

JOGOS COOPERATIVOS NA PREVENÇÃO DO BULLYING ESCOLAR SOB UMA PERSPECTIVA INCLUSIVA

 <https://doi.org/10.56238/arev7n5-107>

Data de submissão: 06/04/2025

Data de publicação: 06/05/2025

Suse Ane Freire da Silva

Profa. Ma.

Professora da Secretaria Municipal de Educação. SEMED Manaus.

Danielle Mariam Araujo dos Santos

Profa. Dra.

Professora Adjunta do curso de Geografia, e do Mestrado em Geografia, da Universidade do Estado do Amazonas. UEA.

RESUMO

Este artigo investiga de que forma os jogos cooperativos podem contribuir para a prevenção ao bullying sob uma perspectiva inclusiva nos anos iniciais do ensino fundamental. A pesquisa foi realizada em uma escola pública de Manaus e envolveu 27 alunos do 4º ano e um professor de educação física. O estudo adotou abordagem qualitativa com base na etnografia, utilizando como instrumentos a observação participante e entrevistas semiestruturadas. O marco teórico fundamentou-se em Orlick (1978), Brotto (2001) e Almeida (2021), entre outros autores. Os resultados evidenciam que os jogos cooperativos favorecem a inclusão, promovem o respeito às diferenças e fortalecem aspectos físicos, psicológicos e sociais, contribuindo significativamente para a autoestima e a convivência escolar. Conclui-se que tais práticas devem ser incorporadas de forma sistemática nas aulas de educação física como estratégia de prevenção ao bullying.

Palavras-chave: Jogos Cooperativos. Bullying. Prevenção. Inclusão.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo investiga o uso de jogos cooperativos como estratégia pedagógica para a prevenção ao bullying nos anos iniciais do ensino fundamental. A escolha pelo tema parte da compreensão de que práticas cooperativas favorecem a inclusão, a solidariedade e o fortalecimento da autoestima dos estudantes, especialmente em contextos escolares marcados pela competitividade excessiva.

Brotto (2001) conceitua a cooperação como um processo em que os participantes compartilham ações e objetivos comuns, beneficiando-se mutuamente dos resultados alcançados. Da mesma forma, Orlick (1978) critica a centralidade da competição no ambiente educacional, ressaltando os riscos de exclusão e rejeição provocados pela lógica do “vencedor-perdedor”.

Considerando esse cenário, o estudo tem como objetivo geral analisar de que forma os jogos cooperativos podem contribuir para a prevenção do bullying em uma escola pública de Manaus. Os objetivos específicos incluem: a) identificar como os jogos e brincadeiras promovem a cooperação entre os alunos; b) compreender suas contribuições físicas e psicológicas; c) investigar sua relação com a autoestima infantil.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, com base etnográfica, desenvolvida com uma turma do 4º ano do ensino fundamental e o professor de educação física. Os dados foram coletados por meio de observação participante e entrevistas semiestruturadas, permitindo uma análise aprofundada das práticas cooperativas no cotidiano escolar.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO DOS JOGOS COOPERATIVOS

A história dos jogos cooperativos remonta às práticas sociais de povos ancestrais que, em sua organização comunitária, priorizavam a solidariedade e a interdependência. Segundo Orlick (1978), os jogos tradicionais de diversas culturas eram essencialmente colaborativos, pois refletiam uma organização social baseada na coletividade, especialmente em atividades como a caça, a pesca e a agricultura.

No contexto contemporâneo, os jogos cooperativos surgem como contraponto à lógica competitiva que predomina nas atividades escolares e esportivas. Brotto (2001) destaca que essa proposta visa resgatar a ludicidade e a convivência por meio da valorização do “jogar com” em vez do “jogar contra”. Para o autor, os jogos cooperativos são instrumentos educativos que promovem empatia, respeito mútuo, inclusão e desenvolvimento emocional.

Pesquisas recentes apontam que a utilização desses jogos em ambientes escolares pode

contribuir significativamente para o fortalecimento das relações interpessoais e para a construção de ambientes mais saudáveis. Conforme estudo de Souza e Pereira (2019), os jogos cooperativos, quando inseridos em práticas pedagógicas intencionais, potencializam a participação de todos os estudantes, favorecendo o sentimento de pertencimento e diminuindo a ocorrência de exclusões sociais.

Além disso, Santos e Batista (2023) observaram, em estudo com turmas do ensino fundamental, que as dinâmicas cooperativas proporcionaram avanços no comportamento coletivo, na autonomia dos alunos e na capacidade de resolução de conflitos, revelando seu potencial como ferramenta pedagógica voltada à cultura da paz. Esse potencial tem sido explorado especialmente nas aulas de Educação Física, onde a aplicação de jogos cooperativos contribui não apenas para o desenvolvimento motor, mas também para competências socioemocionais.

Dessa forma, compreender o percurso histórico e os fundamentos dos jogos cooperativos é fundamental para sua aplicação pedagógica eficaz. Sua incorporação como recurso metodológico nas escolas se alinha a uma perspectiva inclusiva e humanizadora da educação, especialmente relevante na prevenção de práticas exclucentes como o bullying.

2.2 DIFERENÇA ENTRE JOGOS COOPERATIVOS E JOGOS COMPETITIVOS

A competição é definida como uma ação isolada em que poucos são beneficiados. Os mais espertos, habilidosos e ágeis se sobressaem frente aqueles que não conseguem ter bom êxito em uma competição. Ao contrário da cooperação em que um ajuda o outro no alcance de um mesmo objetivo, é uma ação benéfica ao promover a interação social.

A distinção entre jogos cooperativos e competitivos é fundamental para compreender as dinâmicas sociais promovidas por cada tipo de atividade no ambiente escolar. Nos jogos competitivos, o foco está na superação do outro, na busca pela vitória individual ou de um grupo específico, o que pode gerar exclusão e sentimentos de inferioridade entre os participantes menos habilidosos (BROTTO, 2001). Em contrapartida, os jogos cooperativos priorizam a colaboração, a ajuda mútua e o alcance de objetivos comuns, promovendo a inclusão e o respeito às diferenças individuais (SANTOS; CORREIA, 2020).

