

Natália Ramos
Manuela Marujo
Aida Baptista

A VOZ dos Avós

Migração, Memória
e Património Cultural

PRO DIGNITATE
Respecto e Dignidade



Gráfica de Coimbra 2



Título
A VOZ DOS AVÓS

Autoras
NATÁLIA RAMOS
MANUELA MARUJO
AIDA BAPTISTA

Fotografia da capa
EMMA SALTMARCHE

Edição
Gráfica de Coimbra 2 – Publicações, Lda.
em colaboração com a Pro Dignitate

Execução Gráfica:
G. C. – Gráfica de Coimbra, Lda.
Palheira – Assafarge
3001-453 Coimbra
producao@graficadecoimbra.pt

Julho, 2012

Depósito Legal n.º 346565/12

ISBN: 978-972-603-534-3

Avós e netos: interações de hoje... Que opções profissionais amanhã? <i>Grandparents and grandchildren: what professional choices will result from those interactions?</i> ALCINDA M.A SACRAMENTO COSTA DOS REIS	57
Práticas e saberes das avós no cuidar das crianças: uma abordagem intergeracional <i>Grandmothers' practices and knowledge in childcare: an intergenerational approach</i> JOÃO PAULO VIEIRA RODRIGUES	91
A convivência intergeracional nas famílias chefiadas por idosos <i>Intergenerational relationships in families headed by seniors</i> CRISTINA MARIA DE SOUZA BRITO DIAS	
PARTE II	
EDUCAÇÃO, RELAÇÕES INTERGERACIONAIS, MEMÓRIA E TRANSMISSÃO CULTURAL	103
La Educación Superior de las personas mayores: posibilidades y retos <i>University education for seniors: possibilities and challenges</i> JOSÉ ARNAY PUERTA	105
Aprendizagem em adultos com idade avançada na Universidade dos Açores: os avós vêm à universidade <i>Learning and seniors at the University of the Azores: grandparents attend the University</i> MARIA TERESA MEDEIROS	121
(Re)viver as brincadeiras e jogos de infância: o contributo para uma aprendizagem ao longo da vida <i>(Re)Living the play and games of childhood: A contribution to lifelong learning</i> ISABEL CONDESSA	137

(Re)viver as brincadeiras e jogos de infância:
o contributo para uma aprendizagem ao longo da vida

*(Re)Living the play and games of childhood:
A contribution to lifelong learning*

*Isabel Condessa**

Resumo: Pretende-se perceber a relevância dada pelo idoso açoriano às brincadeiras de infância, partindo-se do pressuposto de que estas atividades lúdicas, além de proporcionarem a preservação da cultura de uma região, acabam por ser um recurso essencial na educação de qualquer indivíduo em sociedade. A partir das recordações de infância, evocadas num vasto grupo de idosos (mais de meio milhar) de todo o arquipélago dos Açores, traçaremos algumas das vivências e crenças relacionadas com as suas brincadeiras de infância. Esta análise será realizada partindo da suposição de que nas brincadeiras de infância, que incidem em atividades e saberes populares, se reúne todo um universo de "saber-fazer" que envolve o desenvolvimento de algumas capacidades individuais (físicas, motoras, cognitivas e socioafetivas).

Realçamos ainda neste trabalho a importância da interação possível entre idosos e crianças – *avós e netos* – em experiências gratificantes que podem interceder para a melhoria da aprendizagem ao longo da vida.

Palavras-chave: *brincadeiras de infância, idosos, saberes, interação avós-netos*

Abstract: *We aim to describe the importance given by Azorean elderly to their childhood games. We start with the premise that these recreational activities, in addition to promoting the preservation of the regional culture, can also become an*

* Professora Auxiliar do Departamento de Ciências da Educação, Universidade dos Açores.

essential resource in the education of any individual in society. We will draw from the childhood memories, evoked by a large group of elderly (over five hundred) in the archipelago of Azores, to sketch some of the life experiences and beliefs related to their childhood play and games. This analysis was done starting with the assumption that childhood play, based on popular on activities and knowledge, contains a repository of practices that promote the development of individual skills (physical, motor, cognitive and socioaffective).

