

# OS CONHECIMENTOS E PERCEPÇÕES DOS ALUNOS SOBRE A INSERÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

## THE KNOWLEDGE AND PERCEPTIONS OF STUDENTS ON THE INSERTION OF COOPERATIVE GAMES IN THE LESSONS OF PHYSICAL EDUCATION

João Lucas Lima Fernandes<sup>1</sup>

Elivelton Gonçalves Pina<sup>2</sup>

Andreia Cristina Metzner<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este estudo objetivou verificar e analisar a percepção dos alunos do 6º ano do ensino fundamental II sobre a inserção dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física. Participaram do estudo 24 alunos. O instrumento metodológico utilizado foi o questionário. Além disso, foram planejadas e ministradas 8 aulas compostas por atividades cooperativas. Os resultados mostraram que os alunos tem conhecimento sobre o que são jogos cooperativos (100%), que se sentiram felizes ao participarem das atividades (92%), e se sentiram mais à vontade e sem medo de errar (100%). Além disso, foi apontado que os jogos cooperativos contribuem para o trabalho em equipe, eliminam o sentimento de derrota, e proporcionam alegria. Concluiu-se que por meio dos jogos cooperativos é possível despertar valores e atitudes importantes para a formação do cidadão.

**Palavras-chave:** Jogos Cooperativos, Ensino Fundamental, Educação Física.

**ABSTRACT:** *The aim of this study was to verify and to analyze the perception of the students from 6th year of the elementary school II on the insertion of cooperative games in Physical Education classes. Twenty-four students participated in the study. The methodological tool used was the questionnaire. In addition, 8 classes composed of cooperative activities were planned and taught. The results showed that students have knowledge about cooperative games (100%), who felt happy when participating in activities (92%), and felt more at ease and without fear of making mistakes (100%). In addition, it was pointed out that cooperative games contribute to teamwork, eliminate the sense of defeat, and provide joy. It is concluded that through cooperative games it is possible to awaken values and attitudes important for the formation of the citizens.*

**Key words:** Cooperative Games, Elementary School, Physical Education.

---

<sup>1</sup> Graduando em licenciatura em Educação Física no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: lucas.limamap@hotmail.com.

<sup>2</sup> Graduando em licenciatura em Educação Física no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: Elivelton\_campofutebol@hotmail.com.

<sup>3</sup> Docente dos cursos de Educação Física do Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. Email: acmetzner@hotmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos cooperativos, de acordo com Mendes et al. (2009), surgiram com a preocupação de diminuir a valorização do individualismo e da competição e tem por objetivo aumentar a autoestima e desenvolver habilidades interpessoais positivas.

Na sociedade em que vivemos a competição sempre esteve presente em nosso meio, por isso, adotar uma postura competitiva se tornou algo natural. Desde cedo nós competimos com nossos familiares, com os colegas da escola, no trabalho, no lazer e etc. (MENDES et al., 2009).

E os jogos competitivos reforçam esse comportamento nas crianças e acabam promovendo atitudes negativas durante os jogos, pois os colegas/adversários são vistos, muitas vezes, como inimigos a ser vencidos. (GOMES e FILHO, 2008 apud ROCHA, 2013).

Assim, pensando em minimizar os efeitos negativos da competição foram criados os jogos cooperativos para que as pessoas e, principalmente, as crianças pudessem jogar de modo divertido enquanto adquirissem o respeito a si mesmas e aos demais participantes. A cooperação está vinculada a confiança, à comunicação e ao desenvolvimento de habilidades positivas e interação social de maneira que cada jogador trabalha em equipe visando atingir um determinado objetivo sem deixar ninguém de lado (ORLICK, 1978 apud MOREIRA, 2006).

No Brasil, os jogos cooperativos estão ganhando, cada vez mais, maior reconhecimento como forma de melhorar as relações humanas em adultos, crianças, adolescentes e idosos. (MARINHO, 2007 apud SILVA et al., 2012). Isso acontece porque esse tipo de jogo:

Propicia a prática de uma ação ligada à harmonia, e pode ser utilizado como ferramenta auxiliar para corrigir condutas latentes de tendências socialmente inconvenientes. Utilizando os jogos que envolvam cooperação pode se dizer que estamos preparando o indivíduo para o irresistível contrato da vida real ensinando a pessoa enfrentar barreiras que serão normais e comuns em um mundo consumista. Se jogos cooperativos podem ser considerados como uma atividade de formação e prevenção deve considerar que jogos competitivos constituem em uma atividade lúdica de correção (CIVITATE, 2003 apud SILVA et al., 2012, p.197).

