



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E SAÚDE – FACES
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ARTIGO DE REVISÃO

**JOGOS COOPERATIVOS COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO NA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

MATEUS PETITO
Orientador: Prof. Ms. Sérgio Adriano Gomes

BRASÍLIA
2013

RESUMO

Introdução: atualmente, muito se discute o excesso do individualismo, preconceito, discriminação e a competição no cotidiano, principalmente em ambientes educacionais. **Objetivo:** Com isso, o presente trabalho de conclusão de curso demonstra que os jogos cooperativos são mais apropriados para a educação física escolar. **Materiais e Métodos:** O presente trabalho constou de uma pesquisa de delineamento bibliográfico de natureza exploratória. O material utilizado consistiu em livros e artigos científicos publicados no período entre 2003 e 2013. As informações coletadas para a conclusão deste estudo foram retiradas de consultas em livros presentes na Biblioteca Reitor João Herculino localizado no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB e pesquisa em periódicos de artigos disponíveis em revistas científicas. **Referencial Teórico:** Em suma, os Jogos Cooperativos tem como propósito em modificar o caráter competitivo e esportivo presente nestas aulas em atividades que visam à participação de todos, sem excluir os menos habilidosos, os mais fracos, os mais altos e os mais baixos, no qual o papel do professor é incentivar, motivar e incluir aqueles que possuem diferenças individuais, para que os alunos possam sentir o prazer e a capacidade de praticar atividades práticas, dentro dos seus limites. **Considerações Finais:** Concluímos que os jogos cooperativos são realmente a melhor abordagem para a inclusão de alunos na educação física escolar.

Palavras-chave: Jogos Cooperativos; Educação Física Escolar; Inclusão Social.

ABSTRACT

Introduction: Currently, much discussion over individualism, prejudice, discrimination and competition in the daily life, particularly in educational settings. **Objective:** Thus, this work presents the conclusion of ongoing Cooperative Games as a means of inclusion in physical education, definition and understanding, vested benefits in your practice and the role of the teacher in the application of these games in physical education classes. **Materials and Methods:** This work consisted of a literature review and research design exploratory of nature. The material used consisted of books and scientific articles published between 2003 and 2013. Information collected for the completion of this study were drawn from these consultations in books in the Library Dean John Herculino located in the University Center of Brasilia - UniCEUB journals and research articles in scientific journals available. **Theoretical Reference:** In short, the Cooperative Games aims to modify the competitive nature present in these classes and sports activities aimed at enabling everyone to participate, without excluding the less skilled, the weak, the highest and lowest, in which the role the teacher is to encourage, motivate and include those who have individual differences, so that students can experience the pleasure and the ability to perform practical activities, within its limits. **Final Remarks:** Conclude that everyone has the right to be part of that society equally.

Keywords: Cooperative Games; Physical Education; Social Inclusion.

INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, o individualismo, a discriminação e a exclusão são termos comuns encontrados no cotidiano, com isso, muitas pessoas têm dificuldade de lidar e conviver com a sociedade. Esta ação é causada em diversos e diferentes ambientes incluindo no contexto escolar (FAUSTO et al. 2009).

Segundo Neto e Lima (2002), a competição está presente nas escolas, pois elas não influenciam seus alunos a terem o prazer em aprender, e sim a tirar notas elevadas. A escola seria o ambiente perfeito para se trabalhar o jogo nas aulas de Educação Física, educando e ensinando através do lúdico, transformando-o em uma atividade com aspecto imaginário, criativo e fantasioso por parte do aluno.

De acordo com Neto (2009), o jogo é um dos conteúdos mais utilizados e trabalhados nas aulas de Educação Física, entretanto, ela possui uma extrema ligação com a competição gerando a exclusão de alguns alunos e impossibilitando-os de vivenciar atividades físicas e a convivência com seus semelhantes.

Com a aproximação da competição nas aulas de Educação Física Escolar, onde subentende-se o jogo como uma aproximação e a existência dos conteúdos relacionados ao esporte, sendo assim o jogo dando o lugar ao esporte de rendimento (MELO e DIAS, 2010).

