



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**FLÁVIA BETÂNIA SOUZA**

**JOGOS COOPERATIVOS NA PRÁTICA DO PEDAGOGO NOS ANOS INICIAIS  
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Maceió**

**2023**

**FLÁVIA BETÂNIA SOUZA**

**JOGOS COOPERATIVOS NA PRÁTICA DO PEDAGOGO  
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientadora: Profa. Dra. Edlene Cavalcanti

**Maceió**

**2023**

**FLÁVIA BETÂNIA SOUZA**

**JOGOS COOPERATIVOS NA PRÁTICA DO PEDAGÓGICO NOS ANOS  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

**Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 09/10/2023.**

**Orientadora: Profa. Dra. Edlene Cavalcanti Santos (CEDU/UFAL)**

**Comissão Examinadora**

Documento assinado digitalmente  
 **EDLENE CAVALCANTI SANTOS**  
Data: 24/10/2023 13:35:54-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Profa. Dra. Edlene Cavalcanti Santos  
(CEDU/UFAL)**

**Presidente**

Documento assinado digitalmente  
 **MARIA JOSE GUERRA**  
Data: 21/10/2023 11:59:41-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Profa. Me. Maria José Guerra (UEIPTV/UFAL)**

**2º. Membro**

Documento assinado digitalmente  
 **EDNA CRISTINA DO PRADO**  
Data: 10/10/2023 07:08:21-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Profa. Dra. Edna Cristina do Prado**

**(UFSCar) 3º. Membro**

## **AGRADECIMENTOS**

Enfrentar um curso universitário, vindo de um ensino escolar bancário, com poucos recursos educacionais, foi uma tarefa um tanto difícil para mim. Produzir meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), foi um desafio enorme, porém vencido, graças a Deus, à minha família e amigos(as) os quais deram suas contribuições nessa trajetória universitária. Sendo assim, deixo meus sinceros agradecimentos.

A Deus que nunca me deixou desistir em meio a tantos desafios e obstáculos, dando-me força e coragem para prosseguir.

Ao meu esposo Gilberto Vieira, que se alegrou comigo quando conquistei minha vaga na Universidade Federal de Alagoas (UFAL), sempre me dando suporte em nossas atividades diárias.

Aos meus filhos, Arthur e Ana Beatriz, por suas compreensões quando não podia dar a eles a atenção necessária.

À minha orientadora Profa. Dra. Edna Cristina do Prado, que aceitou prontamente o meu convite. Sempre se pondo à minha disposição com sua alegria e compromisso.

À Profa. Dra. Edlene Cavalcanti que assumiu a orientação com a transferência da professora Edna para a Universidade Federal de São Carlos.

Aos professores Profa. Dra. Edna Cristina do Prado, Prof. Dr. Ciro Bezerra, os quais me ampliaram a visão em relação à educação escolar e ao conhecimento.

À Profa. Dra. Ana Carolina Sella por sua solidariedade em um momento que muito precisei.

À Prof.<sup>a</sup> Silvia Regina Cardeal, primeira pessoa que me incentivou e apoiou a estudar para me inscrever no antigo Processo Seletivo Simplificado (PSS).

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a concretização dessa conquista. E a todos que torceram por mim. Gratidão.

## **JOGOS COOPERATIVOS NA PRÁTICA DO PEDAGOGO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Flávia Betânia Souza**  
**flaviafia.29@gmail.com**

**Edlene Cavalcanti**  
**edleneufal@gmail.com**

### **RESUMO**

Este artigo tem como objeto de estudo os jogos cooperativos no ambiente escolar. Tem como objetivos compreender o motivo da pouca utilização dos jogos cooperativos na prática do pedagogo dos anos iniciais do Ensino Fundamental; identificar as produções acadêmicas disponíveis na Biblioteca digital de teses e dissertações (BDTD) sobre jogos cooperativos na educação; verificar o quantitativo dessas produções na primeira década do século XXI (2001 a 2010); e investigar quais dessas produções são direcionadas aos jogos cooperativos na prática do professor pedagogo do ensino fundamental I. A partir dessa pesquisa exploratória foi possível perceber que há não só uma boa difusão sobre os jogos cooperativos como também uma quantidade significativa de produções acadêmicas na BDTD. No entanto, dentro do período temporal investigado, a maioria dessas produções tem foco na educação física escolar. Com destaque para o trabalho de Lisboa (2008) intitulado “O jogo e seus múltiplos olhares: perspectiva da família, da escola e suas interações na prática educativa”, com enfoque na concepção do pedagogo e dos pais em relação à prática do jogo no ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Jogos cooperativos. Produções acadêmicas. Ensino Fundamental I

## 1 INTRODUÇÃO

Segundo Brotto (1999) o jogo e a vida são reflexo um do outro, ou seja, vivemos como jogamos e jogamos como vivemos. O Jogo Cooperativo é uma temática atualmente bem discutida no meio acadêmico e por profissionais da educação. Entendendo a importância do jogo na prática do professor pedagogo dos anos iniciais para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, foi que surgiu a ideia de desenvolver essa pesquisa.

No Brasil, existe uma considerável gama literária sobre jogos cooperativos como por exemplo, Fábio Brotto (1999), Roberto Martini (2005), Vicentina Lisboa (2008), entre outros que como esses também fazem parte da revisão bibliográfica que sustenta esta pesquisa. Também há uma oferta significativa de *sites* na *internet* de cursos que contemplam jogos cooperativos. No entanto, muitas dessas literaturas que discutem sobre os jogos cooperativos no ambiente escolar, têm enfoque na disciplina de educação física, havendo uma escassez significativa de produções que contemplem os jogos cooperativos na prática do professor pedagogo do fundamental I. Seria esta uma razão para a pouca utilização dos jogos cooperativos na prática do professor pedagogo dos anos iniciais?

