



**O IMPACTO DOS RECURSOS LÚDICOS NA MOTIVAÇÃO E NO INTERESSE DAS CRIANÇAS PELO APRENDIZADO****THE IMPACT OF PLAY RESOURCES ON CHILDREN'S MOTIVATION AND INTEREST IN LEARNING**FRANKLIN, Rosilene Viana<sup>1</sup>**RESUMO**

Este estudo, utilizando uma abordagem de revisão bibliográfica, tem por objetivo investigar o impacto dos recursos lúdicos na motivação e interesse das crianças pelo aprendizado. A pesquisa analisou diversas publicações acadêmicas sobre a aplicação de atividades lúdicas no ensino infantil e a motivação como conceito geral e sua eficácia na educação. Os resultados indicam que jogos educativos, brincadeiras estruturadas e materiais interativos aumentam significativamente a motivação e o interesse das crianças nas aulas. Estudos revisados mostram maior engajamento e entusiasmo das crianças com essas atividades, em comparação com métodos tradicionais. Professores observam melhorias no comportamento e atenção dos alunos, e as crianças relatam sentir-se mais felizes e menos ansiosas. O estudo conclui que recursos lúdicos são eficazes e recomenda sua integração regular no currículo escolar, sugerindo mais pesquisas sobre o tema em diferentes contextos educacionais.

**Palavras-chave:** Recursos Lúdicos. Motivação Infantil. Educação Infantil.

**ABSTRACT**

This study, using a literature review approach, aims to investigate the impact of playful resources on children's motivation and interest in learning. The research analyzed several academic publications on the application of playful activities in early childhood education and motivation as a general concept and its effectiveness applied in education. The results indicate that educational games, structured play and interactive materials significantly increase children's motivation and interest in classes. Reviewed studies show children's greater engagement and enthusiasm with these activities compared to traditional methods. Teachers see improvements in student behavior and attention, and children report feeling happier and less anxious. The study concludes that recreational resources are effective and recommends their regular integration into the school curriculum, suggesting further research on the topic in different educational contexts. **Keywords:** Playful Resources. Children's Motivation. Child Education

**INTRODUÇÃO**

---

<sup>1</sup> Graduação em Pedagogia pela Universidade Luterana Do Brasil – ULBRA e Pós-graduação em Recursos Humanos pelo Instituto Esperança de Ensino Superior – IESPES. rosivianastm3@gmail.com

Observado o cenário educacional atual, a motivação e o interesse das crianças pelo aprendizado são fatores cruciais para o sucesso educacional e o desenvolvimento integral dos alunos. Nos últimos anos, a aplicação de recursos lúdicos tem ganhado destaque como uma estratégia pedagógica promissora para engajar as crianças e promover um ambiente de aprendizado mais dinâmico e prazeroso. Este estudo, utilizando uma abordagem de revisão bibliográfica, investiga o impacto dos recursos lúdicos na motivação e interesse das crianças pelo aprendizado.

A pesquisa examina um extenso conjunto de publicações acadêmicas que investigam a implementação de atividades lúdicas no contexto da educação infantil. Exemplos de recursos lúdicos que têm sido utilizados com sucesso incluem jogos educativos, brincadeiras estruturadas e materiais didáticos interativos. Os resultados obtidos indicam que a incorporação dessas atividades contribui de maneira significativa para o aumento da motivação das crianças em participar das aulas, bem como para o seu interesse pelos conteúdos abordados.

Estudos revisados revelam que as crianças apresentam maior engajamento, participação ativa e entusiasmo durante as atividades lúdicas, em comparação com as abordagens tradicionais de ensino. Além disso, professores relatam melhorias no comportamento e na atenção dos alunos, enquanto as crianças se sentem mais felizes e menos ansiosas. Estes achados sugerem que os recursos lúdicos não apenas facilitam a aprendizagem, mas também contribuem para um ambiente educacional mais positivo e produtivo.

