseguimos através... portanto, o mercado português é ainda um mercado emergente, nós não somos um mercado ainda com uma comunidade e portanto, geralmente, as pessoas que mais compram são aquelas pessoas que gostam de um jogo que dure até quarenta e cinco minutos e que possam jogar com toda a família e que seja um jogo que eles muito facilmente colocam na mesa percebem as regras muito rapidamente e que toda a gente perceba e portanto, são os familiares.

J- E qual é o público-alvo para o qual vendem mais jogos?

D- Sim, é os familiares. Portanto, nós não conseguimos aqui segmentar as idades, mas pronto, são os familiares.

J- Sim, sim. Relativamente à evolução dos jogos, como é que considera que os jogos têm evoluído ao longo do tempo?

D- Sim, a nossa empresa surgiu em 2012, e quando surgiu, existia uma comunidade muito pequena e naturalmente, existia ainda uma oferta muito pequena. Eu recordo-me que, na Fnac, por exemplo, que é um dos locais onde existe maior oferta em Portugal, existiam basicamente duas estantes de jogos. Atualmente, todas as Fnac têm uma área específica ligada aos jogos, ou seja, só aqui conseguimos perceber que existiu uma expansão muito grande em termos da procura, porque efetivamente o produto ganhou espaço dentro de uma loja que tem muitas outras coisas e ganhou espaço inclusive à tecnologia, mas pronto, houve uma evolução muito grande. Naturalmente que esta evolução, face àquilo que é o mercado lá fora ainda é muito pequena, o mercado lá fora é enorme, face àquilo que é o mercado português, mas desde 2012 ele já cresceu muito.

J- Sim. Pegando nas tecnologias, considera que a evolução dos jogos digitais, tem influenciado a evolução dos jogos físicos, dos jogos de tabuleiro?

D- Eu acho que são dois mercados diferentes e nunca vão competir, porque efetivamente é muito difícil... quem estiver no mercado dos jogos de tabuleiro e achar que pode competir no mercado das tecnologias é impossível não é... em termos de tudo, em termos de orçamentos, em termos de público, portanto, o potencial crescimento é efetivamente... portanto, o potencial crescimento e o futuro passará sempre pelas tecnologias. Mas, em todo o caso, o mercado de jogos de tabuleiro também tem crescido. Apesar de ele ser

gigante lá fora, ele continua a crescer, portanto, nós a cada dia que passa percebemos que o crescimento é cada vez maior. Existem empresas de jogos de tabuleiro, as gigantes, as maiores, que já têm áreas dedicadas aos jogos digitais. Eles já convertem diversos jogos de tabuleiro em jogos digitais, da mesma que atualmente, e com a pandemia isto verificou-se bastante, porque não tem sido possível às pessoas jogar com o seu grupo de amigos, portanto, existem alguns sites que têm jogos de tabuleiro, que estão convertidos para o digital, e estes sites têm vindo a crescer imenso. E naturalmente que, para uma empresa, é sempre importante estar de olho nesta parte tecnológica, exatamente por causa disto, porque há muitas pessoas... primeiro porque a pandemia nos mostrou que o estar presente muitas vezes pode ser impossibilitado por algum motivo e, portanto, é importante ter... portanto, alguém que está em casa e quer jogar um jogo através de um simples clique pode jogar... aqui acho que é um mercado que também temos de estar de olho, mas nunca será um mercado que nós olhamos como concorrente, porque isso é impossível.

J- Só para terminar, de acordo com a sua resposta não considera que os jogos digitais poderão fazer com que os jogos tradicionais ou de tabuleiro desapareçam?

D- Não. Eu acho que não existe esse... eu acho não, eu tenho a certeza que não existe esse risco exatamente por serem coisas completamente diferentes e eu vejo, por exemplo, nós fazíamos, agora não fazemos já há cerca de dois anos que não fazemos isso. Nós fazíamos muitas atividades em escolas, mas deixamos de ter tempo, infelizmente para o fazer, mas nós entrávamos numa escola para fazer uma atividade, e o professor dizia aos alunos “nós hoje vamos jogar jogos de tabuleiro sobre História” e os alunos diziam “que seca” e no final eles não queiram sair, portanto, ao fim de quarente e cinco ou sessenta minutos, a atividade estava terminada e eles não queriam sair dali, e o que é que acontecia muitas vezes e ainda hoje recebemos muito feedback sobre os jogos, os alunos depois iam para a biblioteca jogar os jogos. Nós atualmente ainda vendemos muitos jogos para escolas, porque efetivamente nas escolas, e com este tipo de atividades, e não foi só a nossa empresa, existem outras empresas em Portugal que o fazem, portanto, fazem atividades em escolas, e existem já ludotecas nas escolas e os alunos utilizam-nas, ou seja, nós sabemos que existe espaço para tudo, existem as gerações que atualmente estão muito focadas para o digital não é, e para os jogos digitais, mas eles sendo também estimulados para estes jogos analógicos, eles têm essa sensibilidade e percebem o potencial e o quanto é divertido. Agora, é assim, um jogo tipo o Monopólio, é um jogo que joga por ele próprio, sozinho, ou seja, ele não tem o estímulo para uma criança e é muito provável que, uma

criança que jogue um jogo deste tipo, se calhar jogue uma ou duas vezes e pense que aquilo é aborrecido... isto também tem a ver com o tipo de jogos que as crianças jogam, se eles jogarem um jogo que os estimula e que eles acabam de jogar e têm vontade de voltar a jogar, certamente eles vão ter exatamente a mesma reação quando jogam os jogos digitais, portanto, aquela vontade de repetir e continuar a jogar.

J- Muito bem. Não sei se existe mais algum aspeto que queira referir relativamente às questões...

D- Não. (risos) Acho que não. Acho que fui claro, mais ou menos, relativamente ao nosso procedimento, não é...

J- Sim, sim.

D- E qual era o nosso objetivo e a nossa missão, mas esse é um pouco... é um mercado que não deixa de ser, e é muito engraçado se nós fizermos este exercício, eu quando digo muitas vezes não é, quando perguntam o que é que eu faço, eu faço jogos de tabuleiro (risos), as pessoas ficam um bocado assim “isso ainda existe?”, mas pronto, é um mercado que apesar de parecer que não, ele existe e este mercado de entretenimento é bastante grande e não deixa de ser curioso eu, ao conhecermos e jogarmos determinados jogos nós conseguimos efetivamente... eu acho que os jogos em termos cognitivos, eles são muito importantes e não só em termos cognitivos, nós conseguimos trabalhar várias coisas, existem jogos cooperativos em que os jogadores estão todos a jogar com um objetivo comum, portanto, ou perder todos ou ganham todos, e eu acho que estes jogos são muito importantes em termos de trabalhar o grupo, e isto nas escolas... nós hoje sabemos que existe muito individualismo e que as crianças têm alguma dificuldade, não só na parte da comunicação, mas também de interação e trabalho de grupo, e eu acho que estes jogos têm exatamente este benefício e os professores podem tirar partido disto e utilizá-los numa sala de aula para, no fundo, ajudar as crianças a conseguirem planear em conjunto, tomar uma decisão e avançar, mas depois também naqueles jogos que são competitivos não é, em que se joga contra alguém e existe um vencedor, existem objetivos não é, e eu acho que este também é um aspeto, não só para crianças, mas também para adultos, nós portugueses temos alguma dificuldade em planear determinados passos, e os jogos têm essa característica, nós hoje em dia conseguimos simular tudo, conseguimos simular desde a criação de uma cidade, desde a criação de uma empresa e produzir um produto e vendê-lo, desde a fundação de um hotel portanto, no jogo podemos simular várias coisas e eu acho que isto é muito importante que é nós começarmos com pouco e tentarmos fazer muito, planeando e cumprindo determinadas etapas e, portanto, eu acho que isto tem

muitos benefícios para a nossa vida, não só para a parte social, mas também para o nosso dia a dia não é, e a parte cognitiva naturalmente que também sai a ganhar.

J- Exato. Pronto, queria agradecer pela disponibilidade que teve para a realização da entrevista e creio que me vai ajudar bastante no meu Relatório de Investigação.

D- Sim, alguma coisa que eu possa ajudar, ou se tiver mais algumas questões, estou disponível, está bem.

J- Sim, obrigada.

D- Pronto, quando tiver a tese pronta e publicada, envie o link para ler está bem?

J- Sim, com certeza. Obrigada.

Apêndice XIII – Transcrição da Entrevista realizada aos responsáveis E e F da empresa de jogos 4

(realizada a 7 de dezembro de 2021)

J- Queria começar por vos perguntar os vossos nomes, a profissão que exercem, a empresa à qual pertencem, há quanto tempo exercem a vossa profissão e quais as motivações para exercer a mesma.

E- Queres começar?

F- Podes começar tu.

E- Então eu sou a E., eu sou, de formação sou bióloga, tirei biologia celular e molecular, mas sempre gostei muito da área do ensino, tanto que o ensino estava em minha segunda opção, mas calhou ir para biologia e lá me mantive. Entretanto, ingressei no mundo dos brinquedos e foi onde me mantive até hoje, em que sou maioritariamente responsável por desenvolvimento de produto, sendo que estive sete anos sempre em desenvolvimento de produto educativo, na S., e agora estou aqui na 4, em que a gama de produtos é muito mais alargada, em que temos também a componente educativa, mas temos com muito mais força a componente do brincar, motricidade, coisas que apenas num brinquedo educativo não se encontra tanto. Neste momento na 4 estou há 7 meses, comecei há pouquinho tempo, e as minhas motivações para trabalhar nesta área são de facto conseguir aliar a brincadeira à aprendizagem, que para mim é fundamental. Eu sou aquela tia chata que só oferece coisas que os miúdos vão aprender alguma coisa com aquilo, se for só um boneco eu... hmm... outro que dê (risos). E é realmente trabalhar para... eu acredito muito que nós temos de ser responsáveis pelo nosso metro quadrado e acredito que, se eu trabalhar todos os dias para o meu metro quadrado e melhorar de alguma forma o meu metro quadrado, então a minha passagem por aqui terá algum sentido e é muito aí que eu gosto de trabalhar nesta área dos brinquedos, porque acredito que as crianças de hoje são os adultos de amanhã e portanto, para dar continuidade à história precisamos de adultos com esses fundamentos e nada melhor do que fazê-lo enquanto se brinca... acho que respondi a tudo (risos).

F- Sim, respondeste a tudo. Vou só tirar a máscara, é que eu estou assim um bocadinho rouca... Então o meu nome é F., eu formei-me em Comunicação Social, estou na 4 desde outubro do ano passado, este foi assim o meu primeiro emprego a sério e as minhas grandes motivações para ter vindo para aqui foi porque considerei que era um desafio bastante diferente de tudo aquilo que eu tinha feito até hoje, porque acho que trabalhar com crianças exige aqui umas certas particularidades muito especiais e aliar isso a toda a

área da comunicação e do marketing, eu achei que ia ser um desafio muito interessante e estou a gostar bastante e acho que foi principalmente por ter sido algo completamente diferente de tudo aquilo que eu tinha feito até hoje e acho que está a ser um desafio muito grande, porque é uma área com bastantes nuances especiais, principalmente com toda a parte da comunicação e acho que foi assim a minha maior motivação, foi o desafio e porque também gosto bastante de crianças não é (risos)... E acho que é muito divertido trabalhar nesta área. Inclusive, nós temos aqui o nosso escritório... (mostram o escritório) estamos rodeadas de brinquedos o dia todo, e isso torna as coisas divertidas e acho que é bom trabalhar assim neste ambiente. Não sei se falta dizer alguma coisa...

J- Não, não, está tudo, está tudo. (risos) Então... relativamente à produção do jogo, eu queria perguntar-vos como é que surge a criação de um jogo?

E- Ora bem, essa pergunta tem várias nuances. Portanto há aqui várias formas de se criar um jogo. Maioritariamente, esta busca por novos brinquedos e por novos jogos tem sempre que vir daquilo que nós observamos que são, tanto as necessidades das crianças, tanto aquilo que já existe no mercado, são aqui os nossos dois grandes pilares. Nós trabalhamos para crianças, neste caso na 4 também para jovens, adultos e famílias, não só para as faixas etárias mais pequenas, mas também temos que ter consciência e noção que este mundo é um mundo repleto de conteúdo, repleto de produto e, efetivamente nesta altura e nesta fase do nosso planeta, já não conseguimos inventar a roda e, portanto, nós temos que juntar aqui estes dois pilares que é: o que é que nós precisamos? E o que é que já existe e como é que...

F- E como é que podemos acrescentar valor.

E- Como acrescentar valor, exatamente. Isto acontece de várias formas, desde nós irmos a feiras de brinquedos em que vemos tudo aquilo que o mercado está a oferecer, nomeadamente, posso dar um exemplo de uma feira que acontece anualmente, a Nurnberg, que é a maior feira de brinquedos, posso dizer do mundo, onde encontram todos os criadores, todos os produtores, fábricas, de todas as partes do mundo, e aqui nós conseguimos fazer imensa prospeção de mercado, fazer imensos contactos e perceber aquilo que está a acontecer, também muita pesquisa, muita idas as escolas falar com pessoas que sentem necessidades diariamente como... pode-se dar um exemplos mais práticos...queremos fazer trabalhos com as crianças sobre o corpo humano, então de que forma é que nós podemos fazer um produto que incentive e ajude e estimule a criança a perceber o corpo humano de uma forma mais prática, visual em que ele entenda e não decore, ou seja, sentimos estas necessidades que estão à nossa volta, vemos o que é que

já existe e o que é que nós podemos fazer. Este é o primeiro passo, ou seja, conhecer as necessidades e de que forma marcar esta diferença. E depois há uma outra variante que é realmente a nacionalização de produto, ou seja, há muita coisa que é feita com base em desenhos animados, em licenças, por exemplo, temos toda a nossa linha do Canal Panda. O Panda é uma figura icónica para as nossas crianças, toda a criança portuguesa sabe quem é o Panda e, portanto, como é que nós conseguimos levar o Panda até casa destas crianças, e divertir as crianças ao mesmo tempo que as estimulamos de alguma forma. Portanto, aqui nós estamos a nacionalizar o produto. O que acontece muitas vezes é que nós pesquisamos aquilo que o mercado já oferece, um exemplo será um Panda que bate palmas, ou seja, nós vimos que existem bonecos que batem palmas, será que isto é interessante para o nosso mercado? Será que não é? Portanto, analisamos as necessidades do público-alvo, neste caso, o público português e então há depois todo o desenvolvimento e uma adaptação deste produto àquele que é o nosso público e o nosso mercado. E essencialmente é isto. Obviamente que é um trabalho demoroso, é um trabalho que requer muito cuidado porque temos de ter atenção na forma como o produto funciona, se ele corresponde, ou não, a todas as normas europeias de segurança do brinquedo, como é que ele está escrito, como é que estão as instruções, se é mais educativo, como é que estão escritas as instruções e portanto, de que forma é que aquilo educa, portanto, toda a parte gramatical, toda a semântica, toda a descrição, e de forma assim reduzida, um bocadinho longa, é isto que nós fazemos.

F- Não sei se posso aqui acrescentar uma parte mais do Marketing e do digital que também tem acontecido aqui na 4...

E- Esse é o extra (risos).

F... que é acho que cada vez mais nós estamos à procura das novas tendências, do mundo digital e de toda esta parte, o que é que as crianças veem e do que é que as crianças gostam, cada vez mais as crianças estão presentes no Youtube, nas redes sociais, já não é só a televisão, e acho que também tem sido importante para nós irmos um bocadinho atrás destas tendências e agir sobre elas e depois criar os nossos próprios produtos, consoante depois, as várias licenças.

J- Sim. Então, tendo em conta o que referiram, baseiam-se em algum documento orientador, algo relacionado com o Estado, ou, por exemplo, as Orientações Curriculares, como é utilizado na Educação de Infância... têm algum documento?

E- Nós... tendo em conta o nosso leque de produtos, nem todos os produtos encaixam nisso, mas maioritariamente, nós temos sempre de nos basear numa coisa que são as

normas de segurança. Isso é europeu e é uma norma que é a N71, que é aquilo que nós somos obrigados a seguir à letra e que temos que garantir que o produto, e independentemente do tipo de produto, corresponde àquilo, isto para a segurança. Relativamente aos produtos educativos, aquilo que... quando o produto tem essa componente didática forte, essencialmente mais, aqui no caso da 4, mais nos jogos de tabuleiro e jogos de conhecimento e de cultura geral, maioritariamente aquilo que nós seguimos são as Metas Curriculares, neste caso, acho que mudou o nome agora para Aprendizagens Essenciais se não estou em erro, e aqui nós baseamo-nos e observamos realmente, o que é que... eu estava a falar ao bocado do corpo humano, portanto, em que faixa etária e em que grau de ensino é que esta temática entra, por exemplo, corpo humano dá-se no primeiro ciclo, primeiro ano, segundo ano, terceiro ano, portanto nós sabemos que este brinquedo corresponde àquelas Aprendizagens Essenciais, àquelas Metas Curriculares deste ano, e é um dos documentos que nós nos baseamos são realmente as nossas metas portuguesas, para poder corresponder e realmente podermos dizer sim, este produto é educativo, pode ser usado pelos professores, porque terá sempre esta componente por detrás. Obviamente que isto não encaixa em todos os produtos, temos produtos que são apenas para diversão, que têm perguntas mais divertidas, puxam um bocadinho ali, mas é mais à cultura geral do que propriamente às Metas Curriculares e, portanto, aqui não nos baseamos tanto nessa documentação.