Na busca por alcançar o objetivo desta pesquisa que é compreender o motivo da pouca utilização dos jogos cooperativos na prática do pedagogo do ensino fundamental I, realizou-se um levantamento, por meio de consultas sistemáticas, das produções disponíveis na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (as relacionadas ao jogo e aos jogos cooperativos em várias áreas, como por exemplo, na economia, política, indústria, tecnologias, cooperativas, entre outras. O passo seguinte foi identificar por meio da leitura dos títulos, resumos, palavras-chave, introdução e resultados, os trabalhos sobre jogos cooperativos com foco na educação, resultando em 54 (cinquenta e quatro) teses e dissertações. Em seguida, foi feito um filtro dessas produções dentro do recorte temporal pesquisado (2001 a 2010) a fim de verificar quantas foram produzidas nesse período e investigar quais delas são direcionadas aos jogos cooperativos na prática do professor pedagogo dos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Para esse momento foi utilizado o mesmo critério do passo anterior

Para cumprir seus propósitos, o trabalho está estruturado em cinco seções, para além desta introdução e das considerações finais. A primeira apresenta a origem dos jogos cooperativos, seu conceito, características, a divergência em relação à visão que alguns autores têm sobre os jogos cooperativos. Traz, também, um quadro com alguns precursores e suas contribuições na disseminação dos jogos cooperativos no mundo ocidental. A segunda seção traz a história sobre o jogo cooperativo no Brasil, como chegou e como ganhou espaço, alguns

autores e instituições que tiveram papéis importantes na sua difusão e também cursos que são atualmente ofertados por meio de *sites* na *internet*. A terceira seção apresenta as produções acadêmicas que discorrem sobre os jogos cooperativos na área da educação escolar de instituições públicas no território brasileiro disponíveis na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT). Para esta seção foram feitos e analisados dois quadros. O primeiro quadro apresenta teses e dissertações produzidas por instituição de ensino superior (IES) do setor público. O segundo traz as produções sobre a temática em discussão, realizadas dentro do recorte temporal deste trabalho. A última seção refere-se aos jogos cooperativos no ensino fundamental I. Abarca questões relacionadas ao fazer pedagógico, bem como a concepção da família e professores em relação ao jogo como instrumento de ensino e aprendizagem.

## **2 COMO TUDO COMEÇOU: A ORIGEM DOS JOGOS COOPERATIVOS**

Os jogos cooperativos surgiram, segundo Brotto (1999, p.63) “[...] da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição exacerbada, na sociedade moderna, mais especificamente, pela cultura ocidental”. Porém, os jogos cooperativos existem desde muitos anos. E vêm ganhando espaço no decorrer dos tempos. Os povos tribais comemoravam e comemoram, ainda, seus rituais e a vida com entretenimentos como jogos cooperativos, como por exemplo, “[...] os Inuit no Alaska, os Aborígenes na Austrália, os Tasaday na África, os Índios norte-americanos, entre outros” (BROTTO 1999, p.66), certamente sem terem conhecimentos sobre o conceito de tal categoria.

Em relação ao conceito de jogo, Brotto (1999, p.16) considera o jogo, “[...] como um espectro de atividades interdependentes que envolve a brincadeira, a ginástica, a dança, as lutas, o esporte e o próprio jogo”. Porém, não há apenas um único conceito/significado mas, vários.

Para Lisboa, (2008, p. 41)

A noção de jogo é entendida de maneira diferenciada, conforme a situação em que é utilizada, não havendo, portanto, um único significado, [...] o uso do termo jogo, independentemente do contexto, traz em si uma representação do mundo, pois o jogo só existe dentro de um sistema de designações e de interpretações das atividades humanas.

“Grande parte dos jogos estimulam o confronto ao invés do encontro. (...) Sendo estruturados para a eliminação de pessoas e para produzir mais perdedores do que vencedores” (BROTTO, 1999, p. 64). Isso dificulta a boa convivência em sociedade, pois jogos com essas características criam barreiras no desenvolvimento de atitudes de respeito, de tolerância, de empatia, etc. Vivemos em permanente disputa seja no jogo como distração, seja no jogo da vida e isso é fortalecido no dia a dia, quando focamos em uma vida de competitividade.

Ao compararmos os dois tipos de jogos, percebemos que no jogos competitivos há a presença de perdedor (es) e ganhador (es), que o importante é competir e ‘ganhar’ ou ao menos, não perder (jogar na defensiva), no outro tipo, o importante é cooperar para que todos ganhem, a alegria é mútua. São característicos dos jogos cooperativos, o compartilhamento, o companheirismo, o respeito, a tolerância, a solidariedade, o encorajamento dentre outros aspectos necessários à vida em sociedade, por consequência, o desenvolvimento inter e intrapessoal de cada envolvido, contribuindo assim, para a boa convivência. Sobre isso, Brotto (1999, pp.14, 15, grifo do autor) destaca,

Dentre as várias dimensões da convivência oportunizada pelo jogo, aquela que nos permite aperfeiçoar a convivência com **os outros** existentes **dentro de nós mesmos**. Cuidar desse relacionamento íntimo, procurando conhecer, aceitar e dinamizar harmoniosamente os aspectos da nossa própria personalidade, é uma das principais atenções sinalizadas pelos jogos cooperativos.

Para Brotto, tanto no jogo como na vida há um conjunto de características, estruturas e dimensões comuns. Ao que ele chama de arquitetura do jogo. Na educação escolar, é importante ao pedagogo, desenvolver atividades com jogos cooperativos considerando cada estrutura que compõe a arquitetura do jogo, ou algumas delas, como por exemplo, objetivos, regras, participação, comunicação, estratégias, resultados, ludicidade, celebração, entre outros. E assim promover as potencialidades dos alunos tanto na resolução de problemas, como na harmonização de conflitos, superação de crises e no alcance de objetivos comuns. Para tanto, se faz necessário que a escola abrace a causa e tenha o jogo como aliado no ensino/aprendizagem.

Muitos são os trabalhos desenvolvidos nessa área de pesquisa, como apresentaremos logo mais, porém nem todos os escritores comungam do mesmo entendimento de que os jogos cooperativos promovem o encontro ao invés do confronto, a empatia, a solidariedade, a

tolerância, interesses mútuos, etc. Muniz (2010) defende a ideia de que no jogo cooperativo existe competição. Esse autor faz um resgate da essência da competição defendendo-a como sentimento presente no jogo cooperativo.

