

OS JOGOS COOPERATIVOS: SUA COLABORAÇÃO NA INTEGRAÇÃO E CONVIVÊNCIA DE PARTICIPANTES DE UM PROJETO DE ESPORTES NÁUTICOS

Acad. Miguel Angelo Mendes¹

Prof. Dr. Marcelo Silva da Silva²

Prof. Dr. Leôncio José de Almeida Reis³

RESUMO: Este artigo trata da experiência dos jogos cooperativos como instrumento de auxílio à convivência e cooperação, na percepção das crianças de um projeto de esportes náuticos desenvolvido na cidade de Guaratuba-PR. A proposta desta discussão surgiu da articulação entre as leituras, atividades e reflexões realizadas ao longo da graduação do curso de Gestão Desportiva e do Lazer. O método utilizado partiu de uma perspectiva qualitativa, buscando conhecer as percepções das crianças a partir de suas falas sobre a experiência vivida nas atividades iniciais das aulas do projeto. Utilizando dados obtidos a partir de observações e relatos dos alunos que vivenciaram atividades selecionadas dos jogos cooperativos, foram feitas reflexões sobre a sua concepção e importância nas atividades na escola náutica. Os resultados encontrados evidenciam um fato fundamental: os alunos perceberam a importância de ajudar e serem ajudados nas atividades, entendendo que a cooperação, a união e o trabalho em grupo tornam as atividades mais prazerosas e interessantes.

Palavras-Chave: Jogos Cooperativos; Convivência; Cooperação; Esportes Náuticos

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo inicia-se com um breve relato da experiência de um Projeto de Aprendizagem (PA)⁴, desenvolvido enquanto graduando do curso de Gestão

¹ Graduando no Curso de Gestão Desportiva e do Lazer, Universidade Federal do Paraná, Setor Litoral/PR/Brasil. E-mail: miguel_ufprlitoral@hotmail.com.

² Professor (orientador) do Curso de Gestão Desportiva e do Lazer, Universidade Federal do Paraná, Setor Litoral. Doutor em Educação pela UNISINOS. E-mail: marcelo.ufprlitoral@gmail.com.

³ Professor (co-orientador) do Curso de Gestão Desportiva e do Lazer, Universidade Federal do Paraná, Setor Litoral. Mestre e Doutor em Educação Física pela UFPR. E-mail: leojar_edf@yahoo.com.br.

Desportiva e do Lazer, na Universidade Federal do Paraná, Setor Litoral, trabalho que me fez refletir sobre as relações de convivência entre crianças sendo precursor do estudo aqui descrito junto ao projeto de esportes náuticos.

O objetivo específico do PA foi despertar a conscientização ecológica das crianças de um Centro de Educação Infantil, através do reaproveitamento de materiais recicláveis. Foram construídas juntamente com as crianças, “Casinhas de Brinquedo”, utilizando caixas de leite “*Tetra Pak*” vazias e jornais usados, permitindo que elas aprendessem o destino correto dos materiais recicláveis e a necessidade de preservar o meio ambiente, entre outras situações que intermediaram o aprendizado, como, comparações de grandezas, de comprimento, peso e volume, análises dos espaços bi e tridimensional, procedimentos de montar, acabar, pintar e decorar a casinha.

Ao longo do processo, sentiu-se a necessidade de realizarmos atividades de recreação com as crianças no sentido de aproximá-las do projeto, tornando-se essenciais para que elas desfrutassem com prazer do projeto e terem chance de manusearem e explorarem objetos comunicando-se com outras crianças e outros adultos. Com isso pude observar as relações de convivência entre as crianças, em especial as dificuldades para a colaboração e a cooperação para resolução de problemas coletivos das mesmas. A partir daí surgiu o interesse pelos Jogos Cooperativos, que fazem parte desse estudo.

No segundo semestre de 2012, surgiu à oportunidade de investigar um pouco mais as atividades cooperativas com crianças a partir de um módulo de Vivência em Ensino do Esporte, realizadas no Projeto de Extensão Esportes Náuticos na Baía de Guaratuba, que acontece em parceria com a Escola de Náutica e Marinharia de Guaratuba (ENAMAR)⁵. Observando as dificuldades

⁴ A UFPR Litoral apresenta uma proposta pedagógica centrada na aprendizagem a partir da estratégia de ensino por projetos que antecipam à vivência de maneira autônoma (UFPR Litoral, 2008). Entre ela podemos destacar o Eixo Pedagógico Projetos de Aprendizagem (PA).

