

**FACULDADE CIDADE DE COROMANDEL
EDUCAÇÃO FÍSICA**

JANAINA JUDITE DE OLIVEIRA

**JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A SUA
IMPORTÂNCIA**

**COROMANDEL
2020**

JANAINA JUDITE DE OLIVEIRA

**JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A SUA
IMPORTÂNCIA**

Artigo apresentado a Faculdade Cidade de Coromandel como requisito parcial para conclusão do Curso de Educação Física.

Orientador: Prof. Esp. José Marcio Vilela Amaral

**COROMANDEL
2020**

OLIVEIRA, Janaina Judite.

Jogos Cooperativos na Educação Física
Escolar e a sua Importância / Janaina Judite de
Oliveira – Orientador: Prof. Esp José Marcio Vilela
Amaral. Coromandel/MG: [s.n], 2020.

14 p.: il.

Artigo de Graduação – Faculdade Cidade de
Coromandel.
Curso de Educação Física.

1 Cooperação. 2 Relação social. 3 União. I. Janaina
Judite de Oliveira II. Título.

Fonte: Faculdade Cidade de Coromandel - FCC. Biblioteca.

FACULDADE CIDADE DE COROMANDEL
JANAINA JUDITE DE OLIVEIRA

**JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A SUA
IMPORTÂNCIA**

Artigo aprovado em 10 de dezembro de 2020 pela comissão examinadora
constituída pelos professores:

Orientador:

Prof. Esp. José Marcio Vilela Amaral
Faculdade Cidade de Coromandel

Examinador:

Prof.^a Esp. José Marcio Vilela Amaral
Faculdade Cidade de Coromandel

Examinadora:

Profa. Dra. Luciana de Araújo Mendes Silva
Faculdade Cidade de Coromandel

JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A SUA IMPORTÂNCIA

Janaina Judite de Oliveira*

José Marcio Vilela Amaral**

RESUMO

O presente estudo visa reforçar o papel e a importância dos jogos cooperativos na educação física escolar, uma vez que são jogos que servem para unir as pessoas, ajudam a trabalhar a confiança em si mesmo e nos outros, não instigam a competição, pois todos têm uma meta em comum para cumprir. Não há agressão física e cada um joga em seu próprio ritmo. São jogos que facilitam a aproximação e a aceitação, estimulam a cooperação entre os membros da equipe- fator essencial para se alcançar o objetivo final. São dinâmicas em grupo que tem por objetivo: em primeiro lugar, despertar a consciência de cooperação, mostrar que esta é uma alternativa possível e saudável no campo das relações sociais; em segundo lugar, promover efetivamente a cooperação entre as pessoas enquanto estão jogando e torna-la ação efetiva posteriormente. O estudo caracteriza-se como uma pesquisa, realizada por meio de revisão da literatura. Para a realização da pesquisa serão utilizados livros e artigos do acervo da biblioteca da Faculdade Cidade de Coromandel e material bibliográfico da Internet.

Palavras-chave: Cooperação. Relação social. União.

ABSTRACT

The present study aims to reinforce the role and the importance of cooperative games in physical education at school, once they are games that fit up to unite people, help to work trust in yourself and in others, do not instigate competition, because everyone has a common goal to achieve. There isn't any physical attack and everyone plays at their own pace. They are games that facilitate approximation and acceptance, encourage cooperation between team members - an essential factor to achieve the final goal. They are group dynamics whose objective is: in the first place, to awaken the awareness of cooperation, to show that this is a possible and healthy alternative in the field of social relationship; secondly, to promote effectly cooperation among people while they are playing and make it an effective action later. The study is characterized as a research, carried out through a literature review. To carry out

* Janaina Judite de Oliveira, graduada em educação física licenciatura pela Faculdade Cidade de Coromandel – FCC. Janainaoliveira-ed@hotmail.com.

** José Márcio Vilela Amaral, mestrado em educação pela Universidade de Uberaba especialista em educação física escolar pelas Faculdades Integradas de Jacarepaguá, graduado em educação física pela FCC, bacharel em educação física pela FPM. Edfisica.jb0825@yahoo.com.br.

the research, books and articles from the library collection of the College of the city in Coromandel and bibliographic material from the Internet will be used.

Keywords: Cooperation. Social relationship. Unity.

1 INTRODUÇÃO

Em concordância com Barboza (2013), é de grande importância que todos os alunos participem efetivamente das atividades de educação física, de maneira que o pensamento competitivo e tecnicista seja mudado pelo pensamento de se ter oportunidades de aprender, independente da ocasião dentro do ambiente escolar.