Para Muniz (2010, p.142), o jogo competitivo exige do jogador, além de capacidades física, valores sociais e morais e que “[...] a ação de cada jogador é carregada de determinado conteúdo de sentido como por exemplo, rivalidade, companheirismo, cooperação, competição, que podem mudar constantemente conforme a situação relacional com o jogo”. Ou seja, em algum momento do jogo o sentimento competitivo pode surgir nos jogadores, como também o sentimento de aceitação ou negação na participação de alguns membros do grupo.

Esse autor questiona a estratégia educativa de jogo cooperativo que é apresentada e utilizada na Educação, “[...] seria possível criar um **sentimento** moral de companheirismo, de solidariedade e de cooperação entre os jogadores?” (MUNIZ, 2010, p.148, grifo do autor). Não respondendo concretamente à pergunta, mas nos levando a refletir na possibilidade de uma resposta positiva, Garcia (2010), levanta uma questão pertinente em relação ao preparo ou auxílio às crianças e adolescentes no contexto atual. “Como prepará-los para a convivência com o outro e para lidarem com a diversidade?”

Para a autora,

Não há fórmula que garanta essa conquista, mas, dentre os espaços regulares de vivência comum, as escolas constituem, sem dúvida, espaços privilegiados para que se potencializem experiências grupais, visando não apenas um ganho intelectual, mas social (GARCIA, 2010, p.25).

Sabemos que não é fácil ou simples desenvolver trabalhos coletivos, mas se faz necessário para oportunizar experiências grupais. Os jogos cooperativos são um dos meios de proporcionar tais experiências, porém, “[...] em atividades grupais, nem todos os membros do grupo estarão abertos aos objetivos comuns ao grupo” (GARCIA, 2010, p.30).

Em relação aos jogos cooperativos no Ocidente, Brotto (1999), apresenta alguns pioneiros desses jogos a partir dos anos 50, no mundo Ocidental. O quadro abaixo apresenta os principais precursores e suas contribuições

## QUADRO I - PRINCIPAIS PRECURSORES E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO MUNDO OCIDENTAL<sup>1</sup>

Ted Lentz - 1950	Ted Lentz e Ruth Cornelius descreveram importantes estruturas dos jogos cooperativos , no manual All together (Todos juntos).
Jim Deacove - 1972	Inventor de jogos cooperativos inovadores. Seus jogos estimulam o espírito de cooperação e a ideia de vencer em conjunto.
New Games Foundation - 1973	Realizou o primeiro torneio de novos jogos, na Califórnia, San Francisco.
David EarlPlatts, Mary Inglis, Joy Drake, Alexis Edwards - 1974	Desenvolveram o método, Descoberta Grupal, baseado em jogos, esse método tem como objetivo promover a confiança pessoal e grupal nos participantes
Jack Coberly - 1975	Professor de percepção motora numa escola na Califórnia-EUA. Acreditava que através dos jogos as crianças podiam ter sucesso no desenvolvimento de suas tarefas, ou seja, ele acreditava no potencial das crianças.
Dan Davis - 1975	Diretor de recreação e desenvolvimento de coordenação motora lenta, suas atividades eram aplicadas de forma a promover a cooperação entre as crianças
Marta Harrison - 1976	Marta, junto com outras pessoas desenvolveram alguns jogos cooperativos e também participaram da criação do livreto For the fun of it (Para se divertir)
Andrew Fluegelman - 1976	Durante os três primeiros torneios da Fundação de novos jogos (New Games Foundation), Andrew escreveu um livro sobre jogos cooperativos e competitivos intitulado “New Game Book”
Guillermo Brown - 1987	Na América latina, foi Brown quem escreveu e publicou o primeiro livro sobre jogos cooperativos intitulado "Qué tal si jugamos”

Fonte: BROTTTO, (1999)

Esses são alguns dos contribuintes no desenvolvimento e disseminação dos jogos cooperativos no mundo ocidental, muitos outros vieram após estes e devem continuar, pois o tema sobre jogos cooperativos precisa ser mais difundido e, assim, alcançar mais profissionais da área da educação e afins. A influência destes estudos chega ao Brasil, como veremos na próxima seção.

### 3 JOGOS COOPERATIVOS NO BRASIL

<sup>1</sup> Vale ressaltar que o quadro desta seção tem seus dados retirados do trabalho de Fábio Brotto (1999), no entanto não pode ser configurado plágio pois não foi possível fazê-lo de outra forma, no original está posto em formato de texto.

No Brasil, os jogos cooperativos tiveram início na década de 80 a partir dos movimentos e trabalhos realizados em países do Ocidente. Dos anos 80 até a atualidade, muitos trabalhos foram realizados, como por exemplo, teses, dissertações, trabalhos de conclusão de cursos de graduação, cursos (a distância, presenciais e/ou híbridos) e oficinas ofertados por instituições educacionais, Secretarias da Educação, cooperativas, etc. Também desfrutamos de livros, como as obras de Brotto com o clássico livro “Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar”, primeira obra de autoria brasileira, além de outras publicações realizadas no Brasil, porém, de autoria estrangeiras, tais como os livros “Vencendo a Competição” de Terry Orlick e “Jogos Cooperativos: teoria e prática”, de Guilherme Brown.

Brotto (1999) apresenta algumas ações e obras sobre os jogos cooperativos que contribuíram para disseminação do conhecimento sobre o assunto, formação de profissionais da área e aplicação dessa nova “forma de educação para a vida” na educação escolar brasileira.

Vejamos alguns.

No ano de 1980 foi fundada em Brasília a Escola das Nações, seus objetivos pedagógicos eram os jogos cooperativos e a aprendizagem cooperativa. Em 1988 e 1995 são apresentadas as primeiras edições de Projetos Piloto sobre jogos cooperativos, a primeira edição tratava de um manual, Cooperação na sala de aula: um pacote para professores, apresentado pela Universidade Espiritual Mundial Brahma Kumaris; a segunda, apresentada pela Secretaria de Esportes de Santos-SP, com o tema: Jogos escolares cooperativos.

