



AVALIAÇÃO DIVERTIDA: O LÚDICO EM PROL DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM

Eliana Maia Vieira¹

RESUMO

A utilização de estratégias lúdicas no contexto educacional tem se mostrado uma ferramenta eficaz na promoção da aprendizagem e no estímulo ao desenvolvimento cognitivo dos estudantes. O termo "lúdico" está relacionado à ludicidade, à brincadeira, à diversão e ao prazer de aprender de forma significativa. A abordagem lúdica no processo de ensino se destaca por proporcionar um ambiente mais acolhedor e motivador, favorecendo a construção do conhecimento de maneira mais engajadora e participativa. Diante disso, este artigo tem a meta de aproximar o contexto avaliativo empenhado nas escolas das práticas de aprendizagem lúdicas. Após as análises qualitativas, os resultados revelaram que a utilização de estratégias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem se mostra como uma alternativa inovadora e eficiente para estimular o interesse dos alunos, promover a construção do conhecimento e desenvolver habilidades essenciais para a vida pessoal e profissional. Assim, por meio do lúdico, é possível transformar a sala de aula em um ambiente estimulante e enriquecedor, onde o prazer de aprender se torna o principal motor para o sucesso educacional.

Palavras-chave: Aprendizagem; Avaliação; Ensino; Lúdico.

ABSTRACT

The use of playful strategies in the educational context has been shown to be an effective tool in promoting learning and stimulating students' cognitive development. The term "playful" is related to playfulness, playfulness, fun, and the pleasure of learning in a meaningful way. The playful approach in the teaching process stands out for providing a more welcoming and motivating environment, favoring the construction of knowledge in a more engaging and participatory way. Therefore, this article aims to bring the evaluative context involved in schools closer to playful learning practices. After the qualitative analyses, the results revealed that the use of playful strategies in the teaching and learning process is an innovative and efficient alternative to stimulate students' interest, promote the construction of knowledge and develop essential skills for personal and professional life. Thus, through play, it is possible to transform the classroom into a stimulating and enriching environment, where the pleasure of learning becomes the main engine for educational success.

Keywords: Learning; Evaluation; Teaching; Ludic.

¹ Possui Doutorado em Ciências da Educação, pela Universidad Autonoma de Assunción – PY; Mestrado pela Universidade Federal de Pernambuco (1984). Atualmente é estatutário da Universidade Estadual da Paraíba. Tem experiência na área de Bioquímica, com ênfase em Bioquímica



INTRODUÇÃO

Ao incorporar elementos lúdicos nas aulas, os educadores podem potencializar a aprendizagem, tornando o processo mais dinâmico e envolvente. A ludicidade estimula a curiosidade, a experimentação e a resolução de problemas, promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o pensamento crítico, a tomada de decisão e a colaboração. Além disso, a abordagem lúdica facilita a fixação de conteúdos, uma vez que os alunos se sentem mais motivados e engajados nas atividades propostas.

É importante ressaltar que o uso do lúdico no contexto educacional não significa apenas entretenimento, mas sim uma abordagem pedagógica fundamentada em teorias da aprendizagem, que valoriza a construção ativa do conhecimento pelo aluno. Dessa forma, o ensino lúdico se apresenta como uma ferramenta eficaz para promover a autonomia, a criatividade e a autonomia dos estudantes, preparando-os para os desafios do século XXI.

É preciso ressaltar que o lúdico não se restringe apenas à utilização de jogos e brincadeiras, mas engloba diferentes atividades e práticas pedagógicas que estimulam a criatividade, a imaginação e a interação social dos alunos. Nesse sentido, a ludicidade se apresenta como um recurso pedagógico poderoso que contribui para a formação integral dos estudantes, desenvolvendo não apenas aspectos cognitivos, mas também emocionais, sociais e motores.

O brincar é uma atividade natural e espontânea na infância cuja importância no desenvolvimento tem sido amplamente demonstrada, desde as teorias clássicas de Piaget (1961) e Vygotsky (1977) e por estudos que mostram seus benefícios no desenvolvimento global da criança (GARAIGORDOBIL, 2005). No entanto, quando é detectado algum tipo de atraso ou alteração no desenvolvimento que necessite de avaliação psicopedagógica, os instrumentos padronizados mais utilizados nessa fase mal incluem situações de jogo entre seus itens, ou estes são muito direcionados.