Ainda de acordo com Barboza (2013), a introdução de uma educação física escolar baseada em jogos cooperativos, além de ser algo novo, se encaixa perfeitamente na questão de diminuir a competitividade que existe no meio estudantil.

Segundo Moraes e Molina (2007 apud ROCHA 2013), os jogos cooperativos tem grande potencialidade de interferir no molde capitalista de competição. Com a utilização da ludicidade, os conceitos gerados seriam grande mudança, pois o modelo da cooperação traz conceitos diferentes.

Soler (2002, apud ROCHA 2013) afirma que o caráter pedagógico dos jogos contribui para que o desenvolvimento dos conteúdos seja passado às crianças de forma efetiva.

Segundo Amaral (2004 apud ROCHA 2013), os jogos são uma ótima ferramenta para a construção de um bom convívio. Com eles surgem diversos conceitos essenciais, como o reconhecimento da importância do colega dentro do jogo, o saber compartilhar, socializar e a elevação do positivismo sobre si mesmo.

Almeida (2003 apud ROCHA 2013) diz que o desenvolvimento de atividades cooperativas trás ideais diferentes como a mudança de sentimentos e assim, as habilidades básicas do ser humano são potencializadas. O presente estudo surgiu a partir do seguinte questionamento: Por que os jogos cooperativos se diferenciam dos demais jogos coletivos na escola e no mundo competitivo? Inicialmente, hipotetizou-se que os jogos cooperativos se diferenciam dos demais porque neles existe cooperação, que significa agir em conjunto para superar um desafio ou alcançar uma meta; enquanto nos jogos competitivos, cada pessoa ou time tenta

atingir um objetivo melhor do que os demais. Os jogos cooperativos buscam harmonizar o desenvolvimento da habilidade física com o desenvolvimento das potencialidades pessoais e coletivas das pessoas.

Espera-se que esse trabalho responda ao questionamento anterior e aumente o conhecimento do pesquisador, possibilitando a sua melhor atuação profissional. Acredita-se que para os leitores será uma oportunidade de repensar a importância da cooperação em um mundo tão competitivo. Espera-se ainda que este estudo possa servir como fonte de pesquisa para acadêmicos de Educação Física, professores e toda comunidade interessada no tema. Que ele seja utilizado amplamente para que se constitua um diálogo continuamente aberto sobre a temática, tanto na área de Educação Física, quanto em outras áreas de pesquisa e conhecimento à cerca da temática cooperação. A metodologia do presente estudo caracteriza-se como revisão de literatura por meio de livros, dissertações, artigos científicos, tendo como busca de material as seguintes palavras-chave: jogos, cooperação, educação.

A presente pesquisa tem como objetivo apresentar a importância dos jogos cooperativos no ambiente escolar como ferramenta pedagógica no desenvolvimento do aluno e como um acréscimo na carreira do professor. Especificamente, pretende-se mostrar as características e conceitos dos jogos cooperativos; analisar a importância dos Jogos Cooperativos na Educação Física Escolar; mostrar como os Jogos Cooperativos podem contribuir para o pleno desenvolvimento dos educandos.

2 CONCEITOS DOS JOGOS COOPERATIVOS

Orlick (1989 apud CAMPOS, 2009) dissertam que a diferenciação dos jogos cooperativos dos jogos competitivos é que, no cooperativismo todos jogam em prol de um objetivo, a fim de abolir a decepção da perda. Neles a elevação da autoestima e a autovalorização de cada indivíduo são estimuladas. Os jogos competitivos, por sua vez, levam a supervalorização apenas do vencedor, gerando vários pontos como a insegurança e a frustração dos demais envolvidos.

Campos (2009) diz que existe uma diferença entre cooperação e competição, explicita na forma da interpretação da palavra vencer, no formato em que se consegue a vitória e em qual sentido se valoriza o ato de vencer.

Campos (2009) explana que Huizinga aborda o conceito de jogar, iniciando com a parte cultural, idealizando os jogos como parte da cultura, desde a parte mais simples a mais complexa.

Segundo Huizinga (1980 apud CAMPOS 2009), pode-se entender que os jogos cooperativos são atividades trabalhadas de forma livre sem interesses materiais, onde não se obtém qualquer lucro, de acordo com algumas regras já estabelecidas.

De acordo com Huizinga (1996, apud CAMPOS 2009), o sentido orgânico do jogo se dá pela forma e emoções sentidas no momento da partida, abrindo portas para um sentimento diferente da vida cotidiana.