Compreender a relevância da utilização de recursos lúdicos é uma estratégia eficaz para aumentar a motivação e o interesse das crianças pelo aprendizado, assim como para promover a integração regular dessas atividades no currículo escolar. É fundamental reconhecer que o público infantil é um dos que mais necessita de reforço comportamental, ou seja, motivação, por meio de abordagens lúdicas, a fim de se manter engajado no processo de ensino-aprendizagem. A implementação de tais recursos pode, portanto, contribuir significativamente para o desenvolvimento educacional e emocional dos alunos.

## 1. A RELAÇÃO ENTRE A MOTIVAÇÃO E O APRENDIZADO

A motivação começa como um processo interno, ou seja, origina-se dentro do indivíduo. No entanto, ela também pode ser influenciada por fatores externos, dependendo das circunstâncias e situações que a pessoa enfrenta. Dessa forma, a motivação é tanto um sentimento interno quanto uma força externa que impulsiona e direciona as ações do indivíduo. No contexto educacional, a motivação desempenha um papel crucial no engajamento e sucesso dos alunos, sendo essencial para facilitar a aprendizagem (TODOROV, MOREIRA, 2005).

O termo "motivação" é utilizado em vários contextos, incluindo educacional, organizacional, religioso, entre outros. No contexto educacional, a motivação dos alunos está associada a fatores externos que podem estimular e sustentar seu engajamento, facilitando o processo de aprendizagem. Da mesma forma, esses mesmos fatores têm o potencial de provocar efeitos adversos, como a desmotivação e a dificuldade no aprendizado.

Segundo Lourenço e Paiva (2010), ao se considerar a motivação para a aprendizagem, é fundamental levar em conta as características do ambiente escolar. De modo geral, as tarefas e atividades realizadas na escola estão relacionadas a processos cognitivos essenciais, como a capacidade de atenção, concentração, processamento de informações, raciocínio e resolução de problemas. Um ambiente escolar estimulante e adequado pode influenciar positivamente a motivação dos alunos, promovendo seu engajamento ativo no processo de aprendizagem. Por outro lado, um ambiente desfavorável pode comprometer a motivação e, conseqüentemente, o desempenho acadêmico.

O aprendizado é um processo contínuo que se estende ao longo da vida de um indivíduo, desde a infância até a velhice. As crianças, por exemplo, precisam inicialmente aprender a caminhar e a falar, e posteriormente, a ler e a escrever. Esse processo de aprendizado é mediado internamente e cognitivamente, sendo mais influenciado por fatores intrínsecos do que por aspectos externos ou ambientais que cercam a criança (MOTA, PEREIRA, 2015).

No que diz respeito à aprendizagem, especialmente no contexto escolar, a metodologia de ensino e o ambiente educacional desempenham papéis cruciais na motivação dos alunos. Um ambiente agradável, aliado a uma metodologia acessível e de fácil compreensão, tende a gerar resultados mais positivos no processo de ensino-aprendizagem. Quando um aluno se sente motivado, ele se torna mais receptivo e participativo, o que potencializa sua experiência educacional e favorece o desenvolvimento de suas habilidades.

### 1.1 DESINTERESSE ESCOLAR

Diversos acontecimentos e fatores podem contribuir para que uma criança não desenvolva interesse pela escola, seja devido as dificuldades de aprendizado ou a um ambiente escolar que carece dos recursos necessários para atender às suas necessidades. Esses fatores, juntamente com muitos outros que não foram mencionados, comprometem a motivação da criança em relação ao aprendizado, resultando em desmotivação e desinteresse escolar. É fundamental reconhecer e abordar essas questões para promover um ambiente educacional mais inclusivo e estimulante.

A criança necessita de estímulos reforçadores para manter a motivação e o interesse escolar, de acordo com Santos (2015, p. 14,15):

Considero que o Reforço Positivo pode ser uma estratégia eficaz na conquista da autonomia, pois ao ser reconhecida pelos comportamentos adequados, a criança tanto vai tentar comportar-se novamente daquela maneira (pois gosta de ser reconhecida e gosta de agradar os adultos que fazem parte da sua vida), como, fica mais motivada a realizar novas conquistas e a sentir-se “livre” e “à vontade” para tomar as suas decisões.