Estudos indicam que a prática de jogos cooperativos nas aulas de Educação Física contribui para a melhoria das relações interpessoais e para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo. Segundo Souza e Pereira (2019), a implementação de atividades cooperativas favorece a participação de todos os alunos, independentemente de suas habilidades, e reduz comportamentos agressivos, como o bullying. Além disso, os jogos cooperativos estimulam o desenvolvimento de habilidades

socioemocionais, como empatia, solidariedade e comunicação eficaz, essenciais para a convivência harmoniosa no ambiente escolar (ALMEIDA et al., 2021).

De acordo com Soler (2006, p. 22) “(...) a cooperação é um processo de interação social, em que os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os benefícios são distribuídos por todos”. As experiências em um jogo cooperativo são recíprocas, por isso o jogo se torna divertido e prazeroso, eliminando o medo de perder e a pressão psicológica para ganhar uma partida. Brotto (2003) apresenta um quadro comparativo com situações cooperativas e situações competitivas, conceituando de forma clara as diferenças entre uma cooperação e uma competição como veremos abaixo:

Quadro 1: Situação Cooperativa e Situação Competitiva

SITUAÇÃO COOPERATIVA	SITUAÇÃO COMPETITIVA
Percebem que o atingimento de seus objetivos, é em parte, consequência da ação dos outros membros.	Percebem que o atingimento de seus objetivos é incompatível com a obtenção dos objetivos dos demais.
São mais sensíveis às solicitações dos outros.	São menos sensíveis às solicitações dos outros.
Ajudam-se mutuamente com frequência.	Ajudam-se mutuamente com menor frequência.
Há maior homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.	Há menor homogeneidade na quantidade de contribuições e participações.
A produtividade em termos qualitativos é maior.	A produtividade em termos qualitativos é menor.
A especialização de atividades é maior.	A especialização de atividades é menor.

Fonte: Brotto (2003, p.45).

A cooperação é um processo na busca de um alcance em comum e na competição o alcance é sempre exclusivo de uma determinada pessoa ou um grupo. Vale destacar que o intuito não é eliminar os jogos competitivos, pois quando bem trabalhados trazem benefícios aos seus jogadores estimulando a superação de obstáculos ou autossuperação, oportunizando ao indivíduo a acreditar em si próprio e reconhecendo a capacidade de se superar sempre. Portanto, compreender as diferenças entre jogos cooperativos e competitivos é essencial para a escolha de estratégias pedagógicas que promovam a inclusão, o respeito mútuo e a formação integral dos estudantes.

2.3 TIPOS E CATEGORIAS DE JOGOS COOPERATIVOS

Os jogos cooperativos podem ser classificados em diferentes categorias, conforme seus objetivos e dinâmicas de interação, sendo todos voltados à valorização da coletividade, da empatia e da solidariedade. Brotto (2001) define os jogos cooperativos como estratégias lúdicas que se opõem à lógica da exclusão, comum nos jogos competitivos, e que buscam fortalecer as relações humanas por meio do “jogar com” e não do “jogar contra”.

Orlick (1978), um dos precursores da sistematização dos jogos cooperativos, identificou quatro

categorias principais: (a) jogos sem perdedores, nos quais os participantes compartilham um mesmo objetivo, colaborando mutuamente para alcançá-lo; (b) jogos de resultado coletivo, nos quais a cooperação ocorre tanto dentro das equipes quanto entre elas; (c) jogos de inversão, que envolvem a troca de funções ou pontos entre os jogadores ao longo da atividade; e (d) jogos semicooperativos, que mantêm elementos de competição, mas incentivam a cooperação dentro dos times. Essas classificações foram posteriormente desenvolvidas por estudiosos brasileiros, como Brotto (2003), que defende que tais estruturas favorecem o resgate de valores éticos e sociais nas práticas escolares.

Outros autores propõem ainda novas formas de categorizar esses jogos. Correia (2006), por exemplo, inclui os jogos de confiança como uma categoria relevante, voltada para a construção de vínculos e segurança emocional entre os participantes. Nesses jogos, é necessário confiar fisicamente e emocionalmente no colega para que a atividade aconteça de forma eficaz. Essa dimensão é particularmente relevante em contextos de inclusão, onde a construção de um ambiente seguro é indispensável para que todos possam participar com liberdade e respeito.

Estudos recentes apontam que a aplicação dessas categorias nas aulas de Educação Física tem contribuído de forma significativa para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Segundo Almeida et al. (2021), os jogos cooperativos ampliam a percepção de grupo, incentivam o respeito às diferenças e fortalecem o sentimento de pertencimento. De maneira semelhante, Souza e Pereira (2019) verificaram que a prática regular de jogos cooperativos contribui para a redução de comportamentos agressivos e para o enfrentamento do bullying em turmas do ensino fundamental.

Além dos benefícios sociais e emocionais, a diversidade de categorias de jogos permite ao professor inovar nas estratégias pedagógicas, adaptando as atividades conforme as necessidades e potencialidades dos alunos. De acordo com Ferreira e Silva (2021), o planejamento de aulas com base nos jogos cooperativos possibilita uma prática mais inclusiva, pois respeita os limites de cada educando e valoriza a participação de todos como agentes ativos no processo de ensino-aprendizagem.

Compreender as diferentes categorias de jogos cooperativos e aplicá-las de forma crítica e contextualizada é essencial para a promoção de uma Educação Física humanizadora e inclusiva. Mais do que atividades lúdicas, esses jogos são instrumentos pedagógicos potentes que, ao serem utilizados com intencionalidade, contribuem para a formação de sujeitos mais solidários, respeitosos e conscientes de seu papel na coletividade.

2.4 A COOPERAÇÃO NOS JOGOS E BRINCADEIRAS

A socialização infantil ocorre, inicialmente, no núcleo familiar, onde a criança aprende a se comunicar, a conviver e a desenvolver valores como respeito e empatia. A família é, portanto, a

primeira instância socializadora e exerce papel fundamental na construção das interações sociais e na internalização de normas e comportamentos (NICOLAU, 2000). Ao ingressar na escola, esse processo se amplia. Nesse novo espaço coletivo, o educando é desafiado a conviver com as diferenças e a cooperar com os colegas, favorecendo o desenvolvimento de atitudes cidadãs e inclusivas.