Fábio Brotto teve e tem presença marcante na história dos jogos cooperativos no Brasil. Nos anos de 1990, 1991, 1992 e 1995 ele apresentou, “III Simpósio Internacional de Psicologia do esporte com o tema "competir ou cooperar, qual a melhor jogada? O "Programa semestral de jogos cooperativos", no Centro de Prática Esportiva da Universidade de São Paulo (USP). Desenvolveu trabalhos como oficinas, palestras, eventos, etc., com o objetivo de difundir sobre jogos cooperativos, e publicou o primeiro livro de autoria nacional, com o título “Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar”, respectivamente. Também foram produzidos no Brasil, no ano de 1996, os primeiros jogos cooperativos de tabuleiro, lançados pelo Projeto Cooperação através de um intercâmbio com o grupo canadense Family Pastimes.

Terry Orlick foi o autor do primeiro livro publicado no Brasil, no ano de 1989, com o título “Vencendo a competição”. O segundo foi publicado em 1994 com o título “Jogos Cooperativos: teoria e prática”, autoria de Guilherme Brown.. São notáveis as muitas e significativas participações e contribuições de Fábio Brotto na difusão dos jogos cooperativos

no Brasil. Atualmente, contamos com muitas outras iniciativas e produções que contribuem para a expansão do conhecimento sobre jogos cooperativos.

Muitos são os meios pelos quais a comunidade acadêmica, especialmente, e demais interessados, têm oportunidades de agregar mais conhecimentos aos já existentes. Algumas organizações, por meio de *sites* oferecem cursos *online* facilitando e possibilitando que muito mais pessoas possam adquirir conhecimentos sobre jogos cooperativos como por exemplo, o Instituto Arcor que desenvolve atividades no Brasil desde 2004, na Argentina, 1991 e no Chile, 2015, nos dois últimos países recebem a nomenclatura de Fundación Arcor. O curso de jogos cooperativos desta fundação<sup>2</sup> tem carga horária total de 16 horas, divididas em 4 módulos que tratam sobre como são os jogos cooperativos, tipos de jogos cooperativos, como facilitar os jogos e criação de jogos, formulário de avaliação e certificado digital. O curso é apresentado pelo psicólogo Eduardo Kopp Nogueira Mello, tem como base teórica os autores Fábio Brotto e Guilherme Brown. Também são oferecidos outros cursos voltados à criança e ao adolescente e a família. Há uma programação mensal podendo ser acessada somente durante o período de ativação. Todos os cursos são gratuitos.

Também existe o Pocket Education<sup>3</sup> que oferece cursos que ensinam como fazer uso dos jogos cooperativos em aulas virtuais. O curso tem carga horária de 10 horas e tem como instrutora Veronica da Silva Rikansrud coautora dos livros, “Brincar e Educar, Criar e Recriar para a Recreação online”, também é coordenadora internacional de jogos cooperativos da Embaixada dos Estados Unidos da América (EUA). O Pocket Education oferece ainda, cursos de Produção de Podcasts Educacionais, Phygital na Recreação, O Recriador do Futuro, etc. Todos os cursos são pagos, com variedade de carga horária e cada um tem seu próprio instrutor, especializado em suas respectivas áreas de conhecimento.

Outra organização que se destaca quando o assunto é jogos cooperativos, é o Projeto Cooperação<sup>4</sup> criado por Fabio Botto e Gisela Santori, como já citado anteriormente. O projeto oferece cursos livres e pós graduação, também trabalham com consultoria, palestras, *workshops* e outros. Os cursos livres podem ser acessados durante dois anos, porém, a duração e a carga horária não estão disponibilizados no *site*. No entanto, informa que o cursista pode concluir o curso em mais ou menos tempo, a depender de sua dedicação e aprendizagem. Vale ressaltar que todos os cursos são pagos. Os cursos têm como focalizador o docente Cambises Bistricky Alves, graduado em educação física e pós graduado em jogos cooperativos, também

---

<sup>2</sup> <https://www.institutoarcor.org.br/jogos-cooperativos-nosso-novo-curso-virtual/> >acesso em: 23/03/2023

<sup>3</sup> <https://www.pocketeducation.com.br/cursos/jogos-cooperativos-phygital> >acesso em: 22/03/2023

<sup>4</sup> <https://projetooperacao.com.br/cursos-livres/jogos-cooperativos/> >acesso em: 22/03/2023

consultor e sócio, o projeto oferta outros cursos todos voltados para a promoção da cooperação visando uma comum-unidade. Destacamos alguns deles, Soluções colaborativas para um mundo em transformação, Cooperação para inovação e a pós graduação em Pedagogia da Cooperação e Metodologias Colaborativas, com carga horária de 360 hora, em nível de Especialização.

Por último apresentamos, Buzzero<sup>5</sup> um portal de ensino a distância, sua proposta é possibilitar por meio de seus cursos que qualquer pessoa possa aprender e ensinar. Além do curso de jogos cooperativos no âmbito escolar, que tem como autor o professor Clovis Artur do Nascimento Junior, graduando em educação física, com pós-graduação em psicopedagogia institucional e clínica, também em educação física escolar. O portal oferece muitos outros cursos, como por exemplo, jogos cooperativos, jogos e brincadeiras para recreação infantil, jogos matemáticos na educação infanto juvenil, entre outros. Cada curso tem seu próprio autor(a). São cursos de curta duração, que variam entre 02 e 48 horas. Com custos entre R \$23,00 e R \$70,00.

Temos também a produção de trabalhos acadêmicos, tema da próxima seção a qual se fundamenta na consulta à Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD).