Huizinga (2000 apud CAMPOS 2009) explana que o jogo está inundado de qualidades nobres que nos fazem vislumbrar o quão fascinante pode ser a sua prática, tendo em si uma espécie de magia que nos cativa.

Campos (2009) relata que Jean Chateau diz em sua obra o porquê da criança gostar tanto de brincar. Segundo ele, enquanto a criança brinca e se diverte, ela esta sendo preparada para a vida, seu subconsciente está moldando seu futuro.

Segundo Chateau (1987, apud CAMPOS 2009), é pelo jogo que a criança começa a se desenvolver de forma múltipla, potencializando suas habilidades de forma gradativa, atingindo patamares de sua estrutura particular com mais vigor.

Freire (1997, apud CAMPOS, 2009) afirma que o jogo, além de preparar o indivíduo para seu presente, também prepara para o futuro, seja por meio do convívio com mais pessoas ou pela forma individual, impondo lhe a obediência a algumas regras. Regras nada mais são do que um padrão imposto pela sociedade, cujo não cumprimento é marcado como erro.

Segundo Campos (2009), um jogo deve ser sempre pausado, interrompido para debates e reflexões de forma que todos os participantes vejam, entendam e compreendam as regras, como ponto principal de uma boa partida e um bom andamento da mesma.

Freire (1997, apud CAMPOS 2009) argumenta que o jogo deixa de ser algo voltado a um único individuo, passa a ser algo de entretenimento específico, se tornando social.

Campos (2009) expõe as modificações nos jogos desde a sua criação, fala sobre a relação entre os materiais utilizados e a construção do intelecto, da cultura e do meio social da criança. Desde o primeiro momento em contato com o jogo, os

participantes já são apresentados a algo importante: a diferenciação entre competição e cooperação.

Segundo Brotto (2002, apud CAMPOS 2009), cooperação e competição são partes integrantes de cada jogo, não só no esporte, mas na vida também. Porém, não é por estarem presentes em todos os momentos que são sinônimos de definição ou substituição do caráter do jogo, da vida e do esporte.

Brotto (1997 apud CAMPOS 2009) explana que o ganhar e perder são apenas formas de aprimoramento gradativo do coletivo e do individual. Dessa forma, o objetivo dos jogos cooperativos é unir e compartilhar, correr riscos, ativar a coragem com uma pequena parcela de preocupação com o sucesso e um possível fracasso.

Segundo Schut (1989, apud CAMPOS, 2009), a competição pode resultar em fatores negativos quando surge, por exemplo, a tentativa de subjugar o adversário, burlando regras e tendo gastos de energia desnecessários.

Darwin e Soller (2003, apud CAMPOS 2009) afirmam que os jogos de cooperação devem existir e cumprir o seu papel no ambiente educacional, pois é através da inteligência, do senso moral e da cooperação social que a raça humana terá seu ápice.

Segundo Soller (2003 apud CAMPOS 2009), os jogos têm a capacidade de gerar mudanças, de desenvolver meios sociais, tornando-os mais bem administrados através do aparecimento de valores como o respeito, a amizade, a solidariedade, entre outros.

Campos (2009) pontua que tais jogos são de extrema importância para o desenvolvimento do intelecto e da cultura corporal, para a construção do caráter e participação em trabalhos de forma assertiva. A forma como alguns profissionais trabalham a competição no meio escolar pode acabar resultando em uma grande problemática, mas isso não quer dizer que a competição seja a vilã da história. A maneira de trabalhá-la é que muda a forma com que a mesma é vista. O desenvolvimento de um trabalho humanizado, sem trapaças e com muita transparência trará grandes benefícios e ótimos resultados para uma competição.

Chaves (2012) reitera que na era em que vivemos, as escolas tem uma difícil missão, que é a desmistificação de conceitos impostos pela sociedade, que por inúmeras vezes prezam o individualismo, a competitividade e o seletivismo, ao invés de exaltar os princípios morais, estéticos e éticos. É necessário prezar pelo

desenvolvimento de forma inclusiva e democrática, tendo como objetivo a construção da cidadania de cada criança.

