

Comportamento de compra: percepções de pais e mães sobre a importância dos brinquedos educativos no desenvolvimento infantil

DOI: 10.31994/rvs.v16i1.1012

Camila Scherdien da Silva¹

Claudio Edilberto Höfler²

Gustavo Henrique Heimerdinger³

Juliana Dal Pai Stochero⁴

Patricia Barcarolo⁵

Roberta Johanna Brummelhaus Romero⁶

RESUMO

Esse estudo investigou as percepções de pais e mães de Santa Rosa/RS sobre a importância dos brinquedos educativos no desenvolvimento infantil, combinando abordagens quantitativas e qualitativas. Para isso, foram aplicados questionários estruturados e conduzidas entrevistas semi estruturadas com uma amostra diversificada de pais, considerando diferentes faixas etárias e perfis socioeconômicos. A revisão de literatura ressaltou o papel fundamental dos brinquedos educativos no estímulo à aprendizagem, criatividade, resolução de

¹ Mestre em Administração. Docente da Escola de Gestão e Negócios do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha. E-mail: camila.scherdien@iffarroupilha.edu.br Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0761-9386>.

² Doutor em Administração. Docente da Escola de Gestão e Negócios do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha. E-mail: claudio.hofler@iffarroupilha.edu.br Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9111-3067>.

³ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Administração do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha. E-mail: gustavoheimerdinger@outlook.com. Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-5633-5181>.

⁴ Acadêmica do Curso de Bacharelado em Administração do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha. E-mail: dalpaijuliana@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-0240-218X>.

⁵ Acadêmica do Curso de Bacharelado em Administração do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha. E-mail: barcarolo.patricia@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-0127-6372>.

⁶ Acadêmica do Curso de Bacharelado em Administração do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha. E-mail: robertajromero@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-6070-9925>

problemas, desenvolvimento motor e interação social, além da importância do envolvimento familiar nesse processo. Os resultados indicaram que a maioria dos pais reconhece o valor dos brinquedos educativos para o desenvolvimento integral das crianças, especialmente quando recebem informações sobre seus benefícios. Diante disso, recomenda-se que educadores e instituições promovam ações de conscientização e estabeleçam parcerias com as famílias, criando ambientes mais estimulantes e favorecendo a integração dos brinquedos educativos no cotidiano infantil. Essas iniciativas podem potencializar o impacto positivo na formação cognitiva, emocional e social das crianças.

PALAVRAS CHAVES: COMPORTAMENTO DE COMPRA. BRINQUEDOS EDUCATIVOS. DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

INTRODUÇÃO

Este estudo busca compreender a percepção dos pais e mães da cidade de Santa Rosa/RS sobre a relevância dos brinquedos educativos no dia a dia das crianças. Este assunto tem se destacado especialmente à medida que as famílias passam a reconhecer alguns benefícios nos brinquedos, que antes eram percebidos como objetos de diversão ou distração, reconhecendo também seu impacto no desenvolvimento infantil.

No contexto atual, a sociedade enfatiza a importância da educação desde os primeiros anos de vida, o que tem levado os pais a perceberem os brinquedos educativos como ferramentas valiosas para estimular o aprendizado e o desenvolvimento das crianças. A busca por uma infância rica em estímulos positivos reflete a preocupação em desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e sociais, fundamentais para a formação de indivíduos plenos.

Os brinquedos educativos se destacam por aliar diversão e aprendizado. Projetados para engajar as crianças em atividades que promovem habilidades como

criatividade, coordenação motora, pensamento crítico e resolução de problemas, esses brinquedos possibilitam que as crianças aprendam de forma autônoma, explorando e experimentando diferentes abordagens durante a brincadeira. Além disso, eles promovem a curiosidade natural e incentivam o desenvolvimento de soluções para desafios do cotidiano.

Esses brinquedos também têm um papel complementar no ensino formal, ajudando a consolidar conceitos aprendidos na escola por meio de uma abordagem prática e lúdica. Adicionalmente, fortalecem a interação entre pais e filhos, proporcionando momentos de aprendizado conjunto, nos quais os adultos podem acompanhar de perto o processo de desenvolvimento das crianças.

Os resultados preliminares da pesquisa indicam que a percepção dos pais sobre os brinquedos educativos tem crescido, impulsionada pelo desejo de oferecer um ambiente enriquecedor e prepará-los para os desafios futuros. Para muitos, brincar é mais do que uma atividade recreativa: é uma oportunidade essencial para estimular o aprendizado e a construção de habilidades cruciais para o sucesso escolar e social.

Diante desse contexto, o objetivo geral deste estudo foi o de investigar e identificar a percepção dos pais sobre a importância do uso de brinquedos educativos no cotidiano das crianças. Por fim, a questão central da pesquisa se desdobra em: Qual a percepção dos pais sobre a importância do uso de brinquedos educativos? Essa indagação busca revelar as dinâmicas do uso desses recursos no contexto familiar e destacar como os brinquedos contribuem para uma educação mais completa e estimulante, preparando as crianças para explorar o mundo de maneira divertida e significativa.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

Esse tópico apresenta os aspectos da literatura que embasam a análise e discussões dos resultados obtidos sobre a percepção dos pais em relação ao uso de

jogos educativos. O capítulo está organizado da seguinte forma: Importância do brincar para o desenvolvimento infantil e Comportamento de compra de pais e mães.

1.1. Importância do brincar para o desenvolvimento infantil

A brincadeira é fundamental para o desenvolvimento das crianças pois permite que mudem e criem novos significados. Pode-se observar que nas situações em que a criança é estimulada, ela rompe sua subordinação ao objeto e lhe confere um novo significado, expressando a personalidade ativa da criança, no curso de seu próprio desenvolvimento. Os professores que usam o brincar espontâneo no planejamento podem ser considerados facilitadores da criatividade e de aprendizagens significativas em uma nova perspectiva de aprendizagem ativa (Oliveira, 2024).

Segundo Teles (1999), a ausência do brincar na infância pode comprometer um desenvolvimento saudável, impactando diretamente a vida adulta. Crianças que não têm oportunidades de brincar podem crescer com uma percepção rígida da realidade, encarando a vida apenas como uma sucessão de obrigações, sem espaço para criatividade, leveza e espontaneidade.

