



**CRIATIVIDADE EM JOGO E LINGUAGEM SIMBÓLICA:
uma leitura sobre as influências no processo de aprendizagem**

Ianamary Monteiro MARCONDES¹

Jucimara ROJAS²

RESUMO

O presente estudo busca realizar uma leitura a respeito da influência da criatividade em jogos e da linguagem simbólica no processo de aprendizagem do aluno. Nesse sentido, cabe ressaltar que a Educação Física é uma ciência em busca de identidade, onde seus conteúdos ainda são trabalhados buscando o adestramento dos corpos sem preconizar a aprendizagem, apenas a eficácia. Acreditamos que o professor precisa realizar o encontro entre as ideias e os conteúdos, entre as subjetividades e a prática para que a aprendizagem do aluno seja significativa. Encontro esse que resulta na criatividade. A criatividade em jogos deve ser constante na prática do professor de Educação Física, pois não podemos mais trabalhar o jogo pelo jogo, sem objetivos além da técnica e sem olhar para nossos alunos.

Palavras-chave: Criatividade em jogo. Linguagem Simbólica. Aprendizagem.

ABSTRACT

This study aims to perform a reading about, the influence of creativity in games and symbolic language in the student's learning process. In this sense, it is noteworthy that physical education is a science in search of identity where their contents are worked still seeking the training of bodies without think in learning, only on efficacy. We believe that the teacher must hold the meeting between ideas and content, between subjectivity and practice so that student learning is significant. This meeting results on creativity. The creativity in games should be constant in the practice of physical education teacher because we can no longer work the game by the game without goals beyond technique and without looking at our students.

Keywords: Creativity in games. Symbolic language. Learning.

1 INTRODUÇÃO

Há a alguns anos uma discussão no âmbito acadêmico buscando descobrir quem

¹ E-mail: i_mm90@hotmail.com

² Professora Pós-Doutora em Educação de Infância Formação e Ludicidade pela Universidade de Aveiro – Portugal. Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: jjrojas@terra.com.br



é o profissional de Educação Física que está saindo da universidade. Desta forma, podemos nos perguntar se esse profissional sabe a influência de sua prática no processo de aprendizagem do seu aluno. Ou então, se ele tem conhecimento dos fatores que influenciam esse processo de forma positiva ou negativa.

Todo educador é influenciador do processo de aprendizagem de seus alunos. Desta forma, é necessário que o professor entenda esse processo e também as relações existentes entre as subjetividades e a aprendizagem. Para tanto este professor precisa compreender claramente em que consiste este processo a partir de seu referencial teórico.

Podemos entender a aprendizagem como uma mudança de comportamento resultante de uma experiência anterior, que ocorre a todo instante e em todos os âmbitos da vida social do sujeito. Assim, Souza (2012) define a aprendizagem como:

[...] resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, que se expressa diante de uma situação problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência. [...] Portanto o processo de aprendizagem sofre interferência de vários fatores (SOUZA, 2012, p. 42).

Durante o processo de evolução da sociedade diferentes teorias foram surgindo para explicar e entender a aprendizagem e toda complexidade deste processo. Cada linha teórica compreende o processo de aprendizagem do sujeito de uma maneira diferenciada, porém sua base empírica inicial é a mesma, apontada anteriormente.

Além disso, é possível afirmar que diferentes fatores podem influenciar o processo de aprendizagem de forma positiva ou negativa. Se positiva, essa influência pode levar o aluno a uma aprendizagem significativa, onde de acordo com Gomes et al (2010):

[...] a teoria significativa refere-se ao processo de aprendizagem do acréscimo do novo conhecimento com o conhecimento prévio, criando significado e concretizando sua estabilidade de forma a obter uma retenção do que foi aprendido. No processo de aprendizagem significativa, salienta-se, também, a necessidade tanto de disposição para aprendizagem, por parte dos aprendizes, como da apresentação de material potencialmente significativo a eles. O aprendiz não é apenas um elemento passivo no processo, mas trabalha de forma interativa (GOMES et al, 2010, p. 700).