O esporte de rendimento tem influenciado de maneira significativa nas aulas de Educação Física Escolar, pois a competição está fortemente ligada com esse elemento que traz consigo uma idéia de que o aluno só aprende a sobreviver nas condições sociais, políticas e econômicas da vida, competindo com seus semelhantes (CORREIA, 2007).

Devido à forte influência do processo de esportivização e com a preocupação exacerbada da competição, surgiram os Jogos Cooperativos, uma atividade que tem o intuito em transformar as características de exclusão, seletividade, individualidade da competição presentes na Educação Física Escolar (BROTTO, 2006).

Para Soler (2005), os Jogos Cooperativos surgiram há milhares de anos, dentre outras finalidades, como meio de celebração da vida por comunidades tribais que tinham um modo de vida cooperativa, em que essas, dividiam o trabalho e os bens de produção de forma coletiva, não havendo exploração de uns sobre os outros, até que a riqueza passou a ser controlada por alguns; sendo assim, a cooperação deu o lugar à competição.

O indivíduo quando se depara com um desafio, logo tenta encontrar uma solução para poder superá-lo. Num jogo cooperativo, necessita-se da colaboração de todos, para demonstrar o valor pessoal de cada um e poder realizar atividades práticas onde a participação, ajuda mútua, respeito, socialização, união e o trabalho em equipe possam estar inserida em todos, ou seja, nesses jogos as conquistas não são individuais e sim coletivas (JUNIOR, 2009).

Diante do acima exposto, o presente trabalho de conclusão de curso tem por objetivo compreender os Jogos Cooperativos como meio de inclusão na Educação Física Escolar, analisar a sua aplicabilidade, despertar e ampliar o campo das relações sociais de cada um, entender a prática do mesmo e explicitar as vantagens e benefícios deste.

MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho realizado constou de uma pesquisa de delineamento bibliográfico e natureza exploratória. O material utilizado consistiu em livros e artigos científicos publicados no período entre 2003 e 2013. As informações coletadas para a conclusão deste estudo foram retiradas de consultas em livros presentes na Biblioteca Reitor João Herculino localizado no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB e pesquisa em periódicos de artigos disponíveis em revistas científicas: (Caderno de Educação Física; EFDeportes; Fitness & Performance Journal; Licere; Movimento & Percepção; Revista Paulista de Educação Física; Revista Brasileira de Ciências do Esporte; Revista Brasileira de Educação Física, Esporte e Dança; Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte; Revista Brasileira de Ciências e Movimento).

As palavras-chave utilizadas para a pesquisa foram: Jogos Cooperativos; Educação Física Escolar e Inclusão Social. Observou-se através de leitura exploratória, por meio de resumos de artigos científicos e análises de resultados, a coerência do presente tema abordado. Seguido de leitura seletiva e analítica, verificar a importância da inclusão e participação efetiva dos trabalhos no presente estudo. Por fim, foi necessária a leitura interpretativa para a discussão de idéias dos diversos autores no trabalho apresentado.

REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Soler (2005), o verbo jogar vem do latim (*jocus*), que significa, gracejar, brincar, em outras palavras o jogo se refere algo de diversão, recreação. O jogo é um fenômeno cultural de difícil compreensão, em que, assim como a literatura e a música, faz parte da cultura popular.

Os jogos são atividades adaptadas em relação às condições de espaço, materiais disponíveis e a quantidade de participantes. Eles podem ser trabalhados com um aspecto competitivo, cooperativo ou recreativo, em situações de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Dentre esses jogos podem incluir as brincadeiras regionais e infantis, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro e de rua (BRASIL, 1998).

Com isso, o jogo só é válido quando há intenção em realizar uma tarefa ou um movimento em que as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito em locais concretos de tempo e espaço, praticando-o de forma recreativa e, em alguns casos, utilizá-lo como instrumento educacional (MARQUES, 2009).