Para De Barros *et al* (2024) brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se à sociedade e constrói o seu próprio conhecimento.

Segundo Lobo (2013), o ato de brincar é uma necessidade fundamental desde a infância, independentemente das diferenças culturais, pois seu significado essencial permanece o mesmo: a descoberta de si mesmo. Desde os primeiros meses de vida, o bebê começa a se expressar por meio das brincadeiras, e, à medida que cresce, passa a compreender e vivenciar o verdadeiro significado do lúdico em sua jornada de desenvolvimento.

Os jogos educativos desempenham um papel essencial na educação infantil, proporcionando uma aprendizagem lúdica e envolvente. Por meio deles, as crianças assimilam regras, valores e estabelecem conexões consigo mesmas, utilizando a imaginação para interpretar e dar significado às situações do cotidiano. Segundo Piaget (2010), os jogos educativos representam uma das formas mais eficazes de ensino, pois promovem experiências de aprendizagem significativas e contribuem para o desenvolvimento cognitivo. Além disso, podem ser uma ferramenta valiosa no auxílio a crianças com dificuldades de atenção, favorecendo a concentração e o engajamento no processo educacional.

Para Pereira (2022) os jogos e brincadeiras podem estimular diferentes áreas do conhecimento e da aprendizagem, como o desenvolvimento do conhecimento, o desenvolvimento sensorial, cognitivo e afetivo. No âmbito da construção da aprendizagem, os jogos têm ganhado espaço no desenvolvimento cognitivo das crianças. Entre pedagogos, professores e psicólogos, os jogos são ferramentas excelentes que, quando aplicadas da forma correta, podem evidenciar sinais de dificuldade na construção do aprendizado.

Os jogos educativos proporcionam experiências enriquecedoras, permitindo que as crianças sintam-se no controle da realidade e a vivenciem por meio de suas brincadeiras. Segundo Teles (1999), o ato de brincar está diretamente associado à felicidade e à realização, tanto no presente quanto no futuro. Durante as brincadeiras, a criança explora sua imaginação, constrói conhecimento, desenvolve o respeito pelo próximo e aprimora suas habilidades de interação social, favorecendo a integração em grupos e fortalecendo seu desenvolvimento cognitivo e emocional.

Com o avanço da tecnologia e o fácil acesso à informação na internet, estimular a aprendizagem por meio de jogos que demandam atenção e raciocínio lógico tornou-se um desafio crescente. O excesso de estímulos visuais, sonoros e interativos das telas pode dificultar o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças. Segundo Lourenci (2023), as tecnologias, os jogos digitais e os fenômenos

computacionais têm se tornado cada vez mais presentes no cotidiano, alcançando faixas etárias cada vez menores, incluindo crianças e adolescentes.

Segundo Ghensev (2010), situando-se entre dois mundos, o real e o imaginário, os jogos eletrônicos geram experiências e proporcionam situações de desafios ajudando a construir e organizar suas ideias frente à resolução de um problema. Os games junto com demais jogos devem estar na grade pedagógica com a finalidade de aprimorar as habilidades físicas e cognitivas das crianças.

Com o passar dos anos, os games vem ganhando espaço no mundo pedagógico. De acordo com Moite e Silva (2006), os games constituem um meio para a construção e transformação da informação e do conhecimento, pois possibilita o acesso à informação e proporciona interações entre o meio social que a criança está inserida. Para tanto, é preciso criar ambientes que despertem a disposição ao aprendizado e que as informações estejam, de maneira organizada para que seja possível a interiorização dos conceitos construídos.

Portanto, os jogos e games educativos possibilitam o desenvolvimento das crianças, desde que apresentados e ordenados de acordo com sua faixa etária e os objetivos da escola.

1.2 Comportamento de compra de pais e mães

Define-se comportamento do consumidor como um conjunto de ações por meio dos quais as pessoas se ocupam, seja consumindo, obtendo ou se relacionando com um determinado produto ou serviço (Blackwell, Miniard e Engel, 2005). Para Solomon (2011), esta é uma área ampla, uma vez que se dedica ao estudo do processo de um indivíduo ou grupos que selecionam, compram produtos, utilizam ou descartam ideias, serviços ou experiências para satisfazer necessidades e desejos.

O comportamento do consumidor, especialmente no contexto de produtos infantis, é uma área de estudo que envolve aspectos psicológicos, culturais e sociais. De acordo com Solomon (2016), a decisão de compra é frequentemente influenciada por fatores emocionais e racionais, sendo os pais ou responsáveis os

principais tomadores de decisão. Produtos infantis evocam questões de segurança, qualidade e bem-estar, o que leva os consumidores a considerar cuidadosamente as informações sobre marcas, ingredientes e recomendações de especialistas. Além disso, a percepção de valor emocional, como a possibilidade de proporcionar felicidade ou desenvolvimento à criança, desempenha um papel central nesse mercado.

Outro fator relevante é a influência da cultura e das normas sociais nas decisões de compra dos consumidores. De acordo com Schiffman e Kanuk (2015), os valores culturais e o ambiente social desempenham um papel fundamental nas preferências dos responsáveis por crianças. Em sociedades que priorizam a educação e o desenvolvimento intelectual, brinquedos pedagógicos e materiais educativos tendem a ser mais valorizados. Por outro lado, em contextos onde a saúde e o bem-estar físico são prioridades, há uma maior demanda por produtos voltados à alimentação saudável e à segurança infantil.

2 METODOLOGIA

Este estudo adotou uma abordagem quantitativa, utilizando a técnica de *survey* para coletar dados e analisar as percepções de pais e mães sobre o uso de brinquedos educativos. A pesquisa foi estruturada como um levantamento, aplicando um questionário à população de Santa Rosa/RS. Além disso, a investigação foi fundamentada em uma revisão bibliográfica, garantindo embasamento teórico para a compreensão do tema.

A população-alvo do estudo abrangeu adultos residentes em Santa Rosa/RS, totalizando 77.519 pessoas, segundo dados do IBGE (2022). A amostra foi composta por 412 pais e mães de crianças com idades entre 1 e 12 anos, selecionados por conveniência. Esse número superou o mínimo de 383 respondentes necessário para garantir um erro amostral de 5%. A coleta de dados

ocorreu entre 15 e 26 de maio de 2023, contemplando um público diversificado, todos maiores de 18 anos.