O conteúdo deve então ser ressignificado, a fim de que o mesmo possua um sentido para o aluno. Além disso, se utilizarmos algo natural e intrínseco ao universo do aluno, isso poderá influenciar a aprendizagem de maneira significativa e positiva. Nesta



perspectiva, se brincar é natural da criança, ou mesmo do ser humano, o jogo e a brincadeira são importantes para o processo de aprendizagem. Além disso, o jogo, como uma manifestação cultural é permeado de símbolos e possui característica transitória, onde em encontro com a criatividade pode ser ressignificado. Por fim, cabe ressaltar que, a criatividade do professor pode buscar sempre ir além. O encontro entre jogo e criatividade pode gerar interdisciplinaridade, questões que serão apontadas adiante.

2 A CRIATIVIDADE EM JOGOS

A palavra jogo está permeada de diferentes significados sociais e estes influenciam na formação de sentidos a respeito do jogo. Primeiramente é necessário compreender qual o significado social desse jogo. Popularmente podemos encontrar o jogo definido como brincadeira, passatempo, aposta, exercício de criança feito para por a prova sua habilidade, conjunto de regras para brincar, entre outros.

Todas as definições acima demonstram a abrangência de significados que essa palavra pode assumir. Nesse sentido, Kishimoto (1994, p. 111) assevera que “o jogo é um termo impreciso, com contornos vagos, por assumir múltiplos significados” (KISHIMOTO, 1994, p.111). Soares (2009, p. 5) ainda aponta que “o jogo é uma invenção do homem, uma ação que surge de uma intencionalidade e curiosidade de quem joga”. Por fim, conforme afirma Huizinga (2001, p. 33):

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2001, p. 33).

Além disso, Freire e Goda (2008) afirmam que:

Resta, portanto, buscar o significado do jogo, não mais na caracterização infundável de partes que o compõem, mas sim na identificação dos contextos em que ocorre. Seguramente há um nicho ecológico que acolhe o jogo e lhe permite manifestar-se, o único ao qual ele se adapta. É nesse ambiente que temos de penetrar para tentar compreender o fenômeno do jogo (FREIRE; GODA, 2008, p. 58).

Assim é necessário desmitificar esse jogo. Por vezes compreendemos apenas as partes com compõe esse jogo e, assim como apontado acima, precisamos compreender o que o fenômeno jogo representa.



O lúdico faz parte da natureza humana e se manifesta por meio das idiossincrasias³. Desse modo, o jogo manifesta nossa ludicidade de diferentes maneiras. Além disso, diferentes estudos já apontam o jogo como um fator influenciador do processo de aprendizagem. Assim, o jogo atendendo aos objetivos da aprendizagem não é o jogo apenas pelo jogo. Conforme Garcia (2010, p. 24):

O jogo e a brincadeira permitem ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionam como laboratório de aprendizagem, permitem ao educando experimentar, medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender. (GARCIA, 2010, p. 24):

A partir dessa fala do autor é possível perceber a relação existente entre os jogos e a aprendizagem. Além disso, deve ficar claro que como educadores não devemos esperar pelo acaso. A pedagogia é uma arte que foi criada para que nós não esperemos pelo acaso para educar e formar. Podemos utilizar então o jogo a nosso favor, como um instrumento pedagógico em nossas aulas, recriando, reinventando e ressignificando o jogo. Além disso, o jogo é um conteúdo da Educação Física, mas pode ser um material pedagógico interdisciplinar.

Cabe ressaltar que por meio da ludicidade a criança é capaz de imaginar e expressar-se. A expressividade é um elemento importante do brincar, pois ela é essencial à criatividade. Rojas (2012, p. 115) assevera que “a expressividade nasce da criatividade, da espontaneidade. Expressar-se é tornar-se livre, abrindo os sentidos para que a criatividade se liberte”.