Apesar de muitos estudos apontarem para a falta de utilização de metodologias mais atrativas para os alunos por partes dos docentes, não exime outros fatores que contribuem para o desinteresse escolar, como por exemplo, problemas de gestão escolar que influencia na superação do desinteresse escolar, ressaltando que os mesmos trazem compreensão e proposta a serem utilizadas para a superação do desinteresse escolar (GARCIA, HALMENSCHLAGER, BRICK, 2021).

A motivação e o desinteresse escolar estão interligados, uma vez que um aluno que não é exposto a uma metodologia de ensino dinâmica e adaptada às suas necessidades, considerando seus pontos fortes e fracos, pode sofrer um impacto negativo em seu estado emocional. Essa falta de adequação pedagógica pode resultar em desmotivação e desinteresse em relação ao ambiente escolar, dificultando o aprendizado e o envolvimento do estudante nas atividades acadêmicas.

Segundo Martinelli (2014), embora os seres humanos possuam uma predisposição fenotípica para serem agentes, ou seja, uma inclinação natural para aprender, dominar novas habilidades, ampliar seus talentos, entre outras possibilidades, também é evidente que as pessoas diferem entre si nessas características. Essa constatação levou este modelo teórico a considerar que essas diferenças não são apenas decorrentes de dotes biológicos, mas que indicam que podem ser influenciadas por uma gama de variáveis contextuais, como o ambiente sociocultural, as experiências de vida, a educação recebida, entre outros fatores que moldam o desenvolvimento humano.

Martinelli (op. cit.) destaca que o potencial de aprendizagem e realização dos indivíduos não é determinado exclusivamente por predisposições inatas, mas também pela interação com o meio e pelas oportunidades disponíveis. Essa perspectiva enfatiza a importância de se criar ambientes enriquecedores e estimulantes para o desenvolvimento pleno das capacidades humanas. O desinteresse escolar é um fenômeno que prejudica significativamente o desempenho acadêmico dos alunos. Juntamente com a desmotivação, essa condição impede que os estudantes aproveitem plenamente o conteúdo que precisam aprender, não apenas para avançar nos estudos, mas também para aplicar esse conhecimento em sua vida cotidiana.

De acordo com Fernandes (2021) entre os fatores que contribuem para a desmotivação escolar nas crianças, destaca-se, em primeiro lugar, a insuficiência na formação dos professores. De maneira não intencional, essa falta de preparo pode levar ao insucesso acadêmico dos alunos, refletindo-se em um desempenho insatisfatório em leitura, escrita e outras disciplinas, o que pode resultar em fracasso escolar e, conseqüentemente, em evasão.

Além disso, a inadequação na formação dos educadores, aliada à falta de conhecimento em sua área de atuação e à ausência de compreensão sobre educação inclusiva, pode gerar desafios significativos no ambiente educacional. Como citado anteriormente a desmotivação pode levar inclusive a evasão escolar o que torna ainda mais importante a presença e utilização de metodologias de ensino eficazes e lúdicas.

### **1.1.1 A utilização de recursos lúdico como instrumentos de ensino**

Por meio de atividades lúdicas, a criança canaliza sua energia, supera desafios, transforma sua realidade e libera sua fantasia, transformando-a em uma fonte de prazer. Essa importância do lúdico não se limita apenas ao ato de brincar, mas também se estende à leitura e à literatura. Apropriar-se da literatura de forma natural proporciona o descobrimento e a compreensão do mundo, além de impulsionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. No ensino da Matemática, a ludicidade pode ser utilizada como uma forma de sondagem e introdução de conteúdos, fundamentada nos interesses dos alunos. Dessa maneira, é possível levar os estudantes a sentirem satisfação em descobrir caminhos interessantes para aprender (PINTO, TAVARES, 2010).

Ou seja, o uso da ludicidade pode estar associado a várias matérias escolares, visto que utiliza as matérias como base que servem para nortear não só a criança que está aprendendo, mas também o professor que está ensinando. Ambos aluno e professor aprendem com o uso dos recursos lúdicos pois o processo de ensino aprendizagem se torna dinâmico e interessante, despertando o interesse e motivação da criança.