O instrumento de coleta consistiu em um questionário com perguntas abertas e fechadas, aplicado de forma *online* e também presencialmente. Antes da coleta de dados, realizou-se um pré-teste com sete participantes para ajustar o instrumento de coleta e verificar o entendimento dos respondentes. O questionário incluiu questões sobre o perfil socioeconômico e familiar, além de explorar a percepção dos pais sobre os brinquedos educativos e seu impacto no desenvolvimento infantil.

As questões foram divididas em três grupos: o perfil dos respondentes; a percepção sobre brinquedos educativos e o contato com brinquedos na infância e sua relevância. Também foram aplicadas perguntas utilizando a Escala de Likert, com cinco opções de resposta, que permitiram avaliar o grau de concordância ou discordância em relação a determinadas afirmações.

Os dados foram revisados, tabulados no Microsoft Excel e analisados no SPSS, utilizando estatísticas descritivas, cruzamentos e correlações de Pearson. Essas análises forneceram uma visão abrangente sobre a percepção dos pais acerca do uso de jogos educativos, contribuindo para compreender sua relevância no contexto familiar e social.

3 RESULTADOS DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada com 412 pessoas e para a melhor análise dos dados foram construídos gráficos de frequência, além de tabelas, incorporadas a cruzamentos e correlação. As tabelas a seguir correspondem aos resultados relativos ao perfil das pessoas que responderam à pesquisa sobre percepção em relação ao uso de brinquedos educativos.

3.1 Perfil dos respondentes

As variáveis abordadas para o levantamento dessas informações foram: gênero, idade, escolaridade, estado civil, nível socioeconômico, profissão, se tem filhos, número de filhos e idade dos filhos.

Com relação ao gênero dos participantes do estudo, 33,7% dos participantes da pesquisa são do sexo masculino. Já o sexo feminino representa 66,3% da amostra. Esses números destacam uma maior participação de mulheres na pesquisa, o que pode refletir um maior envolvimento delas no tema ou em atividades relacionadas ao universo infantil e à educação dos filhos.

Tabela 1 - Faixa Etária dos respondentes.

Qual a sua faixa etária?		
	Frequência	Porcentagem
Menos de 20 anos	23	5,6%
De 21 a 30 anos	145	35,2%
De 31 a 40 anos	172	41,7%
De 41 a 50 anos	63	15,3%
Acima de 51 anos	9	2,2%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Os dados apresentados na Tabela 1 revelam a distribuição etária dos entrevistados. Observa-se que 2,2% dos participantes têm 51 anos ou mais, enquanto 5,6% possuem menos de 20 anos. A faixa etária de 41 a 50 anos corresponde a 15,3% dos respondentes. Já as faixas de 21 a 30 anos e de 31 a 40 anos concentram a maioria dos entrevistados, representando, respectivamente, 35,2% e 41,7% da amostra. De forma geral, nota-se que a maior concentração está entre 21 e 40 anos, evidenciando a predominância de adultos jovens e de meia-idade no perfil dos participantes.

Tabela 2 - Nível de escolaridade.

Qual o seu nível de escolaridade?		
	Frequência	Porcentagem
Ensino Fundamental	8	1,9%
Ensino Médio	81	19,7%
Curso Técnico	125	30,3%
Ensino Superior	135	32,8%
Pós-Graduação	63	15,3%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 2 apresenta o nível de escolaridade dos participantes da pesquisa, distribuído em cinco categorias. A maior parte dos respondentes possui Ensino Superior, representando 32,8% da amostra. Em seguida, 30,3% possuem Curso Técnico, enquanto 19,7% concluíram o Ensino Médio. Respondentes com Pós-Graduação somam 15,3%, e apenas 1,9% possuem Ensino Fundamental. Esses dados indicam que a maioria dos participantes tem formação técnica ou superior, demonstrando um perfil educacional elevado na amostra analisada.

Tabela 3 - Estado civil.

Qual o seu estado civil?		
	Frequência	Porcentagem
Solteiro	182	44,2%
Casado	160	38,8%
Viúvo	45	10,9%
Divorciado	25	6,1%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Com relação ao estado civil, a maior parte dos participantes é solteira, representando 44,2% da amostra. Em seguida, 38,8% são casados, formando o segundo maior grupo. Já os respondentes viúvos somam 10,9%, enquanto aqueles que se identificaram como divorciados representam 6,1%.

Esses dados indicam que a maior proporção da amostra é composta por indivíduos solteiros ou casados, que juntos representam 83% do total. Este perfil pode influenciar as percepções e comportamentos relacionados ao uso de brinquedos educativos, especialmente no contexto familiar.

Tabela 4 - Renda familiar.

Qual a sua renda familiar?		
	Frequência	Porcentagem
Até 1 salário mínimo	20	4,9%
De 1 a 3 salários mínimos	114	27,7%
De 3 a 5 salários mínimos	182	44,2%
Superior a 5 salários mínimos	96	23,3%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 4 apresenta a distribuição dos respondentes da pesquisa com base na renda familiar. O maior grupo, correspondente a 44,2% da amostra, possui renda familiar entre 3 e 5 salários mínimos. Em seguida, 27,7% indicaram renda entre 1 e 3 salários mínimos, enquanto 23,3% possuem renda superior a 5 salários mínimos. Apenas 4,9% relataram ter uma renda familiar de até 1 salário mínimo.

Esses dados evidenciam que a maior parte dos respondentes está concentrada na faixa de 3 a 5 salários mínimos, seguida por aqueles com renda entre 1 e 3 salários mínimos. Isso sugere que a maioria da amostra pertence a classe econômica média. A distribuição de renda apresentada pode impactar diretamente o poder aquisitivo das famílias e suas escolhas em relação à compra de

brinquedos educativos, influenciando tanto a percepção sobre sua importância quanto o acesso a esses produtos.

