

## O AMBIENTE LÚDICO COMO FATOR MOTIVACIONAL NA APRENDIZAGEM ESCOLAR.

### *THE PLAY ENVIRONMENT AS A MOTIVATIONAL FACTOR IN SCHOOL LEARNING.*

Karen Kaufmann-Sacchetto

Vanessa Madaschi

Geraldo Henrique Lemos Barbosa

Priscilla Ludovico da Silva

Raquel Caetano Teixeira da Silva

Beatriz Tomás da Cruz Filipe

João Roberto de Souza-Silva

**Universidade Presbiteriana Mackenzie**

#### Sobre os autores

##### **Karen Kaufmann-Sacchetto**

Pedagoga pelo IUP, Especialista em Distúrbios de Aprendizagem Pelo CRDA/UFABC, Mestranda em Distúrbios do Desenvolvimento pela UPM. karenks@terra.com.br

##### **Vanessa Madaschi**

Terapeuta Ocupacional pela UFSCAR, Mestranda em Distúrbios do Desenvolvimento pela UPM, Bolsista CAPES.

##### **Geraldo Henrique Lemos Barbosa**

Psicólogo pela Universidade Vale do Rio Doce, Teólogo pelo Seminário Presbiteriano do Sul, Especialista em Administração Escolar pela Universidade Cândido Mendes, Mestre em Teologia pelo Centro Presbiteriano de Pós-Graduação Andrew Jumper, Mestrando em Distúrbios do Desenvolvimento pela UPM.

##### **Priscilla Ludovico da Silva**

Fisioterapeuta pela USC, Mestranda em Distúrbios do Desenvolvimento pela UPM.

##### **Raquel Caetano Teixeira da Silva**

Terapeuta Ocupacional pela PUC de Campinas, Mestranda em Distúrbios do Desenvolvimento pela UPM.

#### RESUMO

A atividade lúdica, que pode se expressar no jogo, no brinquedo ou brincadeira, tem importância fundamental na educação escolar e na formação do homem. Ela permite ao educador perceber traços da personalidade e do comportamento do educando, o que facilita o planejamento de estratégias pedagógicas no ambiente lúdico, promovendo a motivação para uma melhor aprendizagem. O objetivo desse estudo foi fomentar uma reflexão sobre a importância do ambiente lúdico como fator motivacional para a aprendizagem escolar de crianças. A inserção de momentos específicos para o brincar, no ambiente escolar, deve ser utilizada nos processos de aprendizagem como uma estratégia útil para incentivar a participação da criança na realização das atividades. A brincadeira possibilita o desenvolvimento de aptidões físicas, mentais e emocionais. Educadores acreditam que quando a vivência de experiências lúdicas é adequada ao estágio de desenvolvimento da criança, resultará em uma aprendizagem rica e duradoura.

Palavras-chave: síndrome de Down, família, pai.

#### ABSTRACT

Playful activity, which can be expressed in games and toys, is fundamentally important in early academic and general education. It allows an Educator to understand personality traits and behavior, which facilitates strategic planning for playful learning activities, while promoting motivation and learning. This study focuses was to foster a discussion about the importance of the environment as a motivational factor for playful learning school children. The introduction of specific playful moments in school must be used in the teaching process as a strategy to motivate children to participate in activities. Playing affords physical development, mental stimulus, and emotional growth. Educators believe that when playful activities are well introduced in early childhood education, the learning experience is much more productive.

Keywords: Down syndrome, family, father.

**Beatriz Tomás da Cruz Filipe**

Psicóloga pela Universidade  
Agostinho Neto (Angola),  
Mestranda em Distúrbios do  
Desenvolvimento pela UPM.

**João Roberto de Souza-Silva**

Psicólogo pela UPM, Mestrando  
em Distúrbios do Desenvolvimento  
pela UPM, Bolsista CAPES.

**Apoio Financeiro:**

CAPES  
Mackpesquisa

## 1-INTRODUÇÃO

A atividade de brincar é inerente ao desenvolvimento humano. Por meio de jogos e brincadeiras, somos capazes de simular e exercitar situações do dia-a-dia permeadas pela aprendizagem e socialização, permitindo que desenvolvam a confiança em si e o aparato cognitivo.

Este artigo tem o intuito de fomentar uma reflexão sobre a importância do ambiente lúdico na aprendizagem escolar das crianças, pois é também por meio do brincar e da brincadeira que a criança desenvolve aptidões físicas, mentais e emocionais e encontra a motivação para seu desempenho. Por meio de uma prática pedagógica que desequilibre os alunos, sondando seus conhecimentos, problematizando situações, permitindo que busquem por respostas em um ambiente lúdico, e desafiador alcançaremos, sem sombra de dúvidas uma aprendizagem significativa e perene.