O autor acima mencionado defende a educação física como parte integrante do plano curricular da escola. Ela não pode se afastar do compromisso de colaboração com a formação múltipla dos alunos, com o intuito de desenvolver métodos em que se trabalhe a superação de preconceitos e discriminações, que estão tão visíveis em nossa sociedade. O profissional de educação física também tem um papel de auxiliar o crescimento interpessoal do aluno, trabalhando em suas aulas para o desenvolvimento de crianças e jovens mais cooperativos, solidários e com senso de justiça, que percebam sempre que todos devem ter as mesmas oportunidades e que a ética deve prevalecer em todos os âmbitos de nossa sociedade.

Para Soler (2005, apud CHAVES 2012), os jogos cooperativos têm diversos pontos positivos. Neles, os participantes não se veem como adversários, não tem preocupações com a eliminação e nem visam a vitória individual como sendo primordial. Tal prática favorece atitudes que são primordiais na convivência em sociedade, proporciona experiências prazerosas, trabalha o respeito e a admiração pelos pares, ou seja, o conhecimento adquirido vai muito além das estruturas dos jogos e suas regras.

Segundo Chaves (2012), para auxiliar a ascensão dos valores como a cooperação e a solidariedade entre os jovens, jogos cooperativos podem ser utilizados como uma estratégia de grande potencial na valorização da inclusão e união dos alunos dentro da sociedade. A escola tem como função se opor contra algumas perspectivas da sociedade que negam a inclusão total de cada aluno. Os valores ensinados são de extrema importância para a formação da identidade e do caráter no meio social.

3 EXPECTATIVA SOBRE OS JOGOS COOPERATIVOS

Sassi (2007) pontua que os jogos cooperativos, por terem regras flexíveis, se encaixam perfeitamente para a participação de todos os tipos de pessoas. Podem ser realizados em todas as disciplinas sem perder a sua essência e o seu objetivo. A estruturação de um jogo cooperativo é bem simples, o que facilita a sua execução. Com a possibilidade de trabalhar o conteúdo de forma vasta, é certo que inúmeros

benefícios advirão da prática: além da construção do conhecimento, a identidade também se enriquecerá de valores.

Sassi (2007) também diz que os jogos cooperativos podem ser analisados como sendo de inteira inclusão. Nesse modelo não há vencedor, todos se unem por um único objetivo, o de participar de forma que todos saiam satisfeitos. Cada indivíduo participa dos jogos sem haver cobrança: é neste momento em que se mostra o que é de real importância, a doação de todos do grupo, sem que haja comparações. É uma proposta que mostra que o caminho é de muito mais valia do que o resultado final.

Sassi (2007) ainda explica que se algum participante do time tem alguma limitação, cabe ao restante dos jogadores encontrarem uma maneira em que exista a possibilidade de todos participarem efetivamente do jogo. O verdadeiro sentido dos jogos cooperativos é a valorização do atleta mais do que o jogo em si, mostrando o verdadeiro sentido da vitória, que é a superação pessoal.

Ziomek (2014) diz que para que um determinado objetivo dentro de um jogo cooperativo seja alcançado, todos precisam trabalhar na construção de estratégias com o propósito de superação de regras e de condições impostas pelo momento. Com a criação de estratégias, o jogo começa a se desenvolver de forma que precise da cooperação de todos, com o único objetivo de conclusão em comum. Já que não existe a competitividade individual, cada participante tem liberdade de participação e não se sentir inferior perante aos demais. O objetivo desejado, que é o trabalho em grupo, é sempre alcançado.

Segundo Haratman (1973 apud ZIOMEK 2014), o que faz acontecer uma junção de vários indivíduos com interesses separados em uma sociedade coletiva é nada mais do que a força positiva da cooperação.

Sassi (2007) considera que ao jogar qualquer jogo cooperativo, aprendemos que cada um de nós tem uma maneira específica de aprender e colecionar pensamentos e emoções. Temos a oportunidade de reconhecer no outro uma fonte de novas informações, que vão além de nossas próprias e únicas experiências.

Lovisol (2001) afirma que o esporte não pode de maneira alguma deixar o ambiente escolar, pois é nos jogos onde são encontradas várias partes da cultura. Além disso, é junto deles que vêm as sensações da competição, onde se vivencia a vitória e a derrota, o ganhar e perder. É fato que no ambiente escolar sempre haverá

uma pequena parcela da competitividade, daí a importância de práticas como o esporte.

De acordo com Freire (1999, apud SASSI 2007), retirar o esporte da educação física escolar é o mesmo que negar a competição. O autor ainda alega que é melhor apresentar a diferença entre vencedor e vencidos do que nunca chegar a competir.