J- Sim, sim... Então, já respondeu um bocadinho a esta questão, mas o que eu ia perguntar era, como é que vocês atribuem um jogo a uma determinada faixa etária?

E- São exatamente por estas duas. A primeira, que é obrigatória, é mesmo a parte legal, portanto, a segurança do brinquedo, por exemplo, se um brinquedo tiver peças pequenas, ele obrigatoriamente vai ter que ser para uma idade superior a 3 anos e isto é sempre legal. Depois, os jogos de tabuleiro e tudo o que é mais do que isso, terá sempre a ver também, para além dos seus componentes, com aquilo que ele está a ensinar, porque por exemplo, se eu for criar um brinquedo, neste caso aqui na 4 não temos nenhum ainda, mas se eu criasse um brinquedo de química, cujo o ensino em Portugal só começa a ser falado daquilo a partir de um quinto ano ou algo que o valha, não vale a pena colocar aquele brinquedo para seis anos, porque a criança não vai conseguir, obviamente que isto depois depende sempre também do estímulo, e isso é algo que nós também tentamos sempre fomentar, o trabalho em família, o trabalho que existe mais do que a criança estar a brincar sozinha...

F- Sim, a cooperação.

E- Exatamente. Mas também há sempre um cuidado de perceber, ok, este tipo de perguntas, ou este tipo de produtos faz ou não faz sentido para esta idade com base naquilo que é realmente o desenvolvimento de uma criança, mais do que a idade legal, que essa é sempre a base para depois fazermos esta escolha.

J- Sim. E então na vossa empresa que tipo de classificações existem, relativamente aos jogos?

E- A M. pode responder a isso de cor. (risos)

F- Mas classificações relativamente aos jogos?

J- Sim, quais os diferentes tipos de jogos que existem?

E- Sim, as categorias.

F- As categorias. Temos o Pré-escolar, temos as manualidades, temos as bonecas, temos as figuras de ação, temos os eletrónicos, temos os veículos e agora falou algum? Temos os peluches e penso que está tudo...

E- Disseste os jogos?

F- Sim, os jogos...

E- E penso que está tudo.

F- São as nossas classificações, sim. Nós estamos presentes em todos os segmentos, praticamente.

J- E quais são os mais vendidos dessas categorias?

F- Brinquedos específicos? Ou categoria?

J- Categoria, categoria.

F- É o Pré-escolar. Muito movimentado pela Patrulha Pata e pelo Panda.

J- Ok... E, por exemplo, numa idade... por exemplo, o primeiro ciclo. Dentro dessa faixa etária, qual é o tipo de jogo mais vendido?

E- O Mauzão, que é jogo de tabuleiro... não é jogo de tabuleiro, é de ação, mas numa mesa. (risos) E depois também as figuras de ação talvez...

F- Não, mas em relação a jogos, sim, é o Mauzão.

E- Sim, mas é sem dúvida são os jogos de família, vá, jogos de família... para primeiro ciclo, olhando assim um bocadinho à volta do que temos aqui... sim. Depois também temos a nossa componente eletrónica para mais velhos, porque agora também estamos numa era digital não é, temos alguns robots, que também são ótimos para essas idades e também saem muito bem, se tivesse que classificar numa escala de primeiro, segundo e terceiro lugar, claramente jogos de família em primeiro lugar, segundo lugar diríamos robôs e terceiro lugar... câmeras, relógios, eletrónicos, portanto, mais a era digital.

J- E dentro da categoria do pré-escolar, qual é o jogo mais vendido, em específico?

F- É o computador do Panda.

E- É o computador do Panda, sim. Que é um computador educativo...

F- Posso-lhe mostrar se quiser.

E- Basicamente, ele tem um teclado igual ao nosso...

J- Sim, sim...

E- Depois tem minijogos, ensina números, letras... (M apresenta computador) ele é assim e por dentro, o ecrã é pequenino, mas basicamente tem imensos jogos, aprendemos subtrações, multiplicações, adições, acrescenta a letra que falta... e a criança, pela tentativa e erro acaba sempre por ir estimulando e desenvolvendo, sendo que este é para mais de 3 anos, portanto, adaptado naquela idade em que estão a começar a perceber o que são letras e números e depois quando chegam se calhar aos 5 à pré, não é, chama-se pré, entretanto os nomes mudaram (risos)...

J- Sim, sim.

E- Quando chegam à pré já vão prós, porque já têm aqui esta base... e lá está, a eletrónica é o que se gosta agora, mas é um eletrónico básico, mesmo adaptado à idade.

J- Sim... Relativamente aos jogos digitais, quais é que são os jogos mais procurados?

E- Nós jogos digitais não temos. O que nós temos é brinquedos eletrónicos que depois têm pequenas aplicações e o que temos mais procurado desses todos até é o relógio não?

F- Sim, é o relógio.

E- O Kidizoom, que é o nosso relógio smartwatch.

F- Sim, é o nosso smartwatch para crianças. É o mais procurado e provavelmente o mais vendido, sim.

J- Sim... Pronto, estas questões agora são um bocadinho mais pessoais, da vossa opinião e a pergunta é: fazendo uma retrospectiva, de que modo é que os jogos têm evoluído ao longo do tempo?

E- Ui... (risos)

F- Eu estando na 4 há um ano, falando da nossa empresa, acho que cada vez mais nós estamos focados nos jogos de família, que era uma coisa que antigamente não acontecia, nós tínhamos o segmento dos nossos jogos de ação, como o “Mauzão”, “Nem sim nem não”, o “5 segundos”, o “Hedbanz”, e mais ou menos há uns dois anos e meio para cá, temo-nos focado bastante na parte dos jogos de família. Nós este ano, este Natal estamos a lançar três jogos, estamos a lançar o “Logo”, o jogo das marcas, o “Palavra proibida” e o “Jumanji” e o ano passado também lançamos dois jogos de família, e acho que cada vez

mais essa tem sido a maior tendência, falando a nível da 4. Acho que é isso, são os jogos de família. E também os jogos de viagem, desculpa. Também os jogos de viagem, que são versões de jogos que nós já temos na nossa coleção e são versões um pouco mais baratas e um pouco mais fáceis de transportar, por isso é que também são jogos de viagem, acho que essas duas têm sido as grandes tendências do nosso desenvolvimento de produto a nível de jogos. Mas, não sei... (risos)

E- Mas a nível global, acho que cada vez mais há aqui dois segmentos que é realmente os eletrónicos, portanto, ou os jogos, consolas e jogos de comando, coisas virtuais... talvez também um bocadinho a realidade aumentada, apesar de estar a perder outra vez um bocadinho a expressão, mas essencialmente acho que o grande “boom” neste momento, nestes últimos dois anos, são os jogos ecológicos e os jogos com uma componente não só preocupada com a educação e a brincadeira, mas também, ou os materiais de que são feitos, ou de educação ambiental. Já temos imensas marcas, grandes marcas com linhas ecológicas lançadíssimas, com marketing por trás daquilo, que é impressionante mesmo, todo um selo aprovadíssimo com... desde o plástico a ser 100% reciclado, a todos os componentes serem recicláveis, que são duas coisas distintas e cada vez mais as marcas se preocupam, como também mesmo a educação ambiental, ou seja, jogos que nos ensinam a fazer a reciclagem, jogos que nos ensinam a proteger o ambiente, mas sempre muito também dentro daqui da categoria que a M. falou, dos jogos de família e jogos de tabuleiro, mas também manualidades, com componentes que não são prejudiciais ao ambiente, acho que também é uma das tendências mais fortes neste momento e que é importantíssima se pensarmos bem.

J- Sim, sim, claro. E queria perceber também a vossa perspetiva relativamente à evolução dos jogos digitais e eletrónicos, se tem influenciado a venda ou a utilização dos jogos mais tradicionais?

E- Sim. Sem grande número para dar, influencia, porque há aqui uma coisa muito importante que é o fator tempo. Os adultos não têm tempo para as crianças e a forma mais fácil de as entreterem... e mais com esta coisa toda da pandemia e os teletrabalhos e crianças em casa enquanto estamos a tentar trabalhar, nós não conseguimos sentarmo-nos com a criança enquanto estamos a trabalhar e o fim-de-semana é curto. Qual é a forma mais fácil? Um tablet, um laptop destes como mostramos, qualquer coisa que a criança consiga jogar sozinha.

F- Este laptop teve um grande crescimento de vendas na pandemia e a justificação que nós encontramos para isso foi, as crianças estão em casa, estão com os pais, veem os pais

no computador e também querem um computador para elas. E este computador já era um best seller, mas durante a pandemia escalou assim exponencialmente e aquilo que nós associamos maioritariamente a isso foi esse fator que é, as crianças estão em casa com os pais, os pais infelizmente não lhes conseguem dar atenção, porque estão a trabalhar, faz parte, e a criança “ok, estou aqui com o meu pai, tenho o meu computador” ...

E- A imitar, a brincadeira de imitação, é o crescer e ver aquilo... porque nós temos consciência, e o feedback que nós vamos tendo é que os pais não se sentem felizes por entregarem o telemóvel para a mão das crianças, mas é o desespero, é o desespero de “eu não consigo” nem dar a atenção suficiente, e depois eles vão-se habituando e, em boa verdade, eles mexem melhor nos telemóveis do que muitos adultos, eles já nascem a saber mexer nisto e portanto acaba por ser uma estratégia... é prático para o adulto, a criança não deixa de aprender, obviamente que há jogos que têm zero de educativo, mas realmente acaba por se tornar fácil e acaba por ser muito vendável precisamente por isso. Nós temos uma gama de produtos que é a nossa gama Vtech baby, em que temos um tablet, temos um laptop, temos um smartphone, temos tudo isso, ou seja, são os brinquedos de imitação, mas já com aquela componente que a criança brinca sozinha, não precisa de ajuda de ninguém para aprender com aquilo, o que é um dois em um espetacular. Obviamente que nós acreditamos, e também se tem visto, um crescente nos jogos de tabuleiro, não a par e passo, mas que tem acompanhado bastante, porque também cada vez mais as pessoas ficam em casa e querem ter aqueles momentos em família, mas...

F- Desculpa interromper. Foi outra das categorias que também mais cresceu nas vendas durante a pandemia, foram os nossos jogos de tabuleiro. Durante aqueles meses de confinamento as vendas dispararam completamente. Sem haver um trabalho por detrás disso.

J- Sim, sim...

F- Ou seja, não é que nós tivéssemos, a nível de marketing e comunicação, a fazer um reforço muito grande, as pessoas só por elas, acho que era o facto de estarem em casa e de estarem em família e de precisarem de coisas para fazer, disparou bastante a nossa venda de jogos de família, que agora com o desconfinamento e com o nosso regresso à normalidade, entre aspas, o nível de vendas voltou a descer um bocadinho.

E- Pronto, para dizer que realmente os eletrónicos têm esta grande vantagem e acabam por ser sempre o topo, a par e passo com outras categorias, vai andando, mas realmente acaba por ser um crescente, porque é aquilo que junta o melhor de dois mundos.

F- E acho que acreditamos que a tendência é que continue a crescer.

E- Sim, cada vez mais estamos numa era do digital e não há como fugir.

F- E se calhar o importante aqui é nós também conseguirmos adaptar-nos enquanto empresa a esta transformação digital e agregar os dois e de que maneira é que, agregando os dois, podemos acrescentar valor à educação das crianças, à educação e à brincadeira das crianças.

E- Sim, há imensos jogos que o fazem.

F- Sim, nós temos a nossa escape room que tem uma aplicação.

E- Sim, há imenso que se pode fazer e há imenso por explorar e aí realmente é onde nós até podemos começar a marcar mais a diferença, é realmente o aliar aqui as duas coisas. Obviamente que isto tem uma componente de desenvolvimento de produto gigantesca, porque realmente precisa aqui de... de uma equipa para fazer a aplicação, uma equipa... pronto, é gigantesco o desenvolvimento de um produto assim, daí também ainda não existir propriamente uma concorrência direta, a um produto que seja realmente cem por cento eletrónico, porque é muito complicado, os de realidade virtual são difíceis de desenvolver.

J- Pegando então nessas ideias, a minha pergunta é: consideram que essa evolução dos jogos digitais/eletrónicos levará ao desaparecimento dos jogos tradicionais?

F- Espero que não (risos).

E- Não, sem dúvida que não. Cada vez mais eu acredito menos nisso. Houve uma altura que eu tinha algumas dúvidas, mas eu cada vez acredito menos nisso, porque as pessoas estão novamente a voltar ao básico, as pessoas estão cada vez mais... está super na moda, o vintage não é, e cada vez mais se procura jogos, os jogos de antigamente...

F- É o “back to basics”.

E- Sim, aquele sentimento de “ok, isto está tudo tão diferente e tão evoluído... em boa verdade, eu tenho 33 anos e eu vi uma mudança no mundo gigante. Não quero penar sequer no que o que os meus pais viram e por aí fora e, portanto, as pessoas continuam a procurar, tanto que nós temos três bonecas que existiam quando eu era bebé e continuam a ser *best sellers*: “Carlota cambalhota”, a “Cátia beijinhos” e a “Ritinha gatinha caminha”. E são bonecas super básicas, mas continuam a ser aqui um top de vendas, dentro do nosso universo 4, porque realmente são a nossa ligação ao passado e que passam de geração em geração e há coisas que não se perdem. Há um jogo que eu lembro-me de ter quando era miúda, falando fora deste universo 4, era um jogo de basquete em que havia uma bola e que tinha uns picoletezinhas, tínhamos uns números de um a dez e cada

número levantava um pinozinho dentro de um orifício e que andava com a bola de um lado para o outro e nós tínhamos que marcar cestos. Isto desapareceu durante não sei quantos anos do mercado e há coisa de dois anos compramos isso para o meu sobrinho que tem seis anos agora, ou seja, as coisas estão a reaparecer, por isso, eu acredito mesmo que...

F- Sim, renovadas...

E- Aquele era exatamente igual, é só num design novo. Aqui é muito manter também a origem e as tradições, ou seja, era aquilo que eu falava há pouco, nós temos de ter a opção do “ok, eu não tenho tempo para as minas crianças, entretém-te” se for educativo melhor ainda, mas eu também quero que tu tenhas esta conexão à terra, com os pezinhos na terra, as mãozinhas na massa e acho que há aqui um bom equilíbrio neste momento. Quando o “boom” apareceu, realmente houve aqui uma inversão da coisa, porque realmente era novidade, agora, acho que a curva está realmente a estabilizar e elas estão bastante equiparadas, mas isto é uma opinião.

F- Sim, eu concordo e acho que cada vez mais, os pais ou os responsáveis pela educação, tendo também consciência de que os eletrónicos não são só coisas boas e apesar de efetivamente, como a F. disse, ser uma solução prática e fácil, eu acho que cada vez mais eles tentam consciencializar-se de que não pode ser só isso e tentar puxar pelo lado didático e pelo lado interativo de jogos de tabuleiro e jogos, não só de tabuleiro, mas que não tenham essa componente eletrónica.

E- Temos de ser honestos não é, no meu tempo eu ia brincar para a rua, eu se tiver um filho eu não o vou deixar ir brincar para a rua. Sozinha, eu ia sozinha, encontrávamo-nos todos na rua, brincávamos, ficava escuro voltava para casa. Isso já não é possível, mas os pais, os novos pais, que são da minha geração... eu só tenho sobrinhos, mas penso um bocadinho com o meu irmão que é pai de dois, é impossível fazer isto, mas sentimos aquela pena do que se perde por não poder estar realmente com as mãos na terra e ganhar aquela imunidade de quem come terra como quem está a comer chocolate, que era o que acontecia, e realmente a brincadeira da imitação, da experimentação, do tocar, por exemplo, uma cozinha de lama, são poucas as crianças que têm acesso a isto e, isto parece ridículo, mas é tão bom, para as texturas, desenvolvimento sensorial, desenvolvimento motor, e os pais pensam nisto, os pais nisto e portanto, eu acredito mesmo... tanto que uma coisa que está em “boom” neste momento são as cozinhas, coisa que deixou de ser um best seller aqui há uns anos, neste momento há uma procura gigante pelas cozinhas e utensílios de casa, as vassouras, os baldes...