No caso da Educação Física escolar, os jogos cooperativos podem ser utilizados com o intuito de buscar a participação dos alunos sem a exclusão de ninguém, bem como, estimular a responsabilidade, liberdade, tolerância, amizade, cooperação, entre outros (ALMEIDA, 2003).

Dessa forma, podemos dizer que, atualmente, a proposta de inserção de jogos cooperativos nas aulas de Educação Física tem como premissa a busca de um ambiente menos competitivo, ressaltando valores baseados na inclusão e na cooperação entre as pessoas tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

Nesse contexto, esse estudo pretendeu analisar a percepção dos alunos do 6º ano do ensino fundamental II sobre a inserção dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física. Especificamente, objetivou-se: (a) Discutir a importância dos jogos cooperativos na Educação Física escolar; (b) Elaborar e ministrar aulas de Educação Física envolvendo jogos cooperativos para o ensino fundamental II; (c) Verificar o conhecimento e a opinião dos alunos do 6º ano do ensino fundamental sobre a inserção dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física.

## 2 MATERIAIS E MÉTODO

Este estudo é uma pesquisa de campo de caráter longitudinal de natureza descritiva.

### 2.1 Participantes

Participaram dessa pesquisa 24 alunos do 6º ano ensino fundamental II da escola E.E DR Elísio de Castro da cidade de Taquaral-SP.

### 2.2 Instrumentos da pesquisa

O instrumento metodológico utilizado foi um questionário. O questionário aplicado foi elaborado e validado por Comparin e Meneghetti (2015) e possui 4 questões, sendo 3 perguntas fechadas e 1 aberta. São elas:

QUADRO 1: Questionário

1-) Você sabe o que são jogos cooperativos? Sim ( ) Não ( )
2-) Quando você pratica o jogo cooperativo nas aulas de Educação Física você se sente mais feliz? Sim ( ) Não ( )

3-) Você se sente mais a vontade e sem medo de errar quando participa do jogo cooperativo? Sim ( ) Não ( )
4-) O que você aprende com os jogos cooperativos?

Fonte: Comparin e Meneghetti (2015)

### 2.3 Procedimentos

O Projeto foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética do Centro Universitário UNIFAFIBE (CAAE n. 90576918.3.0000.5387). Após a aprovação do projeto, os pesquisadores entraram em contato com a direção da escola para solicitar a autorização para a realização da pesquisa.

Em seguida, os alunos do 6º ano do ensino fundamental II da cidade de Taquaral foram convidados a participarem do estudo. Foram explicados os objetivos da pesquisa e os procedimentos de coleta de dados aos pais/responsáveis dos estudantes. Ao autorizarem seus filhos a participar da pesquisa, os pais assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Com os termos em mãos, foram agendados os dias e horários para a realização das atividades propostas envolvendo os jogos cooperativos. As aulas foram ministradas 2 vezes por semana e com duração de 50 minutos cada aula, totalizando 8 aulas.

As atividades ministradas foram as seguintes: 1-) Adivinhe o animal; 2-) De pessoa para pessoa; 3-) Nó Humano; 4-) As faixas musicais; 5-) Dança dos balões; 6-) Passando o bambolê; 7-) Jogo das cores; 8-) Os alunos irão escolher a atividade que mais gostaram.

QUADRO 2 – Descrição das atividades

AULA 1	<p><b>Atividade:</b> Qual é o meu animal?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colar o nome de um animal nas costas de cada pessoa.</li> <li>• Pedir aos participantes que passem no espaço que você determinou.</li> </ul> <p>Quando duas pessoas se cruzam, cada uma diz o seu nome e deve fazer uma pergunta para tentar descobrir o nome do animal que está colocado em suas costas. A outra só pode fazer apenas uma pergunta. A outra só pode responder sim ou não. Os participantes circulam assim até descobrir o nome de seu animal e podem abordar a mesma pessoa mais de uma vez. Uma vez encontrado o nome do animal, continuam andando para ajudar os outros participantes. O jogo continua até que todos conheçam o nome do animal escrito em seu papel.</p>
AULA 2	<p><b>Atividade:</b> De pessoa a pessoa</p> <p>Os participantes se agrupam em pares em volta de um círculo. Você fica no centro do círculo e fala um tipo de contato físico (por exemplo: cabeça no braço, perna no pé). Os participantes realizam o contato e mantêm a posição. Em seguida, fale um segundo tipo de contato, depois um terceiro até que seja impossível realizar outros contatos. Quando disser “pessoa a pessoa” todo mundo muda de parceiro, então você escolhe alguém como parceiro, e quem ficar sozinho se torna o animador do jogo.</p>