We will reaffirm the importance of interaction to be established between the elderly and children – grandparents and grandchildren – as a source of gratifying experiences that can contribute to lifelong learning.

Key words: *childhood games, seniors, lifelong learning, interaction grandparents-grandchildren*

Introdução

Brincar e jogar inclui um conjunto de atividades vivenciadas sobretudo na infância, a que se associam inúmeros valores de satisfação pessoal ou coletiva, de vivência lúdica e convivência social. É fulcral o seu papel no desenvolvimento do indivíduo no que confere à aquisição de aptidões para imaginar, se exprimir, se adaptar e ultrapassar diversos confrontos entre: o fictício e o real, a liberdade e a regra, a criação e a fruição, o passado e o presente.

Philippe van den Bosh, no seu livro “A Filosofia e a Felicidade” (2001: 79), apela ao pensamento de Epicuro, do séc. III A.C., no qual: “ (...) a finalidade humana é a obtenção da felicidade.” E, sendo assim, é necessário o Homem preparar-se para aproveitar os bons momentos de cada dia, deixando de lado as preocupações e as angústias. Brincar e jogar recai nesse grupo de bons momentos da vida!

Desde o cidadão mais comum ao mais ilustre, quem não tem as suas memórias de brincadeiras realizadas em casa, na rua ou na

escola? José Saramago (Prémio Nobel da Literatura em 1998) deixa isso bem claro no livro “As Pequenas Memórias”, ao dizer: “(...) deixa-te levar pela criança que foste.” (in Condessa, 2009).

Como a tendência da educação é a de realizar um olhar crítico sobre a história para melhorar a formação dos seus cidadãos, nunca se pode esquecer da sua identidade, isto é, das origens da sua comunidade e família. Assim sendo, é nossa intenção apresentarmos esta comunicação intitulada *(Re)viver as brincadeiras e jogos de infância – o contributo para uma aprendizagem ao longo da vida*, pondo em grande destaque o papel da interação dos avós com os netos na transmissão da cultura do brincar, e estruturando-a em três partes:

- 1º – numa primeira parte pretendemos ilustrar a crença dos idosos inquiridos – avós açorianos – sobre a relevância da cultura lúdica da infância (o brincar e o jogar) no desenvolvimento do indivíduo em sociedade;
- 2º – numa segunda parte é nossa intenção dar a conhecer as brincadeiras de infância mais recordadas por esses avós açorianos;
- 3º – por fim, serão mencionadas algumas atividades desenvolvidas e que possibilitaram a interação entre diferentes gerações (avós e netos) numa perspetiva de aprendizagem realizada ao longo da vida.

I – A cultura lúdica e o desenvolvimento do indivíduo em sociedade na crença de avós açorianos

As atividades lúdicas do brincar e do jogar, além de serem um recurso essencial na educação de qualquer indivíduo em sociedade, favorecendo o seu desenvolvimento, são elas próprias uma oportunidade de preservação da cultura de uma região.

Estamos cientes de que, se por um lado essa cultura lúdica terá uma dinâmica própria do local e do momento em que se registra, por outro lado, não ficará desobrigada de duas das suas particularidades: a universalidade e a dinâmica de construção permanente que suscita (Brougère, 2002).

Pela consciência antropológica, que reconhece a nossa unidade dentro da diversidade, podem-se perceber os valores, as experiências e as sabedorias de uma cultura. Para Edgar Morin “É enraizando-se no seu passado que um grupo humano encontra a energia para afrontar o seu presente e preparar o seu futuro” (Morin, 2002).

Pela memória coletiva das experiências lúdicas de infância, as nossas crianças, enquanto futuros adultos, receberão as bases culturais enraizadas no grupo social de onde provêm (Vidigal, 1996).