É nesse contexto que os jogos cooperativos se apresentam como ferramentas pedagógicas eficazes para promover a interação entre os alunos, especialmente no ambiente das aulas de Educação Física. Ao contrário dos jogos competitivos, nos quais o objetivo é superar o outro, os jogos cooperativos visam à construção conjunta de soluções e metas. Segundo Lopes e Silva (2009), a cooperação envolve o reconhecimento de que nenhum indivíduo atinge um objetivo sozinho, sendo necessário desenvolver competências interpessoais como escuta ativa, compartilhamento de tarefas, respeito às diferenças e ajuda mútua.

Essa dimensão pedagógica se articula com os estudos de Araújo e Silva (2022), que afirmam que a cooperação, enquanto valor educativo, estimula os educandos a agirem com responsabilidade coletiva e a respeitarem a diversidade no espaço escolar. Para os autores, é pela educação que se constroem práticas transformadoras que valorizam a participação de todos e promovem vínculos de pertencimento. Os jogos e brincadeiras, quando planejados sob uma lógica cooperativa, fortalecem o senso de coletividade e ampliam o repertório de experiências sociais das crianças.

A experiência vivida por meio dos jogos possibilita que os alunos desenvolvam habilidades de convivência que extrapolam o espaço da escola. Durante as atividades cooperativas, os estudantes aprendem que o sucesso de um grupo depende da contribuição de todos, compreendendo que cada colega tem um papel importante no cumprimento de objetivos comuns. De acordo com Soler (2006), os jogos cooperativos são instrumentos que favorecem a interação social, pois estimulam a reciprocidade e a corresponsabilidade, eliminando o medo de errar ou de ser excluído.

O estudo de Lopes e Silva (2009) complementa essa visão ao apontar que a cooperação deve ser intencionalmente trabalhada pelo professor, de forma a construir um ambiente em que os alunos aprendam a se escutar, esperar sua vez, partilhar materiais e celebrar o sucesso coletivo. Essas atitudes, quando integradas à rotina escolar, contribuem para a formação de uma cultura de respeito e tolerância, indispensável ao enfrentamento de comportamentos excludentes como o bullying.

Dessa forma, os jogos cooperativos, ao promoverem experiências de parceria e valorização das diferenças, reforçam a dimensão social da aprendizagem e colaboram com a construção de uma escola mais inclusiva. O espaço lúdico passa a ser também espaço formativo, em que brincar e aprender se entrelaçam na construção de uma convivência mais justa, empática e respeitosa entre os sujeitos.

2.5 JOGOS COOPERATIVOS: CONTRIBUIÇÕES FÍSICAS E PSICOLÓGICAS

A Educação Física é uma disciplina que, tradicionalmente, oferece oportunidades de vivências corporais prazerosas, promovendo alegria, descontração e socialização entre os estudantes. No entanto, para muitos alunos com dificuldades motoras ou limitações físicas, as aulas podem se tornar momentos de exclusão, ansiedade e frustração. Conforme afirma Bomfim et al. (2012), estudantes com menor desempenho ou pouca habilidade técnica são frequentemente preteridos nas atividades competitivas, o que reforça desigualdades e pode levar ao bullying escolar.

Nesse contexto, os jogos cooperativos emergem como uma alternativa pedagógica potente. Diferentemente dos jogos tradicionais competitivos, esses jogos valorizam a participação de todos os envolvidos, estimulando a inclusão e respeitando os limites individuais. Palmieri (2015) destaca que a prática cooperativa permite que os alunos, mesmo os menos habilidosos, se sintam valorizados, pois o foco da atividade está no esforço coletivo, e não no desempenho isolado.

Do ponto de vista físico, os jogos cooperativos contribuem para o desenvolvimento motor de forma ampla e acessível. Eles favorecem o aprimoramento de habilidades como correr, saltar, girar, equilibrar-se e manipular objetos, respeitando o ritmo de cada participante. Esses movimentos, quando integrados em ambientes lúdicos e acolhedores, fortalecem a coordenação motora, a consciência corporal e a disposição para o movimento (VIEIRA, 2012). Por sua vez, no aspecto psicológico, os jogos cooperativos estimulam o desenvolvimento das estruturas neurais ligadas à atenção, tomada de decisão e autorregulação emocional.

Plummer (2012) aponta que crianças com baixa autoestima tendem a não reconhecer suas capacidades, sentem-se pouco autônomas e desmotivadas, o que pode comprometer seu rendimento escolar e suas relações interpessoais. Já os jogos cooperativos, ao promoverem vivências de sucesso compartilhado, contribuem para o fortalecimento da autoestima e da autoconfiança. Os alunos percebem que são capazes de contribuir com o grupo, desenvolvendo uma imagem mais positiva de si mesmos.

Estudos recentes corroboram essas observações. Almeida et al. (2021) demonstraram que atividades cooperativas favorecem a construção de vínculos entre os alunos e diminuem a ocorrência de comportamentos agressivos, ao mesmo tempo em que promovem o respeito às diferenças. Ferreira e Silva (2021) reforçam que os jogos cooperativos devem ser planejados considerando as necessidades específicas da turma, sendo uma estratégia eficaz de inclusão, especialmente nas aulas de Educação Física.

Para que essas contribuições se concretizem, é essencial que o professor atue como mediador consciente do processo. Rosseto Júnior et al. (2007) recomendam que os docentes valorizem o esforço

de cada aluno, evitem dinâmicas que gerem constrangimentos e proponham jogos que incentivem a participação, garantindo um ambiente seguro e acolhedor. Essa abordagem favorece o bem-estar físico, emocional e social dos educandos, contribuindo para uma formação integral.

Assim, os jogos cooperativos não apenas enriquecem o repertório motor e social dos alunos, como também se mostram fundamentais na construção de um ambiente escolar mais equitativo. Ao valorizar o coletivo, respeitar os ritmos individuais e fortalecer os vínculos entre os estudantes, essas práticas se consolidam como ferramentas pedagógicas imprescindíveis para a promoção da saúde, da autoestima e da cidadania no espaço educacional.