Assim, para criar precisamos nos libertar, desacorrentar nossos pensamentos. Desatar as amarras que impedem o movimento, pois criar é movimento, do velho para o novo sem que isso impeça que os dois coexistam. É comum as pessoas se auto intitulam como “não criativas”, e assim perguntamos, há no mundo um ser humano que não crie? O simples fato de mudar algo em uma receita, adaptar um jogo, trocar a disposição dos móveis, entre tantos outros exemplos que ocupariam inúmeras páginas, representam a expressão da criatividade humana, pois “a criatividade [...] é basicamente o processo de *fazer*” (MAY, 1982, p. 32).

A criatividade é uma subjetividade e assim, cada ser humano irá expressá-la de acordo com suas idiossincrasias (MAY, 1982). Nesse sentido, May (1982, p. 31) afirma que a “criatividade é a manifestação básica de um homem realizando o seu eu no

³ Individualidades. Características individuais de uma pessoa ou grupo que pode convergir ou divergir da cultura na qual está inserido.



mundo”, onde é possível compreender a criatividade como um encontro entre o sujeito e o mundo, a percepção e as experiências, “encontro do ser com seus pares, encontro do se permitir com a possibilidade, isso tudo num ato de plena entrega” (ROJAS, 2012, p. 115), pois se expressar é se entregar e, se entregar é criar.

Assim, “a ativação dos aspectos mais profundos da percepção relaciona-se diretamente com o grau de compromisso da pessoa com o encontro” (MAY, 1982, p. 37). A partir disso, penso que esse comprometimento do professor com a aprendizagem de seu aluno o leva a criar, é preciso ir além do imaginar, é preciso expressar, pois a criatividade carente de encontro é reduzida e escapista (MAY, 1982).

Nesse sentido, o ato de criar e o jogo estão intrinsecamente ligados, pois o jogo como elemento em movimento está sempre sendo criado e recriado. Cabe ao professor realizar este encontro intensamente. Esse encontro pode levar o professor a diferentes lugares, inclusive a um trabalho interdisciplinar, levando todos a criarem e se encontrarem. Além disso, os símbolos podem ser utilizados como forma de expressar a criatividade em jogos.

3 A LINGUAGEM SIMBÓLICA

Culturalmente estamos rodeados de imagens, signos e símbolos histórica e culturalmente construídos, e que conseguem representar as identidades pessoais e sociais. Ricoeur (1990, p. 69) afirma que “de fato, é através de uma imagem idealizada que um grupo se representa sua própria existência; e é essa imagem que, por contrarreação, reforça o código interpretativo”. Assim, a idealização faz parte da dinâmica social, é por meio desse fenômeno que os grupos se movimentam na mesma direção. Nesse sentido:

A percepção do símbolo é eminentemente pessoal, não apenas no sentido em que varia de acordo com o indivíduo, mas também no sentido em que procede da pessoa como um todo. Pois cada pessoa é, em um só tempo, conquista e dádiva. Influenciada por diferenciações culturais e sociais próprias do meio em que vive e do desenvolvimento acrescido das ansiedades individuais (ROJAS, 2012, p. 109).

O que é um símbolo e porque ele é capaz de provocar diferentes sensações em diferentes sujeitos? Buscando compreendê-lo me utilizo primeiramente do significado desta palavra, apresentado no dicionário, onde o símbolo é definido como:



Qualquer coisa usada para representar outra, especialmente objeto material que serve para representar qualquer coisa imaterial: O leão é o símbolo da coragem. A pomba com um ramo de oliveira no bico é o símbolo da paz. [...] Divisa, emblema, figura, marca, sinal que representa qualquer coisa. Psicol. Imagem que representa e encerra a significação de tendências inconscientes (MICHAELIS ONLINE, 2014).

Assim, é possível compreender que o símbolo apresenta um sentido figurado para uma determinada coisa que faz sentido para as pessoas que o denotam. De acordo com Furlaneto (2001) o símbolo é uma maneira inusitada de produzir um conhecimento, pois ele revela algo que não é evidente. Além disso:

[...] uma palavra, uma ideia ou um objeto é simbólico quando implica alguma coisa além do significado manifesto e imediato. Possui um aspecto 'inconsciente' mais amplo, que nunca é precisamente definido ou explicado [...] possui conotações especiais além de seu significado evidente e convencional. Implica algo vago oculto e desconhecido para nós (FURLANETO, p. 66, 2001).