F- Nós inclusive lançamos uma de cartão.

E- Sim, tem sido uma coisa mesmo... ou seja, estamos aqui a fazer um retrocesso um bocadinho realmente por isto, porque há cada vez mais esta consciência de que “ok, isto é para certos momentos, mas eu preciso que a minha criança tenha a mão na massa”.

F- Eu acho que é um bocadinho juntar o melhor dos dois mundos. Não descorar totalmente da parte eletrónica, mas conseguir aqui fazer um bom mix entre os dois.

J- Sim. Pronto, não sei se têm mais algum aspeto que queiram referir?

E- Não, assim de repente, não. Já agora, também conhecermos um bocadinho a Joana, estudante de educação, não é?

J- Sim, sim, estou no meu último ano de mestrado em Educação Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, estudo na Escola Superior de Educação Paula Frassinetti, que é no Porto e pronto, o meu Relatório vai-se basear... eu queria compreender todo o processo do jogo, desde a sua construção, em que é que se baseavam para construir o jogo, se se baseavam em algum documento, se os interesses eram os interesses das crianças, eram interesses económicos, perceber como é que o jogo era construído, e depois perceber o processo até chegar às salas, no meu caso específico é só até ao Jardim de Infância, como é que se chegava às salas, por exemplo, como é que as educadoras escolhem os jogos que querem ter nas salas, se é porque as crianças gostam mais, se é porque querem trabalhar um objetivo específico, como é que escolhem isso, e por isso, também tenho feito entrevistas a educadoras e depois também às crianças, perceber como é que elas recebem os jogos, quais é que gostam mais, porquê, quais é que gostam menos... pronto, então, o meu Relatório baseia-se neste processo todo, daí eu ter de fazer entrevistas a diferentes empresas, a educadoras, depois às crianças, pronto, e a vossa ajuda foi importante.

F- Então a aspiração profissional é ser educadora de infância.

J- Sim, se bem que eu fiz estágio no pré-escolar, e neste momento estou a fazer no primeiro ciclo, são experiências completamente diferentes e eu tinha a ideia que queria pré-escolar, mas agora que fui para primeiro ciclo estou muito indecisa, não sei, mas vamos ver. (risos)

F- Ah, ok. (risos)

E- Já agora eu também cheguei a dar aulas, dava aulas extracurriculares de ciência experimental, pronto, a parte aqui da biologia, e essa componente para mim também foi fundamental e eu dava dos três anos até aos dez, portanto era creche até quarto ano e realmente, essa parte também é fundamental aqui no desenvolvimento de produto, há pouco eu não referi, que é realmente o contacto com o nosso principal cliente, não é, que

é a criança, e porque realmente deles é que nós conseguimos absorver tudo, e até, nomeadamente a escolha do design do produto, o design da caixa também, muitas vezes quando há dúvidas, o ideal é ir à criança. É ir por grupos de crianças, fazemos “focus groups” e percebemos: “estás no supermercado com a tua mãe, qual é que é o brinquedo que vais agarrar?”. O brinquedo é o mesmo, muda a cor da caixa e nós conseguimos perceber qual é que tem mais a atenção ou menos da criança, portanto, há aqui toda esta componente também importantíssima, realmente é o nosso... trabalhar para as crianças. Claro que, a Joana falou aqui da parte do componente económico, ele existe não é... mas muitas vezes também arriscamos por certos projetos que temos algumas dúvidas, mas que acreditamos tanto na componente educativa dele, posso dar um exemplo que nós lançamos este ano, que foi a “Jumping clay”, não sei se a Joana conhece a “Jumping clay”, que é uma massa de modelar, totalmente criada em Portugal, ecológica...

F- Fabricada em Coimbra.

E- Sim, é ecológica, portanto, é biodegradável, anti alérgica, tem todas as componentes que se procuram. Depois, é ótima para a motricidade, porque a criança... e para a imaginação, porque a criança faz o seu próprio brinquedo e depois aquela plasticina seca e fica mesmo um brinquedo para a criança usar, o que é ótimo também para usar em sala, em sala de aula, e nós, mesmo sabendo que o mercado não está totalmente preparado para este produto, porque não está...

F- E temos de ter aqui em consciência o fator económico, o facto de ser fabricado em Portugal, acresce aqui bastante o PVP do brinquedo.

E- Exatamente. Mas nós arriscamos na mesma, porque acreditamos realmente que é um produto que quando bem descoberto pelo nosso público, tanto adulto, como crianças, vai ser um produto que vai ter sucesso. Portanto, é aquele equilíbrio, ou seja, claro que, uma empresa é para fazer dinheiro, a não ser que seja uma organização não governamental ou algo do género, uma empresa tem de fazer dinheiro, mas há sempre este equilíbrio, porque realmente o nosso foco são as crianças...

F- E conseguir perceber também em que produtos é que se calhar às vezes podemos aqui retirar alguns custos, para depois se calhar ganharmos, ou compensarmos nestes.

E- Exatamente. Alguma coisa que precisas mais J., conta connosco, alguma dúvida, alguma questão...

F- Sim, por email, ou por chamada...

J- Sim, obrigada.

E- E boa sorte.

F- Boa sorte!

J- Obrigada mais uma vez pela disponibilidade, vai ajudar-me bastante na minha investigação estas informações.

E- De nada, que corra tudo bem.

J- Obrigada.

Apêndice XIV - Transcrição da Entrevista realizada ao responsável A do Museu do Brinquedo 1

(realizada a 25 de janeiro de 2021)

J- Então, como eu já tinha referido no email, o meu Relatório baseia-se nos jogos e no brinquedo no Jardim de Infância e o que eu pretendo saber é todo o processo que o jogo percorre até chegar às crianças, ou seja, desde a sua construção, os critérios que se baseiam para construir o jogo, até chegar à sala com as educadoras, os critérios que elas utilizam para selecionar os jogos presentes na sala, e depois até chegar às crianças e perceber quais os jogos que elas gostam mais, quais é que gostam menos e porquê. Daí também se tornar importante eu conhecer um bocadinho a história do brinquedo e penso que o melhor sítio para tal seria o Museu do Brinquedo, que também envolve o jogo. Então, eu queria começar por lhe perguntar qual a profissão que exerce, há quanto tempo exerce e as motivações para exercer essa profissão?

A- Olhe então eu vou começar de outra maneira. Eu fui educadora de infância durante 13 anos, depois, na sequência de um projeto que eu estava a desenvolver, e a convite da Câmara, fiz o projeto de uma ludoteca, depois fiquei a trabalhar na Câmara e fiquei a trabalhar nessa ludoteca, que coordenei mais ou menos durante 10 anos, depois entretanto surgiu a possibilidade de se fazer o Museu do Brinquedo em Seia, por vontade do Presidente da Câmara que estava na altura, e fui incumbida eu de fazer o projeto do Museu, que fiquei depois a dirigir e integrei nessa altura os quadros da Câmara. Antes de fazermos o Museu, eu fiz o mestrado em Museologia, porque dentro da área dos brinquedos eu já tinha alguma experiência e alguns conhecimentos, mas da parte da Museologia não tinha e pronto, fizemos a instalação do Museu, todo esse processo, foi inaugurado em 2002 e depois mais tarde, porque também as minhas funções na Câmara abrangiam outros projetos na área também do turismo, eu inscrevi-me no Doutoramento em Turismo na faculdade em Coimbra e tenho o diploma de estudos avançados em turismo e pronto, não concluí ainda o Doutoramento, mas está quase. Pronto as motivações são... foi este o meu percurso profissional, sempre ligado à atividade lúdica, sempre ligado às crianças e não só, e aos adultos, porque não são só as crianças que brincam e que têm necessidades de o fazer, os adultos também e é bom que o façam e as minhas motivações foram sempre essas, acompanhando a minha atividade profissional, até hoje. Já lá vão 40 anos, já tenho 40 anos de serviço, portanto, é um percurso muito longo.

J- Sim. Relativamente ao Museu, queria perguntar quais são os pressupostos que elegem para fazer parte do espólio do Museu?

A- Olhe, inicialmente nós não tínhamos brinquedos, tínhamos apenas a vontade de criar o Museu e tínhamos o edifício. Entretanto, a Câmara comprou uma coleção a um particular artista plástico que faleceu até há pouco tempo, o Carlos Barroco, e que era o brinquedo português e que era o ponto de partida para a criação do Museu. Nós pensamos criar algum vínculo também com a comunidade local e lançamos o desafio de nos oferecerem brinquedos e não só, fotografias também, até porque fizemos uma exposição logo no início onde se viam pessoas daqui em situação de jogo e que foi uma exposição que teve muita aceitação ainda temos agora fotografias espalhadas pelo Museu, porque criou-se aí um vínculo entre a comunidade local e o espólio do Museu, então o espólio foi crescendo fruto de doações. Agora, neste momento o espólio cresceu, o espaço físico não, mas nós temos um filtro mais apertado relativamente às doações, não podemos receber tudo aquilo que nos chega, infelizmente, porque não temos como colocar e como expor. Temos já outra reserva, que não fica mesmo aqui no Museu, mas temos uma reserva e também aquilo que costumamos fazer, é prática nossa, mudar as salas todas, porque a exposição não é permanente, estamos sempre a mudar. Por um lado, para se tornar mais atrativo, para a visita não se esgotar numa primeira vez, para as pessoas virem cá frequentemente e virem sempre coisas diferentes e também para dar a oportunidade a que o público veja peças diferentes oferecidas por diferentes pessoas, em vez das coisas ficarem indefinidamente em reserva, nós vamos trocando e trocando as salas. Temos uma sala que é diferente delas todas que se chama “Conhecer o mundo a brincar”, e essa sala foi o resultado de doações de diferentes entidades, principalmente embaixadas, sejam embaixadas do estrangeiro em Portugal, sejam embaixadas portuguesas no estrangeiro e através dos embaixadores nós conseguimos uma coleção muito grande de brinquedos, alguns são brinquedos típicos, que revelam a cultura de cada país e então temos uma amostra de brinquedos de outros continentes.

J- Sim, muito bem. E no Museu existe alguma divisão por categorias, ou por tipologias do jogo ou do brinquedo?

A- Nós temos essas categorias definidas, embora a exposição não seja feita dessa forma. Os brinquedos estão expostos por temas. Como disse, a primeira sala é esta que eu falei há pouco, que é “Conhecer o mundo a brincar”. Depois temos mais duas salas que são memórias de infância, que foram brinquedos oferecidos por essas pessoas que referi no princípio da conversa e aí temos brinquedos desde 1920, mais ou menos, até 1980 e mais,

porque nós depois vamos acrescentando, temos também as Barbies e por aí fora, portanto, até à atualidade. E depois temos uma sala que é só sobre o brinquedo português, desde 1920, aí sim até 1970, mais ou menos. Foi aquilo que eu disse que era o ponto de partida do Museu. Depois temos os brinquedos claro divididos, mas isso para trabalho nosso e divididos por categorias. Temos as bonecas, temos os meios de transporte, temos os instrumentos musicais, temos marionetes, temos os jogos científicos, temos os brinquedos educativos que são aqueles que se utilizam para um determinado fim, para levar a criança a adquirir determinadas competências e determinadas aprendizagens, sendo que, as crianças aprendem com qualquer tipo de jogo em qualquer situação de jogo, nem que seja com uma pedra ou com um cordão, desde que ela crie esse ambiente e essa interação com os outros também, são tudo momentos de aprendizagem e mesmo quando a criança brinca sozinha, mesmo quando brinca com o corpo, quando é bebé, são sempre momentos de aprendizagem. Claro que há os jogos educativos e esses são utilizados com determinado fim para a aprendizagem da leitura, para a Matemática, para desenvolver a motricidade, enfim, essas coisas todas.

J- E existe uma divisão de acordo com a faixa etária?

A- Não, porque, contrariamente àquilo que se pensa e que se pensava, e que algumas pessoas ainda possam pensar eventualmente, e se calhar isso até nos passou pela cabeça quando criamos o museu, nós achávamos que o Museu do Brinquedo era destinado às crianças, não, não é. O Museu do Brinquedo é destinado a todas as faixas etárias, sendo que as crianças veem os brinquedos numa determinada perspectiva e os adultos numa outra. As crianças veem os brinquedos antigos se calhar como uma aprendizagem, como é que brincavam os avós, e como é que eram os brinquedos antigamente. Os adultos vêm ao museu e então é o momento em que se despertam memórias, emoções, eles revivem a infância. Tanto que nós temos cá dentro do museu, temos um espaço interativo, onde se pode brincar, onde se pode construir brinquedos, aliás, temos, inclusivamente, agora uma exposição temporária que mostra os brinquedos feitos em todo o mundo com materiais não só de desperdício, mas com papel, com canas, com cortiça, com materiais da Natureza, e é transversal a todos os continentes e temos um espaço também com muito material e as crianças e os adultos veem a exposição e constroem eles próprios algum brinquedo. E temos, independentemente dessa exposição temos, como eu estava a dizer, a oficina, onde se pode brincar. Mas também no exterior, porque temos um pátio muito grande e o Museu é um edifício bonito com uma envolvência também grande e bonita e que se presta a isso, temos muitos jogos tradicionais como a corda, temos os carros de

rolamentos, temos as bolas de trapos, fazem-se muitos jogos lá fora e é interessante, porque se vê... as crianças não vêm sozinhas ao museu não é, podem vir em grupos escolares, durante a semana vem um grupo de um jardim de infância ou se uma escola de 1º ciclo, mas quando vêm com as famílias é bonito e é interessante ver que há esses momentos de comunhão e de interação, em que os adultos brincam com as crianças e o melhor espaço para verificar isso e para eles poderem experienciar isso, é exatamente no exterior e através destes jogos e destes brinquedos. Há ali uma partilha também entre adultos e crianças, portanto, não há aqui compartimentos estanques, não há aqui sítios para crianças e sítios para adulto não, o museu é destinado a todas as faixas etárias e estes momentos de partilha são muito importantes e muito interessantes.

J- Muito bem. E existem jogos destinados para meninos e para meninas, ou é tudo igual?

A- Isso também já é uma discussão muito antiga não é, são os brinquedos de rapazes e os brinquedos de raparigas. É assim, a interpretação é de quem olha não é, nós não fazemos isso com essa intenção, até porque, com a experiência profissional que eu tenho, não há brinquedos de meninas e de meninos, há meninos que brincam com bonecas e há meninas que nunca brincaram com uma boneca e preferem os carros e as bolas, portanto, não se faz essa distinção. Agora, quem visita o museu, aí identifica-se mais com umas coisas do que com outras e posso dizer que temos um sítio, temos uma sala com bonecas, com acessórios de bonecas e pode ser conotada com esse conceito que são brinquedos destinados às meninas e depois temos outra onde temos os meios de transporte, os comboios, os aviões... mas essa separação que possa estar de vez em quando no Museu, porque como disse, as salas nunca estão da mesma maneira, é só por uma questão de organização e por uma questão de contextualização dos brinquedos, não é para dar essa ideia, agora quem vem faz a sua própria leitura, conforme a experiência que teve na sua infância.

J- Exatamente. E quando as crianças vão visitar o Museu, é notória a preferência pelas bonecas, por parte das meninas, e pelos carros e bolas, por parte dos meninos, ou não?

A- Quando os brinquedos estão expostos, existe, como eu referi, uma sala com bonecas e outra com os meios de transporte, que podem ser associados aos meninos e às meninas, quando eles próprios podem brincar com as coisas, não se faz distinção nenhuma, aliás, porque com o jogo é que não há distinção de género, porque tanto os meninos como as meninas jogam com a bola, andam nos carros de rolamentos, saltam à corda, jogam o jogo do cântaro e do lenço, esses jogos todos, por isso não há essa distinção e as crianças lá fora também não a fazem, todos andam de triciclo, de carro de pedais, de trotinete de

madeira, com as andas, portanto, não há essa distinção. Agora, em termos de exposição, como normalmente as visitas são guiadas, há uma pergunta ou outra, quando os visitantes têm alguma dúvida ou alguma curiosidade, mas nós procuramos, durante as visitas, dar destaque, não podemos dar a todas, porque nós temos muitos brinquedos no museu e numa visita de uma hora e pouco não é possível fazer isso, mas em todas as salas dá-se destaque a determinadas peças, independentemente de ser boneca ou de ser carro, ou de ser seja lá o que for.

J- Muito bem. E relativamente aos brinquedos da Antiguidade, quais eram as suas características?