Uma infância estimulante, com brincadeiras apropriadas a cada etapa de desenvolvimento, contribui para a formação de uma personalidade mais íntegra, saudável e completa. Um ambiente adequado e motivador poderá delinear a qualidade de experiências que serão vividas pela criança.

Situações lúdicas auxiliam a criança a lidar com sentimentos, contribuindo com o amadurecimento e colaborando para as decisões que tomará posteriormente na vida adulta. Desse

modo, a atividade lúdica tem importância fundamental na educação escolar, na formação do ser humano e permite ao educador perceber traços da personalidade e do comportamento do educando, o que facilita o planejamento de estratégias pedagógicas no ambiente lúdico, promovendo a motivação para melhor aprendizagem (LOPES, 2009).

Anastasiou e Alves (2005) diferenciam aprender de apreender. Ao apreender o aluno se apropria do conhecimento, ao passo que quando aprende, apenas recebe a informação e a retém na memória. No ato de brincar é que a criança, de forma privilegiada, apropria-se da realidade imediata, atribuindo-lhe significado, desenvolvendo a imaginação, emoções e competências cognitivas e interativas. E os brinquedos são os instrumentos que fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades, pois estes são ferramentas que permitem simbolizar os dilemas e dicotomias do cotidiano.

Considerando esta abordagem, este estudo teve como objetivo fazer uma breve discussão de alguns elementos relacionados a conceitos e fundamentos sobre o ambiente lúdico como fator motivacional para a aprendizagem escolar.

## 2- MÉTODO

O presente estudo é de cunho teórico baseado em levantamento bibliográfico nas bases de dados da Bireme com os termos:

lúdico, aprendizagem, motivação e escola no período compreendido entre 1999-2009. Os artigos foram selecionados a partir do foco de interesse do trabalho e foram incluídos alguns autores de livros e dissertações.

### 3- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### A Aprendizagem

A aprendizagem é entendida como uma mudança relativamente permanente do comportamento; basta observar uma criança para discernir comportamentos automáticos dos que são produtos de aprendizagem. A criança nasce com potencial para aprender, contudo o aprendizado só ocorrerá em função das experiências. Ao mesmo tempo, existem limitações, pois há a necessidade de um maduro aparato físico, motor, neurológico e sensorial para que a aprendizagem aconteça. Ao superar esses limites considera-se que as crianças estão “prontas” para aprender (ANTUNES, 2003).

O aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica, pois ele integra vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente na interação da criança com o ambiente e quando estão com seus pares. Após a internalização desses processos, os mesmos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento dela (VIGOTSKI, 2008).

Cordazzo e Vieira (2008) enfatizam a importância da inserção de momentos específicos para o brincar no ambiente escolar, devido a sua colaboração no processo do desenvolvimento humano e a grande motivação que as crianças possuem para isso.

Nos paradigmas contemporâneos têm-se abandonado gradativamente práticas arcaicas e têm-se também buscado pautar os planejamentos escolares não em seus fins, mas sim em seus processos tendo como mote os pilares educacionais em que não se ensinam os

alunos, mas os levamos a aprender a aprender fazendo.

#### Motivação educacional no ambiente lúdico

Segundo Myers (1999) a motivação pode ser compreendida como um comportamento orientado para um determinado objetivo. Para Sampaio (2009) Maslow afirma que a motivação da pessoa não é fragmentada, mas sim deve ser analisada globalmente. Ela está associada a uma finalidade, pois está sempre presente e em transformação, na medida em que ao se alcançar um objetivo, um novo se instala. O homem, em suas palavras, é um “animal desejante” e nunca alcança a satisfação completa.

Para Soler e colaboradores (2004), a motivação pode ser entendida como um “processo cognitivo gerado a partir de uma necessidade (desejo) a qual determina o comportamento de um indivíduo na busca de um objetivo” (p.14). De acordo com Bzuneck e Guimarães (2007) na motivação intrínseca o aluno fica motivado quando a atividade tem um fim em si mesma e se torna interessante e prazerosa. Já na motivação extrínseca, segundo Neves e Boruchovitch (2007), um aluno estará extrinsecamente motivado quando realiza uma tarefa em busca de recompensas externas, sociais ou materiais.