2.6 JOGOS E BRINCADEIRAS NO RESGATE DA AUTOESTIMA

O bullying escolar é um fenômeno preocupante, caracterizado por agressões físicas, verbais ou psicológicas de forma repetitiva, e que geralmente afeta crianças e adolescentes em seu desenvolvimento emocional e social. De acordo com o Portal Educação (2016), o termo deriva da palavra inglesa *bully*, que significa "valentão", e refere-se a comportamentos violentos e opressores, comuns no ambiente escolar, especialmente quando há desequilíbrio de poder entre os envolvidos.

Dan Olweus¹, pioneiro nos estudos sobre bullying na Noruega e na Suécia na década de 1970, observou que as interações entre alunos eram frequentemente marcadas por atos violentos e excludentes. Tais comportamentos, se não enfrentados de forma adequada, podem comprometer seriamente a autoestima da vítima, impactando negativamente sua aprendizagem, sua saúde emocional e sua vida adulta (PLUMMER, 2012). Crianças com baixa autoestima, segundo a autora, tendem a se desvalorizar, a não reconhecer suas conquistas e a evitar desafios por medo de errar ou fracassar.

É nesse contexto que os jogos cooperativos e as brincadeiras inclusivas ganham importância estratégica. Diferentemente das atividades baseadas em competição, nas quais apenas os mais rápidos ou habilidosos são reconhecidos, os jogos cooperativos promovem o acolhimento, o respeito às diferenças e a valorização do esforço coletivo. Rosseto Júnior et al. (2007) destacam que a mediação docente, ao propor atividades lúdicas sem o foco exclusivo no desempenho, favorece o sentimento de pertencimento e reduz situações constrangedoras que prejudicam o desenvolvimento emocional.

O estudo de Palmieri (2015) reforça essa perspectiva ao demonstrar que, em contextos cooperativos, os alunos passam a se reconhecer como parte essencial de um grupo. Isso contribui para o fortalecimento da autoestima, pois mesmo aqueles com menor destreza física ou timidez encontram espaço para se expressar e participar ativamente das atividades. O reconhecimento mútuo e a celebração dos pequenos avanços tornam-se elementos motivadores e geradores de bem-estar.

¹ O psicólogo Dan Olweus foi um pioneiro nos primeiros estudos sobre o bullying.

Durante a aplicação dos jogos cooperativos em sala de aula, observou-se que alunos que antes se mostravam retraídos ou inseguros passaram a demonstrar entusiasmo e engajamento nas atividades. Os relatos dos participantes evidenciaram a importância da ajuda mútua, da parceria e da confiança entre colegas, aspectos fundamentais para a construção de uma identidade positiva. Brincadeiras como o “Sushi cooperativo” e “Duas pessoas, uma bexiga” demonstraram que, ao confiar no colega e atuar em conjunto, os estudantes se sentem valorizados e úteis, superando medos e inseguranças.

Como ressaltam Almeida et al. (2021), a experiência de sucesso compartilhado e a ausência da pressão por vencer favorecem a construção de um ambiente escolar mais seguro e afetivo, no qual todos os alunos se sentem motivados a participar. A autoestima, nesse cenário, deixa de ser entendida apenas como um traço individual e passa a ser construída socialmente, em contextos de reconhecimento, respeito e afeto mútuo.

Assim, os jogos cooperativos se revelam como potentes aliados na promoção da autoestima infantil e na prevenção de práticas discriminatórias no espaço escolar. Ao criar ambientes de aceitação, empatia e cooperação, essas atividades não apenas cumprem uma função pedagógica, mas também contribuem para o desenvolvimento emocional e social dos estudantes, preparando-os para relações mais saudáveis e respeitosas dentro e fora da escola.

3 METODOLOGIA

3.1 ABORDAGEM DA PESQUISA

A pesquisa adota abordagem qualitativa, por permitir compreender os significados atribuídos pelos sujeitos às suas vivências escolares em torno dos jogos cooperativos, da inclusão e do enfrentamento ao bullying. Segundo Minayo (2012), a pesquisa qualitativa valoriza os aspectos subjetivos da realidade, trabalhando com significados, motivações e relações construídas no cotidiano.

3.2 TIPO DE PESQUISA

Trata-se de uma pesquisa de campo com inspiração etnográfica e caráter exploratório. A etnografia, conforme Triviños (1987), possibilita a imersão no ambiente investigado, favorecendo a observação direta das interações sociais e culturais. O caráter exploratório justifica-se por abordar práticas ainda pouco investigadas na realidade local, buscando levantar informações e compreender fenômenos a partir da experiência concreta dos sujeitos.

3.3 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os dados foram obtidos por meio de três procedimentos principais: **levantamento bibliográfico, observação participante e entrevistas semiestruturadas.**

O **levantamento bibliográfico** foi realizado previamente à fase empírica e teve como objetivo sustentar teoricamente a pesquisa. A revisão incluiu autores como Brotto (2001), Orlick (1978), Plummer (2012), Almeida (2021), entre outros, que contribuíram para a formulação dos objetivos e categorias de análise.

A **observação participante** ocorreu durante três meses, em doze encontros semanais com os alunos do 4º ano, realizados durante as aulas de Educação Física. Foram aplicados jogos cooperativos diversos, e os registros foram feitos em diário de campo, com anotações sobre interações, comportamentos e falas espontâneas dos alunos.

As **entrevistas semiestruturadas** foram aplicadas a dois públicos: os 27 alunos participantes e o professor de Educação Física. Para os alunos, as entrevistas foram coletivas e conduzidas em pequenos grupos, com questões adaptadas à faixa etária. Já para o professor, a entrevista foi individual, com roteiro contendo perguntas abertas sobre a prática dos jogos cooperativos, inclusão e estratégias de combate ao bullying.

Os dados foram tratados por meio da análise de conteúdo, conforme Bardin (2011), com organização em categorias temáticas vinculadas aos objetivos da pesquisa.