Com relação à pergunta se tem filhos a análise revela que a grande maioria dos participantes, 82,8%, afirmou ter filhos, enquanto 17,2% respondeu que não possui filhos. Esses resultados indicam que a pesquisa teve uma forte representação de pais e mães, o que é relevante para a análise do uso e da percepção de brinquedos educativos, já que o foco do estudo é compreender a visão dos pais sobre o tema. O elevado número de respondentes com filhos sugere que os dados obtidos são representativos da população de interesse para a pesquisa, oferecendo insights significativos sobre as atitudes e práticas relacionadas ao uso de brinquedos educativos na infância.

Com relação a distribuição do número de filhos dos respondentes que os tem, a análise dos dados revela que a maioria dos entrevistados tem entre 1 e 2 filhos. Especificamente, 45,2% dos respondentes têm 1 filho, enquanto 45,5% têm 2 filhos. Apenas 9,1% dos participantes têm 3 filhos, e uma pequena porcentagem de 0,3% possui 4 filhos.

Esses resultados justificam a importância de considerar a quantidade de filhos na pesquisa, pois uma maioria significativa de pais possui até dois filhos, o que pode influenciar o acesso e o uso de brinquedos educativos em casa. Essa distribuição reflete o contexto familiar mais comum na amostra, permitindo que a pesquisa compreenda melhor como o número de filhos pode impactar a percepção e o uso de brinquedos educativos, considerando fatores como disponibilidade de recursos, tempo dedicado às crianças e orçamento familiar.

3.2 Percepção sobre o uso de brinquedos educativos.

Entre os respondentes que têm filhos, uma grande maioria, representando 88,0%, informou que seus filhos possuem jogos educativos. Por outro lado, 12,0% afirmaram que seus filhos não possuem esse tipo de recurso em casa. Esses dados indicam uma percepção positiva dos pais em relação à importância dos brinquedos

educativos, pois a maioria considerou que possui esses recursos para suas crianças, o que demonstra a valorização e o reconhecimento dos benefícios de jogos que aliam aprendizado e diversão. A menor porcentagem de pais que não têm jogos educativos pode apontar para uma oportunidade de sensibilização e divulgação dos benefícios desses materiais, mostrando a relevância de sua inclusão no desenvolvimento infantil. Essa análise reforça o interesse e a aceitação dos jogos educativos na prática familiar.

Tabela 5 – Quantidade de jogos educativos.

	Frequência	Porcentagem
1 a 3 jogos	6	2,0%
4 a 6 jogos	127	42,3%
7 a 10 jogos	123	41,0%
mais de 10 jogos	44	14,7%
Total	300	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 5 apresenta a distribuição da quantidade de jogos educativos que os respondentes afirmaram ter para seus filhos. A análise dos dados revela que a maioria dos pais possui uma quantidade considerável de jogos educativos, com 42,3% indicando ter de 4 a 6 jogos e 41,0% informando ter de 7 a 10 jogos. Além disso, 14,7% afirmaram ter mais de 10 jogos educativos em casa, enquanto apenas 2,0% declararam ter de 1 a 3 jogos.

Esses resultados mostram que, entre os pais que possuem jogos educativos, há uma preferência por ter uma quantidade razoável de recursos, variando de 4 a 10 jogos. A presença de um número considerável de jogos educativos em casa sugere que os pais valorizam a diversidade e a oferta de opções para promover o aprendizado lúdico de seus filhos. A menor porcentagem de pais com apenas 1 a 3 jogos pode indicar que, para muitos, a busca por recursos educativos é mais ampla,

visando proporcionar uma variedade de experiências de aprendizado para as crianças.

Tabela 6 - Quais são os jogos educativos.

Jogos infantis	Caça-palavras	Encaixe
Blocos	Lego	Cubos
Cartas	Dominó	Jogo de números
Quebra-cabeça	Encaixe	Geométricos
Adivinha	Damas	Memória
Resta um	Xadrez	Soletrando
Tabuleiro		

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 6 apresenta uma lista diversificada dos tipos de brinquedos educativos mencionados pelos participantes da pesquisa. Essa variedade reflete a ampla gama de recursos disponíveis para promover o aprendizado e o desenvolvimento infantil por meio de atividades lúdicas. Brinquedos como blocos, quebra-cabeça, Lego e encaixe são especialmente valorizados por estimularem habilidades motoras e criativas, enquanto opções como xadrez, damas e dominós favorecem o raciocínio lógico e estratégico.

Jogos voltados para a linguagem e o pensamento crítico, como soletrando, caça-palavras e adivinha, também demonstram a preocupação em desenvolver habilidades cognitivas e de comunicação. Além disso, a presença de jogos geométricos e jogo de números evidencia o interesse dos pais em proporcionar experiências que fomentem a compreensão matemática e espacial.

A diversidade de jogos relatada na pesquisa sugere que os pais estão atentos às necessidades de desenvolvimento das crianças em várias áreas, optando por recursos que unem aprendizado e diversão. Essa pluralidade também pode estar relacionada à intenção de oferecer atividades adequadas a diferentes faixas etárias

e preferências individuais, promovendo um ambiente estimulante e enriquecedor para as crianças.

Tabela 7 - Frequência de compra de jogos educativos.

	Frequência	Porcentagem
1 vez por mês	23	7,6%
Mais de uma vez no mês	7	2,3%
1 vez por trimestre	201	67,0%
1 vez por semestre	68	22,8%
1 vez no ano	1	0,3%
Total	300	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 7 apresenta a frequência com que os pais compram jogos educativos para seus filhos. A maior parte dos respondentes (67,0%) afirmou realizar compras desse tipo de jogo uma vez por trimestre, seguida por 22,8% que compram uma vez por semestre. Aqueles que fazem aquisições mais frequentes, como uma vez por mês (7,6%) ou mais de uma vez no mês (2,3%), representam uma minoria. Apenas 0,3% indicaram adquirir jogos educativos uma vez por ano.

Essa distribuição sugere que a maioria dos pais realiza compras de jogos educativos em intervalos relativamente regulares, mas não excessivamente frequentes. Isso pode ser justificado por fatores como o custo dos jogos, a durabilidade dos materiais, e o tempo necessário para que as crianças explorem plenamente os benefícios de cada jogo antes de adquirir um novo.

Além disso, a prevalência de compras trimestrais e semestrais pode refletir um planejamento consciente, onde os pais avaliam o interesse e as necessidades de desenvolvimento das crianças antes de introduzir novos estímulos. O baixo percentual de compras mensais ou mais frequentes indica que, embora haja interesse nos jogos educativos, as aquisições provavelmente seguem critérios de utilidade prática e adequação ao orçamento familiar.