Numa sociedade que dê primazia à atividade lúdica para a infância as crianças poderão atingir mais facilmente algumas das competências exaltadas pelos currículos escolares e, ainda, ter acesso a momentos de lazer em situações lúdicas que suscitam divertimento, estimulam percepções e ações que envolvem a imitação, a imaginação, a expressão, a comunicação, a superação, a cooperação/oposição, etc.. Neste sentido, Titiev (2002) refere-se ao papel educativo dos jogos de infância atribuindo-lhe uma função mais educativa do que fútil, sendo único o seu propósito na aprendizagem. O recurso às brincadeiras tradicionais constitui uma “memória” de imagens culturais que são fundamentais para a construção do conhecimento da criança, da sua socialização e do seu pleno envolvimento na comunidade, já que perspectiva o perpetuar de uma cultura que é própria da sua família e da sua comunidade.

Procurámos, a partir de uma análise intergeracional, compreender a cultura da infância dos açorianos, no que concerne a cultura lúdica das suas brincadeiras e comprovar que estamos perante uma tradição atenta à dinâmica da sociedade e que inte-

gra os “valores de um património cultural” – histórico, utilitário, material, simbólico, relacional e emotivo (Merillas, 2003: 45).

As crianças junto dos seus avós podem viver momentos marcantes de catividade lúdica. Os avós recordaram a sua infância, na certeza de que embora o seu impulso para brincar e jogar possa ser biológico, é o contexto social e cultural que define a sua natureza e é o adulto que a ajuda a recuperar esse *lúdico* no “Mundo dos Adultos”. Por isso, considerámos essencial conhecer a crença de alguns idosos, avós açorianos, sobre a importância do brincar nas aprendizagens realizadas ao longo da sua vida.

Com o intuito de perceber a importância que o brincar da infância teve no desenvolvimento e educação dos nossos idosos, pelo papel de mediação que assumiu no seu envolvimento na comunidade e quais as brincadeiras mais utilizadas na sua infância, aplicámos um questionário realizado para o efeito (Condessa & Col., 2008) a uma amostra de 541 indivíduos pertencentes a todas as nove ilhas do arquipélago dos Açores, sendo 376 (69.5%) do sexo feminino e 165 (30.5%) do sexo masculino.

A partir da informação obtida junto dos avós açorianos, concluímos existir uma representação clara sobre “a elevada importância da transmissão das brincadeiras de infância aos mais novos” e, ainda, como elemento potenciador da formação do indivíduo enquanto pessoa e elemento de uma sociedade, “pelo conhecimento que é disponibilizado sobre alguns dos costumes da terra” (57.8% dos inquiridos).

Os nossos avós nomearam em primeiro lugar, “o conhecimento dos valores da cultura e da sociedade” (21.6%) e, em segundo lugar, “o conhecimento das vivências de uma cultura de infância” (9.2%). Esta perspectiva encontra-se de acordo com a ótica de Huizinga (2003) de que, embora naturalmente as crianças brinquem livremente, com o passar do tempo se estabelece uma relação entre o seu jogo e a cultura em que se insere.

De acordo com os testemunhos deixados por alguns Avós Açorianos: “*Há sempre alguém que aprecia as vivências do passado.*” (Doméstica, 86 anos, natural das Flores, 2008); “*Agora as crianças não sabem brincar.*” (Doméstica, 76 anos, natural do Pico, 2008).

Quando analisadas as respostas acerca da “*importância da transmissão das brincadeiras de infância aos mais novos, enquanto tradição da cultura açoriana*”, verificámos que muitos avós (59.8%) são favoráveis à sua transmissão elegendo a troca intergeracional como principal motivo e reconhecendo que lhes compete essa função.

Segundo o testemunho deixado por alguns avós: “*Cria-se um elo muito forte entre o passado e o presente (...)*” (Auxiliar de Serviços da Câmara, 66 anos, natural do Pico, 2008); “*Se deixarmos de transmitir aquilo que os nossos pais e avós nos deixaram perdemos a nossa cultura.*” (Reformado, 65 anos, natural do Pico, 2008)

Todos estes testemunhos refletem o que para Titiev (2002) é a necessidade de cada pessoa aprender, depois de ter nascido, quais as facetas da cultura que lhe dizem respeito, pois será essa cultura que persiste para além da vida de cada um que guia a sua conduta enquanto membro de uma sociedade.