O símbolo é para o sujeito a partir de suas experiências. Ele vai além do significado manifesto. Cada sujeito compreende um símbolo de acordo com sua própria história e vivências pessoais, influenciado pela cultura e sociedade na qual está inserido, do mesmo modo que uma imagem aleatória transmite-lhe significações diversas. Conforme Rojas (2012, p.109) “um símbolo escapa a toda e qualquer definição [...] deve sempre ser decifrado”. Nesse sentido, o símbolo apresenta um significado além do manifesto, além do que visível:

O símbolo exprime o mundo percebido e vivido *tal como o sujeito o experimenta*, não em função de razão crítica e no nível de sua consciência, mas em função de todo o seu psiquismo, afetivo e representativo, principalmente no nível do inconsciente (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1990, p. 17).

Demanda de seu observador um olhar capaz de desvelar o seu sentido mais profundo, pois “o símbolo pode ser comparado a um cristal que reflete de maneiras diversas uma luz” (ROJAS, 2012, p. 111). Relaciona-se com a totalidade do indivíduo, consciente e inconscientemente, existe para representar a realidade tal como é vivida pelo sujeito. Além disso, possui potencial transformador, pois movimentada o interior tal como percebe o real. Assim, “o símbolo está imerso no meio social e de sua potência evocadora e libertadora reluz uma função de ressonância entre esse social e o pessoal”



(ROJAS, 2012, p. 112).

O símbolo permeia os diferentes tipos de linguagem, seja ela abstrata, imagética ou então concreta quando desvela sua essência. Nesta perspectiva pode ser utilizado para a comunicação de ideias, conhecimentos, etc. Voltando-se para sua pessoalidade, a linguagem simbólica traduz as experiências íntimas como os sentimentos, pensamentos e paixões por meio de imagens que representam o mundo vivido. Chevalier e Gheerbrant (1990, p. 21) asseveram que:

[...] o símbolo exprime, de modo indireto, figurado e mais ou menos difícil de decodificar, o desejo ou os conflitos. O símbolo é a relação que une o conteúdo manifesto de um comportamento, de um pensamento, de uma palavra, ao seu sentido latente. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1990, p. 21).

Então, uma linguagem simbólica incorpora as mesmas características, transformando a comunicação interpessoal e intergrupala. Nesse sentido, o jogo é uma manifestação de expressão e comunicação e a linguagem simbólica auxilia nesse processo. Desse modo, a seguir discorreremos a respeito da ressignificação do jogo utilizando a linguagem simbólica nessa dinâmica, buscando influenciar positivamente no processo de aprendizagem dos educandos.

4 CRIATIVIDADE EM JOGOS E LINGUAGEM SIMBÓLICA: influências no processo de aprendizagem

Por muitos anos a Educação Física foi trabalhada visando ensinar a “ter um corpo” e como manifestar-se por meio dele. Acontece que essa dicotomia entre corpo e mente, foi culturalmente construída e ainda persiste. Precisamos ir além, e pensar no ser humano de forma holística, assim, nós somos um corpo. Nesse sentido, cabe ressaltar que nada se manifesta no mundo sem ser corporalmente, assim devemos pensar que nós somos um corpo buscando se manifestar.

Enquanto o ser humano for visto e pensado dicotomicamente continuaremos pensando em um desenvolvimento cognitivo e um adestramento do corpo. Quando na verdade os processos de desenvolvimento e aprendizagem estão intrinsecamente ligados e são expressos e manifestados corporalmente. Como dito anteriormente, expressão e criação estão intimamente ligados, desta forma, criar é a expressão do encontro entre ideia e objeto.