A- As características vêm-se perfeitamente em termos de materiais e a morfologia dos brinquedos também, são coisas completamente diferentes daquilo que se foi vendo ao longo dos anos não é, porque nós temos aqui algumas bonecas antigas e temos alguns de barro, alguns de madeira, mesmo muito antigos e o brinquedo foi evoluindo, as técnicas foram evoluindo e os materiais também e eles acompanharam... porque os brinquedos também são o retrato da sociedade não é, e isso vê-se até através de algumas... olhe em algumas bonecas, seja a Barbie, seja antes disso, ou seja a Tucha, por exemplo, ou a Cindy, podemos acompanhar os tempos modernos também e, por exemplo, a Barbie deixou de ser... não é que eu queira dar muita importância a essa boneca, não, não quero, mas é só a título de exemplo, ela... e até já lhe vou dar outro exemplo que não é a Barbie, mas deixou de ser uma boneca muito estereotipada, que era conotada com determinado tipo de ideal feminino, e foi acompanhando a evolução dos tempos, onde se lhe atribuiu uma série de funções, porque a mulher de pois começou a trabalhar, depois já é a Barbie veterinária, é isto, é aquilo, é a grávida, é a professora e por aí fora. Há outro exemplo que nós temos aí que tem a ver com a Majora, e eu na altura até tive oportunidade de conversar com um responsável dessa fábrica em que eles também tiveram de se adaptar aos tempos, porque eles têm, por exemplo, têm o jogo da Glória, que é um jogo muito antigo, que obedece a determinados parâmetros, mas depois, não no da Glória, num outro qualquer, na altura quando eu conversei com o senhor, estava a dar uma série na televisão que era a Floribela e então eles fizeram o jogo com outras imagens, acompanhando as tendências e aquilo que os miúdos estavam a ver na época, portanto, também foi evoluindo, foi acompanhando a evolução da sociedade, as firmas fizeram essas adaptações para poderem vender, até porque, por exemplo, o brinquedo português, os brinquedos de lata em função da evolução de todas as normas que foram depois impostas em termos de segurança, claro que teve de haver adaptações, porque aquela lata fininha,

que podia cortar, não é uma coisa que se possa dar agora para as crianças brincarem assim muito descontraidamente. Portanto, esse brinquedos estão expostos, é para se verem e lá está, aí as crianças aprendem, eram feitos com este material, também não havia outro material não é, aqueles brinquedos de lata, feitos depois da guerra, havia falta de matéria-prima e tiveram de recorrer, conforme fazem os miúdos agora em África às embalagens de conservas e por aí fora, e antigamente acontecia o mesmo, aproveitavam as embalagens de azeite, e nós ainda temos aqui alguns brinquedos que da parte de trás ainda têm... está pintado, mas ainda se vê em relevo a marca da embalagem original, portanto, tudo foi crescendo e tudo foi modificando e tudo se foi adaptando e continuamos, agora com os brinquedos tecnológicos, que também não são piores, nem são melhores, são bons também, e são bons para as crianças em termos de aprendizagem. Depende depois é do uso que se faz deles e do tempo em que as crianças os utilizam não é.

J- Sim. E pegando então um bocadinho aí nos jogos tecnológicos, e seria uma pergunta de opinião pessoal, que é: considera que os jogos tecnológicos são um entrave para a evolução dos jogos tradicionais?

A- Não. Eu acho que nós não podemos ir contra aquilo que as crianças querem e que as crianças têm à mão e que veem e que veem os outros a brincar, não se pode estar a contrariar isso, o que nós podemos fazer é equilibrar as coisas, é dar-lhes diferentes visões, diferentes experiências e que eles possam experimentar tudo, porque enquanto que os jogos eletrónicos, se calhar os miúdos estão... é viciante não é, eles estão a brincar durante um determinado tempo, mas depois aquilo é um bocado repetitivo, se calhar com os jogos tradicionais, se forem introduzidos em grupo, as crianças podem aprender de outra maneira, podem socializar, há momentos de convívio que os jogos eletrónicos, que são brinquedos muito individuais, não há ali momentos de convívio em contraponto aos jogos tradicionais, e eu acho que nas escolas, se calhar mais até do que em casa, porque as famílias são pequenas e não há agora assim tantos irmãos, mas mais nas escolas... e há muitas escolas que estão a fazer isso, e nós recebemos aqui muitos grupos escolares de todo o país e vemos muitos projetos educativos em que já estão a privilegiar os jogos tradicionais e isso é muito importante e é importante que as crianças tomem conhecimento desse tipo de jogo e esse tipo de brinquedos.

J- Pronto, não sei se tem mais algum aspeto que queira referir?

A- É por exemplo a construção, aquilo que eu falei ao bocado sobre a exposição temporária, o processo da construção é muito importante e isso também... há jogos educativos que desenvolvem a motricidade e o raciocínio e que são jogos também para...

esses jogos de construção. Mas a partir do nada, se as crianças puderem construir um brinquedo, puderem fazer alguma coisa, também é muito importante que eles possam ter essa experiência e se calhar é um bocadinho menos de tempo que eles estão com os jogos eletrônicos que eu volto a dizer, não sou fundamentalista, não acho que não se deva dar, não, acho que as crianças também têm que... até porque nós estamos a evoluir para um mundo cada vez mais tecnológico e eles não podem ficar fora da realidade, têm que acompanhar e acompanham muito mais depressa do que nós, aliás, eles acooanham tudo muito mais depressa do que nós, mas devemos dar-lhes também essas experiências para eles depois mais tarde poderem fazer as próprias escolhas e para eles poderem ter uma visão muito mais abrangente daquilo que é o mundo, daquilo que é a sociedade onde eles estão inseridos.

J- Isso mesmo. Pronto, queria agradecer novamente a sua disponibilidade, vai-me ser bastante útil agora para o meu Relatório, porque é interessante ter várias opiniões, de diferentes instituições.

A- Sim, aquilo que eu lhe dizia... foi um gosto, e aquilo que eu quero deixar ainda... aquilo que eu quero destacar ainda é o seguinte, foi aquilo que eu lhe disse na nossa primeira conversa que é... é muito importante que as crianças brinquem e é muito importante o brincar livremente. E as crianças mesmo brincando livremente, elas aprendem, porque agora houve também um período em função da urbanização, dos apartamentos... da forma como as pessoas vivem não é, das famílias pequenas, os pais que trabalham muito e têm horário muito alargados, houve uma preocupação e uma necessidade, também em função disso tudo, de ter as crianças ocupadas durante muito tempo, e o facto é que elas têm uma carga escolar muito grande, depois ainda têm atividades extracurriculares que lhes ocupam imenso tempo e muitas vezes ainda têm trabalhos de casa, o que é que lhes sobra para brincar? Nada, porque essas atividades extracurriculares com a ideia de que são atividades lúdicas, nunca são atividades em que as crianças fazem aquilo que elas querem, são sempre atividades orientadas, e é muito importante que as crianças tenham tempo para brincar, tenham tempo para elas, tenham tempo para fazer aquilo que elas querem, que até pode ser não fazer mesmo nada, e esses momentos cada vez são menores e isso é que é grave. Mesmo nos recreios, por exemplo, normalmente são atividades orientadas, os recreios também não estão preparados para eles poderem brincar livremente de outra maneira, e eles vão para lá, e se observar um recreio, os miúdos andam ali a correr de um lado para o outro, ou reproduzem alguma coisa que viram na televisão e eles também não...enfim, não têm ali grandes momentos

para brincar e isso é que é grave, é que esse momentos dessas pausas na escola, deviam ser para eles brincarem livremente e em casa também devia haver esse momento, que às vezes, também entendo que não haja, porque as pessoas não têm tempo. Mas é preciso parar, para arranjar esse tempo.

J- Sim. Pronto, mais um vez obrigada, e assim eu tiver concluído o meu Relatório posso enviar-lhe para ler.

A- Obrigada eu, foi um gosto, e terei muito prazer em ler o seu trabalho. Espero que esta conversa tenha sido útil.

J- Sim, foi bastante. Obrigada.

A- Obrigada eu.

Apêndice XV - Transcrição da Entrevista realizada aos responsáveis B e C do Museu do Brinquedo 2

(entrevista realizada a 24 de maio de 2022)

J- Queria começar por agradecer a vossa disponibilidade e por terem aceitado o meu convite. Como eu já tinha referido, o meu Relatório de Investigação é sobre os jogos didáticos no Jardim de Infância, e eu queria começar por perguntar o vosso nome, a profissão que exercem e o local ou a instituição onde trabalham.

B- Pronto, eu sou a B, sou técnica aqui no Museu do Brinquedo Português neste momento, mas nem sempre fui técnica, dei aulas, mas agora trabalho no Museu do Brinquedo Português, pronto. Há sete anos.

C- Olá J., eu chamo-me C., sou a coordenadora do Museu do Brinquedo Português, em Ponte de Lima, desde abril de 2017. E a C. é o meu braço direito, não é?

B- É isso mesmo.

C- A B. está cem por cento no Museu do Brinquedo e eu, além do Museu do Brinquedo tenho a coordenação de outros serviços e, portanto, não me permite estar diariamente no Museu, mas sempre que necessário vou presencialmente ao Museu e articulamos todos os assuntos prioritários e os mais importantes e vamos dando andamento a todas as ações do Museu do Brinquedo.

J- Sim. E quais foram as motivações para exercerem essas profissões?

B- Eu sempre estive ligada às crianças e nas escolas, através de uma atividade onde também estou incluída que é uma Associação onde lido com crianças, ou com atividades teatrais, mas foi um acaso até vir parar ao Museu do Brinquedo, porque eu concorri a um concurso aqui no Município de Ponte de Lima e vim parar aqui ao Museu do Brinquedo, podia ter ido para outro serviço qualquer, mas felizmente, vim para o Museu do Brinquedo.

J- Sim.

C- Bom e eu já era Coordenadora da Biblioteca Municipal de Ponte de Lima e entretanto com a saída da colega que na altura estava a coordenar o Museu do Brinquedo, o executivo Municipal teve de optar por alguém para colocar lá no Museu e eu como tenho o Mestrado em Património e Turismo Cultural da Universidade do Minho, foi-me proposto esse desafio e pronto, eu aceitei com muito gosto, porque era uma das minhas áreas de especialização e que também gostava de colocar em ação, e daí ter entrado neste desafio deste projeto.

J- Muito bem. Então falando um bocadinho sobre o Museu, eu queria perguntar quais é que são os pressupostos que elegem para fazerem parte do espólio do Museu?

C- Claro que nós seguimos sempre as regras que o Património Cultural nos exige e em termos de pressupostos no Museu existe as chamadas incorporações que nós vamos incorporando no Museu, quer por aquisição, quer por doação, ou por uma simples oferta. Neste momento o que estamos a fazer no Museu do Brinquedo é exatamente a adquirirmos algumas peças, alguns objetos, e também a incorporar muitas peças através de doações que gentilmente as pessoas nos vão oferecendo.

B- Mas se a J. se está a referir ao espólio permanente da exposição é diferente.

C- Ah, o espólio permanente da nossa coleção pertence a um colecionador privado, falecido já, faleceu há um ano, e entretanto o espólio está com os herdeiros, mas estamos a seguir na mesma o protocolo que tínhamos mantido com o colecionador, e a nossa exposição permanente, de facto, salvo exceção de algum espólio que já é do Município, mas é muito pouco comparando com o montante que existe lá do colecionador, e pronto, neste momento estamos a manter também relações com a família, com os herdeiros, no sentido de mantermos o protocolo, porque queremos manter o Museu do Brinquedo e também com a possibilidade de adquirirmos este espólio à família, exatamente para o Município de Ponte de Lima ficar com este espólio e continuarmos com este projeto.

J- Muito bem. E que tipos de jogos, ou de brinquedos é que estão presentes no Museu?

C- B., agora é a tua vez.

B- Temos alguns jogos tradicionais, a J. talvez conheça alguns, outros se calhar não, vejo que é novinha é provável que não tenha conhecimento de alguns, mas temos por exemplo, o jogo do pião... vou começar por falar do que está na exposição permanente. A nível de jogos temos o jogo do pião, temos o rapa, o jogo do espeto, temos a corda, temos jogos de tabuleiro, que ainda hoje continuam, o jogo da Glória, os jogos da Majora que são muito tradicionais, o Monopólio também, temos os berlindes, temos o ioiô, temos um que eu não lhe sei dar o nome, mas dizíamos que era a “bolinha no lugar”, que é uma espécie de jogo pequenino, onde o objetivo é com uma bola pequenina fazer o circuito até encontrar o lugar, nós dizemos que é “a bolinha no lugar”, porque é como lhe chamávamos antigamente. Esses jogos estão no espólio de exposição permanente. E as cartas, também temos as cartas. Antigamente chamavam-lhe “as cartas de burro preto”. A nível de jogos o que temos representado são esses.

J- Muito bem. E no Museu esses jogos e brinquedos estão divididos por faixa etária ou não?

B- Não. Estão numa sala temática. Os jogos estão numa sala temática onde é uma sala dedicada a jogos. Não por faixa etária, mas estão numa sala temática onde demonstra os vários jogos e as várias brincadeiras dessa altura.

J- E têm apenas essa sala, ou têm outras salas?

B- Sim, temos mais salas. Temos dois pisos. No rés-do-chão temos três salas em cima temos sete salas. E é assim, em baixo, na primeira e segunda sala temos a representação dos fabricantes de brinquedo português. Depois, na terceira sala onde se pode verificar a diferença do brinquedo português e o brinquedo estrangeiro, onde se pode fazer essa comparação. No piso superior, seguimos uma ordem cronológica e vemos a evolução do brinquedo. Desde os finais do século XIX, de 1929, até 1986, que são as primeiras quatro salas. As três últimas são as salas temáticas, sendo a primeira sala temática a dos sons, a seguinte a dos jogos, como já referi há pouco, e a última termina com os soldadinhos. São soldadinhos de chumbo e de outros materiais.

J- Muito bem. E nessas salas, podemos se calhar focar-nos nessa sala dos jogos, há uma divisão entre jogos para meninos e para meninas ou não?

B- Temos uma sala assim, mas não é na dos jogos. A dos jogos não é particular, ou seja, são jogos que podiam ser jogados por meninas e por meninos. Os jogos que estão ali representados não estão divididos.

C- A que está dividida é porque está a contextualizar uma época. Ao contextualizarmos essa época, tínhamos obrigatoriamente de separar os brinquedos dos meninos e das meninas, porque naquela época era assim. Estamos a falar de diferença de género.

B- Exatamente. Estamos a falar de 1930 a 1949, ou seja, foram dois períodos complicados, e depois apanharam as guerras também, que também veio influenciar e então temos uma altura na História em que, a J. já soube disso, havia escolas só para raparigas e escolas só para rapazes. E foi nesse sentido que foi criada essa sala, para recordar também... as brincadeiras eram influenciadas nesse sentido. Então as meninas nessa altura eram preparadas para serem boas donas de casa, portanto, nos brinquedos podemos ver, brinquedos de costura, de cozinha, desse género não é, tudo virado para se tornar numa excelente dona de casa, e nos rapazes, vemos para além dos carrinhos que é o natural, vemos carrinhos já com cariz militar, por causa das guerras, houve uma influência grande das guerras nessa altura, porque eles eram preparados também para serem soldados, para se fosse necessário ir batalhar. E então daí ter-se criado essa sala para lembrar essa altura da História.

J- Sim. E então, falando um bocadinho dos tempos mais antigos, quais é que foram os primeiros brinquedos a surgir na Antiguidade?

B- Essa pergunta é difícil, mas eu fiz uma pesquisa há pouco tempo, foi quando nós tivemos uma questão aqui de alguém que quis saber como é surgiram os matraquilhos, e então quando fiz essa pesquisa... e se não me engano foi na Grécia Antiga, e eles começaram a fazer jogo com paus, pronto, começaram com um simples pau e a partir daí começaram a fazer jogos com paus e disso, veio a desenvolver... porque eles também já enfrentavam muitas guerras na altura, e as crianças, de certa forma, já brincavam às espadas... eu creio que há brincadeiras mais antigas, porque antes tivemos outras eras, mas aquela que realmente cheguei a ver, e que realmente diziam que na Grécia, já se improvisavam brinquedos, não classificavam como brinquedos, mas brincavam não é.

J- Sim. Mas no Museu, qual é o brinquedo mais antigo que têm?

B- Creio que são as bonecas em pasta de papel.

C- Sim, e temos os peões também.

B- Sim, também. As bonecas em pasta de papel e os peões e algum...

C- E depois os jogos tradicionais que costumamos fazer com os meninos, não é, que vão buscar, quando temos o serviço educativo e quando queremos fazer alguma atividade, implementamos sempre os jogos tradicionais, o da macaca, o saltar com o saco, aqueles jogos mais tradicionais... o do berlinde.

J- Muito bem. Então, tendo em conta que vocês têm no Museu essa tal evolução do jogo e do brinquedo, quais é que são as principais diferenças entre os brinquedos mais antigos e os mais atuais?