Correia (2004 apud SASSI 2007) diz que os modelos de competição tradicional estão se inovando e apresentando valores mais humanos, sendo assim, o sentido de competição pode passar por uma modificação do modelo competitivo tradicional para um modelo mais inovador.

4 DESENVOLVIMENTO DO ALUNO NOS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Kishimoto (1994, apud SILVA 2008) diz que o professor de educação física tem um papel de grande importância, pois é ele quem tem a responsabilidade, através de muita dedicação, de manter o aluno interessado na aula, levando-o ao desenvolvimento integral. Aspectos importantes a serem trabalhados nos estudantes de diferentes idades sempre poderão ser encontrados em algum jogo.

Segundo Silva (2008), é por meio da educação física que se consegue chegar de forma direta aos sentimentos dos alunos e aos poucos ir moldando-os de forma positiva. É durante a prática dos jogos que os alunos são expostos aos sentimentos mais opostos; sentimento de frustração, ansiedade, perda, paciência, respeito e também com o sentimento de alegria da vitória, não apenas do êxito conquistado sozinho, como também do mérito conquistado junto aos demais colegas de classe. É nessa prática que se vai aprendendo aos poucos a lidar com esse misto de sentimentos da melhor forma possível.

Morin (2004 apud SILVA 2014) relata que deve haver uma mudança no modo de pensar o ensinar, é preciso deixar um pouco de lado a explicação e compreensão engessadas, e passar a compreender primeiramente o indivíduo com sujeito cheio de sentimentos, sensações e emoções. É entender que as experiências os levaram a sua forma de pensamento, de entendimento. Sendo assim, a possibilidade de entendimento e sentimento das emoções do outro sujeito passa a ser mais próxima. O pensamento de mudança traria variações na mente humana gerando um novo

padrão, onde a reestruturação dos conceitos traria de volta o ser humano cheio de solidariedade entre seus pares, além da estabilização da ética seguida pela união.

Segundo Gomes (2013), muitas vezes a sociedade não vê a criança como um ser em construção e que carrega consigo características culturais e valores aprendidos pelo seu meio de convívio. Essa falha pode acontecer muitas vezes até na escola, mas assim como já dizia Jhon Lucke (1632-1704 apud GOMES 2013): o aluno não é um ser perdido.

A essa temática, Gomes (2013) acrescenta que os alunos estão em constante aprendizado, não somente na escola, mas no ambiente em que vivem. Estão sempre em constante somatória e um exemplo disso é a chegada do aluno ao sexto ano do Ensino Fundamental. A rotina é totalmente modificada, o número de professores aumenta, as disciplinas se separam por horários, os amigos na maioria das vezes já não são mais os mesmos: os estudantes vão passando por mudanças em todo o aspecto cultural e colecionando experiências.

Gomes (2013) diz que os alunos precisam de tempo para se adaptar ao novo meio, à nova realidade imposta. É válido considerar que eles ainda são crianças de 10 a 12 anos, e é por esse motivo que a interação proporcionada pelos jogos vem como um artifício positivo na prática do professor. Através deles, os alunos conseguem se adaptar melhor e com mais facilidade a sua nova realidade no meio escolar.

Platão (apud GOMES, 2013) diz que o conhecimento sobre uma pessoa em doze meses de conversa não se compara ao conhecimento acerca desta em apenas uma hora de atividades recreativas, pois é no momento da brincadeira que corpo e mente relaxam e a pessoa demonstra verdadeiramente quem é. Essa transparência muitas vezes não é percebida na urgência e nas máscaras do dia-a-dia.

Gomes (2013) disserta que um profissional bem preparado e atento, consegue perceber, por meio de atividades lúdicas, o perfil de uma pessoa (paciente, aluno, amigo). É no momento de descontração que o corpo relaxa e a pessoa deixa transparecer seus defeitos, juntamente com as suas qualidades.

Segundo Freire (2002, apud GOMES 2013), no ato de jogar cada um leva as experiências já aprendidas ao longo do tempo através de vivências, após passar por períodos de reconhecimento e adaptação.

Gomes (2013) segue a linha de pensamento dos autores já mencionados, dizendo que o jogo mesmo sem a intenção de instruir, ensina, pois é na brincadeira

que nos familiarizamos e aprendemos a conviver de forma melhor. É através do caminho benigno do prazer e da alegria e do convívio amigável com os demais que acontece o autoconhecimento. Este leva a busca constante por novos caminhos, estando mais preparados para os possíveis desafios. A utilização de jogos como ferramentas educativas é de grande relevância, pois é uma forma de superar vícios e preconceitos, gerar melhorias, auxiliar na superação de limitações, e a cada dia, aprender a ser uma pessoa melhor.