É preciso pensar que todas as linguagens são corporais, pois elas se manifestam corporalmente e nós somos este corpo em constante expressão. Nessa perspectiva holística o reconhecimento da Educação Física no âmbito escolar ficará mais claro, pois é na Educação Física que devemos aprender a viver corporalmente de forma integral, nos libertando de algumas amarras que culturalmente ainda perduram. Porém, a Educação Física ainda está em busca de sua identidade, muito por conta dessa dificuldade de compreensão de sua abrangência e atuação.

Não somos só, nós que precisamos nos libertar destas amarras, a Educação Física ainda se encontra em um grande novelo atado por inúmeros nós. Possuímos uma gama de conteúdos que nos diz respeito, mas não sabemos ao certo porque ensiná-los e para que utilizá-los. Enquanto estivermos presos a este processo de esportivização, onde o aluno vai para a Educação Física aprender uma modalidade, não encontraremos nossa necessidade ou identidade.

Que fique claro que em momento algum afirmamos que estes conteúdos são desnecessários, o que dizemos é que seus objetivos ainda estão um tanto quanto encobertos por uma neblina que insiste em entorpecer nosso caminho. Antes de pensarmos nos objetivos, olharemos os conteúdos que conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Física (PCN's) são os jogos, esportes, lutas, atividades lúdicas, atividades rítmicas e expressivas (BRASIL, 1997). Ainda neste documento podemos observar que:

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral (BRASIL, 1997, p. 37).

Mais uma vez podemos perceber a gama de significados que o jogo possui. Além disso, fica clara a colocação do jogo como um dos conteúdos da Educação Física. Indo um pouco mais além, Freire e Da Costa Leite (2008) afirmam que existem dois grandes blocos de conteúdos na Educação Física: os exercícios e os jogos. Nesse sentido, é possível pensar nos conteúdos de Educação Física um pouco adiante, olhando como uma pirâmide, os jogos estariam no topo, pois por conta de sua abrangência, flexibilidade e diversidade os conteúdos estão contidos nele.



Neste trabalho o jogo não é avaliado apenas como um conteúdo da Educação Física. Analisamos principalmente o jogo como um fator influenciador do processo de aprendizagem. Nesse sentido, nos voltamos para a questão dos objetivos. Enquanto professores não devemos ensinar um conteúdo buscando o adestramento e aprisionamento do corpo. Por meio de um trabalho interdisciplinar, precisamos auxiliar nossos alunos serem expressivos e comunicativos, e tudo isso se dá corporalmente.

Nesta perspectiva, precisamos considerar as idiosincrasias de nossos alunos, pois se o objetivo é que cada um seja capaz de se libertar e se expressar, não há uma receita de bolo que sirva para todos. Assim, o jogo pelo jogo não faz sentido. Como já dito, o jogo é flexível e pode ser recriado, reinventado e ressignificado sempre que preciso e esse processo é expressão da criatividade do professor e de seus alunos.

A coragem de criar, já defendida por May (1982) é definida pela intensidade do encontro. Aqui podemos entender o encontro entre teoria e prática, ação e reflexão. O professor deve recriar sua prática todo instante, pois a aprendizagem ocorre a todo instante, porém ela não é regular, constante e estagnada, assim, a prática do professor também não pode ser. É preciso que haja um constante encontro e reencontro. A criatividade em jogos não é um elemento opcional que o professor deve utilizar quando pretende fazer uma aula diferente, mas sim algo intrínseco em sua dinâmica pedagógica.

O símbolo é um elemento totalmente criativo, pois ele é uma nova forma de produzir conhecimento, é um novo olhar de algo que já está culturalmente posto. Segundo Freire (1991) devemos adentrar no mundo da fantasia e da imaginação junto com nossos alunos, mundo onde diferentes símbolos são criados.

Ainda nesse sentido, o autor discorre a respeito do brincar simbólico onde a criatividade do professor e do aluno são exigidas, podendo bancos virarem carros, gol virar nave espacial, mesa virar caverna, entre outros (FREIRE, 1991). Essa ainda é apenas uma forma onde a criatividade e a linguagem simbólica podem ser utilizadas junto aos jogos buscando contribuir para o processo de aprendizagem do aluno.