O jogo, propriamente dito, envolve em muitas outras funções no desenvolvimento integral do ser humano, em que são compostas pelas dimensões física, emocional, espiritual e mental, e uma melhora de sua qualidade de vida, trabalhando os aspectos culturais, psicossociais, cognitivos e motores (VELOSO e SÁ, 2009).

Marques (2009) enfatiza a importância do jogo como processo de interação dos demais alunos. Nesse sentido, o professor deverá utilizar métodos criativos e ferramentas apropriadas para que a aula não se torne um passatempo ou uma simples distração, com o intuito de camuflar as aulas sem utilizar algum conteúdo ou planejamento de tal atividade, e sim executar algo em que eles participem e se interagem, e sintam o prazer de jogar, ainda mais quando sendo praticado coletivamente.

Os jogos podem ser divididos em Individuais ou Coletivos. Nos Jogos Coletivos possuem duas formas: Cooperativos e Competitivos. Os Jogos Cooperativos são atividades em que os alunos jogam juntos visando a relação mútua entre eles, desempenhando atividades que possuem metas e resultados

alcançados de maneira coletiva, oportunizando a satisfação de todos (SOLER, 2005).

Já nos Jogos Competitivos são atividades em que os alunos jogam contra eles, pois a vitória de uns depende da derrota dos outros, excluindo aqueles que não obtiveram capacidade suficientemente para alcançar o objetivo final (SOLER, 2005).

O ato de cooperar refere-se ao envolvimento e à participação de todos nos jogos, é uma nova forma de jogar, melhorando a interação social, levando-as a perceber a possibilidade de existir divertimento sem que exista a competição que estão acostumadas (NETO e LIMA, 2002).

Os Jogos Cooperativos são atividades, cujo objetivo é promover a inclusão, participação, aceitação e união de todos os participantes. Compreendem que o importante não é o jogo em si, mas com quem e como se joga, aprendem a gostar do jogo, e pelo prazer de poder praticá-lo (MARQUES, 2009).

Desta forma, os Jogos Cooperativos são explorados e experimentados pelos alunos durante a realização deste tipo de atividade, que o contribuirá para uma reflexão entre o jogo e a vida na busca de superar obstáculos, alcançar objetivos, solucionar e lidar com situações problemas e harmonizar conflitos, em que na maioria das vezes, ele traz consigo um momento de alegria, união, participação, interação e a colaboração de todos, pois tal jogo elimina a possibilidade de excluir aqueles que são menos habilidosos, mais fracos ou mais lentos, agressões físicas, brigas e discussões (CORREIA, 2007).

A partir deste princípio, o ser humano deverá entender e conscientizar, através dos Jogos Cooperativos, que um depende do outro, em que ajudar o próximo e aceitar as diferenças são fundamentais para viver em harmonia e não só o momento de prazer, alegria e descontração de praticar tal atividade, e sim fazer com que perceba uma aproximação da cooperação com sua a vida social tornando um cidadão autônomo e capaz de ser autocrítico (CORREIA, 2006).

Soler (2005) afirma que quando um aluno joga com o outro, passa a enxergá-lo como um parceiro, companheiro, aliado em que este está no jogo para colaborar e auxiliá-lo e não como um adversário.

Para Almeida (2003), os Jogos Cooperativos promove ao participante uma mudança de sentimentos e emoções intensificando as Habilidades Humanas

Básicas tais como: a alegria, solidariedade, criatividade, confiança, paciência, amizade, comunicação e o respeito visando o objetivo coletivo.

Logo, dentre essas e outras vantagens e benefícios dos Jogos Cooperativos, apresenta-se alguns fatores encontrados e desenvolvidos na aplicação destes jogos nas aulas de Educação Física Escolar tais como os apresentados nos quadros abaixo:

Quadro 1 – Habilidades x Jogos Cooperativos

HABILIDADES DESENVOLVIDAS COM OS JOGOS COOPERATIVOS	
Habilidades Intelectuais	Imaginar, perguntar, concentrar, decidir e adivinhar
Habilidades Interpessoais	Encorajar, explicar, entender, retribuir e ajudar
Habilidades em relação aos outros	Respeito, apreciação, paciência, positivismo e apoio
Habilidades Físicas	Falar, ouvir, observar e coordenar
Habilidades Pessoais	Alegria, compreensão, discricção, entusiasmo e criatividade

Fonte: SOLER, (2005).