II – As recordações dos avós açorianos sobre as suas brincadeiras de infância

Numa sociedade em que se dê primazia à qualidade e ao bem-estar dos seus cidadãos, os idosos poderão ser verdadeiros mediadores de atividades lúdicas, a partir de memórias que são únicas na vida: as recordações das brincadeiras.

Como no século passado as famílias eram muito numerosas e as ruas não ofereciam tantos perigos e insegurança como atual-

mente, as crianças juntavam-se na rua brincar. A verdade é que as crianças preferiam assim, pois tinham mais liberdade e podiam brincar com amigos, normalmente juntavam-se na rua e era aí que muitos brincavam com colegas, fazendo “o grupo da rua”. Amado (2008) refere-se à rua como sendo uma verdadeira escola de vida para as crianças. Para um grande número dos avós açorianos era aí que se enriqueciam os laços de amizade, que ainda perduram “*Amizades que se faziam para toda a vida*” (Reformado, 63 anos, natural das Flores, 2008).

A partir das recordações de infância, evocadas pelo nosso grupo de idosos, traçaremos algumas das suas vivências e brincadeiras de infância mais lembradas. Esta análise será realizada partindo da suposição de que nas brincadeiras de infância, que incidem em atividades e saberes populares, se reúne todo um universo de “saber-fazer” que envolve o desenvolvimento de diversas capacidades básicas.

Da ordenação das brincadeiras e jogos tradicionais recordados pelos avós açorianos podemos enumerar alguns dos vários exemplos das atividades mais recordadas. Estas atividades foram sujeitas a uma “análise de conteúdo”, organizando-se e inventariando-se as respostas em categorias (gerais e específicas) de acordo com a categorização adotada por Condessa & Col. (2008) (Quadro I).

QUADRO I

Categorias das "Brincadeiras mais recordadas" pelos Avós açorianos

Categoria Geral	N	%	Categoria Específica	N	%
Lengalengas	7	1.3	Atividades e Jogos de/ com Lengalengas e/ ou Cantigas Populares	44	8.1
Atividades com Brinquedos (Tradicionais)	36	6.6	Atividades e Jogos de Construção de Brinquedos	38	7.0
Rodas Cantadas	58	10.7	Jogos e Cantigas de Roda	26	4.8
Jogos Tradicionais	261	48.2	Atividades e Jogos de Motricidade Fina	108	19.9
			Atividades e Jogos de Motricidade Global	249	24.1
			Jogos de Regras	19	5.0
			Jogos de Fazer de Conta	65	17.2
			Jogos de Sorte e Azar	5	1.3
Outras	135	24.9	Outros Jogos/ atividades	14	3.7
Não responde	101	5.6	Não responde	9	5.5

Como podemos observar, as brincadeiras melhor recordadas pelos avós foram aquelas que recaem nos "jogos tradicionais" (48.2%), que envolvem práticas lúdicas que consistem em atividades corporais e perícias variadas, com ou sem recurso a pequenos brinquedos, e que requerem o cumprimento da regra e o incentivo à competição.

Para Barreira (1991), o jogo popular como uma das manifestações culturais mais significativas pode ser considerado uma estratégia mediadora da aquisição de conhecimentos da cultura e potenciador da expressão motora e das dinâmicas de interação que a sociedade requer.

