

CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR ESCOLAR

Ana Carolina Barbosa Lucena¹
Lindaure Macário de Oliveira²

RESUMO

Os jogos cooperativos têm grande relevância na sociedade contemporânea na qual prevalece a competitividade, pois a prática desses proporcionam situações de igualdade, respeito mútuo, solidariedade e cooperação. O jogo é compreendido quando se entende que o corpo se desenvolve através da inteligência e interação. Os jogos competitivos são defendidos por alguns profissionais um “ensaio” para o dia a dia dos seus praticantes, partindo do pressuposto que o mercado de trabalho está cada dia mais competitivo. Existem dois grandes grupos de jogos que são trabalhados na Educação Física, a saber: jogos cooperativos e jogos competitivos. Os primeiros são usados para trabalhar habilidade de cooperação, participação, e desenvolvimento integral em grupos, já os segundos são voltados para o ato de formar ganhadores visando o desempenho máximo de seus participantes. O trabalho dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física possibilitam que os alunos participem de diversas situações as quais exigem: ação coletiva, o pensar no outro e trabalho em equipe. A pesquisa bibliográfica acerca do tema estudado utilizou artigos científicos encontrados nas bases de dados dos sites Scielo e Google Acadêmico, livros e revistas. O trabalho teve como objetivo geral: analisar a importância dos jogos cooperativos na Educação Física Escolar e apresentou como resultado benefícios nos fatores sociais e afetivos no ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogos cooperativos, Educação Física, Ambiente escolar.

INTRODUÇÃO

No dia a dia da escola são passados diversos conteúdos técnicos e científicos que muitas vezes causam desinteresse por parte dos alunos, seja das mais diversas faixas etárias. No entanto, apesar dos conteúdos formais, a escola também deve abordar assuntos que promovam a formação do aluno como um ser social, visando o seu pleno desenvolvimento, para formá-lo para o exercício da cidadania. Os alunos carregam bagagens sociais que podem trazer atitudes preconceituosas e discriminativas, que causam na maioria das vezes violência e bullying nas

¹ Especialista em Psicomotricidade Clínica Institucional e TEA, pela Universidade FAVENI - SP, anacarolinabj991@email.com;

² Especialista em Educação Física Escolar pela Universidade Estadual da Paraíba - PB, lindauremacario@yahoo.com.br

escolas. Nesse sentido, este trabalho teve como objetivo analisar a importância dos jogos cooperativos na Educação Física.

A referida disciplina promove mais abertura na relação professor e aluno, o que pode ser uma ferramenta positiva no combate às práticas violentas dentro da escola. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o jogo se constitui como um dos conteúdos pertencentes à Educação Física.

Diante disso, percebe-se a contribuição dessa disciplina na construção de um ambiente escolar saudável. Apesar de não ser conteúdo somente abordado nessa disciplina, seu caráter peculiar trabalha através do jogo a resolução de diversos problemas sociais e cotidianos, trazendo diversos benefícios para o aluno, tais como: construção de valores e melhora no convívio coletivo. É nessa disciplina curricular que ocorre de modo mais direto a relação entre ludicidade, jogo e motricidade (PAPALEO et al., 2002).

Existem dois grandes grupos de jogos que são trabalhados na Educação Física, a saber: jogos cooperativos e jogos competitivos. Os primeiros são usados para trabalhar a habilidade de cooperação, participação e desenvolvimento integral em grupos, já os segundos são voltados para o ato de formar ganhadores visando o desempenho máximo de seus participantes.

Fernandes (2006) afirma que a competitividade quando trabalhada em demasia, aumenta o medo de falhar, diminui a autoestima, aumenta a pressão psicológica e reduz a expressão de capacidade pessoal, prejudicando o desenvolvimento de criança e adolescentes. Além disso, pode favorecer a comparação entre alunos e a exclusão dos menos habilidosos. Nesse trabalho, especificamente, os tópicos abordados foram: Jogos e Educação Física, Jogos Cooperativos e o Papel do Professor de Educação no trabalho com os Jogos Cooperativos.

Diante disso, o trabalho dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física possibilita que os alunos participem de diversas situações nas quais são exigidas a ação coletiva, o pensar no outro, trabalho em equipe e aprender a lidar com suas características socioemocionais, de modo a respeitar o próximo e inclui-lo na sua prática (SANTOS; CORREIA, 2020).