Quadro 2 – Princípios x Jogos Cooperativos

PRINCIPIOS QUE SE DESENVOLVEM UTILIZANDO OS JOGOS COOPERATIVOS
Os participantes ou ganham ou perdem juntos
Os mais hábeis aprendem a conviver com os menos habilidosos
As pessoas que jogam aprendam sobre o que é bem comum
Oferece-se a oportunidade da participação de todas as diferenças
Combatem a agressividade, utilizando-a como energia para resolução de problemas
São jogos para imaginar e criar soluções cooperativas
Aprende-se a renunciar a desejos individuais em benefício de desejos grupais

Fonte: SOLER, (2005).

Quadro 3 – Benefícios dos Jogos Cooperativos

OS JOGOS COOPERATIVOS AJUDAM EM:
Ter mais confiança em suas capacidades
Ter mais confiança nas outras pessoas
Desenvolver sentimentos e expressá-los, aceitá-los e transformá-los
Enxergar os outros como pessoas importantes para o jogo
Abrir espaço para as diferenças fazendo com que sintam valorizadas
Superar os medos e os obstáculos
Comunicar-se positivamente com os outros que jogam
Compreender a si mesmo e os demais

Fonte: SOLER, (2005).

Para Brotto (2006) existe uma relação entre os Jogos Cooperativos e os Jogos Competitivos, para compreender a diferença e o propósito que cada jogo traz consigo. Os Jogos Cooperativos são atividades que exige a participação de todos, unem as pessoas e despertam a coragem para correr riscos com pouca

preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo no qual o objetivo não é derrotar seu adversário, mas sim a diversão e o prazer em jogar.

São atividades que não excluem por falta de habilidade, neles o aluno joga com o outro, em que todo mundo participa e todos ganham, jogam para superar os desafios, conflitos e os obstáculos encontrados. Já nos Jogos Competitivos, são jogos que possuem regras fixas, que sempre tiram um grupo e o objetivo principal é vencer o seu oponente, neles o aluno joga contra o outro, em que sempre haverá um vencedor ou perdedor gerando assim a frustração, o individualismo e a desunião (BROTTO, 2003).

De acordo com Almeida (2003) há uma questão de suma importância a ser discutida relacionada à competição sendo que, para algumas pessoas, é um elemento importante na educação da criança, no qual ela estará preparada para viver no mundo competitivo, e talvez o enfoque principal desta questão seja, quando o aluno, ao se deparar com a derrota, aprende a lidar com ela e com isso irá se dedicar cada vez mais, se esforçando ao máximo para conquistar seu objetivo que é derrotar o seu oponente.

Em contraste, praticando atividades cooperativas, o aluno ao se deparar com um desafio, irá superá-lo com o apoio e ajuda de seus companheiros para alcançar um objetivo em que todos saiam vencedores, gerando um sentimento de pertencer ao um grupo, sentir segurança, confiança e a satisfação daquilo que faz, tornando em atividades em que o resultado é alcançado pelo grupo e a vontade de querer mais (ALMEIDA, 2003).

Segundo Pedroso, Silva e Neto (2008), os Jogos Competitivos e os Jogos Cooperativos possuem uma questão a ser levantada, no que diz respeito de no primeiro, poder haver a cooperação entre a equipe, união entre os jogadores e podendo ser prazeroso. Da mesma maneira em que há cooperação nos Jogos Competitivos, também existe parte de competição nos Jogos Cooperativos, como podemos observar no caso dos jogos de inversão que é um jogo baseado no esporte de alto rendimento, como por exemplo, o Voleibol, em que o jogo se difere na adaptação das regras que, assim, possibilita a participação de todos os jogadores em ambos os times, dessa maneira, há competição e não rivalidade entre as equipes.