⁵ Escola de Náutica e Marinharia no município de Guaratuba/PR/Brasil. A ENAMAR é uma ONG civil sem fins lucrativos, cuja finalidade principal é promover a inclusão social de crianças e adolescentes de Guaratuba, através de projetos e ações específicas, incentivando a prática da atividade náutica e de marinharia. Desde 2005 a ENAMAR desenvolve o projeto Guará Náutico, com o qual especificamente o Projeto de Extensão Esportes Náuticos se vinculou para a realização das suas atividades (Projeto Esportes Náuticos, 2011). No projeto são

das crianças em desenvolver algumas atividades de forma colaborativa, como, por exemplo, atividades relacionadas à organização coletiva do espaço para prática (retirada dos caiaques dos suportes para o início das atividades; recolocar os caiaques depois de limpos ao final da aula; acondicionamento dos coletes salva vidas, entre outros) e também, em algumas atividades de cunho pedagógico, ou na própria prática nas atividades dentro d água fizeram com que me interessasse por desenvolver o Trabalho de Conclusão do curso sobre o tema da cooperação nas atividades deste projeto.

Na premissa que os jogos cooperativos podem auxiliar nas relações de convivência entre as crianças, surgiu à ideia de realizar uma sequência de atividades de jogos cooperativos com elas, com objetivo de verificar, a partir de entrevistas, conversas e observações diretas, quais foram suas percepções sobre as dinâmicas das atividades desenvolvidas e o que foi entendido ou provocado em relação à importância da colaboração, convivência, cooperação e do trabalho coletivo, sendo esse o objetivo do estudo que desenvolvemos e apresentaremos parcialmente, neste artigo.

2 Origem e História dos Jogos Cooperativos.

Os jogos cooperativos não são manifestação cultural recente, nem tão pouco uma invenção moderna, podendo ser encontrados em “escavações arqueológicas” (ORLICK, 1989). Esses jogos começaram a ser praticados milhares de anos atrás, por tribos indígenas que se uniam para celebrar a vida, atividades cooperativas que ainda existem espalhadas pelo mundo, em lugares como a Austrália (aborígenes), África (tasadays), Alasca (inuts). No Brasil temos como exemplo os índios Kanela que praticavam ritual cooperativo da “Corrida das Toras” (Orlick apud Brotto, 2002, p.47).

Os jogos cooperativos surgem como proposta a partir dos anos 50 do século XX, quando Ted Lentz publica o livro com o título “Para Todos: Manual de jogos cooperativos”, que teve como co-autora a educadora Ruth Cornelius

desenvolvidas atividades de marinharia e ensino da canoagem e vela, para crianças da rede pública de ensino com idade de 10 a 16 anos, no contra turno escolar.

Lentz. No Brasil a história é relativamente recente iniciando em 1992 com Fábio Otuzzi Brotto, juntamente com sua esposa Gisela Sartori Franco os quais iniciaram o Projeto cooperação - comunidades de serviços dedicadas à difusão dos jogos cooperativos e a ética da cooperação, através de oficinas, palestras, eventos e publicação de materiais didáticos.

2.1 Os que são os Jogos Cooperativos?

Os jogos cooperativos são atividades que requerem um trabalho em equipe para alcançarem metas mutuamente aceitáveis. Não é necessário que os indivíduos que cooperem tenham o mesmo objetivo, porém seu alcance deve proporcionar satisfação pra todos os integrantes do grupo (Amaral, 2009).

Por muitas vezes o jogo é tido como uma prática superficial por não produzir riquezas nem bens materiais numa sociedade em que a produção e o consumo parecem ser regra para o mundo globalizado (Martini apud Brotto, 2005, p.28). Devido a este fato não é considerado uma prática fundamental para a educação. Entretanto, Orlick (1989, p.107) considera que “quando participamos de determinado jogo, fazemos parte de uma mini sociedade, que pode nos formar em direções variadas”.