De acordo com Freire (2002, apud GOMES 2013), o ato de jogar pode estimular a melhora de diversas áreas, como a memorização, a disposição (estar preparado para algum possível desafio), além de aperfeiçoar atividades já aprendidas. Os jogos quando bem preparados tem como ação eficaz a construção de experiências positivas: o aprendizado acontece com alegria e se torna prazeroso o convívio com o próximo.

Segundo Veronica (2015), os principais elementos dos jogos cooperativos são a aceitação, a diversão, o envolvimento e a cooperação. Durante os jogos cooperativos a ideia de vencer de forma egocêntrica passa para a ideia de vencer em equipe. É um momento em que todos são estimulados à comunicação e a criatividade e experimentam no final, a vitória.

5 CONCLUSÃO

Conclui-se, portanto que a educação física contribui verdadeiramente para a construção do desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo do indivíduo, tratando neste estudo, especificamente sobre os alunos. Além de ter uma grande contribuição para as aulas de Educação Física e para o desenvolvimento dos estudantes, os jogos facilitam o conhecimento intelectual das pessoas. Através da prática, eles reforçam o propósito da cooperação, realçando a importância do trabalho em equipe, em busca de um mesmo objetivo.

Os jogos promovem um tipo de ligação entre os indivíduos, trabalham a capacidade da cooperação entre os pares e aguçam a busca pelo objetivo principal, sem foco na competição. Desta forma, o desenvolvimento de uma relação positiva com base no respeito ao próximo ajuda muito no convívio coletivo. Para um melhor convívio com o próximo, cabe a cada um de nós cooperarmos mais do que competirmos, mantendo o foco no que é realmente necessário e primordial para as relações. Os

jogos cooperativos são uma forma de aproximação das pessoas de maneira que o convívio seja agradável e sem desavenças.

REFERÊNCIAS

BARBOZA, Priscila Rodrigues de Souza. **A importância dos jogos cooperativos na educação física escolar.** 2013. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-dos-jogos-cooperativos-na-educacao-fisica-escolar/109854>. Acesso em: 19 nov. 2020.

CAMPOS, Fabiano Rodrigues de. **Jogos cooperativos x jogos competitivos: uma perspectiva da preferência dos alunos, entre os jogos cooperativos e jogos competitivos.** Uma perspectiva da preferência dos alunos, entre os jogos cooperativos e jogos competitivos. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/escola3.htm>. Acesso em: 26 nov. 2020.

CHAVES, Walmer Monteiro. **Jogos Cooperativos, Habilidades Sociais e Abordagem Sócio-cognitivista.** 2012. Disponível em: <http://cev.org.br/biblioteca/jogos-cooperativos-habilidades-sociais-abordagem-socio-cognitivista/>. Acesso em: 26 nov. 2020.

GOMES, Jussara Lopes; SALLES FILHO, Nei Alberto. **Jogos: a importância no processo educacional.** A IMPORTÂNCIA NO PROCESSO EDUCACIONAL. 2013. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1562-8.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2020.

LOVISOLO, H. *Mediação: Esporte rendimento e esporte da escola.* Revista Movimento. Porto Alegre, Ano VII, n. 15, p.107-117. 2001.

ROCHA, Sergio da Silva. **Jogos cooperativos nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2013. Disponível em: <https://docplayer.com.br/12533270-Efeitos-dos-jogos-cooperativos-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental.html>. Acesso em: 26 nov. 2020.

SASSI, Adriana Lena. **Jogos cooperativos e a inclusão social.** 2007. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/885-4>. Acesso em: 26 nov. 2020.

SILVA, Adriano Henrique da. **Jogos cooperativos como instrumento para a inclusão social e escolar dos alunos nas aulas de educação física.** 2008. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_32_1421771572.pdf. Acesso em: 26 nov. 2020.

VERONICA. **Jogos cooperativos: diversos jogos.** diversos jogos. 2015. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/80672524/30-jogos-cooperativos>. Acesso em: 20 nov. 2020.

ZIOMEK, Janete Cristina de Moura Padilha. **Jogos Cooperativos: o desenvolvimento de valores na educação física escolar.** O desenvolvimento de

valores na Educação Física Escolar. 2014. Disponível em:
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_utfpr_edfis_pdp_janete_cristina_de_moura_padilha_ziomek.pdf.
Acesso em: 26 nov. 2020.