AULA 3	<p><b>Atividade:</b> O nó humano</p> <p>Os participantes formam um círculo apertado, todos estendem os braços, com as mãos abertas e as palmas voltadas para baixo. Com os olhos fechados, cada um pega duas mãos ao acaso. Em seguida, os participantes abrem os olhos e tentam desfazer o nó que se formou, sem soltar as mãos e se introduzindo uns no meio dos outros. O jogo termina quando se reencontram em um ou vários círculos.</p>
AULA 4	<p><b>Atividade:</b> As faixas musicais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribuir as faixas para todos os participantes e colocar uma música para tocar.</li> <li>• Todos dançam agitando suas faixas ao ritmo da música.</li> </ul> <p>Quando a música parar, cada pessoa vai ao encontro de outra e amarram suas faixas, formando apenas uma. A música e a dança recomeçam as duas pessoas dançam junta cada uma segurando uma ponta da faixa. Quando a música para pela segunda vez, a dupla se reúne a outra e as duas duplas amarram suas faixas no centro, de forma que dançam em círculo, formando um quarteto. A música e a dança recomeçam, continuando assim até que todas as faixas estejam amarradas e unidas.</p>
AULA 5	<p><b>Atividade:</b> A dança dos balões</p> <p>Distribuir um balão para cada pessoa. Quando a música começar a tocar, os participantes jogam os balões para o alto e tentam mantê-los no ar durante todo tempo em que a música tocar, um ajudando o outro e só param quando a música cessar. Para terminar o jogo, para a música e pedir aos participantes que formem pares colocando um balão entre eles, que seguram com a barriga, tentando arrebentá-lo dando um abraço. Ou podem arrebentar os balões pisando em cima deles. Também podem decorar o ambiente usando os balões.</p>
AULA 6	<p><b>Atividade:</b> Passando o bambolê</p> <p>Formação de um grande círculo com os participantes de mãos dadas com o bambolê entre os braços de dois alunos que terão de passar o bambolê sobre o corpo sem soltar as mãos. O professor para dificultar ainda mais, deverá ir colocando mais bambolês no espaço livre para que os participantes passem os bambolês sem deixar o outro bambolê atrás acumular.</p>
AULA 7	<p><b>Atividade:</b> Jogo das cores</p> <p>Os participantes se movimentam caminhando dentro de um espaço previamente delimitado, diga o nome da cor da roupa de uma pessoa do grupo e todos os participantes devem tocar uma pessoa que estiver vestida com aquela cor. Os participantes terão que se movimentar-se cantando, saltando, correndo etc.</p>
AULA 8	<p><b>Atividade: Escolha em grupo</b></p> <p>Os alunos se reuniram e entrarão em um acordo para estar escolhendo uma das brincadeiras realizadas durante essas sete aulas para estar sendo aplicada novamente na 8 aula.</p>

Elaboração Própria

Após a intervenção foi agendado o dia e horário para o preenchimento dos questionários. Os alunos responderam o questionário na escola dentro da sala de aula e os pesquisadores ficaram presentes para esclarecer eventuais dúvidas.

Para finalizar, os dados coletados foram tabulados, organizados e analisados.