De acordo com o quadro abaixo, pode-se observar o envolvimento de uma série de evidências relacionadas ao comportamento dos alunos em pequenos ou grandes grupos, quando colocados diante da necessidade de alcançar metas, ou solucionar conflitos, quando envolvidos em atividades de caráter cooperativa e competitivo.

Quadro 4 - Relação entre Cooperação e Competição

ATIVIDADE	COOPERAÇÃO	COMPETIÇÃO
Visão de jogo	Possível para todos	Possível para alguns
Objetivo	Ganhar juntos	Ganhar do outro
O outro	Parceiro / Amigo	Adversário / Inimigo
Relação	Interdependência / Parceria	Dependência / Rivalidade
Ação	Jogar COM	Jogar CONTRA
Clima de jogo	Ativação / Atenção	Tensão / Stress
Resultado	Sucesso compartilhado	Vitória às custas dos outros
Consequência	Vontade de continuar jogando	Acabar logo com o jogo
Sentimentos	Alegria / Comunhão	Raiva / Solidão
Símbolo	Ponte	Obstáculo

Fonte: BROTTTO, (2006).

Quadro 5 - Comportamento nos Jogos Competitivos e Cooperativos

COMPORTAMENTO COMPETITIVO	COMPORTAMENTO COOPERATIVO
Luta para vencer sozinho, não importando as armas que tenha que usar	Negociando para resolver conflitos de modo que todos possam vencer
Revanche	Perdão
Exclusão dos menos hábeis	Inclusão de todas as diferenças
Vencer ou perder como fins em si mesmos	Vencer ou perder como meio para um novo aprendizado
Jogos de Guerra	Jogos de Paz
Nós jogamos contra Eles	Nós jogamos com Eles
Comparando	Apreciando
Ordenando	Sugerindo
Culpa pela derrota ou vitória	Responsabilidade pela vitória ou derrota
Medo, inveja, ódio, ambição em vencer	Coragem, solidariedade, amor e vontade de continuar jogando
Cada um por si	Interdependência
Sempre o mesmo líder. De preferência o mesmo jogador	Liderança compartilhada. De preferência, que todos possam vivenciar essa liderança
Jogo com final previsível. Assim que se atinge o objetivo final, perde a graça	Jogo infinito; continua enquanto o grupo se dispõe a jogar

Fonte: SOLER, 2005.

Em 1937, com a elaboração da Constituição, a Educação Física teve sua primeira aparição em documentos federais integrando-a nos currículos como prática educativa obrigatória em todas as escolas brasileiras. Diante disso, com a assinatura da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1961, houve uma discussão

generalizada em relação ao Sistema de Ensino Brasileiro, em que a Educação Física se tornou obrigatoriedade no ensino primário e médio (BRASIL, 1997).

Dentro dessa perspectiva, a Educação Física contém como seus conteúdos: o jogo, esporte, a dança, luta e a ginástica, em que estes, possuem uma determinada representação corporal com aspectos e características lúdicas. Logo, nas aulas de Educação Física, o esporte passou a ser trabalhado ocupando 2/3 do conteúdo nestas aulas, a partir da quinta série do ensino fundamental, cujo objetivo era o descobrimento de jovens talentos capazes de competirem internacionalmente representando seu país, e com a introdução do Método Desportivo Generalizado, iniciou-se o processo de esportivização incorporando o esporte a práticas pedagógicas e adequando os objetivos de ensino e aprendizagem (BRASIL, 1997).

