

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACVEST  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
WASLER DA ROSA OLIVEIRA

**OS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

LAGES, SC  
2024

WASLER DA ROSA OLIVEIRA

**OS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado ao Centro Universitário  
UNIFACVEST como parte dos requisitos  
para a obtenção do grau de Licenciado  
em Educação Física

Aluno: Wasler da Rosa Oliveira.

Orientador: Dr. Francisco José Fornari  
Sousa.

LAGES, SC

2024

WASLER DA ROSA OLIVEIRA

**OS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado ao Centro Universitário  
UNIFACVEST como parte dos requisitos  
para a obtenção do grau de Licenciado  
em Educação Física

Aluno: Wasler da Rosa Oliveira.

Orientador: Dr. Francisco José Fornari  
Sousa.

Lages, SC \_\_\_ / \_\_\_ /2024. Nota: \_\_\_\_\_  
(data de aprovação) (assinatura do orientador do trabalho)

---

Coordenador Dr. Francisco José Fornari Sousa

## OS JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

Wasler da Rosa Oliveira<sup>1</sup>  
Francisco José Fornari Sousa<sup>2</sup>

### RESUMO

Os jogos cooperativos proporcionam uma abordagem pedagógica que promove a cooperação, o respeito mútuo e o trabalho em equipe. O objetivo do presente artigo é pesquisar qual a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física na Educação Infantil. A metodologia é baseada em uma pesquisa bibliográfica. Foi utilizada para pesquisa, a base de dados do Google Acadêmico e livros sobre o tema. Foram utilizados os termos para pesquisa: jogos cooperativos, educação física escolar, crianças, 3 a 5 anos. O material foi lido e analisado, servindo de base para o artigo. Os jogos cooperativos nas aulas de Educação Física na Educação Infantil, ajudam as crianças a desenvolverem habilidades motoras fundamentais, como correr e, pular, lançar e pegar; proporcionam experiências lúdicas e divertidas, incentivando a imaginação criatividade expressão individual. Eles também promovem a construção de relacionamentos saudáveis e o desenvolvimento de habilidades sociais, como ouvir os outros, comunicar-se de forma claro e resolver conflitos de maneira construtiva. Conclui-se que os jogos cooperativos nas aulas de Educação Física na Educação Infantil, têm importância nas áreas psicomotoras e afetivas e abrangem as formas de interação entre os alunos e com o professor.

**Palavras-chave:** Educação Física. Jogos cooperativos. Educação Infantil.

### ABSTRACT

Cooperative games provide a pedagogical approach that promotes cooperation, mutual respect and teamwork. The objective of this article is to research the importance of cooperative games in Physical Education classes in Early Childhood Education. The methodology is based on a bibliographical research. The Google Scholar database and books on the topic were used for research. The research terms were used: cooperative games, school physical education, children, 3 to 5 years old. The material was read and analyzed, serving as the basis for the article. Cooperative games in Physical Education classes in Early Childhood Education help children develop fundamental motor skills, such as running, jumping, throwing and catching; provide playful and fun experiences, encouraging imagination creativity individual expression. They also promote the building of healthy relationships and the development of social skills such as listening to others, communicating clearly, and resolving conflicts constructively. It is concluded that cooperative games in Physical Education classes in Early Childhood Education are important in the psychomotor and affective areas and cover forms of interaction between students and the teacher.

**Keywords:** Physical Education. Cooperative games. Child education.

---

<sup>1</sup> Graduando em Educação Física (Licenciatura) pela Unifacvest. E-mail: [wasleroliveira@gmail.com](mailto:wasleroliveira@gmail.com).

<sup>2</sup> Professor orientador Unifacvest. E-mail: [prof.francisco.fornari@unifacvest.edu.br](mailto:prof.francisco.fornari@unifacvest.edu.br). Lattes CV: <http://lattes.cnpq.br/5505016568685967> ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6976-8059>

## 1 Introdução

Os jogos cooperativos de maneira lúdica se fazem presente em todos os momentos e é muito importante para uma melhor interação, desenvolvimento pessoal e social das crianças. Com o objetivo de analisar a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física na Educação Infantil.

É na Educação Infantil que as crianças são inseridas em um ambiente social e natural, interessadas, buscando novas descobertas e possibilidades, e é quando seu poder de imaginação, fantasia, criatividade e brincadeira são compreendidos como experiência de cultura e socialização.

Jogos e brincadeiras sempre fizeram e faz parte do cotidiano de nossas crianças e adolescentes e quando nos tornamos adultos trocamos essas brincadeiras por outras atividades como esportes, jogos ou eletrônicos ou assistir televisão por exemplo.

As atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização humana, Huizinga (1980) diz que o jogo cooperativo é a uma função da vida onde o lúdico é um elemento da cultura presente em todas as formas de organização social.

Segundo o dicionário brasileiro da Língua Portuguesa, lúdico é adjetivo relativo a jogos, brinquedos e divertimento, e está presente nas instituições de ensino contribuindo para um melhor aprendizado das crianças, visando um desenvolvimento social e pessoal onde irá desenvolver um aprendizado permanente (BRASIL ESCOLA, 2020).

Para elaboração do projeto foi realizada uma pesquisa bibliográfica inicial, onde serão citados pesquisadores (Piaget, Vygotsky, Kishimoto, Freud entre outros) que defendem a importância da ludicidade, tão presente na educação infantil e um pouco esquecido nos anos iniciais e no ensino fundamental.

Nos primeiros anos de vida entre 3 a 5 anos a criança deve receber uma atenção especial, pois é nessa etapa que o cérebro inicia seu processo de desenvolvimento do corpo e aprendizado da mente é nesse sentido que os jogos cooperativos se tornam uma importante ferramenta para auxiliar esse processo, contribuindo significativamente para um resultado eficaz durante o processo de ensino/aprendizagem (BRASIL ESCOLA, 2020).

## **2 Objetivo Geral**

O objetivo do presente artigo é pesquisar qual a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física na Educação Infantil.

## **3 Jogos cooperativos na Educação Física escolar no ensino infantil de crianças de 3 a 5 anos**

A educação física escolar é uma área do conhecimento que deve ser analisada e refletida para utilização de metodologias adequadas para serem bem aplicadas no cotidiano, analisando esta temática sobre a interação do ser humano no ambiente e tendo a preocupação com o funcionamento do corpo humano principalmente na educação infantil na idade de alunos entre 3 a 5 anos (GAVA; FRANÇA; ROSA, 2010).

É através dos jogos cooperativos na educação física que fazemos com que haja desenvolvimento do corpo desde a fase infantil e também que crie hábitos referentes à prática da educação física, relacionando os jogos que são dinâmicos com o desenvolvimento do corpo de maneira criativa e divertida, ativando assim a percepção e relacionando o processo ensino/aprendizagem (SILVA, 2020).

Sendo assim, é fundamental as análises e reflexões que abordam o tema proposto levando em consideração que a interação entre os alunos nessa idade e a troca de experiências é fundamental para o desenvolvimento da criança.

A metodologia de forma lúdica atende as necessidades corporais, mental e cognitiva auxiliando no desenvolvimento infantil, nesse sentido os jogos cooperativos aplicados na Educação Física apresentam resultados positivos auxiliando no processo de desenvolvimento no ensino-aprendizagem dos alunos (SILVA, 2020).

Quando falamos de crianças temos que levar em conta que se deve ter uma atenção especial, tanto em casa quanto no ambiente escolar, crianças de 3 a 5 anos estão em fase de desenvolvimento, e as aulas de educação física podem contribuir de maneira positiva, utilizando metodologias dinâmicas através de ludicidade e jogos cooperativos para que essa criança alcance bons resultados futuros (BRASIL, 2009).

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação infantil (BRASIL, 2009, p.14) em seu artigo 4º definem a criança como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas

cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

A Lei 8069/90 do Estatuto da Criança e Adolescente diz que os municípios serão responsáveis pela infância e adolescência, onde cada um devere criar as diretrizes municipais de atendimento aos direitos da criança e do adolescente. O Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) afirma que as creches devem, apresenta em (BRASIL, 1998, p.23) que é fundamental:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Com tudo entendemos toda a história e compreender como é importante a maneira com que educamos as crianças, e como isso influencia nas futuras gerações, trazendo assim a importância dos jogos como foco da pesquisa, sendo assim abordando a temática em discussão e analisando como são importantes jogos cooperativos das idades de 3 a 5 anos.

Com os jogos e brincadeiras as crianças buscam alternativas e respostas para o que é proposto, seja na dimensão social, motora, afetiva ou cognitiva, testa seus limites e seus medos, aprende, constroem conhecimentos, explora, experimenta, inventa e cria (FERNANDES, 2010).

Na fase pré-escolar o raciocínio lógico ainda não é suficiente para que ela explique coerentemente certas coisas, a criança exercita, além de sua capacidade de pensar, suas habilidades motoras, saltam, correm, empurram, etc., e devemos explorar didaticamente suas habilidades (HAPPYCODESCHOOL, 2020).

Piaget diz que o jogo é uma expressão e condição para o desenvolvimento infantil, pois quando as crianças jogam transformam a realidade. Já Vygotsky acha que o desenvolvimento acontece ao longo da vida e nossas funções psicológicas serão construídas ao longo dela, ela não explica esse desenvolvimento e afirma que o sujeito não é ativo nem passivo ele é interativo (VYGOTSKY, 1987).