Segundo Santos e Jesus (2010) os jogos lúdicos proporcionam aos alunos a oportunidade de vivenciar situações-problema, por meio de atividades planejadas e livres. Essas experiências permitem que a criança desenvolva habilidades relacionadas à lógica e ao raciocínio, além de estimular atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade. Ao participar desses jogos, os alunos têm a oportunidade de exercitar diversos aspectos de seu desenvolvimento, incluindo o psicossocial, o cognitivo e o motor. Essas atividades não apenas estimulam, mas

também aprimoram essas habilidades, contribuindo para uma formação mais completa e integrada.

A inclusão do lúdico no contexto educacional evidencia como essa abordagem pode ser extremamente benéfica, tanto para o desenvolvimento intelectual quanto para o emocional dos alunos. Essa interação contribui para uma experiência de aprendizado mais completa e enriquecedora, promovendo um ambiente onde o conhecimento é adquirido de forma mais dinâmica e envolvente, gera também autonomia para as crianças na qual podem aprender com o dinamismo do que lhe é ensinado. Além disso, os professores se beneficiam também, visto que a ludicidade proporciona aprendizagem e manejo para o mesmo (BADILLA, 2023).

A mutualidade de benefícios que a utilização de recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem pode trazer é vasto, englobando tanto alunos quanto professores, além de propiciar uma série de estímulos reforçadores que engajam ambos em comportamentos adaptáveis, visto a natureza dinâmica da ludicidade e o contexto de aplicação é imenso e extremamente benéfico.

O aprendizado não se restringe apenas ao aluno, tornando o professor participante ativo também no aprendizado, a facilidade de ensino que os recursos lúdicos trazem, motivam ambos na jornada de descoberta. Para Vygotsky (1998, p. 63):

Os jogos e atividades lúdicas não são apenas divertidos, mas também essenciais para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Eles ajudam a internalizar conceitos e habilidades de maneira mais eficaz, facilitando a aprendizagem social e cognitiva.

Figura 1 – Exemplo de recurso lúdico utilizado em sala de aula



Fonte: <https://novaescola.org.br/conteudo/21335/educacao-infantil-como-favorecer-o-letramento-matematico-com-atividades-ludicas-e-investigacoes>

### 1.1.2 O professor e o uso da ludicidade

O educador pode utilizar as brincadeiras como uma ferramenta para desenvolver na criança a capacidade de resolver situações-problema e desafiar seus próprios pensamentos. Nesse contexto, associamos o ato de brincar a uma prática pedagógica de grande contribuição para o desenvolvimento infantil. Brincar permite que a criança se prepare para a vida, envolvendo-se com o mundo físico e social. É possível observar, em nosso cotidiano, como a vida da criança gira em torno do brincar. Por esse motivo, os educadores têm utilizado a brincadeira na educação, por ser um elemento essencial na formação da personalidade e um instrumento para a construção do conhecimento (OLIVEIRA, SILVA, 2018).

Os jogos interativos para fins educacionais vão além do entretenimento, eles servem para ensinar e educar e se constituem em ferramentas instrucionais eficientes. Cabe ao professor planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando os recursos apropriados a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade. O arca-bolso interativa pode ajudar nesse processo possibilitando a criação de jogos, com uma prática pedagógica implícita que propiciam resultados pedagógicos importantes (FALKEMBACH, 2006).

Para Marques (2012) utilizar o lúdico de forma eficaz em sala de aula, o professor deve estar preparado para tratá-lo de maneira diferenciada, alinhando-o aos seus objetivos pedagógicos e planejando cuidadosamente sua aplicação. Dessa forma, ele deve ser capaz de distinguir as diversas formas de brincadeiras, como jogos, histórias, dramatizações, danças, entre outras, de acordo com o conteúdo e as metas que deseja alcançar. Nesse processo de identificar e separar as brincadeiras conforme seu planejamento, o professor pode recorrer ao apoio do pedagogo.