## 2.4 Análise dos Dados

Os dados das perguntas fechadas foram tratados de forma descritiva, com análise de frequência das respostas das participantes. Já os dados das questões

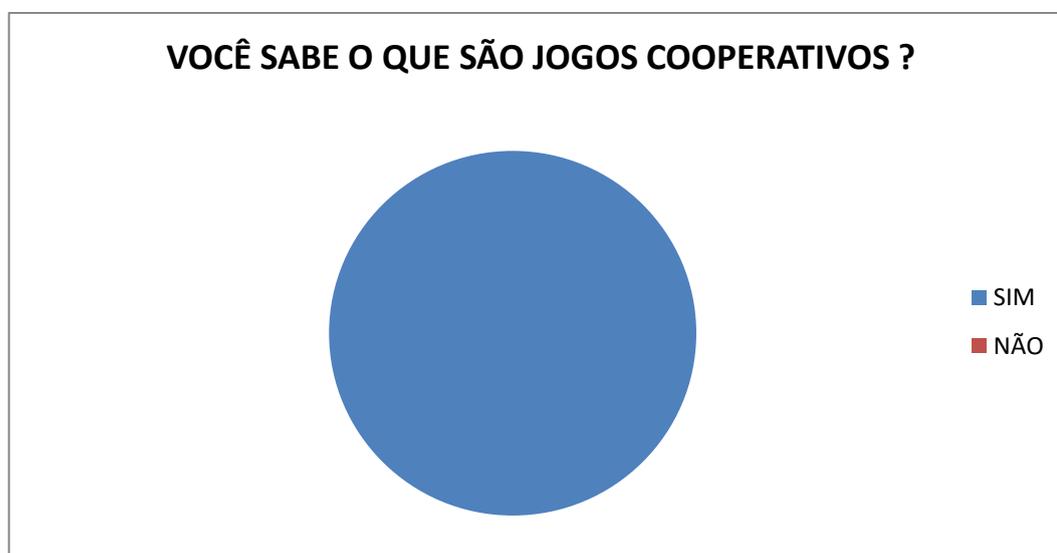
abertas foram analisados, por meio da técnica de análise de conteúdo, verificando as respostas dadas pelos alunos perante o questionário aplicado, usando as fases de análise: pró-análise (fase de organização), exploração do material (fase de codificação) e resultados (fase da análise propriamente dita) (BARDIN, 2011).

### 3 RESULTADOS

Os participantes desse estudo foram 24 alunos, com idade entre 10 e 11 anos, matriculados no 6º ano do ensino fundamental em uma escola pública localizada no interior do Estado de São Paulo. Para a coleta de dados, ministramos 8 aulas de Educação Física envolvendo jogos cooperativos e aplicamos um questionário a fim de captar a percepção e os conhecimentos dos alunos a respeito desse tipo de atividade.

Assim, após a intervenção, questionamos se os alunos sabiam o que são jogos cooperativos (GRÁFICO 1).

GRÁFICO 1. Você sabe o que são jogos cooperativos?



Fonte: Elaboração Própria

Os dados mostram que 100% dos alunos tem conhecimento sobre o que são jogos cooperativos, porém esses resultados podem ter sido influenciados, pois os alunos envolvidos nesta pesquisa já estavam tendo contato com esse conteúdo o que pode ter colaborado para esse resultado.

No gráfico 2 temos os resultados referentes aos sentimentos dos alunos

ao praticarem os jogos cooperativos:

GRÁFICO 2. Quando você pratica o jogo cooperativo nas aulas de Educação Física você se sente mais feliz?



Fonte: Elaboração Própria

Notamos que a maioria dos alunos (92%) se sentiu feliz durante a prática dos jogos cooperativos e apenas 8% não se sentiram felizes durante as atividades.

O gráfico 3 apresenta os resultados referentes ao medo de errar durante a prática das atividades cooperativas.

GRAFICO 3. Você se sente mais a vontade e sem medo de errar quando participa do jogo cooperativo?