A utilização de testes padronizados em crianças pequenas tem sido questionada por utilizar situações distantes do cotidiano, cujos resultados são de difícil transferência para a intervenção e o acompanhamento da evolução (BAGNATO; NEISWORTH, 1992), bem como por serem pouco motivadoras e até



gerarem certa ansiedade quando as crianças conseguem perceber que estão sendo avaliadas (ROSAS; CERIC, 2015).

Por outro lado, a observação do jogo permite maior flexibilidade, uma vez que é a própria criança quem dirige e toma a iniciativa diante das situações estímulo-resposta que caracterizam os testes (KELLY-VANCE; RYALLS; GLOVER, 2002). Há muitos estudos que recomendam incluir a observação do brincar como procedimento de avaliação, especialmente a observação do brincar livre no ambiente natural da criança (FEWELL; GLICK, 1993; LOWENTHAL, 1997) e que destacam sua utilidade como medida de efetividade na terapia, uma vez que, se as habilidades ensinadas durante a terapia são posteriormente demonstradas no brincar, pode-se concluir que elas são internalizadas para uso na vida diária (O'GRADY; DUSING, 2015). Dessa maneira, o presente estudo tem a meta de aproximar o contexto avaliativo empenhado nas escolas das práticas de aprendizagem lúdicas.

JOGOS E AVALIAÇÃO: UM PONTO DE DISCUSSÃO

A avaliação baseada no jogo, um tópico de estudo relativamente recente, é um método de obtenção de informações sobre diferentes áreas do desenvolvimento por meio da observação de comportamentos de jogo (ATHANASIOU, 2007). Avaliar usando o jogo é uma das características de uma tendência mais ampla chamada avaliação autêntica, que pode ser traduzida como avaliação autêntica ou verdadeira. Baseia-se na observação da criança em seu contexto habitual e é realizado por uma equipe interdisciplinar com a participação da família. Essa abordagem recomenda o uso de instrumentos sensíveis ao progresso, com materiais motivadores que convidam a criança a se divertir, incluindo objetos e brinquedos familiares, bem como em ambientes que permitam à criança expressar-se por meio do brincar (MACY; BAGNATO; GALLEN, 2016).

Kelly-Vance, Ryalls e Glover (2002) apelam para a validade ecológica diante do contexto artificial e altamente estruturado de testes padronizados, flexibilidade versus rigidez e a oportunidade oferecida para a criança mostrar seus níveis ótimos de desenvolvimento. Na mesma linha, O'Grady e Dusing (2015) aponta que a avaliação lúdica agrega autenticidade ao se desenvolver em um ambiente natural, aumentando a probabilidade de observar os comportamentos



que a criança habitualmente apresenta, além de examinar as inter-relações de diferentes áreas do desenvolvimento.

Além disso, é considerada uma medida eficaz e eficiente para avaliar mudanças no desenvolvimento da criança ao longo do tempo e a efetividade da intervenção (MACY; BRICKER; ESCUDEIROS, 2005; ATHANASIOU, 2007), bem como uma prática culturalmente sensível (MEISELS; ATKINS-BURNETT, 2000). No entanto, embora o valor teórico da avaliação baseada no brincar seja claro, a confiabilidade e a validade precisam ser consideradas (O'GRADY; DUSING, 2015).

Não é fácil encontrar estudos rigorosos que analisem a validade e eficácia dessa metodologia (SALCUNI; MAZZESCHI; CAPELLA, 2017), com grande variabilidade nos instrumentos disponíveis, nos procedimentos seguidos e nos métodos de codificação (ATHANASIOU, 2007; KELLY-VANCE; RYALLS, 2005), bem como nos propósitos, faixas etárias e níveis de especificidade (LIFTER et al., 2011). Portanto, o foco atual da pesquisa está na sua demonstração empírica, com relevância das propriedades psicométricas.