B- Isso é visível nos miúdos.

C- Isso até está contextualizado na nossa exposição, porque como é cronológica nós conseguimos fazer essa evolução.

B- E se formos comparar com os brinquedos atuais, podemos dizer que se falarmos com as crianças e explicarmos, eles à partida dão sempre mais interesse ao que têm atualmente. Mas na realidade, quando vêm conhecer o que está aqui exposto, eles têm outra observação, porque realmente é o brinquedo que é apelativo e dá vontade de brincar, e se calhar até brincando com aquilo até é engraçado, porque eles estão tão habituados agora à tecnologia, basicamente os brinquedos deles são todos muito tecnológicos, que não têm grande noção. Quando realmente vêm fazer a visita e veem os brinquedos, muitas das crianças têm aquela vontade de... é por isso que nós nos nossos serviços educativos tentamos depois reproduzir isso, porque eles mostram vontade de realmente brincar,

agora, atualmente parece que dão mais interesse aos brinquedos modernos, é obvio, até porque são melhorados, têm outros tipos de materiais e só o facto de ser tudo mais ligado à tecnologia, é o mundo deles e, naturalmente, eles acham que é moderno e que é aquilo o brinquedo, mas depois nós tentamos cativar através da reprodução de algumas dessas brincadeiras e tentamos cativar e chamar à atenção para esse tipo de brincadeiras que antigamente eram mais saudáveis até não é, do que as brincadeiras de hoje em dia.

J- Sim. E as crianças quando vão visitar o Museu, quais são aqueles brinquedos ou jogos mais apreciados pelas crianças mais pequeninas, portanto dos três aos seis anos?

B- Dos três aos seis anos... Bem, as meninas dos três aos seis anos quando veem as bonecas, as loiças, as mobílias, as loicinhas do chá e isso tudo, elas gostam imenso, gostam mesmo muito. Os meninos é mais os carrinhos e depois o facto de termos na exposição carrinhos quase do tamanho deles, e eles ficam pronto... temos um que é a pedais...

C- Sim, temos aquele cavalo que está lá...

B- Ah, sim! Temos um cavalinho em pasta de papel que é assim mesmo para o tamanho deles. Para os rapazes é isso que os cativa mais. As meninas é mesmo assim... temos os carrinhos de bebé, temos as mobílias em ponto pequeno e elas ficam, nota-se que têm mesmo aquele brilho.

C- Como na nossa exposição temos as bonequinhas quase das mais pequeninas para as maiores, daquela fase da pasta de papel, elas ficam encantadas a olhar para esse tipo de brinquedos...

B- Com vontade de tocar não é...

C- Lá está, são mais femininas, não é. Fora as exceções, não quer dizer que não haja meninas a gostar de carrinhos também.

J- Claro.

B- E é engraçado que, como nós temos a exposição com acrílicos, os pequeninos são mais inocentes e perguntam: “porque não abres?”, do género “eu também quero brincar com aquilo”, eles perguntam muito, porque ficam com aquela vontade de “eu queria brincar com aquilo”.

J- Sim, sim. Pegando um bocadinho naquilo que a B. disse sobre os jogos atualmente serem muito tecnológicos, agora numa questão de opinião pessoal, queria saber se pensam que a evolução da era das novas tecnologias influencia, ou seja, levará ao desaparecimento dos jogos mais físicos?

B- Na minha opinião, na minha sincera opinião, sim. Eu acho que, como no nosso caso, no Museu, como em outros espaços culturais que tenham serviços educativos do género, acho que é fundamental tentarmos mostrar às crianças e apelar, para ver o que é que eram as brincadeiras, porque cada vez mais, até nas escolas, nós vemos que está a entrar funcionamento tecnológico. Eu falo pelo meu filho que há duas semanas atrás já foi informado de que a maior parte dos trabalhos... eles são obrigados, não digo obrigados, mas acho que o Governo está a oferecer computadores às escolas e estão a receber por fases, o objetivo é todos receberem, portanto, vai ser tudo tecnológico, tudo muito tecnológico. E cabe-nos a nós, através dos serviços educativos, ou de ações que se desenvolvam aqui no Museu do Brinquedo, através das visitas, dar-lhes a conhecer o que é o brinquedo e o que é o brincar, na realidade, o que acaba por ser mais saudável do que estarem constantemente ao pé de um telemóvel, de um computador, ou de jogos, que é tudo um meio tecnológico, porquê? Porque o facto de brincar fisicamente estimula muito mais a criatividade e a imaginação e a própria partilha com o parceiro, porque normalmente com um brinquedo desses eu brinco com um parceiro, quando a nível tecnológico, por exemplo, nós estamos a falar aqui assim e eles é exatamente igual, há uma limitação até mesmo no que diz respeito à imaginação. Isto é a minha opinião. E por isso, nós através dos serviços educativos, que nós já temos até uma parte a funcionar dessa forma, que é o “Museu vai à escola”, onde o Museu vai à escola, aqui às escolas do concelho e mostra realmente os brinquedos como eram antigamente e como eram as brincadeiras e, curiosamente, o feedback e a vontade que vemos nas crianças é que elas tendem a chegar a casa e a perguntar aos pais, porque viram isto e brincaram com aquilo, e acho que cabe-nos depois a nós também ter essa função de lembrar como é que eram as brincadeiras e os brinquedos antigos, porque a era tecnológica vai sem dúvida tomar conta, então esta geração, esta nova geração não tem noção de como eram algumas brincadeiras. Se bem que também, em algumas feiras se vê agora, as feiras de artesanato, se vê esses brinquedos e começa-se a voltar assim aos pouquinhos e a lembrar, e é fundamental. Esta é a minha opinião, eu acho que a D. também partilha...

C- Partilho completamente da tua opinião, até porque a socialização é muito importante não é, e através das brincadeiras os miúdos, além de socializarem vão aprender muitas regras do dia a dia e da forma como se devem comportar ou socializar, todas essas regras que nós sabemos que são incutidas indiretamente pelo brincar e pelas brincadeiras e, portanto, isso é muito importante, e o que nós verificamos no dia a dia mesmo no Museu do Brinquedo é que, os mais pequenos quando chegam ao Museu ficam deslumbrados

com os brinquedos que estão lá, porque de facto para eles são desconhecidos, porque para eles agora é só novas tecnologias, é tudo, e eles chegam ao final da visita e querem comprar brinquedos iguais aqueles que viram na exposição, porque, de facto, querem brincar com eles e querem experimentar e querem saber as histórias dos avós e dos pais que tiveram com aqueles brinquedos, que brincadeiras é que faziam e isso é muito importante, e acho que é esse papel que nós, no Museu do Brinquedo, temos de promover, não é. É preservar essas memórias e preservar essas brincadeiras, preservar esses brinquedos que estão associados à nossa cultura e à nossa tradição.

J- Exatamente. Pronto, não sei se têm mais algum aspeto que gostassem de referir?

B- Não, agora é só a J. vir conhecer o Museu.

J- Por acaso eu gostava, então agora depois da entrevista ainda fiquei mais interessada.

B- As portas estão abertas!

C- Pronto, então está convidada a vir cá quando quiser, isto agora está a evoluir e quando quiser venha cá. E quando tiver alguma dúvida ou o que quer que seja, envie por email, que também nós respondemos. Se quiser algumas fotografias, algumas imagens, tudo o que seja necessário esteja à vontade.

J- Sim, obrigada pela disponibilidade e assim que tiver o meu Relatório terminado envio-vos para terem conhecimento do meu trabalho.

B- Com certeza, ficamos a aguardar então, o seu Relatório e a sua visita ao Museu.

J- Está combinado, obrigada mais uma vez.

B- Obrigada e até à próxima.

C- Muito obrigada.

Apêndice XVI- Transcrição do Focus Group realizado a um grupo de crianças de 4 anos

(realizada a 25 de fevereiro de 2022)

J- Então, na minha escola eu estou a fazer um trabalho muito importante, e esse trabalho é sobre os jogos e os brinquedos. Vocês gostam de jogos e brinquedos?

Crianças- Sim.

J- Muito?

Crianças- Sim!

J- E na vossa sala qual é o jogo ou brinquedo que vocês gostam mais?

A- O da pequena sereia.

B- O jogo dos números.

C- O jogo da Sofia.

D- A plasticina.

J- E mais? Têm na vossa sala dominó?

Crianças- Sim!

J- E cartas?

Crianças- Não.

J- E legos?

Crianças- Sim!

J- E vocês gostam de legos?

Crianças- Sim!

J- E que jogos têm mais na sala?

A- Bonecas.

B- E puzzles do capuchinho vermelho.

D- E puzzle dos animais.

J- Boa! E mais?

C- Também temos cubos.

J- Muito bem. E o que é que vocês fazem com os cubos?

C- Construções.

J- Boa. E desses brinquedos todos qual é o vosso preferido?

B- Os cubos.

J- Muito bem. E têm assim algum que vocês não gostem muito? Ou gostam de todos?

Crianças- Gostamos de todos.

J- Muito bem. E em vossa casa, que jogos é que vocês têm?

A- Tenho o dos 3 porquinhos.

C- Eu tenho muitos.

D- Eu tenho o jogo da memória.

J- Boa!

B- Eu tenho o jogo da memória com bandeiras de países.

C- E eu tenho o jogo da memória com coisa da comida.

J- Muito bem. E mais?

A- Eu gosto muito do meu brinquedo que é o meu presente que é uma boneca e tem uma mala de médica.

J- Ah boa!

E- Eu gosto de todos os brinquedos.

J- Ah muito bem. E eu ouvi dizer que vocês gostam muito de construções, é verdade?

Crianças- Sim!

J- E o que é que vocês fazem nas construções?

B- Eu e a A. fizemos um monte de legos.

A- E é muito grande.

J- Boa! E os legos são feitos de que? De papel?

Crianças- Não

J- Então?

B- De plástico.

J-Muito bem. E vocês costumam utilizar o tablet ou o computador em casa?

Crianças- Não.

A- O meu pai tem um tablet e um computador e a minha mãe e o meu pai emprestam-me os seus telemóveis.

B- E a minha mãe e o meu pai emprestam-me só no avião.

J- Muito bem. E o que é que vocês fazem no tablet ou no telemóvel?

D- Jogamos jogos.

C- E tiramos fotografias.

E- Eu tenho uma Nintendo.

J- Tens uma Nintendo?

E- Sim, e às vezes não posso jogar todos os jogos dos meus pais.

J- Pois. E que jogos é que vocês têm aí na tablet, no telemóvel, na Nintendo?

A- Eu tenho um que é do futebol e outro que é de desenhar umas coisas.

C- Eu tenho um do Mário e um do palácio.

B- Eu tenho um dos dinossauros.

J- Muito bem. E existe assim algum jogo que vocês não gostem tanto nos vossos computadores e telemóveis?

D- Eu não gosto do futebol.

C- Eu não gosto dos dinossauros.

J- E vocês gostam mais de brincar na sala ou no recreio?

Crianças- No recreio.

J- Porquê?

A- Porque nós tiramos as batas e brincamos ao homem-aranha.

E- Porque tem muitas coisas para brincar e tem casas. E aquelas casas têm mais bichos.

J- Muito bem. E vocês preferem brincar sozinhos ou com os amigos?

Crianças- Com os amigos.

J- Porquê?

A- Porque os amigos podem ser as coisas que eles querem.

J- Muito bem. E quais são as brincadeiras que vocês mais gostam de fazer no recreio?

A- Das cozinhas.

B- Com os bebés.

J- Boa. E às vezes quando estão a brincar com os vossos amigos chateiam-se?

C- Às vezes sim.

J- Porquê?

C- Porque os amigos às vezes tiram-nos as coisas das mãos, às vezes dizem coisas que nós não gostamos.

D- Às vezes dizem mentiras.

J- Pois, e depois vocês voltam a ficar amigos?

Crianças- Sim.

J- E como é que vocês fazem para resolver as zangas?

A- Nós vamos ter com o nosso amigo e damos um abraço e um beijinho.

B- E fazemos coisas muito divertidas para voltar a ser amigos.

J- Muito bem. E costumam brincar com os vossos pais em casa?

C- Sim, eu brinco mais com o meu pai.

J- E brincas a quê?

C- Eu brinco às bonecas com o meu pai.

B- E eu brinco às escondidinhas e ao homem-aranha.

J- Muito bem. Obrigada pela vossa ajuda no meu trabalho.

Apêndice XVII - Transcrição do Focus Group realizado a um grupo de crianças de 5 anos

(realizada a 25 de fevereiro de 2022)

J- Olá

Crianças- Olá

J- Então, o meu nome é J. e eu vou explicar-vos o que é que eu estou aqui a fazer. Eu também ando na escola como vocês, só que é uma escola maior, e eu estou a fazer um trabalho que é muito importante, e por isso, eu preciso da vossa ajuda para vos fazer algumas perguntas. Acham que me conseguem ajudar?

Crianças- Sim!

J- Sabem sobre o que é o meu trabalho?

Crianças- Não.

J- É sobre os jogos e os brinquedos, vocês gostam de jogos e brinquedos?

Crianças- Sim!

J- Muito bem. Então eu queria perguntar-vos primeiro quais são os jogos e os brinquedos que vocês têm na sala?

A- Jogos de Matemática...

B- Jogos de letras,

C- Jogos de números...

D- Jogos de letras, legos...

J- E como é que são esses jogos?

Crianças- Alguns jogos são assim: está lá uma imagem com o nome em baixo, e nós pegamos numa caneta e escrevemos aquelas letras que estão lá e escrevemos por cima.

J- Muito bem. E o dos números como é?

Crianças- É de fazer contas!

J- De fazer contas?

Crianças- Sim, é de Matemática.

J- Ah é de Matemática. E de todos os jogos que vocês têm na vossa sala, qual é o vosso preferido?

B- Os ninjas!

E- O da Minnie!

A- Eu gosto de um que é uma senhora.

F- Legos!

G- Bebés!

B- Às vezes também gosto de cavalos.

J- Muito bem. E construções vocês têm?

Crianças- Sim.

A- Fazemos temos imensas.

J- Têm?

A- Sim e temos muitos legos.

J- Boa! E puzzles?

Crianças- Sim!

C- Temos um puzzle da Minnie.

D- Também temos de madeira para fazer uma torre.

J- Ah boa! E vocês têm na sala algum jogo que não gostam assim muito? Ou gostam de todos?

A- Gostamos de todos.

B- Há um que eu não gosto assim muito.

J- Qual é?

B- É um que é de meninas. É da Minnie e da Margarida então eu não gosto.

J- Mas pode ser de menina e menino.

B- Mas na imagem a Minnie está a mostrar uma coisa que eu não gosto.

A- Ela está a experimentar uns sapatos que experimentou na loja.

J- Ah está bem, então é só esse que vocês não gostam?

A- Eu gosto.

B- Os rapazes é que não gostam muito da imagem. E também há puzzles do Bakugan.

J- E esse já gostas?

B- Sim.

J- Muito bem. E vocês gostam mais de brincar no recreio ou na sala?

Crianças- No recreio.

C- Eu gosto mais da sala.

J- No recreio porquê?

A- Porque há cozinhas e casas para brincar aqui.

J- E tu gostas mais de brincar na sala porquê?

C- Não, gosto mais de trabalhar na sala.

J- Ah está bem.

D- Mas eu também gosto de brincar ao ar livre.

J- Muito bem. E vocês em casa utilizam telemóveis e computadores?

B- Eu não tenho nada disso.

A- No Natal o meu tio deu-me um tablet.

J- A sério?

A- Sim.

J- E vocês costumam jogar no computador e no telemóvel?

B- Eu costumo jogar no telemóvel do meu pai

D- Eu tenho um tablet, um telemóvel e um computador.

J- E quais são os jogos que vocês jogam no computador e no telemóvel?

A- Jogo de pinturas.

B- Eu jogo Sonic e Minecraft e Pokemon.

E- Eu jogo minhocas.

C- O meu jogo preferido é o jogo do gato amarelo.

J- Muito bem. E vocês gostam de jogar mais nos telemóveis ou aqui na sala da escola?

A- Eu gosto mais de jogar no telemóvel.

C- Eu também.

D- Eu também.

B- Eu não consigo escolher.

E- Nem eu.

F- Nem eu.

J- Muito bem. E vocês preferem brincar no telemóvel ou no recreio?

C- No telemóvel.

E- No recreio.

C- No recreio.

B- No recreio porque faz mal brincar no telemóvel.

J- Faz mal brincar no telemóvel? Porquê?

B- Porque ficamos sempre na mesma posição. O meu pai às vezes fica quando joga xadrez e depois fica com uma ferida no dedo.

J- Pois. Olhem e agora uma pergunta mais importante, vocês quando estão a brincar costumam chatear-se com os vossos amigos?

Crianças- Sim.