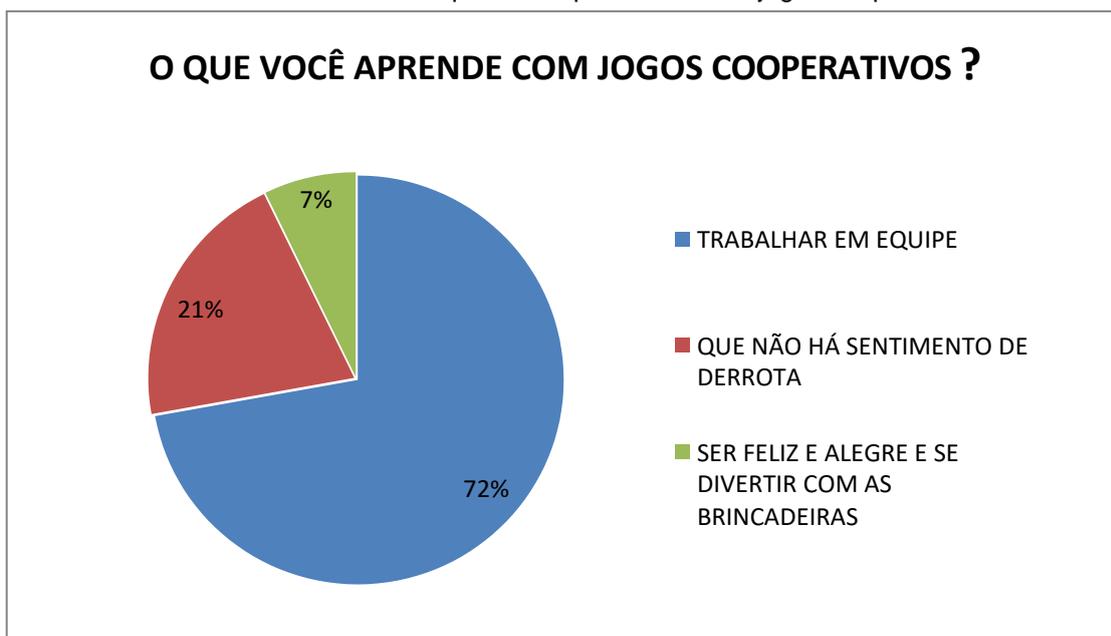


Fonte: Elaboração Própria

Verificamos que todos os alunos se sentem mais a vontade e sem medo de errar durante as brincadeiras e jogos cooperativos.

Para finalizar, perguntamos aos participantes da pesquisa o que eles aprendem ou aprenderam com os jogos cooperativos.

GRAFICO 4. O que você aprende com os jogos cooperativos?



Fonte: Elaboração Própria

De acordo com o gráfico 4 obtivemos os seguintes resultados:

- 72% dos alunos disseram que através dos jogos cooperativos aprenderam a trabalhar em equipe, uns dos pesquisados relatou *"eu aprendi que você tem que trabalhar em equipe, você não pode querer trabalhar sozinho tem sempre que trabalhar em conjunto"* (Participante 4) .
- 21% dos alunos disseram que não há sentimento de derrota quando participa dos jogos cooperativos, como exemplo citamos a resposta do participante 8: *"não é um jogo de competição e sim para todos, ninguém ganha e muito menos perde, é um jogo para todos"*.
- 7 % dos alunos disseram que através dos jogos cooperativos aprende a ser feliz e alegre e se divertir com as brincadeiras. O participante 21 respondeu disse que: *"sim eu me senti muito feliz, eu achei todos os jogos divertidos e legais"*.

## 4 DISCUSSÃO

O objetivo desse estudo foi verificar o conhecimento e a percepção dos alunos do ensino fundamental II sobre a inserção dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física.

Os resultados mostraram que os participantes da pesquisa sabem o que são jogos cooperativos, e se sentem felizes e sem medo de errar ao praticá-los. Porém, mesmo com esses resultados positivos, os jogos cooperativos não são evidenciados dentro do contexto da Educação Física escolar, pois em nossa cultura os jogos competitivos ainda são predominantes, conforme afirma Faeti e Calsa (2015).

Rocha (2013) alerta sobre a importância de inserir os jogos cooperativos nos currículos escolares com o objetivo de auxiliar na formação de cidadãos que saibam viver e conviver em sociedade tendo como o centro de suas atitudes o respeito pelas diferenças.

Assim, podemos dizer que mesmo estando inseridos em uma sociedade competitiva é necessário que os alunos desenvolvam práticas cooperativas para que se tornem pessoas melhores e conscientes do seu papel social.

Em relação à felicidade dos alunos ao participarem dos jogos cooperativos, podemos dizer que ela está atrelada ao fato de que esses jogos não visam atingir só os alunos que tem uma melhor coordenação motora ou que são mais ágeis, mas sim, aqueles que nem sempre apresentam um bom desempenho nas atividades. Fausto (2009) afirma que:

O jogo cooperativo une os extremos: aquela criança que é mais ágil fisicamente, ou que tem uma habilidade motora melhor acaba não sendo a única a se sobressair; aquele aluno que é o último a concluir uma tarefa, ou aquele que fracassa, também terá nos jogos cooperativos mais sucesso, porque conseguirá realizar as atividades propostas (p.3).