O jogo tem o poder de nos conduzir de tal maneira que o nosso comportamento fica altamente relacionado ao que acontecerá no jogo. Amaral (2004) também partilha da mesma ideia, pois, para ele, o jogo proporciona situações que são ricas e atraentes em diversas situações, e isso faz com que haja uma gama de vivências que podem se encaixar em outras ocasiões no decorrer da vida, tais como, confronto de pontos de vista, defesa de interesses, participação em discussão, vivência da crise e do conflito. “Os jogos cooperativos permitem a promoção da auto-estima e estimula a convivência, possibilitando a prevenção dos problemas sociais” (Abrahão apud Freire, 2004, p.54).

2.2 Competições versus Cooperação.

Para Brotto (1999) a cooperação é um processo de interação social, no qual os objetivos são comuns, as atitudes são compartilhadas e os objetivos são distribuídos para todos. Enquanto a competição também é um processo de

interação social em que os objetivos são exclusivos para cada participante, as ações são isoladas e os benefícios se concentram apenas em alguns.

Jogar cooperativamente é aceitar superar desafios e não acabar com o adversário, joga-se pelo prazer do jogo, sem se preocupar com o resultado final, afinal o importante é se divertir (AMARAL, 2004). Soler (2006) acredita que na escola somos condicionados à competição, já que praticamos muito mais jogos competitivos do que cooperativos.

Freire (1997) relata em seu livro que o jogo competitivo faz parte do universo infantil e que tirar a competição de suas brincadeiras seria tentar maquiagem um processo em que mais cedo ou mais tarde a criança irá se deparar durante a vida, pois a competição nunca deixará de existir. E essa submissão à competição, faz com que não sintamos mais prazer com o jogo e nos deixamos tomar pela vitória no jogo, muitas vezes a qualquer custo.

Em contrapartida uma nova perspectiva é delineada por alguns estudiosos, que remetem às atividades cooperativas a possibilidade de se diminuir essa competição discrepante entre as crianças melhorando sua convivência com seus amigos (BROWN, 1994).

O problema da competição, em nossa cultura dita civilizada, não é apenas banalizar uma relação, mas estabelecer e reforçar uma relação de dominação entre ganhadores e perdedores. Como retrata os quadros a seguir:

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, (2000, p. 45)

2.3 Jogos Cooperativos: Proposições de transformação.

Entendemos os jogos cooperativos como componentes essenciais de um projeto educativo baseado na cooperação e resolução pacífica dos conflitos, onde os meios empregados não sejam antiéticos. Para Brotto (2001), a convivência, a consciência e a transcendência são os principais eixos da pedagogia cooperativa.

- Convivência: a vivência compartilhada como contexto principal para a aprendizagem no processo de reconhecimento de si mesmo e dos outros.
- Consciência: a reflexão sobre a vivência e as possibilidades de modificar atitudes, na perspectiva de melhorar a participação, o Prazer e a aprendizagem.
- Transcendência: ajudando a sustentar a disposição para dialogar, decidir em consenso, experimentar as mudanças propostas e integrar no Jogo e na vida, as transformações desejadas. (BROTTO, 2001, p.116).

Nessa perspectiva, além de os jogos possibilitarem o desenvolvimento cognitivo, atuam também como agentes de transformação, mudanças e incorporação de conceito de valores. São atividades que tentam por meio dos jogos, diminuir as manifestações de agressividade, promovendo boas atitudes, tais como: sensibilização, amizade, cooperação e solidariedade, facilitando o encontro com os outros que jogam, predominando sempre os objetivos coletivos sobre os objetivos individuais (Brown, 1994).

2.4 Classificações dos Jogos Cooperativos.

A partir dos estudos de Brotto (1999), classificamos os jogos cooperativos em:

a) Jogos cooperativos sem perdedores: são jogos nos quais todos os alunos constituem um time a fim de alcançar uma meta comum a partir de um desafio proposto, mas a característica principal é o prazer de estar jogando com o outro e não desejar parar.

b) Jogos de resultados coletivos: são jogos que podem ser praticados por uma ou mais equipes sem que haja competição entre as mesmas, pois cada equipe está focada em atingir sua meta dependendo do esforço do grupo.

c) Jogos de inversão: são jogos em que há dois ou mais times, mas seus integrantes constantemente mudam de equipe, enfatizando que todos fazem parte de uma só equipe.

d) Jogos semi-cooperativos: é utilização no começo de um planejamento dos jogos cooperativos, para fazer o papel de transição entre o um jogo tradicional e o jogo cooperativo.