#### **4 A PRODUÇÃO SOBRE JOGOS COOPERATIVOS NA BIBLIOTECA DIGITAL DE TESES E DISSERTAÇÕES (BDTD)**

A Biblioteca Digital de Teses e Dissertações é uma base de dados brasileira. Foi pensada com o objetivo de possibilitar a disseminação das produções de teses e dissertações das 129 instituições brasileiras de ensino e pesquisa, como também de trabalhos defendidos no exterior com autoria de brasileiros. Esta base foi fundada no ano de 2002 por meio do Instituto Brasileiro de Informação em Ciências e Tecnologia (IBICT).

Em relação à produção de trabalhos na BDTD, referente à temática em discussão, foi realizada uma pesquisa que resultou em 315 trabalhos relacionados aos jogos cooperativos e ao jogo. Dentre essas 315 produções, algumas discorrem sobre o jogo e jogos cooperativos em áreas tais como, economia, política, cooperativas, indústria, tecnologias, saúde, entre outros.

Dentre as 315 produções, catalogamos 54 (cinquenta e quatro) teses e dissertações que discorrem sobre jogos cooperativos, na educação. Sendo, 15 teses e 39 dissertações as quais

---

<sup>5</sup> <https://www.buzzero.com/esporte-398/curso-online-jogos-cooperativos-no-ambito-escolar-com-certificado-38822> > acesso em: 20 / 03 /2023

estão distribuídas em 22 (vinte e duas) Universidades Federais e Estaduais do País. Porém, dentro do espaço temporal investigado, que corresponde ao período de 2001 a 2010, há apenas 12 produções que discutem sobre jogos cooperativos na educação, sendo a maioria na educação física escolar. Destas, 11 são dissertações e 1 tese.

**QUADRO II - PRODUÇÕES ACADÊMICAS NA BIBLIOTECA DIGITAL  
BRASILEIRA DE TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE JOGOS COOPERATIVOS**

<b>Universidades</b>	<b>Teses</b>	<b>Dissertações</b>	<b>Total</b>
UFSC	02	02	04
UFPE	-	05	05
UFRN	03	02	05
PUCSP	01	02	03
USP	01	02	03
UNB	-	02	02
UFRGS	01	01	02
UFES	01	01	02
UNESP	-	02	02
PUCRS	01	01	02
UFSCAR	-	02	02
PUCRIO	01	01	02
UFG	-	01	01
UFPA	-	02	02
UERJ	-	01	01
UFRRJ	-	01	01
FIOCRUZ	-	02	02
UEL	-	01	01
UFC	01	02	03
UFPR	03	02	05
UNICAMP	-	03	03
UNISINOS	-	01	01
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>39</b>	<b>54</b>

Fonte: Dados da pesquisa. <https://bdtd.ibict.br/vufind/>

Observando o quadro, percebemos que as Universidades Federais de Pernambuco (UFPE), Rio Grande do Norte (UFRN) e do Paraná (UFPR) são as que mais produziram sobre a temática em discussão. As três IES têm a mesma quantidade de produções, porém, a UFPE produziu 5 dissertações, as outras duas 3 (três) teses e 2 (duas) dissertações. Em contrapartida, as Universidades que menos produziram sobre a temática foram, UERJ, UFRRJ, UEL, UNISINOS e UFG com apenas uma produção.

Ao analisarmos a quantidade de trabalhos defendidos por região, a partir do quadro acima, podemos observar que as regiões Norte e Centro-oeste são as que menos produziram sobre nossa temática num total de 5 (cinco) trabalhos. Os trabalhos realizados nessas duas regiões são das instituições de ensino superior, UFPA, UnB e UFG. A região Nordeste tem um total de 13 (treze) trabalhos realizados nas seguintes IES, UFPE, UFRN e UFC. Como podemos perceber, na Universidade Federal de Alagoas (UFAL), até o presente momento, não há registro na BDTD, de produções sobre a temática em discussão. Na região Sul há apenas duas produções a mais que a região Nordeste. Se considerarmos que na região Sul os 15 trabalhos estão divididos em 6 (seis) IES, entendemos que a região Nordeste superou a região Sul, pois a diferença quantitativa das produções é de apenas 2 (duas). Ficando a região Sudeste com a maior quantidade de trabalhos, num total de 21 (vinte e um), porém, estão distribuídos em 10 (dez) IES. Destas, as que mais produziram foram a UNICAMP, a USP e a PUC SP com 3 (três) trabalhos, cada.

Apesar de haver muitos trabalhos e iniciativas no sentido de expandir o conhecimento sobre os jogos cooperativos, no Brasil, “[...] o assunto não está esgotado, devendo merecer uma discussão permanente” (BROTTO, 1999, p.16), que reforça inclusive, na prática do pedagogo e não só na disciplina de educação física. Para que assim, seja possível desenvolvermos comportamentos críticos reflexivos sobre a importância da vivência dos jogos cooperativos na prática docente.

Dentre esses trabalhos, os temas que mais se destacam por focar nos jogos cooperativos são, MUNIZ (2010) com o tema “Os jogos cooperativos e os processos de interação social”, MONTEIRO (2006) “Transformação das aulas de educação física: uma intervenção através dos jogos cooperativos”, MARTINE (2005) “Jogos cooperativos na escola: a concepção de professores de educação física”, CHIOCA (2020) “As interfaces dos

jogos cooperativos e a aprendizagem do respeito, da cooperação e da empatia nas aulas de educação física”, BROTTTO (1999) “O jogo e o esporte como um exercício de convivência”, entre outros.

O quadro seguinte apresenta em ordem cronológica as 12 (doze) produções realizadas, dentro do período delimitado, como já citado anteriormente.