3.4 RECORTE ESPACIAL

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola municipal pesquisada localizada na área urbana na cidade de Manaus no estado do Amazonas. Esta escola funciona nos turnos matutino e vespertino. No turno matutino abrange as turmas do 1º ao 3º ano e no vespertino as turmas do 4º e 5º ano dos anos iniciais. Em média são 35 alunos por turma. A escola foi escolhida por já desenvolver atividades voltadas à inclusão e por apresentar abertura institucional à realização de pesquisas aplicadas.

3.5 UNIVERSO DA PESQUISA

Participaram da pesquisa 27 alunos do 4º ano do ensino fundamental, com idades entre 9 e 11 anos, e o professor de Educação Física responsável pela turma. A seleção foi intencional, considerando o envolvimento direto dos sujeitos nas atividades propostas. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), com autorização dos responsáveis legais no caso dos menores.

4 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

4.1 ORGANIZAÇÃO DOS RESULTADOS

Com o objetivo de favorecer uma melhor compreensão dos dados obtidos, optou-se por organizar o material empírico segundo a lógica da análise de conteúdo. Essa abordagem permitiu interpretar qualitativamente os sentidos atribuídos pelos sujeitos às experiências vivenciadas com os jogos cooperativos. A coleta do material foi realizada por meio de três procedimentos: a entrevista semiestruturada aplicada ao professor de Educação Física, as rodas de conversa com os alunos e a observação participante das atividades desenvolvidas.

De acordo com Bardin (2011), a análise de conteúdo compreende três fases cronológicas: a **pré-análise**, que consiste na organização do material e no primeiro contato do pesquisador com os dados; a **exploração do material**, que envolve a categorização das informações com base nas hipóteses e no referencial teórico; e o **tratamento dos resultados**, etapa na qual são realizadas inferências e interpretações com base nos dados organizados. Essa metodologia foi adotada para garantir o rigor na análise das informações coletadas e assegurar a validade dos resultados.

As falas dos sujeitos da pesquisa foram transcritas logo após cada encontro, e submetidas a leituras recorrentes para aprofundar a compreensão dos conteúdos expressos. As anotações da observação participante também foram sistematizadas em diário de campo, com ênfase nos comportamentos, interações e manifestações espontâneas dos alunos durante os jogos. Esse processo contínuo de leitura e registro possibilitou a identificação de padrões de sentido relacionados à temática da inclusão, do bullying e da autoestima.

As categorias e subcategorias de análise foram construídas com base nos objetivos da pesquisa e no diálogo com os autores que fundamentam o estudo. Essa organização permitiu não apenas descrever os dados, mas interpretá-los à luz do referencial teórico adotado. Conforme defendem Franco (2018) e Minayo (2012), a análise de conteúdo em pesquisas qualitativas exige sensibilidade para captar significados latentes, indo além da descrição literal dos discursos.

Dessa forma, foram definidas três categorias centrais de análise, apresentadas e discutidas nos próximos subitens: (1) Participação dos alunos durante os jogos cooperativos; (2) Contribuições físicas e psicológicas observadas ao longo das atividades; e (3) O resgate da autoestima por meio das práticas cooperativas. Essas categorias emergiram da articulação entre o material empírico e os pressupostos teóricos da pesquisa.

4.2 A COOPERAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS NOS JOGOS E BRINCADEIRAS

4.2.1 Trabalho em Equipe

O trabalho em equipe foi incentivado em todas as atividades propostas, visando promover a integração entre os alunos e demonstrar que, mesmo diante das diferenças individuais, é possível colaborar para alcançar objetivos comuns. A percepção que os educandos tiveram sobre o trabalho em equipe foi bastante positiva.

Para os alunos, a atividade desenvolvida favorece a cooperação, a troca de ideias e o apoio mútuo, um vai ajudando o outro, além de se sentirem mais confiantes ao formarem equipes. Ressaltaram também que estar em equipe possibilita a troca de ideias sobre como realizar as tarefas e que, de forma geral, “é legal trabalhar em equipe” justamente por conta da ajuda mútua entre os participantes.

No transcorrer das observações, os alunos expressaram o sentimento de acolhimento e segurança ao trabalharem em equipe: “*Gosto de trabalhar em equipe porque podemos nos ajudar durante as atividades*” (Aluna 1); “*Eu gosto quando o professor forma equipes porque tenho dificuldades e são nesses momentos que os colegas me ajudam*” (Aluno 2); “*Muito bom trabalhar em equipe, porque trocamos ideias de como fazer a atividade*” (Aluno 4); “*É legal trabalhar em equipe, pois um ajuda o outro*” (Aluna 3).

As verbalizações apontam para uma construção de confiança entre os pares, reduzindo hábitos excludentes ao promover relações interpessoais saudáveis e para a prevenção do bullying no contexto escolar. A troca de ideias entre os alunos sinaliza uma aprendizagem mais compartilhada e colaborativa, não se trata de uma simples divisão de tarefas, mas uma dimensão criativa do trabalho coletivo.

Freire e Scaglia (2018) destacam o trabalho em equipe como uma prática que vai além do jogo, é uma vivência que contribui para a construção da cidadania. O convívio com o outro, o respeito às diferenças, o diálogo e a cooperação são valores essenciais para a vida em sociedade.

Para Brotto (2001), a cooperação é um processo no qual as pessoas compartilham ações em busca de objetivos comuns, reforçando a noção de interdependência e construção coletiva. Nesse sentido, os jogos cooperativos possibilitam ao educando vivenciar sentimentos de conquista coletiva, deslocando o foco do desempenho individual para a superação conjunta de desafios.

Essa perspectiva reforça ao que afirmam Vinhas (2015), ao destacar que o trabalho em equipe na infância é fundamental para o desenvolvimento de competências sociais e emocionais, e Santos e Correia (2020), que defendem o uso de jogos educativos como ferramentas eficazes para promover o engajamento e o aprendizado de forma significativa e contextualizada.