2.5 Jogos Cooperativos como exercício de convivência.

Brotto (2001) em sua obra também posiciona de forma bastante clara, que os Jogos Cooperativos ajudam a relação de convivência entre as pessoas.

Aprende-se a considerar o outro como um parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como adversário, e a ter consciência dos próprios sentimentos, e a colocarem-se uns nos lugares dos outros, operando para interesses mútuos, priorizando a integridade de todos. (Brotto, 1999).

No contexto do jogo estão envolvidas habilidades interpessoais das quais o autor supracitado destaca: encorajar, explicar, entender, retribuir e ajudar. Já as habilidades em relação aos outros são: respeitar independentemente da situação de jogo, apreciar as ideias e postura, ter paciência e agir positivamente. Também são citadas as habilidades pessoais, que são de cada pessoa: alegria, compreensão, discrição, entusiasmo e serenidade.

De acordo com Amaral (2004), as habilidades intelectuais estimuladas pela cooperação são: imaginar, concentrar, decidir e adivinhar.

Soler (2008) partilha da mesma ideia, quando lista 11 habilidades que são desenvolvidas a partir do trabalho em grupo através dos jogos cooperativos. São elas: participação igual; ouvir atentamente os outros integrantes do grupo; olhar para quem fala; negociar; integrar no jogo as ideias propostas; ser responsável; contribuir com as ideias e ideais; agir como líder e liderado dependendo da situação; discordar com amabilidade e ampliar propostas de outros participantes. Essas valências não são regras em todos os

jogos cooperativos. Em determinados jogos algumas habilidades citadas acima serão mais desenvolvidas que outras, também citadas acima.

Os jogos cooperativos ajudam as pessoas a terem mais confiança em suas capacidades, faz bem para auto-estima, pois como no jogo existem vivências em que uma pessoa necessita de outra, essa situação é transposta para a realidade.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Na realização deste trabalho foi feita uma revisão bibliográfica acerca da história dos jogos cooperativos uma breve comparação entre os jogos competitivos, também foram abordados os aspectos positivos da cooperação e seus pressupostos, já apresentados anteriormente. A pesquisa contou com observações das atividades realizadas no projeto, registro em vídeo dos jogos previamente planejados e propostos aos alunos e, também, foi realizada com as crianças, a fim de expressar suas opiniões e impressões sobre os jogos cooperativos, uma entrevista semi-estruturada, a partir de um roteiro prévio⁶, contendo perguntas abertas aplicadas ao final das atividades desenvolvidas.

O projeto Esportes Náuticos funciona da seguinte maneira, as aulas acontecem nas terças e quintas a tarde no período das 14h30 as 16h30 em um local com acesso a Baía de Guaratuba, PR. Atende duas turmas de crianças de no máximo 20 alunos, por dia, com idade variando de 10 a 16 anos. As atividades são desenvolvidas pelos bolsistas e voluntários do projeto de extensão e pelo coordenador da ONG. Em geral as atividades são realizadas parte em terra e parte na água.

No desenvolvimento do estudo, os Jogos propostos foram realizados nas atividades iniciais das aulas do projeto, sendo orientadas as crianças acerca dos objetivos, regras e procedimentos básicos a cada um deles. No entanto, eles não foram identificados como jogos cooperativos e tampouco

6 Roteiro da Entrevista:

Quais os jogos/atividades que você mais e as que menos gostou? Por quê?

a)Golfinhos e sardinhas b) Pinogol humano. c)Travessia.

O que você aprendeu, e quais os objetivos nesses jogos?

Em sua opinião os objetivos dos jogos foram alcançados? Por quê?

O que você fez para atingir os objetivos?

E se recebeu de alguém alguma ajuda?

seus conceitos foram explicados aos participantes. Cuidado tomado para que os dados não sofressem alterações.

O público alvo da pesquisa foram 15 crianças, com idade de 10 a 16 anos, participantes do projeto Esportes Náuticos, realizado na ENAMAR em Guaratuba, PR. As atividades foram desenvolvidas ao longo de 4 semanas, com duração de 20 minutos no início de cada aula do projeto.