Tabela 8 - Valor de investimento em jogos educativos.

Qual o valor de investimento médio por jogo educativo?

	Frequência	Porcentagem
Até 20,00	52	17,4%
De 21,00 à 50,00	103	34,3%
De 51,00 à 70,00	102	34,0%
Acima de 71,00	43	14,3%
Total	300	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 8 apresenta o valor médio de investimento realizado pelos pais na compra de jogos educativos para seus filhos. Observa-se que a maioria dos respondentes concentra seus gastos nas faixas intermediárias de preço: de R\$ 21,00 a R\$ 50,00 (34,3%) e de R\$ 51,00 a R\$ 70,00 (34,0%). Uma parcela menor investe valores até R\$ 20,00 (17,4%), enquanto apenas 14,3% destinam acima de R\$ 71,00 para a aquisição de cada jogo.

Essa distribuição sugere que os pais optam por jogos que ofereçam um equilíbrio entre custo e qualidade, priorizando itens acessíveis dentro de uma faixa que ainda pode garantir o valor educacional e o benefício lúdico do produto. O número reduzido de pais que investem acima de R\$ 71,00 reflete uma possível limitação orçamentária ou a percepção de que valores mais altos nem sempre garantem maior eficácia educativa.

Por outro lado, o percentual de 17,4% investindo valores até R\$ 20,00 indica a busca por opções mais econômicas, possivelmente em estabelecimentos de menor custo ou através de promoções. Essa escolha pode estar relacionada à acessibilidade financeira ou à tentativa de diversificar os jogos com menor impacto financeiro.

De forma geral, o valor investido demonstra um esforço dos pais em equilibrar o orçamento familiar com a aquisição de ferramentas que estimulem o aprendizado e o desenvolvimento das crianças.

Tabela 9 - Frequência do uso dos jogos educativos.

Qual a frequência que a(s) criança(s) brincam com os jogos educativos em casa?

	Frequência	Porcentagem
Todos os dias	93	31,0%
3 vezes na semana	116	38,7%
1 vez na semana	90	30,0%
Eventualmente	1	0,3%
Total	300	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 9 apresenta a frequência com que as crianças utilizam jogos educativos em casa. Observa-se que a maior parte dos respondentes indica uma utilização regular dos jogos, sendo que 38,7% relatam que as crianças brincam com eles 3 vezes na semana, enquanto 31,0% afirmam que os jogos são utilizados todos os dias. Um percentual significativo, 30,0%, informa que o uso ocorre apenas 1 vez na semana, e apenas 0,3% mencionam o uso eventual.

Essa distribuição sugere que os brinquedos educativos são amplamente integrados à rotina das crianças, com uma predominância de utilização semanal ou diária. Isso reflete um esforço por parte dos pais ou responsáveis em promover atividades que estimulem o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo por meio de brincadeiras lúdicas.

O uso diário ou três vezes por semana demonstra um alto grau de valorização desses jogos, destacando seu papel na rotina educacional e recreativa das crianças. Por outro lado, o grupo que utiliza os jogos uma vez na semana pode indicar famílias com agendas mais restritas ou que reservam momentos específicos para essas

atividades. A baixa frequência de uso eventual (0,3%) reforça que a maioria dos participantes vê os jogos educativos como parte importante da vida cotidiana das crianças. Esse cenário aponta para a relevância desses jogos como ferramentas de apoio ao desenvolvimento infantil, além de indicar um potencial mercado para novos produtos e estratégias de fidelização de consumidores.

Tabela 10 - Acesso a tela

A(s) criança(s) tem acesso a tela (computador, celular, *tablet*)?

	Frequência	Porcentagem
Sim	150	50%
Não	150	50%
Total	300	100,0

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 10 apresenta dados sobre o acesso de crianças a telas (como computador, celular e *tablet*), revelando que o grupo de crianças está dividido igualmente: 50% têm acesso a telas, enquanto os outros 50% não possuem esse acesso.

Essa divisão evidencia uma diversidade de abordagens por parte dos pais ou responsáveis em relação ao uso de dispositivos tecnológicos pelas crianças. A metade que tem acesso indica que muitas famílias consideram as telas como parte do cotidiano das crianças, seja para lazer, estudo ou entretenimento digital. Por outro lado, o grupo sem acesso reflete uma postura mais restritiva, possivelmente associada a preocupações com os impactos do uso excessivo de telas na saúde física, mental e no desenvolvimento infantil.

Esses dados são relevantes no contexto do uso de jogos educativos, pois sugerem que parte significativa do público-alvo pode estar mais aberta a produtos educativos digitais, enquanto outra parcela pode preferir opções físicas ou não digitais. Essa dualidade também ressalta a importância de considerar estratégias que atendam a ambos os perfis de consumidores, oferecendo alternativas tanto para

o público com acesso tecnológico quanto para aqueles que buscam formas de aprendizado mais tradicionais.

Além disso, a divisão igual sugere que fatores como condições socioeconômicas, crenças familiares e orientações pedagógicas podem estar influenciando a decisão dos pais quanto ao acesso às telas, tornando este um tema relevante para futuras análises no âmbito educacional e de desenvolvimento infantil.

Tabela 11 - Frequência do uso de telas.

	Frequência	Porcentagem
Todos os dias	14	9,3%
3 vezes na semana	37	24,7%
1 vez na semana	59	39,3%
Eventualmente	40	26,7%
Total	150	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 11 apresenta a frequência com que as crianças utilizam telas, entre aquelas que têm acesso a dispositivos como computador, celular ou *tablet*. Os resultados indicam que 39,3% das crianças usam telas uma vez por semana, sendo esta a frequência mais comum entre os respondentes. Seguem as crianças que utilizam telas eventualmente, com 26,7%, enquanto 24,7% usam três vezes por semana. Apenas uma pequena parcela, 9,3%, utiliza telas diariamente.

Esses dados sugerem que, mesmo entre as crianças com acesso a dispositivos, o uso de telas é moderado para a maioria. Essa moderação pode refletir uma preocupação dos pais ou responsáveis em limitar o tempo de tela, buscando equilibrar o uso da tecnologia com outras atividades, como brincadeiras físicas ou jogos educativos tradicionais.