Marques (op. cit.), o profissional pode orientá-lo e colaborar na aplicação desse método inovador, contribuindo para a efetividade da abordagem lúdica no processo de ensino-aprendizagem. Ao adotar essa postura diferenciada e planejada no tratamento do lúdico, o professor cria oportunidades para que os alunos se envolvam de forma ativa e prazerosa no aprendizado. Essa abordagem permite que os

conteúdos sejam assimilados de maneira mais significativa, estimulando o desenvolvimento integral dos estudantes.

A formação continuada dos professores é um elemento essencial para a implementação bem-sucedida de recursos lúdicos em sala de aula. Ao participar de programas de desenvolvimento profissional contínuo, os educadores adquirem conhecimentos e habilidades que lhes permitem utilizar o lúdico de forma planejada e eficaz, garantindo que as atividades estejam alinhadas aos objetivos pedagógicos e às necessidades de desenvolvimento dos alunos. Essa formação continuada capacita os professores a selecionarem e adaptar jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas de acordo com os conteúdos curriculares (FROEBEL, 2009).

Integrar o lúdico ao currículo escolar requer um planejamento meticuloso por parte do professor, que deve levar em consideração as necessidades e os interesses dos alunos. Essa abordagem visa tornar a aprendizagem mais envolvente e eficaz, permitindo que os estudantes se conectem de maneira mais significativa com os conteúdos abordados. Para que essa integração seja bem-sucedida, o educador deve identificar quais atividades lúdicas são mais adequadas para sua turma, considerando fatores como a faixa etária, as habilidades prévias e as preferências dos alunos. Isso pode incluir jogos, dramatizações, histórias interativas e outras formas de brincadeira que estimulem a criatividade e a participação ativa dos estudantes (ANTUNES, 2002).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A motivação desempenha um papel fundamental no aprendizado, funcionando tanto como um impulso interno quanto sendo influenciada por fatores externos. No contexto educacional, a motivação é essencial para o engajamento e sucesso dos alunos, podendo ser estimulada ou comprometida por diversos fatores ambientais e metodológicos.

No ambiente escolar, um ambiente estimulante pode promover a motivação e o engajamento dos alunos, facilitando a aprendizagem. Um ambiente agradável, seguro e enriquecedor, onde os alunos se sentem valorizados e apoiados, pode aumentar significativamente a motivação para aprender.

Atividades desafiadoras, mas alcançáveis, um clima de respeito mútuo e oportunidades para participação ativa são componentes essenciais de um ambiente escolar motivador. A metodologia de ensino é outro fator crucial na motivação dos estudantes. Métodos de ensino acessíveis, dinâmicos e interativos tendem a gerar resultados mais positivos.

Utilizar abordagens variadas que atendam diferentes estilos de aprendizagem, incorporar tecnologias e recursos visuais, e promover atividades práticas podem aumentar o interesse e a motivação dos alunos. Por outro lado, métodos de ensino rígidos, monótonos ou não adaptados às necessidades dos alunos podem levar à desmotivação e ao desinteresse escolar, prejudicando o desempenho acadêmico.

O aprendizado é um processo contínuo que se estende ao longo da vida. Desde a infância, as pessoas passam por várias etapas de aprendizado que são influenciadas principalmente por fatores intrínsecos, como a curiosidade e o interesse pessoal. No entanto, fatores externos também desempenham um papel significativo. A falta de recursos adequados, dificuldades de aprendizado não tratadas e ambientes escolares desfavoráveis podem causar desinteresse e desmotivação.

Para combater o desinteresse escolar, várias estratégias podem ser adotadas. O reforço positivo é uma estratégia eficaz para manter a motivação e o interesse das crianças. Reconhecer e recompensar comportamentos e realizações positivas pode incentivar os alunos a continuarem se esforçando e participando ativamente das atividades escolares.

A utilização de recursos lúdicos como instrumentos de ensino pode ser uma solução eficaz para combater o desinteresse escolar. Atividades lúdicas, como jogos educativos, permitem que as crianças canalizem sua energia, superem desafios e transformem a realidade em uma fonte de prazer. Além de tornar o aprendizado mais divertido, essas atividades podem desenvolver habilidades lógicas, raciocínio, e estimular a sociabilidade.