Em outras palavras, ao despertar a curiosidade aumenta-se o engajamento, a motivação intrínseca e a retenção do conteúdo pelo aluno, ou seja, sua aprendizagem. Assim, a motivação seja ela extrínseca e intrínseca têm papel fundamental e facilitador na aprendizagem. Para uma criança não há nada mais motivador que um ambiente rico de possibilidades para ela interagir, comunicar, criar, ousar, aprender e apreender.

#### O Ambiente Lúdico

Segundo Lopes (2009), a política de valorização da educação infantil no Brasil, é uma conquista recente, bem como a legislação vigente. De acordo com Maluf (2008) o ambiente lúdico precisa ser levado a sério para assim contribuir para o desenvolvimento de competências e habilidades no processo de aprendizagem. O ato de brincar vai oportunizar as vivências inocentes e simples da essência lúdica, possibilitando à criança o aumento da autoestima, autoconhecimento de suas responsabilidades corporais e culturais, por meio das atividades de socialização.

Segundo Biscoli (2005) ao deixarmos a criança se expressar respeitando sua individualidade, linguagem e imaginação, valorizamos sua autoestima. Sendo assim, é imprescindível pensar em uma educação que priorize a sensibilidade e respeite os processos criativos da criança.

Desse modo, o ambiente lúdico possibilita às crianças o enriquecimento de suas próprias capacidades mediante o estímulo, a iniciativa, a melhoria nos processos de comunicação e criatividade que são, certamente, características fundamentais da atividade lúdica, que pode ser vivenciada nas diferentes faixas etárias adequando-se às metodologias e procedimentos em cada etapa do desenvolvimento. A criança, na atividade lúdica, projeta seu modo de ser e por meio dela, é auxiliada a expressar com maior facilidade os seus conflitos e dificuldades (MALUF, 2008).

O brincar é um comportamento que leva ao prazer, possui um fim em si mesmo, é uma oportunidade para a criança expressar suas fantasias internas e, dependendo da idade e do contexto da criança, possui regras que o conduzem, está ligado aos aspectos do desenvolvimento físico e à atividade simbólica. Justifica-se, assim, a importância da inserção da brincadeira no ambiente escolar, devido à sua colaboração no desenvolvimento humano e a grande motivação que as crianças revelam para brincar (CORDAZZO; VIEIRA, 2008).

Na esfera escolar, portanto é imprescindível que educadores e gestores sejam absolutamente conhecedores da maneira pela qual os alunos aprendem. Afinal o foco na educação hoje é o aprender a aprender e o papel do professor é de ser um desestabilizador e direcionador. O ambiente lúdico é o campo fértil para eu essa aprendizagem significativa ocorra. Ao sondar os conhecimentos prévios dos alunos, problematizar os fatos e fornecer ferramentas que auxiliem os alunos a sistematizar este conhecimento, em um espaço propício, munidos de ferramentas que permitam o jogo simbólico, a expressão da criatividade e da fantasia não há como negar a ocorrência de uma aprendizagem de fato.

A inter-relação do brincar, brincadeira e jogo no ambiente lúdico

Marcellino (2009) defende que o lúdico apresenta-se como um termo de difícil conceituação, sendo até mesmo utilizado como similar pelos termos jogo, brinquedo, brincadeira ou festa. Segundo ele, o lúdico é um “componente da cultura historicamente situada” (p.18).

Para Carvalho (2009), a atividade lúdica é uma das condições essenciais para o desenvolvimento humano e sua manifestação pode expressar-se no jogo, no brinquedo ou brincadeira, em processos terapêuticos ou de aprendizagem.

De acordo com Rezende (2008), o brincar tem sido um desafio para teóricos e pesquisadores há vários anos. Historicamente a autora relembra as definições do brincar desde 1932, a partir de Parten, que descreve a sequência do brincar considerando as relações que a criança estabelece brincando, até os conceitos trazidos por Ferland (2006), para quem

[...] o brincar constitui um meio privilegiado de interação e de evolução para a criança. É um poderoso mecanismo de

aprendizagem com o qual a criança adquire conhecimento, desenvolvendo suas capacidades de raciocínio, criando e resolvendo problemas (p.32).

Para Aranega, Nassim e Chiappetta (2006), o brincar merece lugar especial na prática pedagógica, pois possibilita às crianças a assimilação da cultura e dos valores, de maneira criativa e social. O educador tem uma função fundamental na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social da criança, criando os espaços, adequando os materiais e partilhando as brincadeiras.