O baixo percentual de uso diário, somado à predominância de frequência semanal ou eventual, também aponta para práticas de controle ou restrição do uso,

possivelmente associadas a recomendações de especialistas em saúde e desenvolvimento infantil.

A predominância de uso moderado ou eventual reforça a ideia de que, embora o acesso às telas esteja amplamente presente, os responsáveis mantêm certo grau de vigilância e organização sobre o tempo de exposição. Isso pode ser um indicativo de uma maior valorização de atividades fora do ambiente digital ou uma intenção de minimizar potenciais efeitos negativos das telas no desenvolvimento das crianças.

Com relação a infância dos respondentes, uma pergunta do questionário buscava saber se eles tiveram acesso a brinquedos e jogos educativos durante a infância. Os dados revelam que 72,1% dos entrevistados responderam que sim, enquanto 27,9% afirmaram que não. Isso indica que, para a maioria dos participantes, os jogos educativos fizeram parte de sua vivência infantil.

Essa predominância do "sim" pode refletir o reconhecimento da importância dos jogos educativos em diferentes gerações, apontando para um investimento consistente das famílias ou instituições de ensino nesse tipo de recurso ao longo do tempo. Ainda assim, quase 30% dos respondentes não tiveram acesso, o que pode indicar barreiras como menor disponibilidade de jogos no passado, questões econômicas ou uma menor valorização dessa prática educativa em épocas anteriores.

A análise desse dado permite inferir que o acesso a jogos educativos foi relativamente comum entre os entrevistados, podendo influenciar positivamente sua percepção sobre a importância desses materiais no desenvolvimento infantil. Essa experiência pessoal pode, inclusive, justificar o elevado percentual de crianças atualmente utilizando jogos educativos, como mostrado em tabelas anteriores.

Além disso, a disparidade entre aqueles que tiveram e os que não tiveram acesso pode evidenciar a evolução das políticas educacionais e da indústria de brinquedos educativos, que se tornaram mais acessíveis e amplamente promovidos nos últimos anos. Isso reflete um maior entendimento sobre os benefícios dos jogos para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

Tabela 12 - Incentivo a compra de jogos educativos.

É importante incentivar a compra de jogos educativos?		
	Frequência	Porcentagem
Não concordo nem discordo	32	7,8%
Discordo parcialmente	11	2,7%
Concordo parcialmente	188	45,6%
Concordo totalmente	181	43,9%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 12 apresenta os dados sobre a percepção dos entrevistados em relação à importância de incentivar a compra de jogos educativos. Os resultados mostram que 45,6% concordam parcialmente e 43,9% concordam totalmente com essa ideia, totalizando uma expressiva maioria de 89,5% dos respondentes que reconhecem, em diferentes níveis, a relevância de promover a aquisição de jogos educativos. Por outro lado, 7,8% permanecem neutros, e apenas 2,7% discordam parcialmente.

Essa ampla concordância sugere que os entrevistados percebem os jogos educativos como ferramentas importantes no desenvolvimento infantil, reconhecendo seu papel na aprendizagem, na criatividade e no fortalecimento de habilidades cognitivas e sociais. O fato de a maioria concordar, mesmo que parcialmente, demonstra um alinhamento positivo em relação à importância desses materiais no contexto familiar e educacional.

O baixo percentual de discordância reforça a ideia de que os jogos educativos são amplamente aceitos como um recurso valioso. Já o grupo que não concorda nem discorda pode estar relacionado à falta de conhecimento mais profundo sobre os benefícios desses jogos ou à dificuldade de acesso econômico, cultural ou social a esses produtos.

Esses dados também indicam que existe um espaço significativo para campanhas de conscientização e incentivo à utilização de brinquedos educativos, com foco em ampliar ainda mais a adesão e os benefícios percebidos. Estratégias para tornar esses jogos mais acessíveis podem ajudar a atingir públicos ainda indecisos ou resistentes.

Tabela 13 - Importância dos jogos educativos para o desenvolvimento.

Os jogos educativos são importantes para o desenvolvimento de seus filhos?

	Frequência	Porcentagem
Não concordo nem discordo	21	5,1%
Discordo parcialmente	7	1,7%
Concordo parcialmente	165	40,0%
Concordo totalmente	219	53,2%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 13 apresenta a percepção dos entrevistados sobre a importância dos jogos educativos para o desenvolvimento de seus filhos. Os dados revelam que a grande maioria dos respondentes tem uma visão positiva sobre o tema: 53,2% concordam totalmente e 40,0% concordam parcialmente, totalizando 93,2% de concordância. Por outro lado, apenas 5,1% não concordam nem discordam, enquanto 1,7% discordam parcialmente.

Esses resultados evidenciam que os jogos educativos são amplamente reconhecidos como ferramentas importantes para o desenvolvimento infantil. Essa percepção reflete a conscientização sobre o papel que esses jogos desempenham no estímulo à criatividade, ao aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais das crianças.

A baixa porcentagem de discordância ou neutralidade sugere que, para a maioria dos respondentes, os benefícios dos jogos educativos são claros e diretos.

No entanto, o grupo de 5,1% que não concorda nem discorda pode indicar uma necessidade de maior disseminação de informações sobre as vantagens desses jogos ou uma falta de experiência prática com eles.

Esses dados reforçam a relevância de campanhas educacionais e promocionais que ampliem o acesso aos jogos educativos, bem como sua aplicação nos ambientes familiares e escolares. Além disso, a forte adesão às afirmativas sobre a importância dos jogos educativos pode servir de base para políticas públicas e ações do setor privado voltadas ao estímulo de seu uso.

Tabela 14 - Uso excessivo das telas.

O uso excessivo de telas por parte das crianças pode prejudicar o desenvolvimento?

	Frequência	Porcentagem
Não concordo nem discordo	47	11,4%
Discordo parcialmente	25	6,1%
Concordo parcialmente	246	59,7%
Concordo totalmente	94	22,8%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 14 apresenta as percepções dos respondentes sobre o impacto do uso excessivo de telas no desenvolvimento infantil. Os dados indicam que a maioria dos entrevistados acredita que o uso excessivo de telas pode ser prejudicial: 59,7% concordam parcialmente e 22,8% concordam totalmente, totalizando 82,5% de concordância. Por outro lado, 11,4% não concordam nem discordam, e uma pequena parcela, 6,1%, discorda parcialmente.