### **QUADRO III - PRODUÇÃO NA BIBLIOTECA DIGITAL DE TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE JOGOS COOPERATIVOS (2001 - 2010)**

<b>Autor</b>	<b>Ano de Defesa</b>	<b>Título</b>
D'Angelos, Fábio L.	2001	Cooperação e Autonomia: jogando em grupo é que se aprende.
–	2002	–
–	2003	–
Abrahão, Sergio Roberto	2004	A relevância dos Jogos Cooperativos na Formação dos Professores de Educação Física: uma possibilidade de mudança paradigmática.
Martine, Roberto G	2005	Jogos Cooperativos na Escola: a concepção de professores de educação física.
Monteiro, F. Pompenet	2006	Transformação das Aulas de Educação Física: uma intervenção através dos jogos cooperativos.
Marceline, Regina Blanco	2007	Jogos Cooperativos e Educação Infantil: limites e possibilidades.
Caiado, Ana Paula Sthel	2007	Análise Psicogenética da Inserção dos Jogos de Regras e das Relações Cooperativas no Ambiente Escolar.
Pocera, Joverci Antonio	2008	Análise das Relações Desencadeadas pelos Jogos Cooperativos na Educação Física do Colégio Agrícola Senador Carlos de Oliveira.
Moraes, Vera Lúcia	2008	Os Jogos Cooperativos nas ações

		do Programa a União faz a Vida <sup>6</sup> , na região do Médio Alto Uruguai.
Lisboa, Vicentina A. Veloso	2008	O Jogo e seus Múltiplos Olhares: perspectiva da família, da escola e suas interações na prática educativa.
Marques, Marilza A	2008	Educação física e jogos cooperativos na 3ª idade: a experiência de Embu das Artes.
–	2009	–
Garcia, Heloisa H. Genovese de Oliveira	2010	Adolescentes em Grupo: aprendendo a cooperar em oficinas de jogos.
Muniz, I. B	2010	Os Jogos Cooperativos e os processos de Interação Social.

Fonte: Dados da pesquisa. <https://bdtd.ibict.br/vufind/>

Observamos no quadro acima, que durante os anos de 2002, 2003 e 2009 não houve nenhuma produção na BDTD sobre a temática proposta. Entre os trabalhos produzidos sobre jogos cooperativos, com base no quadro III, sobressaem-se os voltados à disciplina de educação física. Isso revela a necessidade de produções com a temática sobre jogos cooperativos mais relacionados à prática do pedagogo. Durante os dez anos em análise, o ano de 2008 foi o ano em que mais se produziu. Dentre as produções que se enquadram na delimitação desta pesquisa, o que tem maior enfoque dos jogos na prática educativa do pedagogo em sala de aula, é a dissertação de Lisboa, Vicentina A. Veloso (2008), “O jogo e seus múltiplos olhares: perspectiva da família, da escola e suas interações na prática educativa”. A autora revela o olhar de professores e pais sobre questões pertinentes à utilização do jogo na prática educativa escolar. Como veremos na próxima seção, o trabalho dessa autora é muito relevante ao profissional pedagogo.

## **5 JOGOS COOPERATIVOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL,**

<sup>6</sup> Programa a União faz a Vida - Principal programa de educação do SICREDI que é uma Organização de Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP), é também a primeira instituição financeira cooperativa do Brasil.

Segundo a Lei 9.394/96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional que estabelece as diretrizes e bases da Educação Brasileira, no seu art.32 destinado ao Ensino Fundamental, (redação dada pela Lei 11.274 de 2006) expõe os objetivos da Educação Básica para a “formação básica” dos cidadãos brasileiros. Destacamos os incisos, segundo, terceiro e quarto, os quais apresentam habilidades a serem desenvolvidas para que o objetivo seja alcançado.

II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade;

III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;

IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.

Para a efetivação da "formação básica" dos cidadãos brasileiros, é necessário que o aluno do ensino fundamental aprenda a compreender, a contextualizar, se expressar, argumentar e tomar decisões. O desenvolvimento dessas competências é fundamental, como também o desenvolvimento de valores humanos e a produção do conhecimento. Para que a produção do conhecimento aconteça se faz necessário o desenvolvimento das competências citadas acima. Porém, isso será possível a partir de uma aprendizagem significativa, que acontece quando o educando consegue comparar experiências, criar, verificar, confrontar e explicar hipóteses. Nesse processo um novo conhecimento é adquirido. Para Klausen (2008, p. 6404) “[...] é neste vai e vem que iremos preparar a criança para o exercício da cidadania e formando-o em conhecimentos, habilidades, valores, atitudes, formas de pensar e atuar em sociedade”.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que tem seu foco no desenvolvimento de competências, apresenta 10 (dez) competências gerais, porém, destacamos a 9ª e a 10ª, as quais propõe que o aluno desenvolva habilidades capazes de,

Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro [...]. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (BNCC, 2022, p. 10).

Porém, para que essas habilidades sejam desenvolvidas no aluno, se faz necessário pensar no professor, pois este, é o mediador entre o aluno e o conhecimento. Nesse sentido, fica a indagação, como apoiar o professor no seu fazer pedagógico?

Para Antunes (2012, p. 35)

Aprender e ensinar através de oficinas pedagógicas representa a busca de vivências com propostas alternativas para diferenciadas aprendizagens. Representa uma metodologia de ensino que pode ser dinâmica, motivadora à aprendizagem pela contextualização aos saberes do cotidiano e contrapontos de conhecimentos socializados, além das inter-relações experienciadas, entre outras possibilidades interdisciplinares.

A referida autora ressalta a importância de oficinas pedagógicas na Educação Continuada, como proposta de motivação para o docente no seu fazer pedagógico. Ela afirma que “[...] quando um educador está motivado a resolver conflitos, pode também instigar e motivar outros educadores para juntos buscarem melhores alternativas para um ensino de qualidade, visando uma educação integral”. (ANTUNES, 2012, p.36). A aprendizagem contínua, a unidade docente, o compartilhar e debater experiências são essenciais no dia a dia do professor. Suas vivências e experiências são fatores manifestos em sua prática pedagógica. Assim sendo, se faz necessário que o professor faça periodicamente, uma autoavaliação de suas práticas educativas.

Para Moraes (2012, p. 43)

A análise do cotidiano do educador é a única forma de observar a construção histórica do seu modo de ser, ou seja, as apropriações que ele fez para si ao longo da vida profissional. A partir daí pode-se identificar procedimentos que provocam inquietações no educador e que o levam a repensar sua prática.