Contudo, verificámos a existência de diferenças entre as brincadeiras preferidas por homens e mulheres, avós e avós. Nas brincadeiras e jogos que envolvem a motricidade global, como as corridas e as perseguições (apanhadas e escondidas), as primeiras foram as mais recordadas pelas avós (24.9%) e as segundas mais recordadas pelos avós. Seguiram-se, para as avós, outros jogos mais associados à representação de situações de vida real da comunidade ("jogos de faz de conta" - 17.2% das avós), realçando-se aqui algumas imitações realizadas às atividades religiosas, familiares e laborais ligadas a rituais e a atividades sociais simples dos adultos da sociedade açoriana. As brincadeiras mais relacionadas com as Festas do Espírito Santo, como as rodas cantadas e as imitações das coroações, são um exemplo muito mencionado. As avós, enquanto meninas, brincavam, imitando as suas mães que se ocupavam do trabalho doméstico, como vizinhas ou costureiras, usando os restos dos retalhos, linhas e as agulhas que sobravam.

Os jogos de motricidade fina, como o pião, o berlinde, carica, o botão (...) são as mais lembradas pelos homens (36.4%). Lavado (2009:313) conta que atualmente estes jogos, como a "carica" e o "botão", assim como os "jogos de construção" estarão em desuso.

Os jogos de regras, como o futebol e as damas, surgem em terceiro plano no caso dos avós (11.5%). Alguns confidenciaram-nos que “(...) muitas vezes até jogávamos à bola com a bexiga do porco.” (Avô de 45 anos, natural de Santa Maria, 2008).

Seguidamente, várias avós (12.7%) mencionaram os jogos de motricidade fina, como as pedrinhas ou o anel, este último mais jogado no átrio da igreja nas épocas de festa e ainda, as brincadeiras envolvendo a motricidade geral e acompanhadas de lengalengas ou canções, como o saltar à corda e o elástico (11.1%), em que o elástico, na altura era muitas vezes substituído por restos de meias de senhora.

O recurso aos brinquedos tradicionais, quer na sua utilização ou construção (bolas de trapos, bonecas de trapos, bonecas de folha de milho, roupas para bonecas, ...) são mais realçadas pelas avós (8.2%) do que pelos avôs (38 avôs, ou 7%), que focaram os carrinhos de bois, carros de “carrilhos”, flautas a partir de canas, físgas e espingarda de sabugo. A construção de brinquedos, realizada a partir de matérias-primas e desperdícios de uso corrente, é uma das brincadeiras lembradas por homens e mulheres, sobretudo pelos mais idosos que recordam as brincadeiras realizadas na construção de brinquedos com a sua família (Amado, 2007).

De facto, a proximidade da região ao meio rural faz com que os avós açorianos recordem brincadeiras mais relacionadas com a vida no campo. Aqui, para além de se verificar uma sobreposição das atividades lúdica e laboral encontramos um verdadeiro aproveitamento dos recursos naturais. Um exemplo disso é o milho semeado nas ilhas que serviu muitas vezes como material para construção de algumas brincadeiras, aproveitando-se as maçarocas/”socas”, as folhas e os caules ou pés do milho. Das maçarocas construía-se carros de bois; dos pés de milho e maçaroca, os carros de carrilhos e do invólucro das maçarocas, lindas bonecas.

III – Proposta de atividades de interação entre avós e netos, numa perspetiva de aprendizagem ao longo da vida

Um dos saberes que é definido pelo quadro europeu de competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida, necessário à realização pessoal e à cidadania ativa, é o desenvolvimento da sensibilidade para a expressão da dimensão cultural.

Refletir sobre o papel que a cultura de cada povo ou região potencia num conjunto de saberes (do conhecimento patrimonial ao saber-fazer) transmitidos na infância e desenvolvidos ao longo da vida.

Ao longo de quatro anos, no âmbito da Formação de Professores realizada na Universidade dos Açores, foram levadas a cabo inúmeras atividades práticas de intervenção com crianças do ensino pré-escolar e do 1.º ciclo do ensino básico. Após uma recolha exaustiva junto de idosos, os estudantes dos cursos de Educação Básica (Licenciatura e Mestrado) dinamizaram atividades realizadas no espaço de disciplinas da área da educação físico-motora, das expressões artísticas e das suas metodologias de ensino. Algumas propostas de intervenção educativa, surgiram de modo a fazer com que crianças e idosos, netos e avós, recusassem no tempo – com a prática de inúmeras atividades tradicionais dos tempos de outrora recordadas pelos avós açorianos.