Por isso, a Lei de Diretrizes e Bases de 1996 tem como objetivo transformar a Educação Física, anteriormente obrigatória no ensino primário e médio, em componente curricular da Educação Básica, adaptando as faixas etárias e as condições da população escolar, sendo vivenciadas por todos os alunos (BRASIL,1997).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (1998), um dos documentos que auxiliam na compreensão de uma nova Educação Física é o Princípio da Inclusão, com a necessidade das aulas serem ministradas a todos os alunos, para que eles possam inserir-se na cultura corporal de movimento, por meio da participação e reflexão concretas e efetivas na tentativa de eliminar o histórico da área de seleção entre os indivíduos aptos e inaptos para as práticas corporais, resultante da valorização exacerbada do desempenho e da eficiência (BRASIL,1998).

Segundo Fausto et al. (2009), o ato de incluir nada mais é que envolver, participar ou fazer parte de algo. A inclusão está inserida em diversos campos encontrados nas condições sociais, econômicas e culturais, e também no que se refere no campo das etnias, estética, educacional e para pessoas portadoras de necessidade especiais.

Quando se trata da inclusão no contexto escolar, o aluno deverá ser incluído, compreendido, ou participando daquilo que as escolas promovem e oferecem para ele como eventos, festas, gincanas, torneios e campeonatos realizados pelas mesmas (VALIM e DAVID, 2006).

De acordo com Darido et al. (2001), a exclusão social é uma das principais causas encontradas no contexto escolar, pois o importante não é somente o aluno entrar na escola, como também permanecer nela. Com isso, existem diversas razões pelo qual a exclusão é vista nas escolas, em que o aluno não possui o material didático para aprender e acompanhar o conteúdo causando sua reprovação e conseqüentemente abandonando as escolas, ou até mesmo a necessidade e obrigatoriedade de trabalhar para poder ajudar e sustentar sua família, e sem dúvida e o mais importante e recente caso da discriminação e o preconceito dos alunos com diferenças físicas e étnicas.

A exclusão destes alunos também é encontrada nas aulas de Educação Física menosprezando os que são menos habilidosos, os mais altos, os mais baixos, os de sobrepeso, os que são portadores de necessidades especiais e até mesmo as meninas em determinados esportes (DARIDO et al. 2001).

Os PCN's, de acordo com o Princípio da Inclusão, têm o intuito de transformar as aulas de Educação Física, que são extremamente excludentes, eliminando a seletividade e o individualismo presente na maioria desses. Entretanto, muitos professores em suas aulas, tradicionalmente e popularmente rolam a bola, pois possuem dificuldades de ensino e aprendizagem de criar e modificar tais atividades (BRASIL, 1998).

Por isso cabe a eles, como primeiro passo, estimular, apoiar, incentivar e valorizar seus alunos, avaliando e considerando cada um deles sem restrições, argumentando e dialogando sobre a importância da convivência em grupo, para que eles possam entender e conscientizar de que aceitar, lidar e conviver com as diferenças possa ser tão simples a ponto de um ajudar o outro, pois todos têm o direito de fazer parte dessa sociedade. Assim, o professor deverá alterar e adaptar suas aulas, ou seja, modificar as regras fazendo com que todos estejam participando das atividades (DARIDO et al. 2001).

Em outras palavras, ao invés de se trabalhar modalidades esportivas, explorar outros conteúdos relacionadas á Educação Física como: a capoeira, atividades rítmicas, ginástica, jogos recreativos, atletismo entre outros. Contudo, o professor poderá levar algo novo para suas aulas, atividades diferentes em que os alunos nunca tiveram o contato e a vivência dos mesmos, propiciando ao aluno a ter a

curiosidade e motivação em querer saber mais a respeito dessa atividade, gerando assim sua participação e interesse nas aulas (DARIDO et al. 2001).

Portanto, o professor como educador, mediador e facilitador irá reestruturar suas aulas introduzindo aspectos relacionados à vida social como respeitar e ajudar o próximo, saber os valores de cada um para poder conviver com seus semelhantes de forma harmoniosa e prazerosa no seu cotidiano (MAIA, MAIA e MARQUES. 2007).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho obteve o êxito de que é possível ter os jogos cooperativos como meio de inclusão de alunos na educação física escolar. Dessa forma é possível compreender a importância dos Jogos Cooperativos como meio de inclusão nas aulas de Educação Física Escolar. O entendimento e a conscientização dos benefícios que esses jogos trazem para a interação dos alunos foi obtida. Sua aplicação nas aulas deve existir de forma lúdica e reeducando os alunos presentes nas escolas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. **Jogos Cooperativos na Educação Física: Uma proposta lúdica para a paz.** Gijón (Asturias), 2003.