O jogo “Quiz da Educação Física”, consistiu em uma seleção de 11 perguntas relacionadas aos conteúdos trabalhados em aulas e exigia que os alunos atuassem em conjunto para encontrar as respostas corretas. A dinâmica não apenas reforçou o aprendizado dos conteúdos, mas também favoreceu o engajamento dos participantes, estimulando o protagonismo e a autonomia ao incentivar que cada aluno contribuísse com seus saberes e escutasse os dos colegas. Dessa forma, a experiência de cooperação ultrapassou o âmbito da atividade lúdica, assumindo um papel formativo no processo educacional. A figura 1 demonstra o envolvimento da turma no trabalho em equipe:

Figura 1 - jogo Quiz da educação física



Fonte: Registro da pesquisadora, sala de aula, 2022.

4.2.2 Ajuda Mútua

A ajuda mútua é um dos pilares dos jogos cooperativos e esteve presente de forma significativa nas atividades observadas nesta subcategoria. O êxito nas atividades propostas depende da colaboração dos participantes que devem atuar de maneira integrada para o alcance de um objetivo em comum, é uma interação recíproca no compartilhamento de responsabilidades e realização de tarefas, promovendo o espírito de cooperação.

Os alunos ao refletirem sobre a ajuda mútua durante os jogos, destacaram que o sucesso nas atividades depende da colaboração entre os participantes. A ausência de ajuda dificulta o bom desenvolvimento dos jogos. De acordo com as falas dos alunos, concluir uma brincadeira envolve a participação de todos, evidenciando que o esforço coletivo deve ser valorizado. Como expressaram: “É necessário ajudar uns aos outros, senão ninguém consegue concluir a brincadeira”, além de reconhecerem que: “O grupo precisa colaborar para concluir o jogo”. Outro destaque foi a valorização da parceria como princípio das relações: “A parceria é fundamental, por isso os colegas precisam se ajudar”.

As verbalizações reforçam que os jogos cooperativos promovem a interdependência e apoio mútuo, através de um ambiente acolhedor propício no fortalecimento de vínculos e a prevenção de comportamentos excludentes, típicos de situações de bullying. Na visão de Soler (2006), nos jogos cooperativos as tarefas são compartilhadas entre os jogadores objetivando o resultado final, reforçando o entrosamento e a construção conjunta de soluções. Diante dessa perspectiva cria-se o fortalecimento de laços entre os alunos por meio de um ambiente acolhedor.

Nesta subcategoria foi trabalhado o jogo “Duas pessoas, Uma bexiga”. O professor solicitou aos alunos a formação de duplas objetivando equilibrar o balão nas costas e andar até um certo ponto determinado pelo professor. As duplas não podiam tocar, estourar e nem deixar o balão cair no chão, caso contrário teriam que recomeçar a brincadeira como pode ser visto na figura 2:

Figura 2 - Duas pessoas, Uma bexiga



Fonte: Registro da pesquisadora, pátio da escola, 2022.

A troca de ideias entre as duplas revela a internalização de estratégias de cooperação e resolução coletiva, de acordo com Almeida et al. (2021), os jogos cooperativos favorecem a construção de relações baseadas na ajuda mútua, uma vez que os desafios propostos exigem a colaboração entre os participantes para que o grupo atinja seus objetivos. Essa lógica rompe com a competitividade individualista e cria um ambiente propício ao desenvolvimento de valores como empatia, solidariedade e respeito.

No argumento de Brotto (2001) quando ocorre a ajuda mútua nos jogos cooperativos, o envolvimento dos participantes torna-se significativo e prazeroso demonstrando a importância da parceria no jogo. Por isso é tão preponderante o professor apresentar em suas aulas atividades diferenciadas que não fazem parte do dia a dia das crianças, pois tudo se torna novidade.

Com os jogos cooperativos as crianças percebem que é possível se divertir sem competir. Correia (2006) reforça essa ideia ao afirmar que a proposta cooperativa valoriza a participação coletiva,

promovendo o prazer pela vivência do jogo em si, e não pela superação do outro, o que contribui para relações mais saudáveis e inclusivas entre os participantes. As crianças aprendem a confiar umas nas outras, pois o sucesso de uma equipe depende de todos os envolvidos.

4.3 AS CONTRIBUIÇÕES FÍSICAS E PSICOLÓGICAS DECORRENTES DOS JOGOS COOPERATIVOS

4.3.1 Socialização e Interação entre os alunos

O jogo ‘Segure o Bastão’ foi utilizado nesta subcategoria para observar as dimensões de socialização e interação entre os alunos. A atividade foi realizada no pátio da escola. O professor entregou um bastão a cada aluno e organizou pequenos grupos em círculo. Os alunos deveriam passar o bastão para o colega ao lado, enquanto recebiam outro bastão simultaneamente. O professor dava os comandos para os lados direito ou esquerdo. A dinâmica estimula habilidades como socialização, raciocínio lógico, agilidade motora e percepção lateral, além de favorecer o trabalho coletivo. A figura 3 exibe os alunos em ação:

Figura 3 - Segure o bastão



Fonte: Registro da pesquisadora, pátio da escola, 2022.

No final do jogo foi feita uma roda de conversa para que os alunos pudessem relatar suas impressões. Os alunos afirmaram ser uma brincadeira divertida, mesmo exigindo muita atenção para aparar o bastão e ao mesmo tempo passar o bastão para o colega ao lado, além de terem que ouvir os comandos do professor de acordo com as narrativas abaixo:

Aluno 6: “*Nesse jogo tinha que prestar muita atenção para não atrapalhar o grupo. Apesar disso foi divertido*”.

O aluno apresenta uma percepção de que a atenção individual era em prol do coletivo. Ao reconhecer que precisava estar atento para não atrapalhar os colegas, ele demonstra compreensão do valor da colaboração e da responsabilidade compartilhada. Além disso, ao considerar a atividade

divertida, indica que o engajamento lúdico não comprometeu o aprendizado, mas o potencializou reforçando o papel dos jogos cooperativos como ferramenta eficaz na promoção de atitudes respeitosas e solidárias.

Nesse sentido, Vygotsky (1991) destaca que o desenvolvimento das funções psicológicas superiores ocorre por meio da mediação social, sendo a interação com os outros um fator fundamental para a aprendizagem. Assim, a dinâmica do jogo cooperativo se apresenta como um espaço privilegiado para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, pois proporciona situações concretas em que o aluno aprende com e por meio do outro.