Após uma análise dos estudos atuais sobre avaliação baseada no brincar (KELLY-VANCE; RYALLS; GLOVER, 2002; KELLY-VANCE; RYALLS, 2005; ATHANASIOU, 2007; LIFTER et al., 2011; O'GRADY; DUSING, 2015) verificou-se que os pesquisadores concordam em reconhecer o brincar como uma ferramenta útil para avaliação, embora ainda não haja suporte empírico para considerá-lo como uma medida válida e confiável, e mais pesquisas são necessárias sobre propriedades psicométricas (O'GRADY; DUSING, 2015).

Uma avaliação lúdica psicopedagógica é um "[...] estudo de todos aqueles elementos que influenciam o processo de ensino-aprendizagem em que o aluno está imerso para responder às suas necessidades educacionais" (AGUILAR et al., 2010, p. 302). Na etapa da educação infantil, deve basear-se em um modelo integrado e sequencial de desenvolvimento, enfatizando a funcionalidade e a integração de habilidades cognitivas e socioemocionais (MEISELS; ATKINS-BURNETT, 2000).

Abaixo estão alguns dos instrumentos de avaliação baseados em brincadeiras disponíveis com base nas áreas de desenvolvimento que eles avaliam. Instrumentos que avaliam aspectos cognitivos Dentre os instrumentos que se



concentram em avaliar exclusivamente aspectos do desenvolvimento cognitivo estão os descritos nos pontos a seguir.

1. *Teste do Jogo Simbólico* (LOWE; COSTELLO, 1976) - É um dos testes mais conhecidos por ser um procedimento simples, tipificado (escala inglesa) e comercializado, com critérios de pontuação especificados, cujo objetivo é estabelecer a idade de simbolização da criança entre 1 e 3 anos. Consiste na apresentação padronizada de uma série de brinquedos específicos computando as interações que a criança realiza com eles (GARCÍA, 1992).

Imagem 1. Jogo simbólico



Fonte: <https://www.soescola.com/2017/12/jogo-simbolico-em-criancas.html> Acesso em 26 jun. 2024.

2. *Avaliação do desenvolvimento do jogo* (CASBY, 2003) - Trata-se de uma descrição das etapas do brincar, do nascimento aos 30 meses, que estabelece quatro níveis e sua idade equivalente: Sensorio-Exploratório, Relacional-Não Funcional, Funcional-Convencional e Simbólico, introduzindo neste último uma subdivisão em três estágios dependendo do agente, do tipo de objeto e do esquema seguido. Caracteriza-se pela liberdade da criança de escolher o brinquedo em uma situação natural e interativa com o examinador, sendo pontuada de acordo com o nível mais alto demonstrado pela criança durante a brincadeira (CASBY, 2003).



Imagem 2. Avaliação do desenvolvimento do jogo



Fonte: <https://centrointegraldepsicologia.com/evaluando-el-juego-saludable-impacto-positivo/>

Acesso em 26 jun. 2024.

3. *Avaliação do Jogo Simbólico de Iniciação na Infância* (STAGNITTI, 2007)
Também voltado para o jogo simbólico, oferece uma escala na forma de escores percentuais com referência para crianças (entre 3 e 7 anos). Avalia complexidade, organização, habilidades de jogo simbólico e ideias propostas. Dois conjuntos de brinquedos específicos são usados em dois períodos de observação temporal. No primeiro, é permitido à criança brincar livremente e, no segundo, o examinador realiza ações lúdicas para provocar a imitação (STAGNITTI, 2007).

Imagem 3. Avaliação do Jogo Simbólico de Iniciação na Infância



Fonte: <https://portalcaleidoscopio.com.br/imaginacao-funcao-simbolica-o-que-isso-significa-no-desenvolvimento-da-aprendizagem-das-criancas-na-educacao-infantil/> Acesso em 26 jun.

2024.



4. *Sistema de Avaliação do Brincar da Primeira Infância* (KELLY-VANCE; RYALLS, 2005) - Embora enfoque principalmente aspectos cognitivos, oferece a possibilidade de avaliar a interação social e outras áreas, permitindo um uso flexível do instrumento de acordo com as necessidades de avaliação. Avalia um domínio principal referente ao tipo de jogo (Exploratório, Simbólico Simples e Simbólico Complexo) com vários níveis em cada um, e cinco domínios complementares referentes a vários aspectos cognitivos. A criança pode escolher livremente os brinquedos, sem que o examinador participe de sua brincadeira, limitando-se a elogiar suas ações e incentivá-la a continuar.