Moraes (2008) concorda com Ribeiro 2008, apud Moraes (2008, p. 4) quando diz que, “[...] o exercício da docência exige do educador inserção no processo contínuo e sistemático de tomada de consciência sobre seu papel enquanto formador de seres humanos ativos”. Para essa mesma autora, a forma como o educador se expressa, sejam formas verbais ou corporais, interferem no fazer pedagógico. Através dessas formas de expressão do professor para com o aluno pode-se provocar reações ou passividade nos mesmos. Os comportamentos do educador vão refletir no ambiente tornando-o acolhedor, agradável.

Ao utilizar o jogo cooperativo em suas práticas pedagógicas o pedagogo propõe aos alunos uma aprendizagem mais significativa, pois o jogo tem esse poder facilitador, permitindo que os educandos aprendam uns com os outros. Reforçando essa ideia, Antunes (2012, p.30) diz que “[...] o valor maior do jogo está na possibilidade de aprender através do lúdico e com o outro”. Apesar de os jogos cooperativos serem bastante discutidos, ainda não fazem parte do currículo escolar. O jogo sim, pois este compõe uma das unidades temáticas abordada na BNCC.

Envolver os educandos no processo de aprendizagem é essencial para que aconteça uma aprendizagem significativa. Apesar de, na BNCC, o termo aprendizagem significativa faz referência à utilização das TDIC. “[...]o acesso a saberes sobre o mundo digital e práticas da cultura digital devem também ser priorizadas, (...). Sua utilização na escola (...) é determinante para uma aprendizagem significativa e autônoma pelos estudantes” (BRASIL, 2018, p.487). Isso é instigante, porém, não entraremos nessa questão. É importante envolver não só os educandos no processo de aprendizagem, mas também a família. Se faz necessária a participação da família no processo de desenvolvimento das crianças, em comunhão com a escola.

Segundo, Klausen (2008, p.6405) “[...] a escola e a família devem buscar parcerias, de forma que os educandos tenham oportunidades de construir um perfil de pessoa capaz de viver e conviver em situações novas e prazerosas para eles”. Os jogos, na escola, são um meio de ensino e aprendizagem, que contribuem na construção da autonomia e identidade do aluno.

Por meio do jogo cooperativo é possível desenvolver nas pessoas<sup>7</sup> o prazer lúdico, e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, do trabalho em equipe, da parceria, da coletividade etc. Jogos cooperativos, como por exemplo, telefone sem fio<sup>8</sup>, complete o texto<sup>9</sup>, caça ao tesouro<sup>10</sup> entre outros, são ótimas ferramentas pedagógicas no estímulo à concentração, memória, criatividade, improviso, imaginação, a colaboração e interação.

No entanto, não são muito bem vistos por alguns pais, pois muitos veem o jogo na escola apenas como diversão, brincadeira. Lisboa (2008) analisou a concepção de jogo, na visão dos professores e dos pais, do Centro Educacional Coeducar, em Minas Gerais, e constatou que para os pais o jogo é competição, disputa, diversão, ou seja, o jogo na escola não passa de brincadeira, diversão, passatempo, pois existe muito forte, a cobrança dos conteúdos curriculares. Um dos fatores para essa cobrança é que muitos pais não conseguem conceber o jogo como uma forma lúdica de ensino e aprendizagem.

Segundo a autora,

Percebe-se que para alguns pais jogo e aprendizagem são coisas dissociadas e a aquisição de conteúdos se dá apenas pela forma tradicional, ou seja, por atividades sistematizadas, esquemáticas, de

<sup>7</sup> Nos referimos a pessoas, pelo fato de, nos jogos cooperativos não haver diferença de faixa etária para os participantes.

<sup>8</sup> Os alunos formam uma fileira, o professor fala uma frase para o primeiro aluno da fila, este repete o que ouviu para o segundo da fila e assim por diante, o último repete em voz alta o que ouviu.

<sup>9</sup> O professor divide a turma em grupos e define o total de palavras a serem escritas, um aluno começa escrevendo três palavras depois o segundo até chegar ao último, no final cada grupo lerá a história que criou.

<sup>10</sup> O professor cria uma história para ajudar os alunos a resolverem juntos, o enigma da história.

preferência, sem a presença do lúdico. Embora reconheçam a importância do jogo para a socialização, este deveria acontecer em momentos específicos, apenas como entretenimento ou em aulas específicas, como a Educação Física, que para alguns pais significa lazer simplesmente, como se nessa disciplina fosse permitido divertir, o que não seria nas demais (LISBOA, 2008, p.188).

A citação acima demonstra bem a visão muito forte que alguns pais têm em relação à utilização do jogo no âmbito escolar. Percebe-se também, a ausência de conteúdo curricular na disciplina de educação física do ponto de vista dos pais, ao relacioná-la ao momento de brincar, de entretenimento.

Ainda segundo a referida autora, para os professores o jogo contribui na construção de regras, na exploração do raciocínio, na organização, na aprendizagem, na concentração, na elaboração de estratégias, em um espírito competitivo etc. No entanto, o jogo na escola está quase sempre ligado a objetivos curriculares, perdendo sua ludicidade, “[...] se o jogo é utilizado apenas com um fim pedagógico para ensinar algo, ele perde seu caráter de jogo, de lúdico, e passa a ser apenas um material pedagógico”. (LISBOA, 2008, p.121)

Se faz necessário um trabalho desenvolvido pela escola no sentido de ajudar os pais a perceberem o quanto o jogo é importante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, pois “[...] foi possível perceber por parte dos professores a necessidade de maior diálogo entre escola e família no que se refere ao jogo, suas funções e interações à prática educativa” (*Ibid*, p.202). Essa afirmativa revela a lacuna que há no diálogo entre escola e família.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise feita até aqui, é possível afirmar que cabe ao professor buscar conhecer um pouco os educandos, considerar seus conhecimentos prévios, sua história e dissipar rótulos. Para Agra *et al.*, (2019, p. 259) “[...] desvendar o que o aluno já sabe é mais do que identificar suas representações, conceitos e ideias, pois requer consideração à totalidade do ser cultural/social em suas manifestações e linguagens corporais, afetivas e cognitivas” e assim desenvolver atividades mais significativas. Ao utilizar jogos cooperativos o pedagogo contribui não só para a aprendizagem de conteúdos curriculares como alguns entendem, mas também para o crescimento pessoal como um todo.