A inclusão da ludicidade no contexto educacional pode ser benéfica tanto para o desenvolvimento intelectual quanto para o emocional dos alunos. Ela proporciona uma experiência de aprendizado mais completa e enriquecedora, tornando o processo

de ensino mais dinâmico e interessante. Os professores também se beneficiam, pois, a ludicidade facilita o ensino e promove um ambiente de aprendizado mais positivo.

Para utilizar o lúdico de maneira eficaz, o educador deve estar preparado para alinhá-lo aos objetivos pedagógicos e planejar cuidadosamente sua aplicação. É essencial que os professores compreendam as diferentes formas de brincadeiras e jogos, e como cada uma pode ser integrada ao conteúdo curricular. Um planejamento adequado pode transformar a experiência de aprendizado, tornando-a mais ativa e prazerosa, e estimulando o desenvolvimento integral dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 2002.

BADILLA, Alejandra Georgina Del Carmen Soto. *A importância do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem de fonética e fonologia da língua espanhola: promovendo a motivação, interação e o desenvolvimento dos alunos em sala de aula*. 2023. 72 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras Espanhol) – Universidade Federal da Paraíba, Lucena, 2023.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS, p. 911, 2006.

FERNANDES, Renata Wigna da Silva. Fracasso escolar: dificuldades de aprendizagem na educação infantil. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) — Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Educação, Marcelino Vieira, RN, 2021.

FROEBEL, F. The education of man. New York: D. Appleton and Company, 2009.

GARCIA, Ana Luiza Casasanta; HALMENSCHLAGER, Karine Raquel; BRICK, Elizandro Maurício. Desinteresse escolar: um estudo sobre o tema a partir de teses e dissertações. *Revista Contexto & Educação*, v. 36, n. 114, p. 280-300, 2021.

LOURENÇO, A. A.; PAIVA, M. O. A. A motivação escolar e o processo da aprendizagem. *Ciências & Cognição*, v. 15, n. 2, p. 132-141, 2010.

MARTINELLI, S. de C. Um estudo sobre desempenho escolar e motivação de crianças. *Educar em Revista*, n. 53, p. 201-216, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.27122>. Acesso em: 05 ago. 2024.

MOTA, Maria Sebastiana Gomes; PEREIRA, Francisca Eliza de Lima. Desenvolvimento e aprendizagem: processo de construção do conhecimento e desenvolvimento mental do indivíduo. 2015. Curso de Especialização em Educação Profissional Técnica de Nível Médio Integrada ao Ensino Médio na Modalidade EJA. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/tcc\\_desenvolvimento.pdf](http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/tcc_desenvolvimento.pdf). Acesso em: 05 ago. 2024.

MARQUES, Cláudia Luíza. A metodologia do lúdico na melhoria da aprendizagem na educação inclusiva. *Revista Eixo*, v. 1, n. 2, p. 80-91, 2012.

OLIVEIRA, J. A. S.; SILVA, N. C. O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil. *Revista Saber Acadêmico*, Faculdade de Presidente Prudente: FAPEPE, v. 25, 2018. Disponível em: [https://uniesp.edu.br/sites/\\_biblioteca/revistas/20181113151737.pdf](https://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20181113151737.pdf). Acesso em: 04 ago. 2024.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. *Revista da Católica*, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. O lúdico no processo ensino-aprendizagem. 2010. Disponível em: [http://www.need.unemat.br/4\\_forum/artigos/elia.pdf](http://www.need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf). Acesso em: 13 jul. 2014.

SANTOS, M. G. *Conquista da autonomia: qual o papel do reforço positivo?* 2015. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-graduação em Educação Pré-Escolar, Escola Superior de Educadores de Infância Maria Ulrich, Lisboa, Portugal.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TODOROV, João Cláudio; MOREIRA, Márcio Borges. The concept of motivation in psychology. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, v. 7, n. 1, p. 119-132, 2005.