O trabalho desenvolvido estimulou a participação ativa, embora ocorreram desafios individuais de acordo com o relato do aluno 8: “*Tive um pouco de dificuldade nesse jogo por causa da confusão entre direita e esquerda, mas fiz questão de participar mesmo assim. Gosto bastante das aulas de Educação Física*”.

A fala indica que, mesmo com dificuldades, o aluno se sentiu motivado a participar, o que demonstra o potencial inclusivo da atividade cooperativa. Essa disposição voluntária, mesmo diante de limitações, revela confiança no grupo e a valorização do coletivo. O erro não é motivo de exclusão, mas parte do processo educativo. Para Vygotsky (1991) o aprendizado ocorre nas interações sociais por meio da mediação, essencial para o avanço nas zonas de desenvolvimento. A atitude do aluno mostra que, apesar das dificuldades, a estrutura cooperativa do jogo e o ambiente saudável o incentivaram a permanecer ativo, aprendendo pela experiência compartilhada.

Cabe destacar que na dinâmica desenvolvida, nem todos os alunos tiveram dificuldades para realizar a tarefa como demonstra o relato da aluna 5: “*Não tive dificuldade nesse jogo, pois fiquei atenta aos comandos do professor. Achei a brincadeira divertida, e percebi que todos precisam colaborar para que o bastão não caia.*”

A fala da aluna destaca elementos centrais dos jogos cooperativos: a necessidade de atenção, o valor da escuta ativa e o reconhecimento da colaboração como condição fundamental para o êxito da atividade. Ao evidenciar que não teve dificuldade por estar atenta aos comandos do professor, a estudante revela uma postura de concentração e engajamento, demonstrando que a clareza das instruções e o envolvimento com a tarefa favorecem a participação efetiva.

Soler (2006) reforça que a vivência cooperativa favorece não apenas o aprendizado de habilidades sociais, mas também o desenvolvimento emocional e o fortalecimento da autoconfiança. A atividade, portanto, contribui para a formação integral do aluno, ao proporcionar experiências em que ele se sente capaz, respeitado e pertencente ao grupo.

Brotto (2001) afirma que, por meio das interações, a criança aprende a perceber o outro como parceiro, e não como adversário, reconhecendo que todos contribuem para o êxito da atividade. Nesse sentido, o jogo torna-se uma prática de solidariedade e exercício de convivência.

Segundo o professor de Educação Física, apesar de em outras situações alguns alunos se mostrarem retraídos e inseguros, todos participaram desta atividade. Ele relata que, em geral, busca conversar com os alunos para incentivá-los a participar não apenas por critérios avaliativos, mas pela importância da convivência, da socialização e da integração com os colegas.

4.4 O RESGATE DA AUTOESTIMA DAS CRIANÇAS NOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Uma das principais contribuições dos jogos cooperativos é a ampliação dos vínculos de amizade entre os participantes, favorecendo a socialização, a interação, a aceitação das diferenças e o espírito de colaboração. O jogo “Sushi Cooperativo” contemplou a subcategoria alegria e entusiasmo, esses aspectos emocionais estão diretamente ligados ao fortalecimento da autoestima, sobretudo quando as atividades envolvem cooperação e sucesso compartilhado.

No jogo Sushi Cooperativo os alunos são divididos em duplas e cada dupla tem que segurar dois bastões e equilibrar a bola entre esses bastões para fazer o circuito determinado pelo professor e depois retornar passando os bastões para a próxima dupla. Durante a aplicação do jogo, observou-se a alegria dos participantes e a satisfação expressa pelas duplas ao finalizarem o circuito com êxito. A construção dessa experiência coletiva permitiu que os alunos se sentissem valorizados, reconhecendo-se como parte fundamental no cumprimento da tarefa, o que contribui para o fortalecimento da autoestima.

Durante a vivência do jogo Sushi Cooperativo, os alunos demonstraram entusiasmo com a dinâmica da atividade, ressaltando aspectos como a necessidade de cooperação, o envolvimento coletivo e o prazer lúdico proporcionado pela brincadeira. Um dos alunos destacou: “*Eu gostei dessa brincadeira porque a gente precisa do outro colega para chegar na linha de chegada*” (Aluno 19). Já outra aluna expressou o desejo de repetir a atividade, afirmindo: “*Eu pedi para o professor fazer na próxima aula essa brincadeira porque foi muito divertida*” (Aluna 22). A ludicidade e a interação com os colegas também foram ressaltadas na fala de uma terceira participante: “*Nossa, foi bacana essa brincadeira que o professor trouxe para a gente, eu ria muito com a minha colega, porque a bola queria cair; aí a gente tinha que tentar equilibrar*” (Aluna 24).

Os depoimentos evidenciam não apenas o prazer em participar, mas também a consciência de que o sucesso na atividade dependia do outro, elemento central na construção de vínculos positivos e no resgate da autoconfiança. A valorização do riso compartilhado, da superação de desafios em

conjunto e do desejo de repetir a atividade apontam para a criação de um ambiente acolhedor, no qual o brincar é permeado por vínculos afetivos e respeito mútuo.

Segundo Bassi (2006), o jogo é uma estratégia essencial para reduzir o egocentrismo, desenvolver a autonomia, o domínio do próprio corpo e a convivência cooperativa, o que favorece diretamente a autoestima infantil. No caso do ‘Sushi cooperativo’, esses aspectos foram claramente vivenciados, uma vez que os alunos precisaram trabalhar em sintonia, confiar no colega e lidar com o desafio motor de equilibrar a bola como mostra a figura 4:

Figura 4 - Momentos do jogo Sushi Cooperativo



Fonte: Registro da pesquisadora, pátio da escola, 2022.