Considerando que, atualmente, as crianças começam a frequentar cada vez mais cedo a escola, torna-se importante que os educadores utilizem o lúdico como um recurso privilegiado na intervenção educativa. A configuração da educação infantil contempla as seguintes abordagens: a brincadeira livre, objetivando a socialização e a brincadeira dirigida, principalmente por meio dos jogos educativos, visando à escolarização. (ARANEGA; NASSIM; CHIAPPETTA, 2006).

Por outro lado, ao tratarmos o brincar de crianças com deficiências ou distúrbios do desenvolvimento, essa prática envolve uma abordagem mais acurada.

De acordo com Messa e colaboradores (2005):

A importância do lazer na infância, embora explícita nas declarações e políticas públicas no contexto brasileiro, não vem sendo privilegiada efetivamente nas ações, como se o lazer, o brincar e o lúdico não fossem práticas imprescindíveis na qualidade de vida e no desenvolvimento do ser humano, principalmente quando se trata de pessoas com deficiência [...] Considerando a importância do tema para esta população, torna-se relevante discutir o brincar, considerando seu caráter lúdico, propício para a elaboração do pensamento e para as interações sociais. (p. 14)

Segundo Burns e MacDonald (1999), o brincar deve ser utilizado ao máximo em todos os processos de aprendizagem, como uma estratégia útil para incentivar a participação da criança na realização das atividades, contribuindo, assim, para a adequação da autonomia e da capacidade de comunicação das crianças (OLIVEIRA; MILANI, 2003).

O brincar pode ser entendido como um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais, uma vez que são os processos de simbolização que desenvolverão o pensamento abstrato (VIGOTSKI, 2008).

Segundo Antunes (2003), a palavra jogo expressa gracejo e provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina; no sentido etimológico, significa brincadeira, ou um passatempo que está sujeito a regras.

Para as crianças, jogos valiosos são aqueles que despertam interesse e há progressos expressivos no desempenho dos jogadores. O jogo terá para cada indivíduo um efeito sobre a sua inteligência, é seu mais eficiente estimulador e de forma alguma pode ser generalizado. No espaço do jogo a criança pode satisfazer simbolicamente seus anseios. Socialmente o jogo impõe o controle dos impulsos e a aceitação das regras que são estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante (ANTUNES, 2003).

Segundo Biscoli (2005) a criança fantasia e assume papéis imaginários. Quando a criança não possui o objeto para representar ela pode substituí-lo por outro, dando-lhe o sentido que deseja, dependendo das características e propriedades destes. Uma caneta pode, por exemplo, representar um termômetro, um talher ou um pente em uma substituição lúdica. Já uma bola, não serviria neste caso, pois não haveria uma adequação do seu uso.

A generalização é uma característica importante que é própria da atividade lúdica;



[...] possibilita que as ações lúdicas tenham um limite mais amplo e assim a criança possa utilizar recursos das substituições que faz com os objetos (BISCOLI, 2005, p. 41).

Biscoli (2005) pondera que a brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica. Utiliza-se do brinquedo, mas ambos se distinguem. As crianças, numa perspectiva histórico-cultural imitam e reinterpretam o mundo adulto, transformando as relações sociais e intervindo ativamente. Na idade pré-escolar, a brincadeira ocorre em virtude da necessidade da criança em se apropriar das ações desse universo.

Segundo Pontes e Magalhães (2003) as brincadeiras tradicionais e populares possuem padrões lúdicos universais, que mesmo com suas características regionais, têm estruturas de regras muito semelhantes. Para eles, a brincadeira também pressupõe aprendizagem social, pois através dela “aprendem-se as formas, os vocabulários típicos, as regras e o seu momento de enunciá-las, as habilidades específicas requeridas para cada brinquedo, os tipos de interações condizentes, etc.” (p. 118).

Para Vigotski (2008), a participação de outras pessoas é imprescindível para promover o desenvolvimento infantil e o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e representação a levam ao pensamento abstrato.

#### Brinquedo: O instrumento para a ação lúdica

Para Oliveira (1986), o brinquedo constitui-se em um objeto palpável e finito podendo ser constituído por diferentes formas de criação, desde as artesanais até as industrializadas.

De acordo com Bomtempo (1999), o brinquedo é um objeto que reproduz valores e conceitos de uma sociedade e deve ser visto como parceiro da criança na brincadeira.