Além disso, ainda há a importância do trabalho interdisciplinar, que exige que haja constante criatividade e linguagem simbólica no processo de ressignificação dos jogos e conteúdos (FREIRE; VENÂNCIO, 2005; FREIRE; DA COSTA LEITE, 2008; FREIRE; GODA, 2008). Em uma perspectiva interdisciplinar o jogo realizado na aula de Educação Física pode auxiliar no aprendizado de conteúdos da matemática, geografia, história, entre outros, sem que esse seja o único objetivo da aula. O importante é que o movimento é preciso, pois talvez a estática não leve a aprendizagem



e a criatividade seja necessária.

5 ASPECTOS FINALIZADORES

Neste estudo buscamos chamar atenção para a necessidade da criatividade em jogos e da linguagem simbólica para o processo de aprendizagem do aluno. Mesmo que a discussão não seja recente, ainda se faz necessária, pois infelizmente, teoria e prática ainda estão distanciadas.

Não dá mais para admitir uma perspectiva tradicional, ou “um, dois feijão com arroz”, se o cardápio é infinito. Muito menos que ainda hoje existam professores rola a bola, sem ação nenhuma. O estudo é preciso, mas a prática precisa ser afetada e modificada. Essa prática precisa ser consciente e permeada de novas informações, trabalhando diferentes situações de forma transversal e interdisciplinar.

Espera-se que este estudo contribua para a inquietação do professor que atua nas escolas ou mesmo que ainda está em processo de formação. Que acenda uma brasa que leve a uma excitação gerando transformação e constante reformulação da teoria e prática dos professores de Educação Física.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 2. ed. Ed. Scipione, 1991.

FREIRE, João Batista; VENÂNCIO, Silvana. **O jogo dentro e fora da escola**. Autores Associados, 2005.

FREIRE, João Batista; DA COSTA LEITE, Denize A. R. **Educação Física: processo disciplinar e processo transdisciplinar**. Educação, 2008.

FREIRE, João Batista; GODA, Ciro. **Fabircando: as oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental**. **Movimento**, v. 14, n. 1, p. 111-134, 2008.

FURLANETO, Ecleide Cunico. Símbolo. In: FAZENDA, Ivani et al. **Dicionário em**



construção: Interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2001.

GARCIA, Juliane. A recreação enquanto elemento norteador no processo de socialização da 4ª série A do Ensino Fundamental da escola. **Revista eletrônica de Educação Física**, Uniandrade, 2010.

GOMES, Rolfi Cintas et al. Teorias de aprendizagem: pré-concepções de alunos da área de exatas do ensino superior privado da cidade de São Paulo. **Ciência & Educação**, v. 16, n. 3, p. 695-708, 2010.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

MAY, Rollo. **A coragem de criar**. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

MICHAELIS ONLINE. **Dicionário de Língua Portuguesa**. 2014.

RICOEUR, Paul. **Interpretação e ideologias**. 4. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

ROJAS, Jucimara. A percepção do humano e a linguagem do símbolo: atributos da fenomenologia. In: MELLO, Lucrecia Stringheta; ROJAS, Jucimara (Orgs.). **Educação, Pesquisa e Prática Docente em Diferentes Contextos**. Campo Grande: Life, 2012.

SOARES, Adriana Lúcia de Oliveira. **O Jogo não é brincadeira**. Pós-Graduação em psicomotricidade, Universidade Cândido Mendes, Niterói, 2009.

SOUZA, Tânia Maria Filu. **Psicomotricidade no desenvolvimento de competências acadêmicas**. Pós-Graduação em Psicopedagogia, Universidade Católica Dom Bosco, 2012.

MARCONDES, Ianamary Monteiro; ROJAS, Jucimara. Criatividade em jogo e linguagem simbólica: uma leitura sobre as influências no processo de aprendizagem. **Revista Diálogos Interdisciplinares - GEPFIP**, Aquidauana, v. 1, n. 1, p. 84-94, out. 2014.