Diante do exposto, percebe-se a relevância dos jogos cooperativos serem contemplados nas aulas de Educação Física, uma vez que, contribui para a formação de um

ser participativo, crítico e solidário, condições essenciais para um ambiente harmonioso, fatores que implicam no bem-estar social.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de caráter exploratório, por meio da investigação de informações referente ao tema proposto e a problemática supracitados, realizada no período de abril a maio de 2023, a qual utilizou artigos encontrados na internet como: revista de ensino, educação, ciência humana, revista de saúde, revista de jogos cooperativos e revista de educação física escolar, tendo como bases de dados o Google Acadêmico e Scielo e como descritores de busca: Jogos Cooperativos, Educação Física e Ambiente Escolar. Foi incluído os estudos que falaram sobre jogos cooperativos na escola e excluídos da pesquisa os estudos que falaram em jogos cooperativos em outros contextos e com públicos adultos, foram encontradas limitações na pesquisa, pois existem poucos artigos atuais na literatura que abordam esse tema.

REFERENCIAL TEÓRICO

Jogos e a Educação Física

No Brasil, os jogos e brincadeiras eram praticados pelos índios trazidos pela cultura hereditária, desse modo, os conhecimentos, eram transmitidos de geração em geração para as crianças através de atividades de lazer e conquistas intelectuais, nas quais alguns jogos e brincadeiras são vivenciados até presente momento em algumas comunidades (LUSTOSA, 2022).

“Na teoria psicanalítica de Freud” (1856-1939, p.122) O jogo foi usado como ferramenta terapêutica para controle de emoções, as crianças segundo o autor brincam para fazer alguma coisa que, na realidade, fizeram com elas. Muitas vezes as brincadeiras são vivências que se transformam em conteúdo de jogo. Através do jogo, a criança pode realizar um desejo como de ser adulta, como ao brincar de médico, ou mecânico, por exemplo.

Então, através do jogo poderá representar, com algum brinquedo ou colega, o que não pode exercer ainda, pelo fato de não ser adulta. É, portanto, na situação do brinquedo, que a criança procura se relacionar com o real, experimentando-o a seu modo, procurando construir e recriar essa realidade (WERLANG, 2000).

Segundo Huizinga (2008) “o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, em que se apresenta justamente o lúdico”. Para o autor, o jogo está presente na origem da vida humana. O jogo é comparado com o raciocínio (homo sapiens) sendo indispensável para viver em sociedade.

O jogo é compreendido quando se entende que o corpo se desenvolve através da inteligência e interação. Sendo assim, o corpo se desenvolve através do exercício trazendo o equilíbrio corporal. O jogo se desenvolve a partir da interação jogo e exercício do corpo em sociedade (PIAGET, 1975).

Almeida e Alves (2021) apontam que a ação do jogo é movida pela interação, e o lúdico proporciona o prazer que a criança sente através de representações ou regras nos jogos. Existem critérios que diferenciam o jogo das atividades não lúdicas, por exemplo, as atividades não lúdicas não são entendidas nos comportamentos. O indivíduo quando joga tem habilidades sendo trabalhadas, pois quando tem interesse torna o jogo mais interessante, porém não muda o que já é predeterminado. Além disso, existem diferenças entre o trabalho e o o jogo, no qual o jogo é algo espontâneo, já o trabalho, não é, jogo é uma ação que tem como resultado a satisfação, prazer, e o trabalho se estabelece por obrigação controlado pela sociedade. .

A Teoria de Piaget (1896- 1980) aponta para a importância da prática de atividades lúdicas para o aprendizado. Através da concepção construtivista interacionista que estudou os estágios de desenvolvimento, percebe-se que em cada estágio da formação das crianças, a prática lúdica vem como uma ferramenta para tornar o processo de desenvolvimento mais prazeroso.

O autor Vygotsky conceitua o brincar em etapas: na primeira etapa, a criança se distancia do meio social dela, que é o seio familiar, período em que é focada a aprendizagem da criança no meio familiar, a segunda etapa, está relacionada à imitação da criança, pois ela imita os comportamentos dos adultos e, por fim, a terceira etapa que é estabelecida pela as regras e metodologias associadas a aprendizagem formal (Pellegrine, 2007).