A manipulação do brinquedo leva a criança à ação, representação e imaginação. Mostra-se como uma das mais eficientes formas de comunicação com a criança e proporciona diversão, relaxamento, diminuição da ansiedade e meios de expressar os sentimentos (FALEIROS; SADALA; ROCHA, 2002).

A introdução de brinquedos e brincadeiras na escola requer espaço e materiais, estímulo à interação entre as crianças e compreensão por parte dos professores das diferentes formas de brincar, relevantes para cada criança em determinado momento (LEITE; SHIMO, 2007).

De acordo com Biscoli (2005) no brinquedo não há necessariamente regras envolvendo seu uso e funcionamento. O brinquedo é o que permite a materialização das representações que a criança faz, que por sua vez é livre para usá-lo como quiser. O brinquedo é o suporte das brincadeiras e “um substituto dos objetos reais no caso da brincadeira do faz-de-conta” (p.25).

Lisboa (2007) fez um relato carregado de emoção com seus resultados obtidos em intervenção lúdica focada no esporte e mídia, que não discorreremos aqui, feita com alunos de 2ª série (3º) ano, que teve na participação do aluno, no diálogo e a alteridade os pressupostos para sua pesquisa. Para a autora, opinião da qual nosso grupo também se apropria, considera os alunos como parceiros na prática pedagógica. Eles são agentes ativos no processo de conhecimento em busca da sua autonomia e emancipação. Como atores sociais ativos precisam ser considerados e ouvidos. A autora discorre sobre a euforia demonstrada pelas crianças na intervenção ao perceberem que estavam sendo valorizadas em suas potencialidades e com esta motivação contribuíam com a prática investigativa.

Assim, educadores e pesquisadores necessitam embasar sua prática em trilhas lúdicas que remetam à infância em busca da formação de seres saudáveis, cognitiva, psíquica e emocionalmente. Ancorando seus novos

saberes em saberes já assimilados os alunos serão capazes de extrapolar para a interpretação da comunidade e sociedade.

#### 4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste estudo percebeu-se que as definições de brincar, jogo e brincadeira locados em um ambiente lúdico estão de tal forma imbricadas e sobrepostas que apesar da importância das diferenças conceituais, dentro do ambiente lúdico elas têm praticamente o mesmo propósito que é possibilitar o desenvolvimento das crianças, pois a infância é marcada por muitas brincadeiras que colaboram para a apreensão de conceitos e para o aprendizado global.

Com a maturação, experiências de vida e bagagem teórica são possíveis despertar diversos sentimentos, aguçar a curiosidade, apropriar-se de princípios, valores e perspectivas. Ao identificar a importância do ambiente e atividade lúdica na aprendizagem de uma criança será possível transformar a realidade educacional.

A brincadeira possibilita o desenvolvimento de aptidões físicas, mentais e emocionais. Uma infância estimulante com brincadeiras apropriadas a cada etapa de desenvolvimento, em um ambiente adequado e motivador, estabelecerá a qualidade de experiências que serão vividas pela criança e contribuirá para a formação de uma personalidade íntegra e completa.

A possibilidade de brincar deve ser oferecida a qualquer criança. Portanto, esse pensamento deve estar presente nas reflexões acerca da educação de crianças com desenvolvimento normal ou com crianças que possuam necessidades especiais de natureza motora, de linguagem, sensorial ou cognitiva. A privação de experiências lúdicas pode constituir-se em diminuição de oportunidades para o desenvolvimento.

Assim, proporcionar um ambiente lúdico que permita elucubrações, fantasias e uso da criatividade, sondando, criando situações-problema, desafiando-os e provocando-os a trazer para o seu cotidiano o uso prático daquele novo conhecimento, poderá tornar a aprendizagem dinâmica, divertida e perene.

Por meio deste estudo pudemos concluir que para que tenhamos um corpo discente automotivado é necessário que educadores, gestores e demais profissionais envolvidos no processo educativo, compreendam o alunado como ávido pelo novo e pelo conhecimento, mas que para tanto precisamos compreender que só ocorrerá um aprendizado significativo, desestabilizando-o, proporcionando-lhe um ambiente lúdico que permita elucubrações, fantasias e uso da criatividade, sondando, criando situações-problema, desafiando-os e provocando-os a trazer para o seu cotidiano o uso prático daquele novo conhecimento. Desta maneira, não haverá escola chata, indisciplina e acomodação. Mas, uma aprendizagem dinâmica, divertida e perene.