Apesar dos jogos cooperativos englobar todos os alunos e proporcionar momentos de diversão, percebemos que uma pequena porcentagem destes não ficaram felizes durante as atividades cooperativas propostas nas aulas, pois queriam jogos e brincadeiras que abordassem a competição. O que segundo Maia et al. (2007) é um comportamento normal, pois faz parte da natureza humana a busca excessiva pela vitória. Nos dias atuais, as crianças são influenciadas pela

midia a comemorar suas conquistas e lamentar suas derrotas, buscando cada vez mais suas realizações pessoais.

Os jogos cooperativos também contribuem para minimizar o sentimento de fracasso ou o medo de errar, conforme a afirmação dos alunos participantes dessa pesquisa. Isso ocorre, segundo Brotto (1999), porque os jogos cooperativos tem o intuito de aproximar as pessoas despertando a coragem, diminuindo o medo do fracasso e sucesso em si próprio, reforçando a confiança em si e nos outros participantes aonde ganhar e perder são apenas um processo para o aperfeiçoamento pessoal e coletivo.

A proposta dos jogos cooperativos se distingue dos outros tipos de jogos, pois a harmonização entre os participantes para resolver os desafios valoriza a importância do grupo, tornando-se todos únicos e valorizados se sentindo à vontade para jogar tendo a total liberdade para alegrar-se com as brincadeiras propostas (AMARAL, 2004 apud ROCHA, 2013).

A maioria dos jogos estimula o confronto ao invés do encontro, eliminando qualquer tipo de diversão, prazer, alegria de se jogar (CANOTILHO, 2006). Na sociedade a competição reforça a rivalidade entre as pessoas e trazem para as suas vidas a ideia de que a vitória é o que importa e caso isso não ocorra causará altos níveis de angústia e agressividade (JOHNSON, 1997 apud WOS, 2012).

Por isso, os jogos cooperativos se tornam importantes no atual contexto social, pois estes são capazes de desenvolver uma melhor consciência da necessidade de estimular o espírito de cooperação, de atuação dentro de um grupo, transformando o modo de se trabalhar em equipe. Além disso, esses jogos buscam o melhor aproveitamento das capacidades, condições, habilidades e qualidades de cada indivíduo (WOS, 2012).

Em relação ao aprendizado proporcionado pelas vivências dos jogos cooperativos, foram apontados como principais contribuições pelos participantes desse estudo que: é possível trabalhar em equipe, não há sentimento de derrota, pode-se ser alegre e se divertir durante o jogo.

Diversos autores corroboram com esses apontamentos ao afirmar que para se alcançar os objetivos nos jogos cooperativos é necessário trabalhar em equipe, assim, o trabalho coletivo acaba preponderando sobre o individual (LIMA, 2014), o sentimento de derrota também se torna inexistente visto que os alunos trabalham juntos em prol de uma mesma meta (CAMPASSI JUNIOR, 2009), e

consequentemente, traz alegria e diversão a todos os participantes, não existindo cobranças e nem julgamentos (SILVA et al., 2012).

Sassi (2006, p. 5) complementa que:

No estilo de Jogo em que se compete COOPERANDO, as equipes são parceiras, uma joga com a outra. Ninguém é rejeitado. Desenvolve-se a autoconfiança. Uns contribuem para adequar as possibilidades dos outros dentro do jogo. O resultado é uma ação conjunta e o sucesso é compartilhado.

Dessa forma, percebemos que para contribuir para a formação integral dos alunos é necessário diversificar os tipos de jogos trabalhados nas aulas de Educação Física, pois ao mesclar atividades competitivas e cooperativas estaremos ampliando conhecimentos importantes para a inserção dos alunos na sociedade.

## 5 CONCLUSÃO

Concluimos que os jogos cooperativos podem proporcionar inúmeros benefícios para a formação dos alunos, dentre eles a melhora da autoestima, valorização do trabalho em equipe, sentimentos de alegria, interação social e respeito às diferenças, conforme os dados apresentados pela literatura e pelos participantes desse estudo.