BRASIL / MEC, **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Educação Física: Ensino de primeira à quarta série. Brasília: 1997.

BRASIL / MEC, **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Educação Física: Ensino de quinta a oitava séries. Brasília: 1998.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos:** Se o importante é competir, o fundamental é cooperar. São Paulo: Re-novada , 2003 , 7.ed.

_____. **Jogos Cooperativos: O Jogo e o esporte como um exercício de convivência.** São Paulo; Santos, 2006, 3.ed.

CORREIA, M. M. Jogos Cooperativos: Perspectivas, possibilidades e desafios na Educação física Escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 27, n. 2, p. 149-164, jan. 2006.

_____. Jogos Cooperativos e Educação Física Escolar: possibilidades e desafios. **EFDeportes.com, Revista Digital - Buenos Aires**. Abril, 2007.

DARIDO, S. C; BETTI, I. C. R; RAMOS, G. N. S; GALVÃO, Z; FERREIRA, L. A; MOTA E SILVA, E. V; RODRIGUES, L. H; SANCHES, L; PONTES, G; CUNHA, F. A **Educação Física, a formação do cidadão e os Parâmetros Curriculares Nacionais.** Revista Paulista de Educação Física. São Paulo, 2001.

FAUSTO, R. F. de C; TAVARES, C.R.C; JUNIOR, L. S; SILVA, R. de F. Educação Física Escolar e as ações inclusivas: Um olhar sobre os motivos para na o participação dos alunos nas aulas de Educação Física Escolar. **Movimento & Percepção**, Espírito Santo do Pinhal, 2009.

JUNIOR, J. C. **Jogos Cooperativos – Uma Proposta de inclusão nas aulas de Educação Física.** 2008. Projeto (Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE) – Universidade Estadual de Londrina – UEL.

MAIA, R. F; MAIA, J. F; MARQUES, M. T. S. P. Jogos Cooperativos x Jogos Competitivos: Um desafio entre o ideal e o real. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, 2007.

MARQUES, M. **Os Jogos Cooperativos como um caminho para a Educação Física Escolar e o desenvolvimento psicossocial.** Goiânia 10 a 12 de junho de 2009.

MELO, J. P. de; DIAS, J. C. N. S. N. **Do Jogo e do lúdico no ensino da Educação Física Escolar**. Licere, Belo Horizonte, 2010.

MENEZES, N. C. R. O professor de Educação Física e a produção de saberes crítico-reflexivos em sua prática pedagógica compartilhada numa escola aprendente. **EFDeportes.com, Revista Digital - Buenos Aires**, Outubro, 2008.

NETO, I. B. Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física de marechal Cândido Rondon-PR. **Caderno de Educação Física** – v. 8, n. 15, p. 77-84, 2. Sem. 2009.

NETO, I. B; LIMA, P. M. S. Jogos Cooperativos. **Caderno de Educação Física: Estudos e Reflexões**, Marechal Cândido Rondon, v. 4, n. 8, p. 107-118, 2003.

PEDROSO, A. R; SILVA, J. F; NETO, A. R. M. Jogos Cooperativos na escola: Possibilidades de inclusão nos currículos da Educação Física. **EFDeportes.com, Revista Digital - Buenos Aires**, 2008.

SOLER, R. **Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

VALIM, E; DAVID, P. A. Os Jogos de Inclusão: Um fator motivacional nas aulas de Educação Física do Ensino Médio. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**. Setembro, 2006.

VELOSO, R. R; SÁ, A.V. M. Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades. **EFDeportes.com, Revista Digital - Buenos Aires** - Ano 14 - Nº 132 -
-
Maio de 2009.