Pellegrine (2007) compara as teorias dos dois autores, enquanto para Vygotsy a aprendizagem possui relação com o desenvolvimento, pois o desenvolvimento abriria portas para a interação social, para Piaget, a aprendizagem estaria intrínseca ao desenvolvimento cognitivo, a cada etapa do desenvolvimento a criança partiria de uma evolução cognitiva, como principal forma de aquisição de habilidades no seu desenvolvimento e interação com o

jogo. Vygotsky e Piaget valorizam a interação da criança com o ambiente, e trazem o indivíduo como protagonista do seu próprio desenvolvimento.

Rocha (2019) aponta que no jogo, a criança tem vivências nas convenções estipuladas pela sociedade e o poder de decidir se acata ou não essas convenções, realizando o seu desenvolvimento psicossocial. O jogo possibilita aprender diversas soluções para conflitos, negociação, lealdade, estratégias e interação com os outros indivíduos do meio.

O uso dos jogos na busca de novos métodos e técnicas para motivar os alunos, fazem com que os profissionais da educação recorram ao lúdico como estratégia para realizar aulas mais dinâmicas. Os jogos são uma manifestação da cultura que estão em todas as sociedades, sendo estudados por diversas áreas do conhecimento científico (HUIZINGA, 2000; CAILOIS, 1990).

Existe vários tipos de jogos: individuais, competitivos, cooperativos e colaborativos, eletrônicos, analógicos, mistos, serious games e a gamificação, apresentados como ferramentas para a mediação destes saberes, buscando uma maior imersão do estudante a partir da simulação de ambientes e da resolução de problemas, para facilitar o processo de ensino/aprendizagem (LIMA E ALMEIDA, 2020).

Baliulevicius e Macário (2006) afirmam que o professor ao invés de ensinar uma grande quantidade de normas e regras de forma superficial, a promoção da reflexão sobre o entendimento delas e porque elas existem, promove a melhoria no desenvolvimento do pensamento crítico e inteligência, assim, uma “cabeça bem feita” pode mudar uma sociedade. Dessa forma, o conteúdo dado através dos jogos cooperativos pode ser considerado como uma ferramenta para a Educação Física, dado a percepção global, o desenvolvimento de responsabilidade e solidariedade, aumentando o elo entre os estudantes, bem como a reflexão acerca de problemas sociais que estão por trás dos conteúdos formais.

Jogos cooperativos

Os jogos cooperativos são atividades que promovem a união de pessoas, o compartilharem com o outro e tem o objetivo de não incentivar a competitividade, estimulando a coragem e o sentimento de prazer dos participantes (BROTTO, 2000; SALVADOR; TROTE, 2001; SOLER, 2003; CORREIA, 2006a; 2006b; 2007; ALMEIDA, 2010; PALMIERI, 2015).

Na perspectiva de Correia (2006), entende-se como cooperação a envoltura e à participação das crianças nos jogos na solidariedade, cooperação, respeito e amizade entre si.

Os jogos cooperativos trazem uma nova forma de jogar, levando a pensar que pode haver divertimento, mesmo sem competição como na forma convencional.

Neste sentido, a pedagogia da cooperação é conceituada como uma proposta pedagógica sobre um novo desenvolvimento da educação em uma perspectiva renovada. Relaciona-se a uma união de conhecimentos e práticas em prol de cultura da cooperação (COSTA; CARDOSO, 2022).

Segundo Chaves (2012) em se tratando de utilização da cooperação, no ganho de valores entre jovens, os jogos cooperativos podem ser utilizados como uma estratégia de grande valia, na inclusão e união de alunos no ambiente escolar. A escola, tem o dever de formar cidadãos e promover a inclusão. Os valores ensinados nela são de extrema importância para a formação do caráter dos alunos.

Brotto (1999, p. 87) trata os jogos cooperativos, como jogos de compartilhar, alcançar pessoa, compartilhar sensações de coragem e risco, trazendo pouca preocupação com o fracasso, tanto de si mesmo como dos todos, causando um reforço positivo na confiança, de modo que todos possam participar das atividades propostas.