No entanto, há a necessidade de conhecimentos e objetivos claros entre escola-família em relação à utilização e função do jogo cooperativo como instrumento de ensino e aprendizagem. Vale ressaltar a necessidade que o pedagogo tem de estar em constante

desenvolvimento profissional, atualizando-se, autoavaliando-se, buscando o novo, o extraordinário para que possa viver e proporcionar novas experiências ao aluno. Para Moraes (2008, p,43) “A análise do cotidiano do educador é uma forma de observar a construção histórica do seu modo de ser, ou seja, as apropriações que ele fez para si ao longo da vida profissional”. Pois, essa construção interfere direta ou indiretamente no seu fazer pedagógico.

Compreendemos que há ainda uma lacuna significativa, não no conceito da temática apresentada, pois não existe uma única definição, porém em relação à sua função e utilização uma vez que o jogo no ambiente escolar não deve ser uma prática inerente apenas à disciplina de educação física, como entendem alguns pais, mas também às demais disciplinas curriculares.

Por meio desta pesquisa pudemos constatar que mesmo havendo uma boa difusão e produções acadêmicas em quantidade significativa sobre jogos cooperativos na educação, a maioria desses trabalhos está relacionada à educação física. Dentro dos achados, no recorte temporal investigado, destacamos a dissertação de Lisboa (2008) a qual discorre sobre o jogo numa perspectiva mais voltada à prática educativa. Com isso podemos inferir que produções sobre os jogos cooperativos, na prática do pedagogo, ainda são bem escassas.

Conclui-se, portanto, que é necessário que se façam mais pesquisas relacionadas à temática em discussão e se espera que este artigo contribua para a produção de novos trabalhos acadêmicos e agregue mais conhecimentos aos interessados pelo assunto.

## 7 REFERÊNCIAS:

ANTUNES, Denise Dalpiaz. **Oficinas pedagógicas de trabalho cooperativo: uma proposta e motivação docente.** 2012. Tese (Doutorado em Educação) - Fac. de educação, PUCRS.

Disponível em:

<[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/P\\_RS\\_640f9eef3d66f4212c4780714665e836](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/P_RS_640f9eef3d66f4212c4780714665e836)> Acesso em: 23/02/2023

AGRA, *et al.*, **Analysis of the concept of Meaningful Learning in light of the Ausubel's Theory.** Rev Bras Enferm [Internet]. 2019;72(1): 248-55. DOI

<http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2017-0691>

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB.9394/1996. BRASIL.

Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm)> Acesso em: 25/03/2023

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>> Acesso em: 28/03/2023

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** 1999. Dissertação ( Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNICAMP-30\\_c0038a539fd9408496d7a1381b7aa249](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNICAMP-30_c0038a539fd9408496d7a1381b7aa249)> Acesso em: 20/01/2023.

CHIOCA, Marcio Rodrigo. **As interfases dos jogos cooperativos e a aprendizagem do respeito, da cooperação e da empatia nas aulas de educação física escolar.** 2020. Tese xxx - Universidade Estadual Paulista. Disponível em:

GARCIA, Helena Heloísa Genovese de Oliveira. **Adolescentes em grupo: Aprendendo a cooperar em oficina de jogos.** 2010. Tese (Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Área de Concentração: Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP\\_fdae6dc5bdadea1216a04cd5ad3c1e8f](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_fdae6dc5bdadea1216a04cd5ad3c1e8f)> Acesso em: 23/02/2023.

KLAUSEN, Luciana dos Santos. **Aprendizagem significativa: um desafio.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 8., Paraná. Anais...Paraná: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, p. 6403 -6411, 2018.

LISBOA, Vicentina Aparecida Veloso. **O jogo e seus múltiplos olhares: perspectiva da família, da escola e suas interações na prática educativa.** 2008. Dissertação ( Mestrado) - Universidade Federal de Viçosa. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFV\\_92f5ffd1a3e317f4b71cbb8f108a03ab](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFV_92f5ffd1a3e317f4b71cbb8f108a03ab)> Acesso em: 20/01/2023.

MARTINE, Roberto Gonçalves. **Jogos cooperativos na escola: a concepção de professores de educação física.** 2005. Dissertação (mestrado em psicologia da educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Disponível em :

MONTEIRO, Fabrício Pompét. **Transformação das aulas de educação física: uma intervenção através dos jogos cooperativos.** 2006. Dissertação (xxx) - Universidade Estadual de Campinas. Disponível em:

MORAES, Vera Lúcia Rodrigues de. **Os jogos nas ações do programa a união faz a vida, na região do médio alto Uruguai/RS.** 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USIN\\_1d958d34cc4db5ea3bbddd89b754faf8](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USIN_1d958d34cc4db5ea3bbddd89b754faf8)> Acesso em: 23/02/2023.

MUNIZ, Igor Barbarioli. **Os jogos cooperativos e os processos de interação social.** 2010. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desportos. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFES\\_841b18e19bc900775d86d55296647bd3](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFES_841b18e19bc900775d86d55296647bd3)> Acesso em: 23/01/2023.

**SITES:**

<https://auniaofazavida.com.br/o-programa/historico.html>

<https://www.institutoarcor.org.br/jogos-cooperativos-nosso-novo-curso-virtual/>

<https://projetooperacao.com.br/cursos-livres/jogos-cooperativos/>

<https://www.buzzzero.com/esporte-398/curso-online-jogos-cooperativos-no-ambito-escolar-com-certificado-38822>

<https://www.pocketeducation.com.br/cursos/jogos-cooperativos-phygital/>

<https://bdtd.ibict.br/vufind/Search/Results?lookfor=jogos+cooperativos&type=AllFields>

<https://blog.mylifesocioemocional.com.br/cooperacao/>