Imagem 4. Sistema de Avaliação do Brincar da Primeira Infância



Fonte: <https://colegiocbv.com.br/escola-de-pais/descubra-importancia-das-brincadeiras-na-primera-infancia/> Acesso em 26 jun. 2024.

INSTRUMENTOS QUE AVALIAM ASPECTOS SOCIAIS

O instrumento a seguir avalia exclusivamente as relações sociais entre pares durante a brincadeira: a *Escala de Participação Social de Parten* (1932). Apesar de ser a mais antiga, ainda é considerada um sistema adequado para estimar a relação social entre iguais durante o jogo livre.

Estabelece sete níveis de participação (MARTÍNEZ, 1999): comportamento ocioso, jogo solitário, comportamento observador, jogo paralelo, jogo associativo e jogo cooperativo.



INSTRUMENTOS QUE AVALIAM ASPECTOS COGNITIVOS E SOCIAIS

Em seguida, o instrumento que avalia aspectos cognitivos e sociais: a Escala de Observação de Jogos-PDV (RUBIN, 2001). Trata-se da primeira tentativa de aproximar hierarquias de jogos do ponto de vista social e cognitivo, a partir da Escala de Participação de Parten e dos tipos de brincadeiras segundo Piaget. Além disso, inclui comportamentos não lúdicos (exploração, espectador, transição, conversação, agressividade, desordem áspera). Os comportamentos sociais e cognitivos do jogo são aninhados de tal forma que combinações entre as diferentes subcategorias são criadas, por exemplo, solitária-constructiva, paralela-funcional, etc. O procedimento de observação consiste em codificar os comportamentos predominantes em intervalos de 10 segundos para um total de 15 minutos (RUBIN, 2001).

INSTRUMENTOS QUE CONTEMPLAM A AVALIAÇÃO DE ASPECTOS EMOCIONAIS

Os instrumentos de avaliação a seguir levam em consideração diferentes elementos relacionados ao desenvolvimento emocional da criança, juntamente com a avaliação de outras áreas.

1. Cicchetti e Wagner (1990) - Sistema Integra aspectos cognitivos e afetivo-emocionais. Estabeleça três esquemas de observação. Na primeira, o nível de maturidade é avaliado de acordo com o tipo de jogo. No segundo, a complexidade do mesmo. Na terceira, o estilo afetivo-emocional, baseado em avaliações globais referentes ao afeto positivo, à qualidade da exploração do objeto e ao envolvimento afetivo relativo, a partir do registro feito em intervalos de 10 minutos a partir do qual se obtém uma pontuação média (GARCÍA, 1992).

2. Affectivity in Play Scale-APS (RUSS, 2004) - Enquadrado em psicoterapia com abordagem psicodinâmica, destina-se a crianças de 4 a 6 anos em sua versão para pré-escolares (APS-P) avaliando aspectos cognitivos e emocionais. O fator cognitivo avalia a complexidade da história e o uso da imaginação; o afetivo, o grau de gozo e a frequência, variedade e intensidade das expressões de afeto.



O procedimento consiste em presentear a criança com dois bonecos e incentivá-los a brincar com eles, fazendo-os falar, além de três blocos com os quais também podem brincar. O examinador não interage com a criança, mantendo-se interessado e atento, mas sem reforçar qualquer comportamento. Com exceção das expressões de afeto, que são codificadas de acordo com a frequência observada, as demais categorias são avaliadas em uma escala tipo Likert de 5 pontos (RUSS, 2004).

INSTRUMENTOS QUE INCLUEM A AVALIAÇÃO DE OUTRAS ÁREAS DO DESENVOLVIMENTO

Finalmente, são descritos instrumentos de avaliação que incluem outros aspectos do desenvolvimento não mencionados até agora nos instrumentos anteriores.

1. *Escala lúdica pré-escolar de Knox* (KNOX, 1997) - Oriunda do campo da terapia ocupacional, inclui, além dos aspectos cognitivos e sociais, a avaliação dos aspectos motores e da relação do próprio corpo com o espaço e os materiais, observando o brincar livre em ambientes internos e externos. Baseia-se em descrições de comportamentos representativos do desenvolvimento típico, em incrementos de 6 meses a 3 anos e de 1 ano a 6 anos, observando cada vez que um dos descritores é observado, considerando o maior nível alcançado como escore.