Essa predominância de concordância reflete uma preocupação generalizada sobre os possíveis efeitos negativos do tempo excessivo diante de telas, como dificuldades no desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças, além de problemas relacionados à saúde física, como sedentarismo e fadiga ocular.

Os 11,4% que não concordam nem discordam podem representar um grupo que desconhece os potenciais riscos do uso excessivo de telas ou que considera o impacto dependente de outros fatores, como a supervisão parental e o tipo de conteúdo acessado. A baixa porcentagem de discordância (6,1%) pode indicar uma percepção de que o impacto negativo das telas não é necessariamente excessivo ou que há formas de mitigar os riscos, como o uso controlado e voltado para o aprendizado.

Esses resultados reforçam a importância de conscientizar pais e responsáveis sobre o equilíbrio no uso de tecnologias e de promover atividades alternativas que estimulem o desenvolvimento integral das crianças, como jogos educativos e práticas ao ar livre.

Tabela 15 - Jogos educativos na escola.

É importante para o desenvolvimento da criança utilizar jogos educativos nas escolas?		
	Frequência	Porcentagem
Não concordo nem discordo	14	3,4%
Concordo parcialmente	196	47,6%
Concordo totalmente	202	49,0%
Total	412	100,0%

Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

A Tabela 15 revela a opinião dos respondentes sobre a importância de utilizar jogos educativos nas escolas para o desenvolvimento infantil. A análise dos dados demonstra que 96,6% dos participantes reconhecem a relevância do uso de jogos educativos na escola, visto que 49,0% concordam totalmente e 47,6% concordam parcialmente.

A baixa porcentagem de pessoas que não concordam nem discordam (3,4%) sugere que, em geral, há um forte consenso sobre a importância de incluir jogos educativos no ambiente escolar, reconhecendo seus benefícios para o aprendizado e desenvolvimento de crianças.

Essa alta aprovação pode ser atribuída à percepção de que os jogos educativos são ferramentas eficazes para o estímulo do raciocínio lógico, habilidades cognitivas, resolução de problemas, criatividade e interação social. Além disso, tais atividades podem tornar o processo de ensino mais dinâmico e envolvente, aumentando o interesse dos alunos e facilitando a compreensão de conteúdos de forma lúdica.

A inclusão de jogos educativos nas escolas pode ser vista como uma estratégia de ensino que complementa métodos mais tradicionais, oferecendo um aprendizado mais interativo e estimulante. Essa tendência reflete um movimento pedagógico que valoriza o aprendizado experiencial e a aplicação de práticas inovadoras para uma educação mais integral e adaptada às necessidades e preferências das novas gerações.

3.3 Análise dos resultados

A análise dos resultados da pesquisa, a partir do uso da Correlação de Pearson, apresenta uma série de correlações e cruzamentos de dados entre características demográficas dos respondentes (como sexo, renda e nível de escolaridade) e suas percepções sobre brinquedos e jogos educativos e seu impacto no desenvolvimento infantil. As principais conclusões podem ser sintetizadas da seguinte forma:

1. Sexo e percepções sobre jogos educativos: Em geral, as correlações entre o sexo dos respondentes e as percepções sobre a importância dos jogos educativos foram fracas e não significativas. A exceção foi à correlação entre o sexo e a percepção sobre o uso excessivo de telas, que apresentou um valor negativo de -0,148, indicando que homens podem ter uma percepção um pouco diferente da de mulheres sobre este tema.

2. Renda e percepções: A análise entre a renda familiar e as percepções mostrou correlações variáveis. A correlação mais relevante foi entre a renda e a importância dos jogos educativos nas escolas (0,210), indicando que, com uma

renda mais alta, os respondentes tendem a considerar mais importante o uso de jogos educativos nas escolas. Já a correlação entre renda e frequência de compra, bem como o valor médio de investimento, não apresentou significância.

3. Investimento e frequência de compra: Observou-se uma correlação alta (0,740), o que sugere que quanto maior o investimento médio por jogo educativo, maior é a frequência de compra desses jogos.

Com relação ao cruzamento das respostas, pode-se inferir que:

1. Sexo e incentivo à compra e desenvolvimento: A análise dos gráficos indicou que tanto homens quanto mulheres tendem a ter percepções semelhantes sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento e o incentivo à compra, com uma maior proporção de respostas femininas. No entanto, destacam-se algumas diferenças nos níveis de concordância em questões como a importância do uso de jogos nas escolas e a preocupação com o uso excessivo de telas.

2. Escolaridade e percepções: O nível de escolaridade teve um impacto variado nas percepções, com destaque para a diferença nos níveis de ensino fundamental e superior em relação ao incentivo à compra de jogos educativos. As percepções de participação dos pais nas brincadeiras mantiveram-se consistentes entre os níveis de escolaridade, enquanto as preocupações sobre o uso excessivo de telas mostraram um padrão de "discordo parcialmente" mais acentuado nos níveis de ensino médio e técnico.

3. Renda e importância dos jogos: Observou-se que a percepção sobre a importância do acesso a jogos educativos fora do ambiente escolar e a importância para o desenvolvimento das crianças nas escolas permaneceu semelhante entre os diferentes níveis de renda. A diferença mais marcante foi que, para salários superiores a um salário mínimo, a percepção sobre a importância do desenvolvimento com jogos educativos foi mais favorável.

A pesquisa destaca que, apesar das correlações fracas ou não significativas em muitos casos, alguns aspectos, como a renda e a frequência de compra, mostram relações relevantes que podem ajudar a entender padrões de consumo e percepção dos respondentes.

Em resumo, enquanto a pesquisa revelou algumas correlações e diferenças significativas em aspectos como a renda e a frequência de compra, muitos cruzamentos de dados entre características demográficas e percepções dos respondentes mostraram resultados limitados ou pouco expressivos. Essas descobertas podem servir como base para futuros estudos que busquem explorar em maior profundidade a influência dessas variáveis no comportamento dos consumidores e nas suas percepções sobre jogos educativos.