Apesar da presença de uma linha de chegada e da organização em fileiras, o professor enfatizou que o jogo não tinha caráter competitivo, mas sim colaborativo, considerando as necessidades de organização da turma. A proposta exigiu dos alunos habilidades como coordenação motora, controle postural e trabalho em equipe, em um ambiente descontraído e prazeroso que potencializou o desenvolvimento físico e emocional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo compreender de que forma os jogos cooperativos podem atuar como estratégia pedagógica na prevenção ao bullying e na promoção de um ambiente escolar mais inclusivo. A experiência desenvolvida com alunos do 4º ano do ensino fundamental em uma escola pública de Manaus demonstrou que, apesar da predominância de jogos competitivos no cotidiano das crianças, as práticas cooperativas despertaram interesse, entusiasmo e engajamento por parte da turma.

Ao longo das atividades, observou-se que os jogos cooperativos favoreceram o fortalecimento de vínculos afetivos, a socialização entre os alunos e a aceitação das diferenças. Em especial, alunos mais retraídos demonstraram maior disposição para participar quando se sentiram acolhidos pelo grupo. Essa mudança de postura está em consonância com os estudos de Brotto (2001), que defende o

jogo cooperativo como espaço de convivência, e de Soler (2006), que aponta a importância da ajuda mútua no desenvolvimento das relações sociais.

O envolvimento do professor foi determinante para o sucesso da proposta, especialmente ao intervir pedagogicamente nos momentos em que os alunos manifestavam comportamentos competitivos. Sua mediação reforçou a proposta cooperativa, ajudando a turma a compreender que o objetivo central era vivenciar experiências de solidariedade, empatia e parceria.

Como limitação, destaca-se o tempo reduzido para a realização das atividades — 45 minutos por aula — o que exigiu a adaptação da aplicação dos jogos e das rodas de conversa. Ainda assim, o diálogo com os alunos ao final de cada encontro mostrou-se fundamental para compreender as percepções individuais e coletivas sobre as dinâmicas vivenciadas.

Dessa forma, os dados analisados confirmam que os jogos cooperativos são uma prática pedagógica potente na promoção de valores de convivência, respeito e inclusão. Seu uso sistemático desde os anos iniciais pode contribuir para transformar o espaço escolar em um ambiente mais acolhedor e seguro, reduzindo práticas de exclusão e favorecendo o desenvolvimento integral dos educandos.

Sugere-se, para pesquisas futuras, a ampliação da investigação com outras faixas etárias e em diferentes contextos educacionais, bem como a análise comparativa entre jogos cooperativos e competitivos, com vistas a aprofundar a compreensão sobre os efeitos de cada abordagem na formação dos alunos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, B. L. et al. A inclusão através dos jogos cooperativos e competitivos nas APAEs. *Revista Evidência*, v. 17, n. 18, p. 39–54, 2021.
- ARAÚJO, C. S.; SILVA, T. A. C. *Jogos cooperativos: contemplando a sociedade do século XXI*. Rio de Janeiro: Wak, 2022.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BASSI, M. C. *Jogos cooperativos: uma proposta de intervenção na escola*. 2006. 80 f. Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.
- BOMFIM, D. L. et al. Ocorrência de bullying nas aulas de educação física em uma escola do Distrito Federal. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 15, n. 2, 2012. DOI: 10.5216/rpp.v15i2.12520.
- BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. 2. ed. Santos: Projeto Cooperação, 2001.
- BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. Santos: Projeto Cooperação, 2003.
- 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, 2006.
- FERREIRA, J. C.; SILVA, M. R. *Jogos cooperativos e inclusão escolar: uma proposta pedagógica para a Educação Física*. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, v. 35, n. 1, p. 45–52, 2021.
- FRANCO, M. L. P. B. *Análise de conteúdo*. 4. ed. Brasília: Liber Livro, 2018.
- FREIRE, E.; SCAGLIA, A. J. *O jogo e o esporte como prática cooperativa: contribuições para o desenvolvimento da convivência e da inclusão*. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 40, n. 2, p. 159–166, 2018.
- LOPES, J.; SILVA, H. *A aprendizagem cooperativa na sala de aula: um guia prático para o professor*. Porto Alegre: LIDEL, 2009.
- MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.
- NICOLAU, M. L. M. *Escolarização e socialização na educação infantil*. *Acta Scientiarum. Human and Social Sciences*, v. 22, p. 119–125, 2000. DOI: <https://doi.org/10.4025/actascihumansoc.v22i0.4120>.
- ORLICK, T. *Vencendo a competição*. São Paulo: Círculo do Livro, 1978.
- PALMIERI, M. W. A. R. *Jogos cooperativos e a promoção da cooperação na educação infantil*. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 19, n. 2, p. 243–252, 2015.

PORTAL EDUCAÇÃO. O que é bullying e cyberbullying? Portal Educação, 2016. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/o-que-e-bullying-e-cyberbullying/71902>. Acesso em: 06 jan. 2025.

PLUMMER, D. Como aumentar a autoestima das crianças. 2. ed. Porto: Porto Editora, 2012.

ROSSETO JÚNIOR, J. et al. Jogos educativos: estrutura e organização da prática. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SANTOS, J. F.; BATISTA, R. A. Opinião de profissionais de Educação Física Escolar sobre atividades cooperativas. Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v. 1, n. 1, 2023. Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2022/02/opiniao-de-profissionais-de-educacao-fisica-escolar-sobre-atividades-cooperativas.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2025.

SANTOS, R. R.; CORREIA, C. P. O uso dos jogos cooperativos como estratégia de inclusão com deficiência intelectual nas aulas de Educação Física. Diálogos e Perspectivas Interventivas, v. 1, p. 9985–9985, 2020.

SOLER, R. Jogos cooperativos para a educação infantil. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

SOUZA, A. F.; PEREIRA, M. S. Os jogos cooperativos na Educação Física escolar: contribuições para a inclusão e convivência. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/educacaoInclusiva/article/download/5968/4938/19280>. Acesso em: 19 abr. 2025.

TRIVIÑOS, A. N. S. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VIEIRA, M. B. A importância dos jogos cooperativos como conteúdo de ensino nas aulas de educação física infantil. EFDeportes, Buenos Aires, v. 01, p. 1–15, 2012. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd176/jogos-cooperativos-nas-aulas-de-educacao-fisica-infantil.htm>. Acesso em: 06 jan. 2025.

VINHAS, S. Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 6.ed. Campinas: Papirus, 2015.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.