A estrutura utilizada foi um espaço aberto dentro da estrutura da Escola Náutica e um campo de futebol no Quartel da Polícia Militar, em frente à ENAMAR. Foram aplicados três jogos cooperativos⁷, da categoria sem perdedores e de resultados coletivos, das obras de Fábio Otuzi Brotto (2001) e de Jader Denicol do Amaral (2009).

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Na discussão dos resultados da pesquisa organizamos as falas a partir de cinco categorias, que se tornaram visíveis a medida que as respostas das crianças⁸ foram sendo lidas, relidas e articuladas aos elementos teóricos que encontramos ao longo do estudo para fundamentar a análise. As categorias foram as seguintes; Ajudar o outro/incluir; Ganhar/perder; Diversão/prazer em jogar; Trabalhando em grupo/todos juntos; Dificuldade de adaptação ao jogo.

a) Ajudar o outro/incluir: nesta categoria as crianças apontaram a necessidade de ajudar os demais participantes, caracterizando essa ajuda como um compromisso imprescindível ao desenvolvimento dos jogos. Com isso ninguém poderia ser excluído do jogo, os participantes poderiam ajudar e ser ajudados, afim de que todos estivessem incluídos e participassem ativamente, como pôde ser observado em comentários como: *“um tem que ajudar o outro (João);“ nós criamos tipo uma estratégia, um triângulo para bola não entrar” (José); “fazer juntos é melhor” (Juliano).*

⁷**Golfinhos e Sardinhas:** pegar e escapar, escolher salvar quem foi pego, ou salvar a si mesmo, ou pedir para ser salvo, ou não. **Travessia:** deslocar de forma “segura”, com os pneus através de um diálogo grupal, criatividade e apoio mútuo. **Pinogol Humano:** os participantes são divididos em duas equipes no campo, sem avançar o campo adversário, chutar a gol de forma a transpor a barreira adversária que aguarda estática e estrategicamente protegendo o gol.

⁸Foram utilizados nomes fictícios para as crianças envolvidas na pesquisa a fim de preservar suas identidades.

b) Ganhar/perder coletivamente: nesta categoria as crianças demonstram ter compreendidos o objetivo fundamental dos jogos cooperativos, pois apesar de não saberem que esses jogos se enquadravam na categoria de jogos cooperativos sem perdedores, conseguiram identificar esses aspectos em suas respostas: *“Todo mundo acaba perdendo e ganhando também.”* (Francisco); *“Deu para ver que todos queriam ganhar, mas ninguém perdia”* (Leandro); *“Eu aprendi que não importa ganhar ou perder, mas participar”* (Arthur). As respostas das crianças sugerem que os jogos cooperativos não enfatizam o objetivo de ganhar. Assim todos cooperam e ganham, eliminando-se o medo do fracasso e aumentando a auto-estima e a confiança em si mesmo (OELICK, 1989, p. 115).

c) Prazer em jogar/descontentamento no jogo: nesta categoria as crianças associaram as aprendizagens oriundas dos jogos a um sentimento de felicidade e diversão: *“eu achei legal, tinha que ser bem rápido”* (Emerson); *“Ah eu dei bastante risada”* (Leco); *“Eu aprendi que é legal brincar com os outros”* (Marcos). Por meio das respostas das crianças confirma-se o que Brotto (1999, p.67) expressa quanto à utilização dos jogos: “Quando conseguimos nos descontrair e ficar mais flexíveis nas nossas interações [...] expressamos realmente o poder que existe dentro de nós e compartilhamos qualidades-habilidades humanas essenciais”. Assim é possível perceber que os jogos cooperativos proporcionam diversão e prazer, pois se aproximam os indivíduos, eliminando barreiras impostas pela competição e permitem que os participantes se expressem livremente e compartilhem seu entusiasmo e sua alegria.

d) Trabalhando em grupo/todos juntos: nesta categoria as crianças destacaram a importância de que todos trabalhassem em grupo, em um único objetivo comum: *“É melhor quando todo mundo ajuda”* (Antônio). Com isso nota-se que os jogos cooperativos reforçam a importância de trabalhar juntos e as decisões foram coletivas: *“Nós conseguimos tampar o gol”* (Douglas); *“Ninguém pode ficar para trás”* (Michel). Com isso percebe-se que os jogos cooperativos reforçam a importância de trabalhar juntos em sintonia uns com os outros.