J- E porque é se chateiam?

B- Porque nós às vezes fazemos brincadeiras piores e queremos fazer alguma coisa e depois outra pessoa não quer e depois começam a discutir.

A- Depende das brincadeiras. Às vezes chamam-me chata.

J- Pois, e depois como é que resolvem?

A- Pedimos desculpa e falamos.

C- E damos um abraço e um beijinho.

J- Muito bem, porque para resolvermos as chatices temos de conversar e chegar a um acordo, não é?

Crianças- Sim.

J- Muito bem. E existe algum jogo do telemóvel que vocês não gostam tanto?

B- Há alguns que eu nem abro que são de Matemática.

J- Muito bem. Obrigada por me terem ajudado a responder a estas perguntas, vai ajudar-me muito no meu trabalho.

Crianças- Xau.

Apêndice XVII- Dimensões de análise das entrevistas realizadas às educadoras

Tabela 4 - Dimensões de análise da importância do jogo

Categories	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Perspetivas relativas à importância do jogo	Proporciona o desenvolvimento da criança	-	“(…) o jogo é fundamental para o desenvolvimento das crianças.” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021) “Tanto o jogo mais didático como o brinquedo são todos eles são importantes para o desenvolvimento da criança.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
	Promove diferentes interações	-	“Sim, sim, pelo prazer lúdico que essa atividade desencadeia, pelas possibilidades e pelas interações que cria entre as crianças, entre o espaço (…)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
	Motiva a criança	-	“(…) o jogo é uma espécie de um método ou uma estratégia que nós usamos, ou um recurso que acompanha todo o processo de aprendizagem da criança. Ela aprende motivada, feliz e é muito melhor assim (…)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
O jogo/brinquedo na resolução de conflitos	Através do jogo simbólico	-	“(…) no jogo simbólico, por exemplo, o faz de conta (…) aí o jogo é muito importante para a resolução de conflitos, como exemplo, eles podendo viver a própria situação de novo, ou recapitulando ou vendo outra situação de outro que seja próxima (…)” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)
	Aquisição de regras	-	“Sim, sem dúvida. Muitas vezes eles estão a jogar um dominó e às vezes zangam-se, não é, e a pessoa dá pistas... digamos, ensinar um bocadinho aquelas regras, “agora jogas tu...” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)

	Através de jogos tradicionais	Partilha e interajuda	“(…) por exemplo no jogo do lencinho, no jogo da macaca, no jogo do meu pai dá licença, esse tipo de jogos. Sim, eu acho que também nesse aspeto servem para fomentar isso e para criar maior cumplicidade, maior respeito, maior partilha, interajuda até (…)” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
O jogo/brinquedo na origem de projetos lúdicos	Criação de jogos associados ao projeto	-	“(…) que eles quiseram trabalhar foram as abelhas, pronto, e construímos a colmeia, e a partir da colmeia fizemos vários jogos (…) tinham uma pinça que tinham que associar a cada cor da colmeia, fizemos um dominó também com os insetos, fizemos vários jogos associados à temática do projeto.” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	Polivalência dos materiais de desperdício	-	“(…) eu juntava muitas caixas de sapatos e de sapatilhas, e punha um monte no meio da sala, e pronto (…) depois a caixa já era um chapéu, e se fossem grandes eram um carro, eram isto, eram aquilo (…) deu origem a um projeto de um autocarro.” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
	Não ocorreu	-	<p>“A partir de um jogo, não. Que eu tenha ideia não, mas acredito que seja possível. Tem tudo a ver com o tipo de jogo que se está a fazer.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)</p> <p>“(…) se calhar surge mais de conversa, os próprios projetos, do que de um jogo (…) Acredito que seja possível e que seja muito fácil de ser feito, mas acho que nunca me aconteceu (…)” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)</p>

Associação do jogo/brinquedo à faixa etária	Atender às características e capacidades das crianças	-	“(…) temos de ter preocupação em que seja adequado à idade não é, e não só à idade (…)
--	---	---	--

Tabela 5 - Dimensões de análise dos momentos do quotidiano do Jardim de Infância de recurso ao jogo/brinquedo

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Momentos de utilização do jogo no J. I.	Presente na organização do ambiente educativo	Liberdade para a criança criar a brincadeira	“(…) o educador quando planifica e organiza o ambiente educativo tem de ter em conta isso, dar espaço à criança e liberdade, para que seja ela própria a escolher o brincar dela e que possa criar e recriar o brincar e reinventar o brincar.” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021) “(…) utilizam quando eles querem.” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
	Presente no quotidiano do J.I.	-	“Eu acho que o jogo está sempre presente não é (…)” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021) “(…) em vários momentos do dia (…)” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)

Tabela 6 - Dimensões relativas aos pressupostos subjacentes na escolha de jogos para a sala

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
-------------------	----------------------	--------------------	-------------------

Pressupostos da seleção de jogos para a sala do J.I.	Jogos oferecidos	-	“(...) temos jogos que nos são oferecidos no início do ano (...) temos duas salas, dividimos por sala, pronto, e trabalhamos com esses jogos que nos dão (...)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021) “Primeiro critério, os que são oferecidos.” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)
	Jogos construídos pelas crianças	-	“(...) a maior parte dos jogos que nós temos são construídos pela criança.” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	Seriação de jogos oferecidos	-	“(...) o critério é ver o que já fizeram com alguns jogos, porque também já herdamos jogos que alguém doou à instituição e a partir daí, fazemos alguma seriação (...)” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)
	Renovação da área dos jogos	-	“(...) se houver a possibilidade de renovar o canto dos jogos, acho que é saudável, por isso ponho menos” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021) “(...) tenho sempre uma intenção e às vezes não temos de pôr muitas coisas (...)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
	Faixa etária das crianças	-	“(...) sobretudo penso na idade, no nível etário (...)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021) “(...) ao seu grupo etário (...)” (D – 24.03.2021)
	Potenciadores de aprendizagens	-	“(...) e que sejam potenciadores de aprendizagens (...)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021) “(...) o que pretendes atingir com aquele jogo.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
	Interesses das crianças	-	“(...) jogos de maneira a ir de encontro ao interesse deles (...)” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)

Tabela 7 - Dimensões de análise da utilização do jogo/brinquedo em diferentes momentos do dia

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
	Área da casinha	-	“(...) a área preferida da sala é a área da casinha (...)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)

Jogos/brinquedos preferidos pelas crianças	Jogos improvisados pelas crianças	-	“(...) às vezes são eles que improvisam jogos (...)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	Jogos musicais	Coreografias criadas pelas crianças	“(...) adoram dançar e fazer coreografias (...)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	Jogos para rapazes	Pistas, legos e carros	“(...) os rapazes muito mais construção, de jogos até relacionados com isso, tipo pistas e brincadeiras que vêm a partir daí (...)” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021) “(...) porque tens os rapazes, alguns querem (...) os legos, as pistas, os carros.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
	Jogos para meninas	Bonecas	“(...) as meninas muito mais de casinhas e bonecas.” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021) “Depois tenho as meninas que é as bonecas, os disfarces (...)” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
	Jogos para meninas e rapazes		“(...) depois tens uns que andam de um lado para o outro. Tanto estão nos carros e nos legos, como vão para as meninas, para as bonecas (...)” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
	Jogos de construções	-	“Legos, gostam muito das caixas também, as madeiras, os puzzles, também gostam muito de fazer puzzles (...) dominós de animais (...)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
Preferência das crianças por brincadeiras orientadas ou livres	Depende do espaço	-	“Depende do próprio espaço.” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	Ambos os tipos de jogos/brincadeiras	-	“Eles gostam da surpresa de uma brincadeira trazida pelo adulto, e acho que isso lhes desperta atenção e é saudável (...) A previsibilidade do jogo e do final do jogo... esse sentimento de segurança e de encantamento por uma coisa que já sabemos o que é que vai acontecer, quase rotina, é muito cativante para a criança (...)” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021) “Neste momento, acho que eles se entusiasmam pelas duas, de igual forma.” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)

			“Eles gostam muito das atividades livres, mas também são facilmente levados, se lhes despertar o interesse, para atividades orientadas (...)” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
Preferência das crianças por brincadeiras individuais ou em grupo	Grupo	-	“Eu acho que eles preferem em grupo.” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021) “(...) eles têm muito interesse por brincar uns com os outros e desenvolverem brincadeiras uns com os outros e dialogarem (...)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021) “Eles agora estão muito a brincar em grupos.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
	Depende da faixa etária	-	“Isso com a idade vai mudando. No início fazem o jogo sozinhos, porque faz parte das características das sua idade e cada vez mais vão procurar estar entre os pares, não é, estarem envolvidos com os pares da sua idade.” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)
Conflitos na partilha de brinquedos	As crianças mais pequenas apresentam dificuldades em partilhar brinquedos	-	“No início, principalmente, os mais pequeninos, de três anos, ainda se verificava que eles tinham algumas dificuldades em partilhar e existiam alguns conflitos na partilha.” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	É um aspeto que deve ser educado	-	“Sinto que é uma coisa que tem de ser educada (...) cada vez menos com a nossa intervenção (...)” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)
	Os conflitos diminuem à medida que as crianças crescem	-	“(...) há sempre aquelas fases em que há mais conflitos e que nós temos de intervir nessa gestão de conflitos, mas eles lentamente vão percebendo isso e vão interiorizando essas regras e eu tento sempre que eles se ponham no lugar do outro (...)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
	São capazes de resolver os conflitos	-	“(...) mas a maior parte deles já consegue partilhar e resolver os conflitos.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
Reação das crianças quando surge um	Curiosidade e vontade de manipular e	-	“Querem todos manipulá-lo e explorá-lo ao mesmo tempo (...)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021) “Querem logo jogar, é logo. Porque eles são muito curiosos, nesta idade e gostam muito de explorar, de experimentar e de descobrir.” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)

jogo/brinquedo novo na sala	explorar o jogo/brinquedo		“Muito bem, com muito entusiasmo, com muita curiosidade.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)
	Novidade	-	“Acho que o novo é sempre bem recebido.” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)

Tabela 8 – Dimensões de análise da evolução dos jogos físicos/tradicionais para os jogos digitais

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Os jogos digitais enquanto entrave para os jogos tradicionais	Falta de acesso aos jogos digitais na instituição	Excesso de tablets e computadores em casa	“(…) em relação aos jogos digitais não temos muito acesso (…) não temos grande acesso a esses brinquedos, mas eu noto que em casa eles têm. Apesar da condição socioeconômica não ser grande, eles têm os tablets e os computadores (…)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021) “(…) nem tenho computador na sala (…)” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021) “Se calhar por um lado, até é bom que eles não tenham tanto acesso aqui, porque em casa acho que eles já têm em demasia (…)” (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	São um entrave	Saciam de imediato	“Dependendo da idade, sim, muito. Porque os jogos digitais têm... saciam de imediato o prazer de conquista e os outros jogos não são assim tão... não há esse imediato, tão imediato.” (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)
	Os jogos digitais são um recurso	-	“(…) para mim é um recurso igual aos outros, funciona como um recurso, como todos os outros materiais.” (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
	Deve existir um equilíbrio	-	“(…) eu acho que se as coisas forem feitas com moderação, penso que é um bocado como tudo. Nem 8 nem 80, não vamos ser extremistas nem fundamentalistas. Eu acho que cada coisa tem o seu lugar, cada jogo tem o seu lugar e tem é que se saber gerir e controlar e permitir que haja espaço para um, e espaço para outro.” (excerto entrevista, educadora D, 24/03/2021)

	Falta de conhecimento tecnológico por parte da educadora	-	Eu não tenho é muitos conhecimentos tecnológicos (...)" (excerto entrevista, educadora C, 19/03/2021)
Desaparecimento dos jogos tradicionais/físicos como consequência da evolução das tecnologias	Devem ser mantidas as tradições	-	"Eu espero bem que não." (excerto entrevista, educadora A 19/03/2021)
	Os jogos digitais não são assim tão saudáveis	-	"Acho que não. E até acho que vamos caminhar para a visão mais global de que esses jogos não são salutares se forem utilizados com estão a ser agora (...)" (excerto entrevista, educadora B, 18/03/2021)

Apêndice XVII- Dimensões de análise das entrevistas realizadas aos responsáveis de empresas de jogos

Tabela 9 – Dimensões e prioridades na produção de um jogo didático

Categories	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Surgimento da criação de um jogo/brinquedo	Brainstorming	-	<p>“(…) isto começa tudo como um brainstorming, digamos assim, que ideias essas desse brainstorming podem vir de várias áreas, podem vir dos comerciais, que internacionalmente, juntos dos nossos distribuidores, há necessidade sobre aquele tema, ou sobre aquele jogo, ou pode mesmo vir de uma necessidade interna que nós identificamos que está a faltar aquilo no mercado (…)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p> <p>“(…) sentimos estas necessidades que estão à nossa volta, vemos o que é que já existe e o que é que nós podemos fazer. Este é o primeiro passo, ou seja, conhecer as necessidades e de que forma marcar esta diferença.” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)</p>
	Cativar os clientes	-	<p>“(…) o que pensamos inicialmente é o que é que poderia tornar este brinquedo interessante para um pai, para um educador comprar este brinquedo e dá-lo à criança (…)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)</p> <p>“(…) se esse brinquedo vai provocar interesse na criança, e se a criança vai gostar do brinquedo (…)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)</p>
	Necessidades do público-alvo	-	“(…) analisamos as necessidades do público-alvo, neste caso, o público português e então há depois todo o desenvolvimento e uma adaptação deste produto àquele que é o nosso público e o nosso mercado.” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)
	Seleção de um tema e pesquisa de conteúdos	-	“(…) o gosto por algum tema em específico e depois (…) pesquisa de conteúdos relativos ao tema (…)” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)
Crítérios utilizados na	Procura do tema por parte do cliente	-	<p>“(…) ver se há procura sobre esse tema, está relacionado com o que as crianças procuram (…)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p> <p>“Nós pretendemos que o jogador viva uma experiência que é baseada num facto histórico e que depois ele tenha por curiosidade em explorar mais acerca do assunto, portanto, nós damos uma base, damos depois também algum conteúdo, que é interessante do ponto de vista de espalhar ou divulgar a nossa história e depois</p>

criação de um jogo			queremos que isto seja o ponto de partida para que o jogador vá explorar mais.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)
	Idade das crianças	-	“(…) primeiro vemos a idade que o brinquedo é recomendado (…)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021) “(…) investigação sobre que competências é que são importantes para desenvolver nas crianças nestas faixas etárias. Por exemplo, competências ligadas à aprendizagem, as funções executivas, portanto, fazemos alguma investigação nessa área e tentamos que o nosso brinquedo trabalhe alguma dessas funções e depois, quase de forma inconsciente a criança esteja a desenvolver ou a motricidade fina, ou a memória de trabalho, ou a flexibilidade cognitiva enquanto está a brincar com os nossos brinquedos (…)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)
	Símbolo <i>STEAM</i>	-	“E depois é muito à volta do símbolo do <i>STEAM</i> , do Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática que também temos em conta no nosso brinquedo, sim.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)
	Nacionalização de produto	-	“E depois há uma outra variante que é realmente a nacionalização de produto, ou seja, há muita coisa que é feita com base em desenhos animados, em licenças, por exemplo, temos toda a nossa linha do Canal Panda. O Panda é uma figura icónica para as nossas crianças, toda a criança portuguesa sabe quem é o Panda e, portanto, como é que nós conseguimos levar o Panda até casa destas crianças, e divertir as crianças ao mesmo tempo que as estimulamos de alguma forma. Portanto, aqui nós estamos a nacionalizar o produto.” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)
	Produto inovador	-	“(…) cada vez mais nós estamos à procura das novas tendências, do mundo digital e de toda esta parte, o que é que as crianças veem e do que é que as crianças gostam, cada vez mais as crianças estão presentes no Youtube, nas redes sociais, já não é só a televisão, e acho que também tem sido importante para nós irmos um bocadinho atrás destas tendências e agir sobre elas e depois criar os nossos próprios produtos (…)” (excerto entrevistado F, empresa 4, 07/12/2021)
	Experiência da empresa	-	“(…) um bocadinho por irmos conhecendo também as crianças nesse aspeto (…)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)