Conforme Soler (2006, p. 23), “Os jogos cooperativos são jogos em que os participantes jogam uns com os outros, em vez de um contra os outros. Joga-se para superar desafios. São jogos para compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos.”

Terry Orlick (1989) conceituou os jogos cooperativos como:

Jogo cooperativo sem perdedores: São os jogos plenamente cooperativos, pois todos jogam juntos para superar um desafio comum e não há perdedores.

Jogos cooperativos de resultado coletivo: São formadas duas ou mais equipes, mas o objetivo do jogo só é alcançado com todos jogando juntos, por um objetivo ou resultado comum a todos.

Jogo de inversão: Esses quebram o padrão de times fixos, em que dependendo do jogo, os jogadores trocam de times a todo instante, dificultando reconhecer vencedores e perdedores.

Jogos semicooperativos: Esses jogos favorecem o aumento da cooperação do grupo, e oferece as mesmas oportunidades de jogar para todas as pessoas do time, mesmo um com menor habilidade, pois existem regras para facilitar a participação desses. Os times continuam

jogando um contra o outro, mas a importância do resultado é diminuída, pois a ênfase passa ser o envolvimento ativo no jogo e a diversão.

Cândido (2023) ressalta que o papel da educação é transformar a sociedade, incluindo os indivíduos que não se igualam nas expectativas do esporte por algum sentido, através dos valores tratados nos jogos cooperativos que trazem a formação de novas pessoas para escolher o melhor para o seu presente e futuro.

Existem diferenças entre jogos cooperativos e jogos competitivos, conforme apresentadas no quadro abaixo:

Quadro - Principais diferenças entre jogos cooperativos e jogos competitivos

JOGOS COOPERATIVOS	JOGOS COMPETITIVOS
São divertidos para todos	Não são divertidos para todos
Superação face às dificuldades	Pouca tolerância à derrota
Maior tempo de divertimento e de desenvolvimento das suas capacidades	Os perdedores ficam excluídos do jogo e se tornam observadores
Alguns possuem falta de habilidades	Todos se envolvem independente das suas habilidades
Desenvolve a autoconfiança	Os jogadores perdem a confiança em si, quando são derrotados
Mistura de grupos, promovendo uma aceitação conjunta	Divisão por categorias, ex: meninos e meninas
Todos encontram um motivo de divertimento	Poucos se tornam bem sucedidos

Fonte: Jogos Competitivos e Jogos Cooperativos (Walker, 1987) apud Brotto, 2002 (Adaptado)

Em contrapartida aos jogos cooperativos, existem os jogos competitivos que são defendidos por profissionais adeptos a competição, pois afirmam que é um elemento para uma educação efetiva, com base na perspectiva que o mundo atual é competitivo. Nos esportes

mesmo no ambiente escolar, vemos em sua essência que a competição faz parte do seu eixo, através das competições intraescolar e fora da escola (MARQUES et al., 2007).

Entretanto, a competição se trabalhada em excesso diminuem a autoestima e aumenta o medo de errar, reduzindo a expressão das capacidades pessoais e ocasionando a frustração. Essa prática revela a comparação entre as pessoas e a exclusão baseada em poucos critérios. Um ambiente competitivo aumenta a tensão, podendo desencadear comportamentos agressivos (FERNANDES, 2006).

Conforme Alves (2014) Em sua história, os jogos cooperativos são “escavações arqueológicas” antigas, desmistificando a ideia de uma manifestação cultural moderna. Com base nessa afirmação a origem dos jogos cooperativos “começou há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida” (Orlick apud Brotto, 2002, p. 47).

A institucionalização dos Jogos Cooperativos iniciou a partir da década de 50 nos Estados Unidos, por meio do trabalho do pesquisador Ted Lentz. A partir disso, novos estudos foram surgindo em diversos países como: Canadá, Venezuela, Escócia e Austrália. Sabe-se que hoje os Jogos Cooperativos estão sendo difundidos de forma profunda e cada vez mais ampla (JUNIOR, 2009).

No Brasil, o principal precursor dos jogos cooperativos foi Fábio Otuzzi Brotto, que enfatiza na sua tese que ao contrário da disputa, eliminação, confronto e competitividade que propõe um vencedor sobre todas as hipóteses, a cooperação promove valores que são muito mais positivos do que a competitividade exacerbada. Segundo Correia a essência desta abordagem se resume ao título de uma das obras de Brotto que é “Se o importante é competir, o fundamental é cooperar” (MEDEIROS, 2011).