Além disso, as análises realizadas poderiam ser expandidas para incluir mais variáveis ou métodos estatísticos para aprofundar o entendimento das preferências dos consumidores e as implicações para o mercado, além de fornecer insights valiosos para estudos acadêmicos.

CONCLUSÃO

Com base nas análises e resultados apresentados neste estudo, podemos afirmar que os brinquedos educativos são reconhecidos pelos pais como elementos cruciais para o desenvolvimento integral de seus filhos. As conclusões destacam que a maioria dos pais valoriza esses brinquedos devido aos benefícios cognitivos, sociais e emocionais que eles oferecem, contribuindo para a formação de uma base sólida para o aprendizado e crescimento das crianças. A percepção de seus impactos positivos é evidente e a compreensão de seus benefícios diretos influencia diretamente a valorização e a escolha desses produtos.

No entanto, é importante ressaltar que existe uma oportunidade significativa de aprimorar a conscientização e a educação dos pais em relação aos brinquedos educativos. Apesar da valorização geral, ainda há uma necessidade de informar melhor os responsáveis sobre as especificidades dos brinquedos e como usá-los de maneira eficiente para maximizar seus benefícios. Essa lacuna pode ser preenchida por meio de programas educativos que envolvam escolas, comunidades e

profissionais da educação, promovendo cursos, palestras e materiais informativos que esclareçam e detalhem a importância do uso desses brinquedos no dia a dia.

Além disso, as iniciativas de sensibilização devem focar em estabelecer um vínculo entre a teoria e a prática, fornecendo exemplos concretos e orientações práticas que ajudem os pais a aplicarem os conhecimentos adquiridos em seu cotidiano. Dessa forma, os pais se sentirão mais apropriados e capacitados para tomarem decisões informadas que favoreçam o aprendizado e o desenvolvimento de seus filhos.

Dessa maneira, ao promover a conscientização e a educação sobre os brinquedos educativos, não apenas se enriquece a experiência de aprendizado das crianças, mas também se fortalece a parceria entre educadores e pais. Essa colaboração ativa contribui para um ambiente educacional mais enriquecedor e eficaz e impulsiona um ciclo virtuoso de valorização do aprendizado e do desenvolvimento infantil, beneficiando a comunidade como um todo.

Consumer behavior: perceptions of fathers and mothers on the importance of educational toys in child development

ABSTRACT

The study investigated the perceptions of parents from Santa Rosa/RS about the importance of educational toys in child development, combining quantitative and qualitative approaches. To this end, structured questionnaires were applied and semi-structured interviews were conducted with a diverse sample of parents, considering different age groups and socioeconomic profiles. The literature review highlighted the fundamental role of educational toys in stimulating learning, creativity, problem-solving, motor development and social interaction, in addition to the importance of family involvement in this process. The results indicated that most

parents recognize the value of educational toys for the integral development of children, especially when they receive information about their benefits. In view of this, it is recommended that educators and institutions promote awareness-raising actions and establish partnerships with families, creating more stimulating environments and favoring the integration of educational toys into children's daily lives. These initiatives can enhance the positive impact on children's cognitive, emotional and social development.

KEYWORDS: CONSUMER BEHAVIOR. EDUCATIONAL TOYS. CHILD DEVELOPMENT.

REFERÊNCIAS

ENGEL, James F.; BLACKWELL, Roger D.; MINIARD, Paul W. **Comportamento do Consumidor**. 9. ed, São Paulo: Pioneira Thomson Learning , 2005.

DE BARROS, Alan Marcel; GRITTI, Alice; BARRONI, Maria Elisa Amaral Piva; BARONI, Maria Isabel Amaral Piva. Ludicidade: uma proposta através dos jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Educação em Foco**, ed. nº 16, Ano: 2024.

FERREIRA, Flávia Martinelli; WIGGERS, Ingrid Dittrich. Es que conozco uno diferente, que vuela más: la construcción de juguetes como técnica de investigación con niños. **Revista Brasileira de Estudo Pedagógicos**. Vol 104, 2023. Disponível em: <https://rbep.inep.gov.br/ojs3/index.php/rbep/article/view/5712/4337> . Acesso em: 03 dez 2024.

GHENSEV, Rogério. **O uso dos games na educação**. Centro Universitário SENAC. São Paulo, 2010.

GRÜBEL, Joceline Mausolff; BEZ, Marta Rosecler. Jogos educativos. **Renote**, v. 4, n. 2, 2006.



LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série.** São Paulo: Rêspel, 2004.

LOBO, C.J. **A Importância do brincar na educação infantil para crianças de 3 a 4 anos.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, Lins, SP, p.12-76, 2013.

LOURECI, Julia; et all. **Tecnologias Digitais:** influencia no cognição e no comportamento de crianças e adolescentes conectados. XXVII Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão. Universidade Franciscana, 2023. Disponível em: <file:///C:/Users/Claudio/Downloads/Trabalho.pdf>. Acesso em: 06 dez 2024.

MOITA, F. e SILVA A. Os Games no Contexto de Currículo e Aprendizagens Colaborativas On-Line. Comunicação apresentada no III Congresso Luso Brasileiro Sobre Questões Curriculares. Publicado nos anais em CD-Rom. Braga, PT, de 09 a 11 de fevereiro de 2006.

OLIVEIRA, Anaelza Nogueira Marculino; et all. **A importância do brincar na educação infantil. PhD Scientific Review** . <http://www.revistaphd.periodikos.com.br> | v.4, nº.4, abril de 2024. Acesso em: 03 dez. 2024.

PEREIRA DA SILVA, Marilene. A importancia dos jogos e brincadeiras na alfabetização. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 34, p. 51–55, 2022. Disponível em: <https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/344>. Acesso em: 3 dez. 2024.

SCHIFFMAN, L. G., & KANUK, L. L. **Comportamento do consumidor.** Pearson, 2015.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; DE CASTRO, Juscileide Braga. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de física. Pesquisa em Ensino de Física. **Rev. Bras. Ensino Fís.** 41 (4) • 2019 • <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>. Acesso em: Dez 2024.



SOLOMON, M. R. **Comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo.** Pearson, 2016.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

Recebido em 12/12/2024

Publicado em 03/06/2025