Atribuição de um jogo a uma faixa etária			<p>“(…) a nossa experiência também conta neste processo, já são cinco anos de marca, já sabemos como posicionar os brinquedos em termos de faixas etárias (…)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)</p> <p>“(…) este tema, se calhar em termos artísticos vai ser muito interessante de trabalhar para uma faixa etária mais baixa, porque em termos artísticos, vamos conseguir fazer aqui, vamos trabalhar aqui uma série de ilustrações infantis, ou não infantis” e portanto, começamos um bocado por aí... também pensamos “olha, este tema se calhar é mais virado para as crianças do que virado para os adultos (…)” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)</p>
	Cumprimento de normas	-	<p>“(…) se nós quisermos fazer um brinquedo com reagentes químicos, aqui quase que nem temos hipótese, porque todos os brinquedos que tenham reagentes químicos (…) todos eles, pela norma de segurança de brinquedos, têm de ser para maiores de oito anos, não quer dizer que uma criança com uma idade inferior não possa brincar com eles, mas por segurança, só o poderemos recomendar para maiores de oito anos.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p> <p>“A primeira, que é obrigatória, é mesmo a parte legal, portanto, a segurança do brinquedo, por exemplo, se um brinquedo tiver peças pequenas, ele obrigatoriamente vai ter que ser para uma idade superior a 3 anos e isto é sempre legal.” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)</p>
	Tema	-	<p>“E depois também tem um bocadinho a ver com o tema (…)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p>
	CrITÉrios educativos	-	<p>“(…) os critérios educativos que podemos desenvolver (…)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p> <p>“(…) os jogos de tabuleiro e tudo o que é mais do que isso, terá sempre a ver também, para além dos seus componentes, com aquilo que ele está a ensinar, porque por exemplo, se eu for criar um brinquedo (…) de química, cujo ensino em Portugal só começa a ser falado daquilo a partir de um quinto ano ou algo que o valha, não vale a pena colocar aquele brinquedo para seis anos, porque a criança não vai conseguir, obviamente que isto depois depende sempre também do estímulo (…)” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)</p>
	Focus group	-	<p>“Nós também temos grupos de estudo, portanto experimentamos os brinquedos com crianças e com pequenos grupos (…) quando damos os brinquedos para as mãos das crianças, vemos se funciona, se não funciona com aquela faixa etária.” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)</p> <p>” (...) vamos testar com crianças dessa faixa etária e vamos percebendo qual é o nível de crianças que conseguem atingir aquelas metas.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)</p>

			“(…) nós também testamos com crianças, temos aqui a ajuda dos nossos campos de férias, em que levamos mesmo o brinquedo para ver se as crianças têm alguma dificuldade no procedimento, ou se aquilo está adequado para a idade delas.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)
Documentos orientadores utilizados na produção de um jogo	Aprendizagens Essenciais	-	“Baseamo-nos nas Aprendizagens Essenciais, disponibilizadas pela Direção Geral de Educação (…)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021) “(…) nós consultamos os programas que existem e que estão aprovados pelo Ministério da Educação para o Pré-escolar e para o 1º Ciclo (…)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021) “(…) maioritariamente aquilo que nós seguimos são as Metas Curriculares, neste caso, acho que mudou o nome agora para Aprendizagens Essenciais se não estou em erro (…)” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)
	Normas de segurança dos brinquedos	-	“(…) das normas europeias dos brinquedos, que nós seguimos pela EN71 parte 4, que é a norma de segurança de brinquedos, parte 4 de químicos a ver se está tudo ok, porque só assim é que os podemos colocar no mercado.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021) “(…) temos sempre de nos basear numa coisa que são as normas de segurança. Isso é europeu e é uma norma que é a N71, que é aquilo que nós somos obrigados a seguir à letra e que temos que garantir que o produto, e independentemente do tipo de produto, corresponde àquilo, isto para a segurança.” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)
	Livros históricos	-	“(…) eu costumo fazer as pesquisas muito à base de leitura, leituras de conteúdos, portanto, livros históricos.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)

Tabela 10 – Dimensões relativas às classificações dos jogos e brinquedos

Categories	Subcategories	Indicadores	Evidências
Tipologias/categorias de jogos existentes	Temas	-	<p>“(…) temos a categoria de jogos e puzzles, onde temos as atividades de jogos de tabuleiro, jogos de cartas, para promover também a relação interpessoal das crianças com os pais, com os colegas, temos a categoria de “<i>be creative</i>”, atividades criativas, mais livres, de pintura, onde eles podem ser mais criativos, de culinária (…) temos a área “<i>play green</i>”, onde temos brinquedos mais ligados à ecologia, materiais sustentáveis, ou tudo o que seja relacionado com as energias renováveis.” (excerto entrevistado C, empresa 2, 23/12/2021)</p> <p>“(…) podemos considerar dois tipos de jogos, que são os jogos de cartas (…) e depois temos os jogos de tabuleiro (…)” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)</p> <p>“Temos o Pré-escolar, temos as manualidades, temos as bonecas, temos as figuras de ação, temos os eletrônicos, temos os veículos (… os jogos (…)” (excerto entrevistado F, empresa 4, 07/12/2021)</p>
	Idades	-	<p>“Nós temos classificados por idade (… até aos 4, dos 4 aos 6, mais de 8…” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p> <p>“Temos os “primeiros brinquedos”, brinquedos 0-3 (…)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)</p> <p>“(…) nós temos os jogos que são infantis (… temos os jogos familiares (… e depois temos um outro segmento de jogos, que são os jogos estratégicos, são jogos com um nível de complexidade mais alto (…)” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)</p>
	Áreas de Ciência	-	<p>“(…) temos classificados por áreas da ciência (… temos cosmética, ecologia, gastronomia, biologia, geografia, físico-química, tecnologia e construções. Estas são assim as principais.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p> <p>“(…) temos a categoria de “<i>fun scientists</i>”, que são os brinquedos relacionados com ciência, com as várias áreas de ciência, com a química... áreas <i>STEAM</i>.” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)</p>

Tabela 11 – Dimensões relativas aos tipos de jogos mais vendidos

Categories	Subcategories	Indicadores	Evidências
------------	---------------	-------------	------------

Categoria mais vendida	Brinquedos de Ciências	-	“Eu diria que devem ser aqui os brinquedos de ciências, de biologia e físico-química, sim.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)
	<i>Best sellers</i> em todas as classificações	-	“Nós temos <i>best sellers</i> praticamente em todas as categorias esse é que é um facto, e é bom para nós também (...) em cada uma das categorias temos um ou dois brinquedos que se destacam mais nas vendas, mas assim um bocadinho em todas.” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)
	Pré-escolar	-	“É o Pré-escolar. Muito movimentado pela Patrulha Pata e pelo Panda.” (excerto entrevistado F, empresa 4, 07/12/2021)
	Jogos familiares	-	“A tipologia mais vendida são os familiares (...)” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)
Faixa etária onde se vendem mais jogos	Maiores de 8 anos	-	“(...) é a dos 8+, porque tem todos os nossos brinquedos assim de ciência pura.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)
	“Primeiros brinquedos” (0-3 anos)	-	“(...) portanto nós sentimos que os primeiros brinquedos têm bastante procura, os brinquedos dos zero aos três anos.” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)

	Jogos familiares	-	“Portanto, nós não conseguimos aqui segmentar as idades, mas pronto, são os familiares.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)
	Pré-escolar (3-5 anos)	-	“É o Pré-escolar.” (excerto entrevistado F, empresa 4, 07/12/2021)
Jogos mais vendidos no Pré-escolar	Kit de Ciências	-	“É “O meu primeiro kit de ciências”.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)
	Jogo da memória	-	“(…) é um joguinho que são uns discos com os animais e, portanto, é o jogo da memória clássico...” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)
	Computador do Panda	-	“É o computador do Panda, sim. Que é um computador educativo (...) ele é assim e por dentro, o ecrã é pequenino, mas basicamente tem imensos jogos, aprendemos subtrações, multiplicações, adições, acrescenta a letra que falta... e a criança, pela tentativa e erro acaba sempre por ir estimulando e desenvolvendo (...)” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)

Tabela 12 – Perspetiva da evolução dos diferentes tipos de jogos até aos jogos digitais

Categories	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Evolução dos jogos educativos ao longo do tempo	Equilíbrio entre jogos digitais e físicos	-	“(…) eu acho que temos de ter sempre os dois mundos, porque no fundo, não ter sempre a criança agarrada ao mundo digital, mas ter se calhar o intermédio, em que ela possa conseguir tanto no mundo físico, como no digital, conseguir encontrar um equilíbrio, porque acho que nem tanto de um, nem tanto de outro, não é o ideal.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)
	Reversão de tendência	-	“(…) os pais mostraram uma certa preocupação, porque os filhos passam demasiado tempo agarrados aos ecrãs, aos tablets e aos telemóveis, então os pais preocupados com isso oferecem aos filhos jogos de tabuleiro para eles socializarem ou até para brincarem em família e nota-se um bocadinho essa reversão de tendência (…)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)
	Expansão de produto ao longo do tempo	-	“Eu recordo-me que, na K., por exemplo, que é um dos locais onde existe maior oferta em Portugal, existiam basicamente duas estantes de jogos. Atualmente, todas as K. têm uma área específica ligada aos jogos, ou seja, só aqui conseguimos perceber que existiu uma expansão muito grande em termos da procura, porque efetivamente o produto ganhou espaço dentro de uma loja que tem muitas outras coisas e ganhou espaço inclusive à tecnologia, mas pronto, houve uma evolução muito grande.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)
	Valorização dos jogos ecológicos	-	“(…) mas essencialmente acho que o grande “boom” neste momento, nestes últimos dois anos, são os jogos ecológicos e os jogos com uma componente não só preocupada com a educação e a brincadeira, mas também, ou os materiais de que são feitos, ou de educação ambiental. Já temos imensas marcas, grandes marcas com linhas ecológicas lançadíssimas, com marketing por trás daquilo, que é impressionante mesmo, todo um selo aprovadíssimo com... desde o plástico a ser 100% reciclado, a todos os componentes serem recicláveis, que são duas coisas distintas e cada vez mais as marcas se preocupam, como também mesmo a educação ambiental, ou seja, jogos que nos ensinam a fazer a reciclagem, jogos que nos ensinam a proteger o ambiente (…)”(excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)
	Mercado Nacional pequeno	-	“Naturalmente que esta evolução, face àquilo que é o mercado lá fora ainda é muito pequena, o mercado lá fora é enorme, face àquilo que é o mercado português, mas desde 2012 ele já cresceu muito.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)

	comparativamente ao Internacional		
Influência dos jogos digitais na venda de jogos físicos	Não influencia	-	“Não sentimos, porque a 3 como é muitos mais jogos físicos, nós não sentimos que influencie, digamos assim, sentimos que é uma tendência que talvez a 3 se possa posicionar nela (...)” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)
	Influencia a partir de uma determinada faixa etária	-	“(…) há dois momentos de brincadeira, até aos seis anos, os pais ainda privilegiam muito que os miúdos brinquem com brinquedos e jogos. A partir dos seis anos, quando eles começam a conhecer mais as Playstation’s, as Nintendo’s, o computador, se calhar a preferência é mais por jogos digitais do que por brinquedos físicos.” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)
	São mercados que nunca vão competir	-	“(…) quem estiver no mercado dos jogos de tabuleiro e achar que pode competir no mercado das tecnologias é impossível não é... em termos de tudo, em termos de orçamentos, em termos de público (...)E naturalmente que, para uma empresa, é sempre importante estar de olho nesta parte tecnológica, exatamente por causa disto, porque há muitas pessoas... primeiro porque a pandemia nos mostrou que o estar presente muitas vezes pode ser impossibilitado por algum motivo e, portanto, é importante ter... portanto, alguém que está em casa e quer jogar um jogo através de um simples clique pode jogar... aqui acho que é um mercado que também temos de estar de olho, mas nunca será um mercado que nós olhamos como concorrente, porque isso é impossível.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)
	Influencia	Falta de tempo dos adultos	“Sem grande número para dar, influencia, porque há aqui uma coisa muito importante que é o fator tempo. Os adultos não têm tempo para as crianças e a forma mais fácil de as entreterem... e mais com esta coisa toda da pandemia e os teletrabalhos e crianças em casa enquanto estamos a tentar trabalhar, nós não conseguimos sentarmo-nos com a criança enquanto estamos a trabalhar e o fim-de-semana é curto. Qual é a forma mais fácil? Um tablet, um laptop destes como mostramos, qualquer coisa que a criança consiga jogar sozinha. (...) o feedback que nós vamos tendo é que os pais não se sentem felizes por entregarem o telemóvel para a mão das crianças, mas é o desespero, é o desespero de “eu não consigo” nem dar a atenção suficiente, e depois eles vão-se habituando e, em boa verdade, eles mexem melhor nos telemóveis do que muitos adultos, eles já nascem a saber mexer nisto e, portanto, acaba por ser uma estratégia... é prático para o adulto (...)”(excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)

<p>Desaparecimento dos jogos físicos por culpa dos jogos digitais</p>	<p>Não desaparecerão</p>	<p>Devem existir as duas tipologias de jogos</p>	<p>“Eu quero pensar que não, eu acho que temos espaço para os dois. Claro que nós sabemos que há miúdos que já só fazem jogos digitais e nem têm interesse pelo físico, mas eu acho que cada vez mais os jogos de tabuleiro estão mais na moda e estamos cada vez mais a ressuscitá-los, digamos assim, por isso eu acho que vai haver espaço para os dois.” (excerto entrevistado A, empresa 1, 23/12/2021)</p> <p>“Não acredito que vão mesmo desaparecer, vão perder quota no mercado, sim, mas acredito sinceramente que muitos pais vão começar a questionar se estão a fazer a escolha certa, até porque já há estudos que revelam que as crianças estão a perder funções e a ser prejudicadas no seu desenvolvimento cognitivo por causa de tanta exposição aos ecrãs, aos jogos digitais e aos tablets e smartphones, por isso, isto é um assunto para refletir, para a sociedade também refletir, já há quem fale que as próximas gerações não vão ter o mesmo desempenho cognitivo de anos anteriores, portanto, tudo isto são assuntos sérios que devem de levar toda a gente a refletir, principalmente pais e educadores (...)” (excerto entrevistado B, empresa 2, 23/12/2021)</p> <p>“Não. Eu acho que não existe esse... eu acho não, eu tenho a certeza que não existe esse risco exatamente por serem coisas completamente diferentes (...) existem já ludotecas nas escolas e os alunos utilizam-nas, ou seja, nós sabemos que existe espaço para tudo, existem as gerações que atualmente estão muito focadas para o digital não é, e para os jogos digitais, mas eles sendo também estimulados para estes jogos analógicos, eles têm essa sensibilidade e percebem o potencial e o quanto é divertido.” (excerto entrevistado D, empresa 3, 03/09/2021)</p> <p>Não, sem dúvida que não. Cada vez mais eu acredito menos nisso. Houve uma altura que eu tinha algumas dúvidas, mas eu cada vez acredito menos nisso, porque as pessoas estão novamente a voltar ao básico, as pessoas estão cada vez mais... está super na moda, o vintage não é, e cada vez mais se procura jogos, os jogos de antigamente (...) é muito manter também a origem e as tradições, ou seja, era aquilo que eu falava há pouco, nós temos de ter a opção do “ok, eu não tenho tempo para as minas crianças, entretém-te” se for educativo melhor ainda, mas eu também quero que tu tenhas esta conexão à terra, com os pezinhos na terra, as mãozinhas na massa e acho que há aqui um bom equilíbrio neste momento.” (excerto entrevistado E, empresa 4, 07/12/2021)</p>
--	--------------------------	--	---

Apêndice XVIII- Dimensões de análise das entrevistas realizadas aos responsáveis do Museus do Brinquedo

Tabela 13 - Dimensões e prioridades na organização do museu

Categories	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Pressupostos utilizados no espólio do Museu	Coleções particulares	-	“(…) a Câmara comprou uma coleção a um particular artista plástico que faleceu até há pouco tempo, o Carlos Barroco, e que era o brinquedo português e que era o ponto de partida para a criação do Museu” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022) “o espólio permanente da nossa coleção pertence a um colecionador privado” (entrevistado C, Museu 2, 24/05/2022)
	Doações	-	“Nós pensamos criar algum vínculo também com a comunidade local e lançamos o desafio de nos oferecerem brinquedos e não só, fotografias também (…) então o espólio foi crescendo fruto de doações.” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022) “em termos de pressupostos no Museu existe as chamadas incorporações que nós vamos incorporando no Museu, quer por aquisição, quer por doação, ou por uma simples oferta” (entrevistado C, Museu 2, 24/05/2022)
Jogos/ brinquedos presentes no Museu	Categories	-	“Temos as bonecas, temos os meios de transporte, temos os instrumentos musicais, temos marionetes, temos os jogos científicos, temos os brinquedos educativos que são aqueles que se utilizam para um determinado fim, para levar a criança a adquirir determinadas competências e determinadas aprendizagens” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)
	Jogos tradicionais	-	“temos alguns jogos tradicionais (…) temos o jogo do pião, temos o rapa, o jogo do espeto, temos a corda (…) temos os berlines, temos o ioiô” (entrevistado C, Museu 2, 24/05/2022)
	Jogos de tabuleiro	-	“temos jogos de tabuleiro, que ainda hoje continuam, o jogo da Glória, os jogos da Majora que são muito tradicionais, o Monopólio” (entrevistado B, Museu 2, 24/05/2022)
Divisão dos jogos/brinquedos do Museu por faixa etária	Não existe	-	“Não, porque, contrariamente àquilo que se pensa e que se pensava, e que algumas pessoas ainda possam pensar eventualmente (…) o Museu do Brinquedo era destinado às crianças, não, não é. O Museu do Brinquedo é destinado a todas as faixas etárias” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)
	Salas temáticas	-	“Os jogos estão numa sala temática onde é uma sala dedicada a jogos. Não por faixa etária, mas estão numa sala temática onde demonstra os vários jogos e as várias brincadeiras dessa altura” (entrevistado B, Museu 2, 24/05/2022)