Martinini (2005) aponta que os jogos cooperativos vem sendo usados como estratégia em diversos ambientes como: comunitário, esportivo, organizacional e escolar. Para o autor referenciado acima, os jogos cooperativos são ferramentas no auxílio de uma sociedade equilibrada.

Tanto para Soler (2006) quanto para Brotto (2001), os jogos cooperativos buscam a participação de todos com uma meta em comum, eles libertam-nos da necessidade de competição e de exclusão. Se praticarmos a coletividade e o objetivo congruente, todas as

atitudes destrutivas e desumanas são automaticamente reprovadas pelo coletivo, nos libertando da agressão física e psicológica. Nos jogos cooperativos as regras são flexíveis. A contribuição de todos na elaboração das mesmas é fundamental. Desta forma estamos exercitando a capacidade de criar.

O papel do professor de educação física no trabalho com jogos cooperativos

A Educação Física é uma disciplina que tem como objeto de estudo práticas corporais tais como: os esportes, as danças, as lutas, as brincadeiras e os jogos (BRASIL, 2017). Através da vivência destas práticas corporais os indivíduos desenvolvem aspectos como psicomotores, sociais, cognitivos e afetivos (SANTOS; CORREIA, 2020).

Conforme afirmam Neira e Nunes (2009), essas novas temáticas (jogos, brincadeiras, danças, ginástica, lutas) em conjunto com orientações didáticas para a Educação Física constituíram-se numa crítica ao tecnicismo, o currículo da disciplina na década de 60, era inspirada até então no tecnicismo, além de ser globalizante e desenvolvimentista, a competição era levada como prioridade dentro e fora da escola.

Para Rocha (2019) a escola é responsável pela transformação da sociedade, seu trabalho é contribuir, junto com outros elementos da vida do estudante (família e comunidade), na construção de pessoas que buscam o bem comum. Nesse sentido, o papel da escola deve considerar os educandos como seres sociais e trabalhar sua participação na sociedade de forma construtiva e integrada.

“Na escola, é preciso resgatar os valores que privilegiam o coletivo sobre o individual, defendem o compromisso da solidariedade e respeito humano, a compreensão de que jogo se faz “a dois”, e de que é diferente jogar “com” o companheiro e jogar “contra” o adversário” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 71).

As atividades cooperativas no cotidiano escolar promovem o desenvolvimento emocional e social das crianças, é na vivência do brincar que os alunos descobrem os desafios do mundo. No contexto da educação, quando não se existe a competição, uma brincadeira se converte em apenas um ato de brincar e de compartilhar experiências e aprendizados (SILVA, 2022)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN’s (1998), é um dos principais documentos que norteia trabalho da educação física, que considera o Princípio da Inclusão,

trazendo a necessidade das aulas serem ministradas para todos os alunos, para que mesmo com as diferenças, todos possam experimentar a cultura corporal, através da participação e reflexão sobre as práticas competitivas que vem sendo trabalhadas dentro da escola (PETITO, 2013).

Para Silva (2020) o professor deve trazer os jogos cooperativos como uma nova forma de desenvolver seu trabalho pedagógico no contexto escolar, Apesar dos jogos competitivos estarem cada vez mais no contexto escolar, Faz-se necessário pensar sobre as atuais práticas pedagógicas que abordam o jogo cooperativo.

Diante disso, o compromisso dos professores é buscar o desenvolvimento moral e a transmissão de valores que estimulem a solidariedade, respeito e cooperação. O papel do professor de educação física, trabalhando com jogos cooperativos, é o de despertar o senso crítico para as questões sociais entre os alunos (SILVA, 2020)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Constatou-se nessa pesquisa que os jogos cooperativos podem proporcionar diversos benefícios para as crianças e adolescentes, melhorando consideravelmente, aspectos sociais, cognitivos, motores, além de promover o resgate a valores humanos e despertar o senso de coletividade. Além disso, Verificou-se que os próprios documentos formais, já alertam os educadores na necessidade de incluir todos.