#### 5- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. (Orgs.) **Processos de ensinagem na universidade:** pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 5. Ed., Joinville: Univille; 2005.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

ARANEGA, C. D. T., NASSIM, C. P., CHIAPPETTA, A. L. M. L. A importância do brincar na educação infantil. **Rev CEFAC**, São Paulo, v.8, n.2, p.141-6, 2006.

BISCOLI, I. A. A. **Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001.** 2005. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

- BOMTEMPO, E. Brinquedo e educação: na escola e no lar. **Psicol. Esc. Educ.**, v.3, n.1, p.61-69, 1999.
- BURNS, Y. R.; MACDONALD, J. **Fisioterapia e crescimento na infância**. São Paulo: Santos, 1999.
- BZUNECK, J. A.; GUIMARÃES, S. E. R. Estilos de professores na promoção da motivação intrínseca: reformulação e validação de instrumento. **Rev Psicologia: Teoria e Prática**, v.23, n.4, p.415-422, 2007.
- CARVALHO, L. G. A atividade lúdica no processo terapêutico. In: MARCELLINO, N. C. **Lúdico, Lazer e Educação Física**. 3ª. Ed. Editora Unijuí: RGS, 2009.
- CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, L. M. Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v.21, n.3, p.365-373, 2008.
- FALEIROS, F.; SADALA, M. L. A.; ROCHA, E. M. Relacionamento terapêutico com criança no período perioperatório: utilização do brinquedo e da dramatização. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v.36, n.1, p.58-65, 2002.
- FERLAND, F. **O modelo lúdico**: o brincar, a criança com deficiência e a terapia ocupacional. SP, Roca, 2006.
- LEITE, T. M.; SHIMO, A. K. O brinquedo no hospital: uma análise da produção acadêmica dos enfermeiros brasileiros. Escola Anna Nery **Revista de Enfermagem**, Rio de Janeiro, v.11, n.2, p.343-350, 2007.
- LISBOA, M. M. **Representações do esporte-da-mídia na cultura lúdica de crianças**. 122 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.
- LOPES, A. C. T. Educação infantil e registro de práticas. São Paulo, Cortez, 2009.
- MALUF, A. C. M. **Atividades recreativas para divertir e ensinar**. 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes: 2008.
- MARCELLINO, N. C. Lúdico e Lazer. In: MARCELLINO, N. C. **Lúdico, Lazer e Educação Física**. 3ª. Ed. Editora Unijuí: RGS, 2009.
- MESSA, A. A.; ARAÚJO, C. O.; FREITAS, C.S.; PENNA, E. C. G.; YASUI, E. M.; AGUIAR, L. G.; FELIPPE, M. C. G. C.; PEREIRA, R. A. B.; GARCIA, R. R.; BLASCOVI-ASSIS, S. Lazer familiar: um estudo sobre a percepção de pais de crianças com deficiência. **Cad. de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenv.** São Paulo, v.5, n.1, p.12-26, 2005.
- MYERS; D. **Introdução à Psicologia Geral**. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 1999.
- NEVES, E. R. C.; BORUCHOVITCH, E. Escala de avaliação da motivação para aprender de alunos do ensino fundamental (EMA). **Rev Psicologia: Reflexão e Crítica**, v.20, n.3, p.406-413, 2007.
- OLIVEIRA, P. S. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986. 196 p.
- OLIVEIRA, V. M. B.; MILANI, D. A **representação lúdica e gráfica em crianças com síndrome de Down**. Boletim Acadêmico Paulista de Psicologia. Vol. 23, n. 1, p. 34 – 42, 2003.
- PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A **transmissão da cultura da brincadeira**: algumas possibilidades de investigação. **Rev Psicologia: Reflexão e Crítica**, v.16, n.1, p.117-124, 2003.
- REZENDE, M. B. O brincar e a intervenção da terapia ocupacional. In: DRUMMOND, A. F.; REZENDE, M. B. **Intervenções da terapia Ocupacional**. Editora UFMG, Belo Horizonte, 2008.
- SAMPAIO, J. R. O Maslow desconhecido: uma revisão de seus principais trabalhos sobre motivação. **Rev Adm.**, São Paulo, v.44, n.1, p.5-16, 2009.
- SOLER, A. P. S. C.; PAULA, D.F.; CAMPANELLI, E.A.; BAZON, F.V.M.; OLIVEIRA, J.C.; FERREIRA, M.C.A.;





BLASCOVI-ASSIS, S. Motivação e humanização: fatores de relevância no tratamento terapêutico e na formação do profissional em reabilitação. **Cad. de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenv.** São Paulo, v.4, n.1, p.13-24, 2004.

VIGOSTSKI, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.