Imagem 5. Escala lúdica pré-escolar de Knox

Observação: Critérios de pontuação geral
2 pontos: executou satisfatoriamente a tarefa/ apresentou o comportamento esperado.
1 ponto: execução ou comportamento excitante.
0 pontos: execução ou comportamento não possível de ser observado.
-1 ponto: teve a possibilidade, mas não executou a tarefa/ não apresentou o comportamento esperado.

Itens	Pontuação	Observação
DOMÍNIO ESPACIAL		
COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA		
1. bom controle muscular e equilíbrio		
2. pula com um pé só mais de 5 vezes		
3. pula tendo uma base estreita		
4. pula estando antes agachado no chão		
5. salta		
6. salta para pegar a bola		
7. dá cambalhotas		
INTERESSE		
1. na realidade – manipulação de situações da vida real		
2. brinquedos que "realmente funcionem"		
DOMÍNIO MATERIAL		
MANIPULAÇÃO		
1. usa ferramentas para fazer as coisas/combinar materiais		
2. copia/traça		
CONSTRUÇÃO		
1. faz produtos reconhecíveis, incluindo detalhes		
2. gosta de pequenas construções		
3. utiliza seus produtos nas brincadeiras		
OBJETIVO		
1. reproduz a realidade		
ATENÇÃO		
1. brinca com um único ou tema por 15 minutos ou mais		
FAZ DE CONTA		
IMITAÇÃO		
1. continua a construir novos temas com ênfase na realidade – reconstrução do mundo real		
DRAMATIZAÇÃO		
1. histórias com sequências		
2. as fantasias são importantes/utiliza acessórios e fantoches		
3. dirige as ações de três bonecas fazendo com que interajam		
PARTICIPAÇÃO		
COOPERAÇÃO		
1. jogo com regras		

Fonte: <https://pt.scribd.com/document/568329585/Escala-Ludica-Pre-escolar-de-Knox-Adaptada> Acesso em 26 jun. 2024.

2. *Avaliação Transdisciplinar baseada no Play-TPBA-2* (LINDER, 2008) É aplicável do nascimento aos 6 anos de idade e o único instrumento que realiza uma avaliação global do desenvolvimento por meio da observação do brincar, incluindo quatro domínios: Sensório-Motor, Emocional-Social, Comunicação-Linguagem e Cognitivo, contemplando uma grande variedade de aspectos em cada um deles. A avaliação ocorre em uma sala com diferentes brinquedos, com um facilitador de brincadeiras interagindo com a criança incentivando-a a mostrar o mais alto nível de habilidades. Inclui o estabelecimento das fases a serem seguidas no processo de avaliação, com a participação de uma equipe de profissionais e da própria família. Além disso, a continuidade é estabelecida com a intervenção por meio do TPBI-2 (Game-Based Intervention-2) (LINDER, 2008).



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação aos objetivos propostos, a metodologia de avaliação lúdica tem sido apresentada como uma medida aplicável ao contexto escolar e que pode ser útil no processo de avaliação psicopedagógica; alguns dos diferentes instrumentos disponíveis foram descritos, detalhando as áreas de avaliação de cada um deles, suas características e o procedimento seguido; e um estudo foi realizado a partir da análise comparativa entre eles, mostrando suas semelhanças e diferenças, bem como suas vantagens e desvantagens para realizar uma avaliação completa do desenvolvimento da criança.

A avaliação baseada em jogos tem vantagens e desvantagens. As vantagens apontadas por diferentes autores e o resultado deste estudo comparativo referem-se aos seguintes aspectos (em oposição ao uso de testes psicométricos):

- Tem validade ecológica e pode ser aplicado em diferentes contextos, incluindo os ambientes usuais em que o brincar ocorre naturalmente em que outras pessoas estão envolvidas, especialmente companheiros de brincadeira. • É flexível por natureza, permitindo que contextos, materiais e procedimentos sejam escolhidos de acordo com as necessidades e características de avaliação da criança.