A partir da pesquisa percebeu-se limitações no estudo, devido a falta de artigos a respeito do tema de forma atual, as grandes referências na área ainda são Brotto e Correia no contexto brasileiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Propõe-se através desse estudo que novas condutas sejam tomadas, para que os futuros professores de Educação Física possam transcender a mera função de transmitir conhecimento técnico, e ter nova visão da dimensão de ações pedagógicas e educativas, capazes de homologar seu compromisso e seu papel social. O professor tem o papel de difundir valores

positivos para que seus alunos entendam que a verdadeira vitória não depende necessariamente da derrota dos outros.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.T.M; MEDEIROS, C.L. Escola: promovendo aprendizagem cooperativa através dos jogos cooperativos. **Sobre tudo**, v.11, n.2, p.23-23, 2020.

ALMEIDA, S. V. ALVES, S.P. A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob prisma teórico de Piaget e Kishimoto. **Cadernos da FUCAMP**, v.20, n. 46, 2021.

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. 4 ed. São Paulo: Phorte, 2009.

BALIULEVICIUS, Nanci Luz Pimenta; MACÁRIO, Nilza Magalhães. Jogos cooperativos e valores humanos: perspectiva de transformação pelo lúdico. **Fitness & performance journal**, n. 1, p. 50-56, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. (2017). Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em 10 de maio de 2023.

BROTTO, Fábio Otuzzi. Jogos Cooperativos: Se o importante é competir, o fundamental é cooperar! Edição Renovada. Santos: Projeto Cooperação, 1999.

BROTTO, Fábio Otuzzi. O Jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2 ed. Santos: Projeto Cooperação, 2002

CHIOCA, M. R. As interfaces dos jogos cooperativos e a aprendizagem do respeito, da cooperação e da empatia nas aulas de educação física escolar. 2020

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino da Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.

CORREIA, M.M. Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. **Revista Brasileira de ciências do esporte**, v. 27, n.2, 2006

COSTA, F.R *et al.* Os jogos cooperativos como ferramenta pedagógica em educação infantil. 2022.

DOS SANTOS, R.R. CORREIA, C.P. O uso dos jogos cooperativos como estratégia de inclusão com deficiência intelectual nas aulas de Educação Física. **Dialógos e perspectivas interventivas**, v. 1, p. 9985-9985, 2020.-

FERNANDES, A. P. C. Mudança de comportamento das crianças através da prática de jogos cooperativos. Fortaleza, 2006. 70p. Monografia (Especialização) – Universidade de Brasília, Centro de Ensino a distância.

GOMES, Cristiane Luce. **Lazer, trabalho e educação, relações históricas: questões contemporâneas.** 2º ed. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

HUIZINGA, J. Homo ludens o jogo como elemento da cultura. perspectiva S.A., v. 5, 2007.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo. In: Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 5-31.

MACHADO, Vanilson. Influências da Recreação e do lazer no desenvolvimento das aulas de educação física. Roraima, 2014.

MEDEIROS, R.C. Jogos cooperativos uma abordagem crítica. Universidade Federal de Pernambuco, 2013.

OLIVEIRA, J. J; AMARAL, V.M.J; RAMOS, S.M. Jogos cooperativos na Educação Física escolar e sua importância. **Revista Saúde e Educação**, v. 5, n. 1, p.35-46, 2020.

ORLICK, T. Vencendo a competição. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PETITO, Mateus. Jogos cooperativos como ferramenta de inclusão nas aulas de educação física escolar. Brasília, 2013.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia.** Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SANTOS, O.S. Recreação e lazer: historicidade e conceito de recreação e lazer, ruas de lazer, colônia de férias. Acampamentos e acantonamentos. Web artigos, 2018. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/recreacao-e-lazer-historicidade-e-conceito-de-recreacao-e-lazer-ruas-de-lazer-colonia-de-ferias-acampamentos-e-acantonamentos/160647>. Acesso em 10 de maio de 2023.

SANTOS, R.R; CORREIA, P.C.H. O uso dos jogos cooperativos como estratégia pedagógica na inclusão de alunos com deficiência intelectual nas aulas de Educação Física. **Diálogos e Perspectivas Interventivas**, 1, e 9985. <https://doi.org/10.52579/diapi.v1i.9985>

SOLER, Reinaldo. Jogos Cooperativos Para Educação Infantil. 2 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006