Nestas duas atividades (Fig. I), os idosos disponibilizaram-se a ensinar o que melhor sabiam fazer, levando-os a perceber o quão capaz e útil é a sua vida à sociedade. Por seu lado, as crianças transmitiram a alegria de viver que as caracteriza, bem como o seu desejo contagiante de aprender mais. Ambos, avós e netos, tiveram a oportunidade de mostrar o que melhor poderiam realizar.

Para a primeira atividade, no “*Intercâmbio de Idosos e Crianças*”, implementada na ilha Terceira, desenvolveu-se por exemplo um jogo típico da população de uma localidade dessa ilha, o jogo

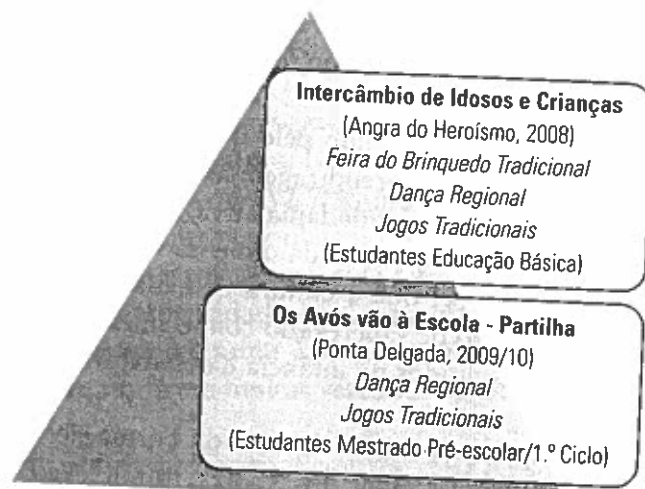


FIGURA 1 – Atividades de Intervenção e Partilha entre Avós e Netos

do “Emboca”. A partir de alguns depoimentos relevantes de dois idosos (João Fagundes e Valdemar Machado, avós da ilha Terceira, 2008) clarificou-se “*Como se jogava ao emboca*” (Condessa & Fialho, 2010). O jogo do emboca é uma modalidade na sua essência concebida para adultos. É jogado de uma forma especial por avós, a quem serve essencialmente como prática de lazer, entretenimento e convívio entre estes reformados.

Este trabalho visou implementar nas crianças esta modalidade, jogada pelos seus avós, de modo a conhecerem e interpretarem saberes e experiências antigas, bem como a aquisição de competências essenciais ao seu desenvolvimento individual (motoras) e social (cooperação, cumprimento da regras, respeito pelo outro).

Nesta prática, houve a intenção de efetuar a adaptação deste jogo às capacidades físicas das crianças e assim: a) os verdadeiros materiais foram postos em exposição e foram criados materiais adaptados; b) o campo foi adaptado; c) foi estabelecido um con-

junto de regras mais simples. As crianças que vivenciaram esta atividade mostraram-se atentas à informação dada sobre o jogo e empenhadas na sua prática.

Uma segunda atividade de partilha, intitulada “*Os Avós vão à Escola*”, foi implementada na Ilha de São Miguel com o objetivo de trabalhar as diversas áreas das expressões com relevo na educação básica. Foi realizada num ambiente muito familiar e promovendo a partilha de brincadeiras/jogos, em que as crianças se sentaram com os avós que explicaram as brincadeiras e o seu funcionamento. De seguida, os avós apresentaram algumas brincadeiras e jogos com reforço nas áreas das atividades expressivas.

As avós trouxeram bonecas que elas próprias construíram e brincadeiras que faziam com lã (como enfiar um objeto e fazê-lo rodar). Outras brincadeiras foram o jogo das saquinhas, jogo semelhante ao jogo das pedrinhas, e o jogo do anel. A macaca, o saltar à corda e o lançar do pião, jogos mais realizados na rua, foram apresentados nas versões mais conhecidas (Condessa & Fialho, 2010). Por fim, jogaram ao jogo das damas, jogo de regras em tabuleiro que foi dinamizado por um avô.