- Baseia-se em uma atividade natural e motivadora, por isso a avaliação é realizada com base em comportamentos espontâneos, por iniciativa da criança e não em resposta a estímulos já determinados.

- Possibilita avaliar diferentes áreas de desenvolvimento devido à estreita relação entre brincar e brincar, permitindo a obtenção de informações de cada uma das áreas e a interação entre elas.

- Fornece informações sobre habilidades funcionais úteis para a vida diária, tanto as que a criança possui quanto as que estão em processo de aprendizagem, o que oferece uma visão mais global da criança.

- A informação obtida está mais diretamente relacionada com a intervenção subsequente, de modo a que os objetivos lhe sejam mais transferíveis, facilitando o acompanhamento do progresso da criança e a adequação dos próprios programas de intervenção.



• Facilita o envolvimento de diferentes profissionais, de forma conjunta e colaborativa, podendo ser realizado a partir de diferentes disciplinas. As seguintes desvantagens devem ser observadas:

• A falta de demonstração empírica de confiabilidade e validade é a principal desvantagem e implica que a avaliação baseada em brincadeiras não é um método apropriado se usado como única forma de avaliação.

• Nem sempre é possível observar todos os aspectos do desenvolvimento durante as situações de brincadeiras livres, sendo necessários vários momentos, incluindo a avaliação individual da criança em situações mais estruturadas.

• Requer uma série de recursos adicionais em relação à avaliação mais tradicional: disponibilidade de amplo espaço, tempo para diferentes profissionais fazerem observações que devem ser contrastadas, bem como meios audiovisuais para realizar gravações.

• Diferenças socioeconômicas e culturais influenciam o nível e os tipos de brincadeiras apresentadas pelas crianças, o que não significa que essas diferenças reflitam diferentes níveis de funcionamento cognitivo.

A avaliação psicopedagógica é uma das funções mais importantes da orientação educacional, à qual os profissionais dessa área dedicam grande parte de seu tempo e cujo resultado depende, pelo menos em parte, da aplicação das medidas educativas necessárias. A avaliação baseada em jogos pode ser um complemento adequado a outras formas de obtenção de informações, em coerência com um dos princípios da avaliação psicopedagógica, que nada mais é do que o uso de múltiplas fontes e métodos de coleta de informação.

Dispor de um método alternativo aos testes psicométricos, que neutralize suas desvantagens, pode contribuir para a melhoria da qualidade da avaliação psicopedagógica e, portanto, em medidas educativas que favoreçam o desenvolvimento integral da criança.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUILAR, María Montserrat et al. In: BISQUERRA, Rafael (Ed.). **Modelos de orientación e intervención psicopedagógica**. Madrid: Wolters Kluwe, 2010. p. 301-324.

ATHANASIOU, Michelle. Play based approaches to preschool assessment. In: BRACKEN, Bruce A. (Ed.). **The psychoeducational assessment of preschool children**. New York: Taylor & Francis, 2007. p. 218-238.

BAGNATO, Stephen; NEISWORTH, John. The case against intelligence testing in early intervention. **Topics in early childhood special education**, Nashville, v. 12, n. 1, p. 1-20, 1992.

CASBY, Michael. Developmental assessment of play: a model for early intervention. *Communication Disorders Quarterly*, Chapman, v. 24, n. 4, p. 175-183, 2003. Disponível em: . Acesso em: 11 dic. 2017.

CICCHETTI, Dante; WAGNER, Sheldon. Alternative assessment strategies for the evaluation of infants and toddlers: an organizational perspective. In: SHONKOFF, Jack; MEISELS, Samuel (Ed.). **Handbook early childhood intervention**. New York: Cambridge University Press, 1990. p. 247-277.

FEWELL, Rebeca; GLICK, Michelle. Observing play: an appropriate process for learning and assessment. **Infants & Young Children**, Philadelphia, v. 5, n. 4, p. 35-43, 1993

GARAIGORDOBIL, Maite. Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. **Aula de Infantil**, Barcelona, v. 25, p. 37-43, 2005.

GARCÍA, Jesús Nicasio. **Imitación y juego simbólico**: evaluación y desarrollo. Valencia: Promolibro, 1992.