			“(…) na primeira e segunda sala temos a representação dos fabricantes de brinquedo português. Depois, na terceira sala onde se pode verificar a diferença do brinquedo português e o brinquedo estrangeiro, onde se pode fazer essa comparação. No piso superior, seguimos uma ordem cronológica e vemos a evolução do brinquedo. Desde os finais do século XIX, de 1929, até 1986, que são as primeiras quatro salas. As três últimas são as salas temáticas, sendo a primeira sala temática a dos sons, a seguinte a dos jogos, como já referi há pouco, e a última termina com os soldadinhos” (entrevistado B, Museu 2, 24/05/2022)
Jogos divididos por género	Cada visitante faz a sua interpretação	-	“como disse, as salas nunca estão da mesma maneira, é só por uma questão de organização e por uma questão de contextualização dos brinquedos, não é para dar essa ideia, agora quem vem faz a sua própria leitura, conforme a experiência que teve na sua infância” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)
	Contextualização histórica	-	<p>“A que está dividida é porque está a contextualizar uma época. Ao contextualizarmos essa época, tínhamos obrigatoriamente de separar os brinquedos dos meninos e das meninas, porque naquela época era assim. Estamos a falar de diferença de género” (entrevistado C, Museu 2, 24/05/2022)</p> <p>“as meninas nessa altura eram preparadas para serem boas donas de casa, portanto, nos brinquedos podemos ver, brinquedos de costura, de cozinha, desse género não é, tudo virado para se tornar numa excelente dona de casa, e nos rapazes, vemos para além dos carrinhos que é o natural, vemos carrinhos já com cariz militar, por causa das guerras, houve uma influência grande das guerras nessa altura, porque eles eram preparados também para serem soldados” (entrevistado C, Museu 2, 24/05/2022)</p>

Tabela 14 - Dimensões relativas à evolução do jogo

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Primeiros brinquedos da Antiguidade	Provenientes da Grécia Antiga	-	“se não me engano foi na Grécia Antiga, e eles começaram a fazer jogo com paus, pronto, começaram com um simples pau e a partir daí começaram a fazer jogos com paus e disso, veio a desenvolver... porque eles também já enfrentavam muitas guerras na altura, e as crianças, de certa forma, já brincavam às espadas... eu creio que há brincadeiras mais antigas, porque antes tivemos outras eras, mas aquela que realmente cheguei a ver, e que realmente diziam que na Grécia.” (entrevistado B, Museu 2, 24/05/2022)
	Diferentes materiais e morfologia	-	“As características vêm-se perfeitamente em termos de materiais e a morfologia dos brinquedos também, são coisas completamente diferentes daquilo que se foi vendo ao longo dos anos (...) o brinquedo foi evoluindo, as técnicas foram evoluindo e os materiais também” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)
	Caracterizam a sociedade	-	“porque os brinquedos também são o retrato da sociedade não é” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022) “(...) foi acompanhando a evolução dos tempos, onde se lhe atribuiu uma série de funções, porque a mulher de pois começou a trabalhar, depois já é a Barbie veterinária, é isto, é aquilo, é a grávida, é a professora e por aí fora” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)
Comparação entre os brinquedos da Antiguidade e os atuais	Brinquedos melhorados e com outro tipo de material	-	“atualmente parece que dão mais interesse aos brinquedos modernos, é obvio, até porque são melhorados, têm outros tipos de materiais e só o facto de ser tudo mais ligado à tecnologia, é o mundo deles e, naturalmente, eles acham que é moderno e que é aquilo o brinquedo, mas depois nós tentamos cativar através da reprodução de algumas dessas brincadeiras e tentamos cativar e chamar à atenção para esse tipo de brincadeiras que antigamente eram mais saudáveis até não é, do que as brincadeiras de hoje em dia” (entrevistado B, Museu 2, 24/05/2022) “(...) as firmas fizeram essas adaptações para poderem vender, até porque, por exemplo, o brinquedo português, os brinquedos de lata em função da evolução de todas as normas que foram depois impostas em termos de segurança, claro que teve de haver adaptações, porque aquela lata fininha, que podia cortar, não é uma coisa que se possa dar agora para as crianças brincarem assim muito descontraidamente” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)

	Acompanhou a evolução dos tempos	-	“(…) antigamente acontecia o mesmo, aproveitavam as embalagens de azeite, e nós ainda temos aqui alguns brinquedos que da parte de trás ainda têm... está pintado, mas ainda se vê em relevo a marca da embalagem original, portanto, tudo foi crescendo e tudo foi modificando e tudo se foi adaptando e continuamos, agora com os brinquedos tecnológicos, que também não são piores, nem são melhores, são bons também, e são bons para as crianças em termos de aprendizagem” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)
Jogos do Museu mais apreciados pelas crianças dos 3 aos 6 anos	Distinção entre meninos e meninas	-	“as meninas dos três aos seis anos quando veem as bonecas, as loiças, as mobílias, as loicinhas do chá e isso tudo, elas gostam imenso, gostam mesmo muito. Os meninos é mais os carrinhos e depois o facto de termos na exposição carrinhos quase do tamanho deles (...)” (entrevistado B, Museu 2, 24/05/2022)

Tabela 15 - Dimensões da evolução dos jogos tradicionais/físicos e dos jogos digitais

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Desaparecimento dos jogos físicos por culpa dos jogos digitais	Não acontecerá	-	“Não. Eu acho que nós não podemos ir contra aquilo que as crianças querem e que as crianças têm à mão e que veem e que veem os outros a brincar, não se pode estar a contrariar isso, o que nós podemos fazer é equilibrar as coisas, é dar-lhes diferentes visões, diferentes experiências e que eles possam experimentar tudo (...)” (excerto entrevistado A, Museu 1, 25/01/2022)
	Acontecerá	-	“(…) na minha sincera opinião, sim (...) o Governo está a oferecer computadores às escolas e estão a receber por fases, o objetivo é todos receberem, portanto, vai ser tudo tecnológico, tudo muito tecnológico. E cabe-nos a nós, através dos serviços educativos, ou de ações que se desenvolvam aqui no Museu do Brinquedo, através das visitas, dar-lhes a conhecer o que é o brinquedo e o que é o brincar, na realidade (...)” (entrevistado B, Museu 2, 24/05/2022) “os mais pequenos quando chegam ao Museu ficam deslumbrados com os brinquedos que estão lá, porque de facto para eles são desconhecidos, porque para eles agora é só novas tecnologias, é tudo, e eles chegam ao final da visita e querem comprar brinquedos iguais aqueles que viram na exposição, porque, de facto, querem brincar com eles e querem experimentar (...) preservar essas memórias e preservar essas brincadeiras, preservar esses brinquedos que estão associados à nossa cultura e à nossa tradição” (entrevistado C, Museu 2, 24/05/2022)

Apêndice N° XIX- Dimensões de análise da entrevista realizada ao responsável da ludoteca

Tabela 16 – Dimensões valorizadas na ludoteca

Categories	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Principais objetivos da ludoteca	Brincar livre	-	“A ludoteca quando foi fundada, o principal objetivo dela era o brincar livre. Poder proporcionar à criança momentos de brincar (...)” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
	Proporcionar momentos entre a criança e a família	-	“ao mesmo tempo, é fazer um ajuste com a família, ter sempre a família por perto (...) também para haver essa proximidade, que nós por vezes notamos que há pouco, apesar de cá estarem os familiares com eles, os familiares estão muitos dedicados às tecnologias e deixam-no estar a eles a brincar” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)

Tabela 17 – Dimensões e prioridades na organização da ludoteca

Categories	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Pressupostos subjacentes à seleção dos jogos/brinquedos na ludoteca	Doações	-	“Até aqui a ludoteca tem funcionado muito à base de doações. Quase todos os jogos que nós temos cá eram quase tudo doações” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
	Aquisições	-	“Em termos da Associação, também adquiriram alguns, mas foram muito poucos” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
Tipos de jogos presentes na ludoteca	“Cantinhos”	-	“Nós aqui na ludoteca funcionamos com cantinhos. Temos o cantinho do faz de conta, o cantinho da cozinha, o cantinho da mercearia, e o cantinho dos jogos. E o cantinho dos jogos é composto por prateleiras” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
	Idades	-	“nós tentamos agrupar os jogos por idades, é a seleção que nós temos” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
Documentos orientadores na	Não utilizam	-	“Não. Até à data não nos estamos a orientar por nada. Era mesmo aceitar e selecionar aqueles que estavam em melhores condições de poderem ser utilizados e colocar à

seleção de jogos para a ludoteca			disposição das crianças, não nos orientávamos por documento nenhum” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
---	--	--	--

Tabela 18 – Perspetiva do entrevistado relativa à visita das crianças às ludotecas

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Reação das crianças na primeira visita à ludoteca	Entusiasmo	-	“Eles adoram, como dizem os pais, eles entram num mundo encantado (risos), porque é o brincar à vontade deles. O espaço da ludoteca está inserido numa das pontas do parque infantil, e eles correm e deixam os baloiços para vir para a ludoteca. Às vezes há pais que dizem “se é para estarmos fechados dentro de casa vamos embora, nós viemos para vir brincar ao parque”, mas eles querem é estar na ludoteca” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
Reação das crianças na partilha de brinquedos	Sem dificuldade	-	“Não lhes faz muita diferença. Eles têm muita facilidade e nós temos um público muito habitual. (...) Mas mesmo aqueles que vêm pela primeira vez ou que frequentam há muito pouco tempo, não lhes faz diferença conviver (...) eles próprios comunicam uns com os outros para brincarem, não notamos assim (...) quase 90 por cento das crianças partilha muito facilmente” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
Jogos mais requisitados pelas crianças entre os 3 e 6 anos	Jogo do Bingo e do galo	-	“Eles gostam muito do jogo do Bingo e o jogo do galo e nós compramos para o exterior um 4 em linha gigante e eles adoram esse jogo. Agora quando está mais frio, colocamos o jogo cá dentro na sala e eles partilham à mesma e adoram” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)

Tabela 19 – Dimensões relativas à intervenção dos pais nas ludotecas

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Participação das famílias na ludoteca	Participação ativa	-	“Com os jogos, há pais que se concentram ali, sentam-se à mesa com eles a dinamizar os jogos e puxam por eles com outro tipo de jogos já. Aqui nos cantinhos as crianças gostam muito de... vão preparar o chá, vão preparar a sopa e gostam muito de articular com os pais, “Pai, o que é que queres comer? Estamos no restaurante.”, é mais ou menos assim, eles preparam a comida e depois levam o tabuleiro e vão servir a refeição ao pai ou à mãe, ou a quem os estiver a acompanhar.” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)

Tabela 20 – Perspetiva da evolução dos jogos tradicionais/físicos e dos jogos digitais

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Evolução dos jogos digitais como um entrave para a utilização dos jogos físicos	São um entrave	-	“Em certa parte sim. Porque eles estão muito ligados aos jogos digitais e acabam por esquecer e alguns até nem têm grande empatia com os jogos tradicionais que nós tínhamos (...) Por um lado, acho que sim, que são um pouco entrave aos nossos passados, aos nossos jogos tradicionais, sim. Mas já existem também jogos tradicionais também em formato digital, mas poucos, infelizmente.” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)
Desaparecimento dos jogos físicos por consequência da evolução dos jogos digitais	Não desaparecerão	Influência por parte dos avós e pais	“Ao desaparecimento completo eu penso que não, porque há sempre um pai ou um avô, e há sempre também crianças curiosas. Por incrível que pareça nós também temos crianças que não ligam muito à parte tecnológica, preferem o real, o que esteja à mão, por isso, eu penso que a 100 por cento nunca irão desaparecer.” (excerto entrevistado A, ludoteca 1)

Apêndice XX - Dimensões de análise do Focus Group realizado a dois grupos de crianças de 4 e 5 anos

Tabela 21 – Dimensões relativas aos jogos e brinquedos presentes na sala

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Jogos e brinquedos presentes na sala	Jogos de Matemática	-	“Jogos de Matemática...” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança A)
	Jogos de letras	-	“Jogos de letras” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança B)
Jogo/brinquedo preferido da sala	Jogo da Minnie	-	“O da Minnie!” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança E)
	Jogo dos Ninjas	-	“Os ninjas!” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança B)
	Bebés	-	“Bebés!” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança G)
	Legos	-	“Legos!” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança F)
	Jogo dos números	-	“O jogo dos números” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança B)
	Jogo da Pequena Sereia	-	“O da pequena sereia” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança A)
	Plasticina	-	“A plasticina” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança D)

	Jogo da Sofia	-	“O jogo da Sofia” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança C)
Jogo/brinquedo que não gostam	Jogo da Minnie	Distinção entre meninos e meninas	“É um que é de meninas. É da Minnie e da Margarida então eu não gosto” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança B)
	Gostam de todos	-	“Gostamos de todos” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos)

Tabela 22 – Dimensões relativas às brincadeiras no recreio

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Preferência por brincadeiras na sala ou no recreio	Recreio	-	“No recreio” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos) “No recreio” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos) “Porque nós tiramos as batas e brincamos ao homem-aranha” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança A) “Porque tem muitas coisas para brincar e tem casas. E aquelas casas têm mais bichos” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança E)
	Sala	-	“Eu gosto mais da sala” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança C)
	Ar livre	-	“Mas eu também gosto de brincar ao ar livre” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança D)
	Cozinhas	-	“Das cozinhas” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança A)

Brincadeiras realizadas no recreio	Bebés	-	“Com os bebés” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança B)
---	-------	---	--

Tabela 23 - Dimensões relativas às relações interpessoais das crianças

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Preferência por brincadeiras individuais ou em grupo	Com os amigos	-	“Com os amigos” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos) “Porque os amigos podem ser as coisas que eles querem” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança A)
Conflitos durante as brincadeiras	Preferências por brincadeiras diferentes	-	“Porque nós às vezes fazemos brincadeiras piores e queremos fazer alguma coisa e depois outra pessoa não quer e depois começam a discutir” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança B)
	Dificuldade em partilhar	-	“Porque os amigos às vezes tiram-nos as coisas das mãos, às vezes dizem coisas que nós não gostamos” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança C)
Formas de resolver o conflito	Pedir desculpa e falar sobre o assunto	-	“Pedimos desculpa e falamos” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança C)
	Demonstrar afeto	-	“Nós vamos ter com o nosso amigo e damos um abraço e um beijinho” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança A) “E fazemos coisas muito divertidas para voltar a ser amigos” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança B)

--	--	--	--

Tabela 24 – Dimensões relativas aos jogos digitais

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Utilização de tecnologias em casa	Telemóvel	-	“Eu costumo jogar no telemóvel do meu pai” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança B)
	Telemóvel, tablet, computador	-	“Eu tenho um tablet, um telemóvel e um computador” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança D)
	Não utilizam	-	“Não” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos)
	Ocasionalmente	-	“E a minha mãe e o meu pai emprestam-me só no avião” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança B)
Jogos digitais apreciados pelas crianças	Jogos de pinturas	-	“Jogo de pinturas” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança A)
	Jogos de ação	-	“Eu jogo Sonic e Minecraft e Pokemon” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança B) “Eu tenho um do Mário e um do palácio” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança C) “Eu tenho um dos dinossauros” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança B)

Jogos digitais não apreciados pelas crianças	Futebol	-	“Eu não gosto do futebol” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança D)
	Dinossauros	-	“Eu não gosto dos dinossauros” (excerto Focus Group a crianças de 4 anos, criança C)

Tabela 25 – Dimensões relativas às preferências das crianças

Categorias	Subcategorias	Indicadores	Evidências
Preferência por jogar no telemóvel ou na sala	Telemóvel	-	“Eu gosto mais de jogar no telemóvel” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança A)
Preferência por jogar no telemóvel ou no recreio	Telemóvel	-	“No telemóvel” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança C)
	Recreio	O telemóvel prejudica a saúde	“No recreio porque faz mal brincar no telemóvel” (excerto Focus Group a crianças de 5 anos, criança B)