Assim, acreditamos que dentro do processo educativo é importante valorizar esses tipos de jogos com o intuito de promover a participação de todos, sem inclusão, independente de ter ou não habilidades para praticar determinada atividade.

Apontamos como limitação do estudo o número reduzido de participantes e de atividades ministradas. Por isso, sugerimos que outras pesquisas sejam realizadas para aprofundar esse assunto.

## REFERENCIAS

ALMEIDA, M. T. P. Jogos cooperativos na Educação Física: uma proposta lúdica para paz. In: CONGRESO ESTADUAL Y IBEROAMERICANO DE ACTIVIDADES FÍSICAS COOPERATIVAS. **Anais...** Gijón (Asturias), 2003.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de

convivência. 1999. 209 p. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

CANOTILHO, E. H. **Educação Física transformadora** :concreta,viva e significativa. 2006. Monografia (Especialização em Esporte Escolar) - Universidade de Brasília, São Paulo, 2006. Disponível em: <[https://www.cead.unb.br/esporte\\_escolar/monografias/Educacao%20Fisica%20trans](https://www.cead.unb.br/esporte_escolar/monografias/Educacao%20Fisica%20trans)>. Acesso em: 19 set. 2018.

COMPARIN, E.; MENEGHETTI, A. **Jogos cooperativos como fator de motivação e socialização**. 2015. Disponível em: <<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wpcontent/uploads/2015/02/Artigo-Elaine-Comparin.pdf>>. Acesso em: 12 abr. 2018.

CORREIA, M. M. Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios da Educação Física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006.

FAETI, P.; CALSA, G.C. Jogo, competição e cooperação: articulando saberes. In: XII Congresso Nacional de Educação, 2015, PUC, Paraná. **Anais... EDUCERE: Formação de Professores, Complexidade e Trabalho Docente**, 2015, p. 36233-36247.

FAUSTO, Eliana Rosseti. **Jogos cooperativos na Educação Física**: criar e recriar. 2013. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/21933183/artigo--jogos-cooperativos-na-educacao-fisica-criar-e-recr-iar-por-eliana-rosseti>>. Acesso em: 16 set. 2018.

FORTIN, C. **100 jogos cooperativos**: eu coopero, eu me divirto. São Paulo: Editora Ground, 2011.

CAMPASSI JUNIOR, J. **Jogos cooperativos**: uma proposta de inclusão nas aulas de Educação Física. In: ARAPONGAS-PR. Secretaria de estado da Educação. Projeto (Programa de desenvolvimento educacional-PDE). 2009.

LIMA, E. A. Jogos cooperativos como alternativa metodológica para inclusão social. In: PARANÁ. Secretaria da Educação. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. **Cadernos PDE**, v. 1, 2014.

MAIA, R. F.; MAIA, J. F.; MARQUES, M. T. S P. Jogos cooperativos x jogos competitivos: um desafio em o ideal e o real. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, v. 2, n. 4, p.125-139, dez. 2007.

MENDES. L. C.; PAIANO, R.; FILGUEIRAS, I. P. Jogos cooperativos: eu aprendo, tu aprendes, nós cooperamos. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 8, n. 2, p.133-154, 2009.

MOREIRA, E. C. **Educação Física Escolar**: desafios e propostas 2. Jundiaí: Fontoura, 2006.

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

ROCHA, S. da S. **Efeitos dos jogos cooperativos nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. 2013. Disponível em: <<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1358/sergiotcc.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 02 maio 2018.

SILVA, J. K. F.; DOHMS, F. C.; CRUZ, L. M.; TIMOSSI, L.S. Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental, **Motrivivência**, ano 24, n. 39, p.195-205, dez. 2012.

SASSI, A. L. **Jogos cooperativos e a inclusão social**. 2006. Disponível em: <[http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes\\_pde/artigo\\_adriana\\_lena\\_sassi.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_adriana_lena_sassi.pdf)>. Acesso em: 29 out 2018.

WOS, M. A. Estudo do comportamento disciplinar durante jogos competitivos e cooperativos em alunas de sexto ao nono ano de uma escola particular de Curitiba. 2012. < <http://tcconline.utp.br/wp-content/uploads/2012/10/ESTUDO-DO-COMPORTAMENTO-DISCIPLINAR-DURANTE-JOGOS-COMPETITIVOS-E-COOPERATIVOS.pdf>>. Acesso em: 29 out 2018.