KELLY-VANCE, Lisa; RYALLS, Bridget; GLOVER, Katrina. The use of play assessment to evaluate the cognitive skills of two-and three-year-old children. **School Psychology International**, Nebraska, v. 23, n. 2, p. 169- 185, 2002.

KNOX, Susan. Development and current use of the knox preschool play scale. In: PARHAM, Diane; FAZIO, Linda. **Play in occupational therapy for children**. St. Louis: Mosby. p. 35-50, 1997.



LIFTER, Karin et al. Overview of play: its uses and importance in early intervention/early childhood special education. **Infants and Young Children**, Philadelphia, v. 24, n. 3, p. 225-245, 2011.

LINDER, Toni. Transdisciplinary play-based assessment. 2. ed. Baltimor: Paul H. Brookes, 2008. LOWE, Marianne; COSTELLO, Anthony. **Manual for the symbolic play test**, experimental ediction. Windsor: Nfer-Nelson, 1976.

LOWE, Marianne; COSTELLO, Anthony. **Manual for the symbolic play test, experimental ediction**. Windsor: Nfer-Nelson, 1976.

LOWENTHAL, Bárbara. Useful early childhood assessment: Play-based, interviews and multiple intelligences. **Early child development and care**, London, v. 129, n. 1, p. 43-49, 1997.

MACY, Marisa; BAGNATO, Stephen; GALLEN, Robert. Authentic assessment: a venerable idea whose time is now. **Zero to Three**, Washington, DC, v. 37, n. 1, p. 37-43, 2016.

MACY, Marisa; Bricker, Diane; SQUIRES, Jane. Validity and reliability of a curriculum based in assessment approach to eligibility for part C services. **Journal of Early Intervention**, California, v. 28, n. 1, p. 1-16, 2005..

MARTÍNEZ, Gerardo. **Observación de la actividad infantil: una propuesta de categorización de la actividad espontánea**. In: ANGUERA, María Teresa (Ed.). Observación de conducta interactiva en contextos naturales. Barcelona: Universidad de Barcelona, 1999.

MEISELS, Samuel; ATKINS-BURNETT, Sally. The elements of early childhood assessment. In: SHONKOFF, Jack; MEISELS, Samuel (Ed.). **Handbook early childhood intervention**. 2. ed. New York: Cambridge University Press, 2000. p. 231-257.

O'GRADY, Michael; DUSING, Stacei. Reliability and validity of play-based assessments of motor and cognitive skills for infants and young children: systematic review. **Physical Therapy**, Virginia, v. 95, n. 1, p. 25-38, 2015.

PARTEN, Mildred. Social participation among pre-school children. **The Journal of Abnormal and Social Psychology**, Washington, DC, v. 27, n. 3, p. 43-269, 1932.

PIAGET, Jean. **Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño**. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España, 1961.



ROSAS, Ricardo; CERIC, Francisco. ¿Pruebas tradicionales o evaluación invisible a través del juego? Nuevas fronteras de la evaluación cognitiva. **Psyche**, Santiago de Chile, v. 24, n. 1, p. 1-11, 2015.

RUBIN, Kenneth. The play observation scale: center for children, **relationships and culture**. Maryland: University of Maryland, 2001.

RUSS, Sandra. The affect in play scale. In: RUSS, Sandra (Ed.). Play in child development and psychotherapy: **toward empirically supported practice**. New Jersey: London: Lawrence Erlbaum, 2004. p. 79-114. Disponible en: . Acceso en: 4 en. 2018.

SALCUNI, Silvia; MAZZESCHI, Claudia; CAPELLA, Claudia. The role of play in child assessment and intervention. **Frontiers in psychology**, Lausanne, v. 8, n. 1098, p. 1-3, 2017.

STAGNITTI, Karen. **Learn to play: information on child-initiated pretend play assessment**. [S. l.: s. n.], 2007. Disponible en: . Acceso en: 20 dic. 2017.

STAGNITTI, Karen; UNSWORTH, Carolyn. The test-retest reliability of the child-initiated pretend play assessment. **American Journal of Occupational Therapy**, Maryland, v. 58, n. 1, p. 93-99, 2004.

VYGOTSKY, Lev S. Play and its role in the mental development of the child. **Soviet Psychology**, v. 12, p. 62- 76, 1967. Disponible en: . Acceso en: 4 en. 2018.