Outra experiência de realce foi quando os avós açorianos foram à escola ensinar aos seus netos a “Dança dos Cadarços”, ou dança do pau das fitas. Apresentaram: a) a história da sua origem na ilha; b) uma representação da dança feita com bonecas de folha de milho do artesanato regional; c) um filme ilustrativo da dança.

Esta dança apresenta uma estrutura que envolve cinco ou seis pares, dispostos ao redor de um mastro, que mede de 2 a 3 metros de altura, do qual pendem fitas de duas cores, colocadas alternadamente. Cada dançarino, idoso ou criança, segurando a ponta da sua fita, conserva-a esticada e movimenta-se, entrelaçando a fita em movimentos produzidos a um ritmo adequado. Esta é uma dança que os avós ainda podem realizar, junto dos seus netos, sem grandes entraves à sua mobilidade. Por sua vez, os netos desen-

volvem a capacidade de se mover e conhecem esta dança de carnaval típica da região.

Os avós açorianos, que consolidaram uma representação favorável sobre a importância deste tipo de atividades, poderão animar as brincadeiras da geração contemporânea e, também, recriar momentos de lazer adequados às suas disponibilidades.

Foi deveras importante a implementação destes projetos, pois verificámos que os avós vão à escola com satisfação e há uma partilha muito enriquecedora de brincadeiras e jogos com os netos. Num sentimento de confiança e entusiasmo, as crianças transmitiram a alegria de viver que as caracteriza, bem como o seu desejo contagiante de aprender sempre mais com as memórias dos seus avós. Ambos, nas suas diferenças e semelhanças, tiveram oportunidade para conviver e passar algum tempo juntos num tipo de experiências que poderão interceder para a melhoria da aprendizagem ao longo da vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- AMADO, J. (2007). *Universo dos Brinquedos Populares*. 2. ed. Coimbra: Quarteto Editora.
- AMADO, J. (2008). Brinquedos Populares. Um Património Cultural da Infância. In J. DEBOR-TOLI; M.F. MARTINS; S. MARTINS (ano??). *Infâncias na Metrópole* (pp.87-127). Belo Horizonte: Editora UFMG.
- BROUGÈRE, G. (2002). A Criança e a Cultura Lúdica. In Kishimoto (org.). *O Brincar e as suas Teorias* (pp.19-32). São Paulo: Thomson.
- CONDESSA, I. (2009). *(Re)Aprender a Brincar. Da Especificidade à Diversidade*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores/ FCT.
- CONDESSA, I. & Col. (2008). A Criança e a Cultura Regional Açoriana: Contributos de um Olhar sobre o Brincar. In C. CHRYSTELLO, *Livro de Textos e Resumos do 3º Colóquio Açoriano da Lusofonia* (pp.67-74). Lagoa.
- CONDESSA, I. & FIALHO, A. (2010). *(Re)Aprender a Brincar: na Barca do PIRATA*. Delgada: Universidade dos Açores/ FCT.

- HUIZINGA, J. (2003). *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70.
- LAVAAO, A. (2009). De Fazedores de Jogos a Construtores de Tempos. In P. GODINHO, S.P. BASTOS & I. FONSECA (Coord.). JORGE CRESPO, *Estudos de Homenagem*, (pp. 299-316). Loulé: 100Luz.
- MERILLAS, O.F. (2003). *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e internet*. Gijón: Ediciones Trea, S.L.
- MORIN, E. (2002). *Os Sete Saberes para a Educação do Futuro*. Col. Horizontes Pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget.
- TITIEV, M. (2002). *Introdução à Antropologia Cultural*. 9ª ed.. Lisboa: F.C.G.
- VAN DEN BOSCH, P. (2001). *A Filosofia e a Felicidade*. Col. Pensamento e Filosofia. Lisboa: Instituto Piaget.
- VIDIGAL, L. (1996). *Testemunhos Orais na Escola*. Coleção Perspetivas Atuais. Porto: ASA.