e) Dificuldade de adaptação ao jogo: nesta categoria as crianças retratam que não estão acostumadas com os jogos propostos, preferindo fazer as atividades de forma mais competitiva: *“Nestes jogos a gente não consegue*

nunca ganhar” (Caetano); “Achei meio sem graça esse jogo!” (Vitor). As falas dos alunos revelam outro padrão de possibilidade do agir e pensar em relação ao jogo, pois nem sempre as opiniões são unânimes: jogadores experimentam de maneiras diferentes os jogos (mesmos jogos), atribuindo significados diferentes a essas experiências.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos cooperativos utilizados neste trabalho, independente da área específica do conhecimento, possibilitaram as reflexões e a vivência da cooperação, da ajuda mútua, do trabalho em equipe, da diversão e da inclusão do próximo. E podem ser aprendidos por meio de ação, por meio de participar no próprio jogo, não sendo preciso explicá-los, mas vivenciá-los.

Inicialmente algumas crianças envolvidas na pesquisa tiveram certa dificuldade em se adaptar nas atividades propostas dos jogos, mas destacaram se interessarem por ter atividades diferentes do dia-a-dia e isso tornou as atividades mais “legais” para alguns, onde aconteceu mais participação. Pois apesar das atividades propostas serem temporárias, ao jogarem, as crianças tiveram a possibilidade de testar suas habilidades, de desenvolver a criatividade, a imaginação, aperfeiçoar estratégias para a superação de desafios, além de verbalizar suas experiências corporais.

Outro fato relevante é que não foi possível identificar se as atividades dos Jogos Cooperativos proposta aos alunos da Escola Náutica podem auxiliar na convivência dentro do projeto ou levar a cooperação para outros contextos, pois ainda que permitam o desenvolvimento das práticas cooperativas, as experiências aplicadas foram momentâneas e não garantem sozinha uma efetiva transformação social. No entanto a utilização dos Jogos Cooperativos possibilita a reflexão de que outras ações cooperativas precisam ser refletidas no dia a dia das pessoas.

Os Jogos Cooperativos possuem Estruturas Alternativas, possibilitando com que as pessoas enxerguem o próximo como parceiro e não como adversário, aprendendo, assim, a compartilhar e confiar no outro.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. São Paulo: Phorte, 2009.

BARELLI, Walter. **Opinião da relevância do trabalho, 2011**. Revista Jogos Cooperativos. Disponível em: <<http://www.jogoscooperativos.com.br/opinioao.htm>>. Acesso em 23 de junho de 2013.

BROTTO, Fábio Otuzzi. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, SP: projeto cooperação, 2001.

BROTTO, Fábio Otuzzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como exercício de convivência**. Campinas: 1999. Dissertação (Mestrado) - UNESP.

BROWN, G. **Jogos Cooperativos: Teoria e prática**. São Leopoldo: Sinodal, 1994.

DEACOVE, Jim. **Manual de Jogos Cooperativos**. Santos, SP: Editor Projeto Cooperação, 2002.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Cortez, 1997.

GOMES, Maria do Carmo de Sousa. **Aprendizagem cooperativa como recurso metodológico e pedagógico dentro das aulas de educação física do ensino médio**. Monografia de Especialização em Educação Física Escolar, da Universidade Federal do Ceará, 2012.

GONÇALVES, Natália Kneipp Ribeiro. **Cidadania e Jogos Cooperativos: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental**. Revista Científica UNAR, fev. 2007.

LOVISOLO, Hugo Rodolfo. **Competição e cooperação:** na procura de equilíbrio. Revista brasileira de ciência do Esporte, Florianópolis, SC jan/mar, 2013.

ORLICK, T. **Vencendo a competição.** São Paulo: Circulo de Livro, 1989.

SOLER, Reynaldo; SOLER, Sylvia. **Jogos cooperativos:** Definições e características. Teia Cooperativa, abr. 2011. Disponível em: <<http://www.teiacooperativa.pro.br/?p=914>>. Acesso em: 12 maio de 2013.

UFPR LITORAL, **Projeto Político Pedagógico do Setor Litoral.** Setembro de 2008. Disponível em: <http://www.litoral.ufpr.br/sites/default/files/PPP%20-%20UFPR%20-%20LITORAL>.