Para Tapscott (1999, p.54) os jogos não violentos são positivos, pois visam:

Envolver a criança em uma experiência interativa, desenvolver a coordenação motora mãos-olhos, dar à criança um senso da realização, mantê-la fora das ruas e simplesmente se divertir, tudo isso é considerado por muitos pais como valioso ou, na pior hipótese inofensivo.

Os jogos eletrônicos despertam muito interesse em todos, principalmente os de simulação, pois prendem e causam um fascínio não somente em crianças, mas em muitos adultos pois possibilitam controle total da situação. Alguns podem tem

potencial educativo, mas apresentam aspectos distorcidos da realidade onde mostram somente formas perfeitas, o positivo destes jogos é que não há vencedores nem perdedores. Muitos estudos precisam ser feitos acerca da exposição das crianças a jogos eletrônicos, principalmente o preconceito em relação aos games (DA SILVA, 2020).

Conforme aponta Vasconcelos (2006) afirma que no Brasil, nas cavernas de São Raimundo Nonato no Piauí guardam figuras gravadas que representam brinquedos e possíveis brincadeiras que envolvem crianças e adultos datados de dez mil anos atrás.

De acordo com o autor Huizinga (1980, p.33) dia que o jogo faz parte da vida e descreve ainda:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Já Vygotsky (1979) estabelece uma relação entre aprendizagem e jogos e atribui grande importância baseado em sua teoria do desenvolvimento cognitivo resultante da interação entre a criança e as pessoas com quem tem contato regular. Seu principal conceito é sobre a zona de desenvolvimento proximal que define como a diferença entre o desenvolvimento atual e o nível que atinge ao resolver problemas com auxílio.

Assim, Vygotsky (1979, p.54) destaca que:

A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo concreto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação.

O autor afirma que não o jogo que torna possível o desenvolvimento da criança, mas os exercícios no plano da imaginação onde deve planejar representar e imaginar diversas situações. Sendo assim para Vygotsky as regras e as situações imaginárias caracterizam o conceito de jogo infantil. Afirma ainda que os processos de criação devem ser observados principalmente nos jogos das crianças, pois é quando ela representa e produz mais do que ela viu em seu cotidiano (KINALSKI; ROSSETTO; FRANCESCONI, 2020).

Todos conheceram o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutaram aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo a criança não



é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (VYGOTSKY, 1999, p.12).

Tanto para Piaget como Vygotsky se fala em uma transformação do real como exigência da necessidade da criança.

Segundo Kishimoto (1997) o jogo era visto como recreação, atividade relaxante, e ao longo do tempo os jogos infantis foram limitados a recreação e somente na era renascentista que os jogos se tornaram adequados para a aprendizagem sendo desenvolvidos em vários conteúdos escolares.

O jogo era visto como: Recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época. O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história e geografia e outros, a partir do renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo (KISHIMOTO, 1997, p.28).

Bonamigo e Kude (1991, p.31) definem jogos como: “[...] uma forma de criatividade ligada ao funcionamento do organismo (assimilação) que também tem a função de equilibrar o sujeito frente a uma agressão do meio.”

Segundo este autor os jogos são muito importantes para o desenvolvimento das crianças, pois acredita que através dos jogos a criança organiza, equilibra e constrói suas emoções e conhecimentos.

Os Jogos Cooperativos propõem a busca de novas formas de jogos, com o intuito, de promover atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade. A esperança, a confiança e a comunicação são as principais características dos Jogos Cooperativos, além de buscar a integração de todos, bem como, a alegria e a valorização do indivíduo na construção do processo de participação e aprendizagem. Por isso, os Jogos Cooperativos buscam incluir. (DENICOL, 2004).

O Jogo é uma manifestação cultural muito significativa. Surgiu com a humanidade e até hoje tem um papel fundamental no desenvolvimento de todos os povos da raça humana. Pode-se dizer que o Jogo é como um grande espelho que reflete a forma como determinada sociedade vive as relações entre as pessoas e aquilo que, teoricamente, aquela comunidade acredita, seus valores e sua moral. (BROTTO, 2000).

Portanto o estímulo à participação de experiências significativas, como os

Jogos Cooperativos, contribui para o desenvolvimento de capacidades positivas de interação social, de unidade, de confiança mútua, e a elevar os sentimentos de autoestima.

Reinaldo Soler (2006) descreve algumas características dos Jogos Cooperativos:

Os participantes jogam uns com os outros e não uns contra os outros;

Joga-se para superar desafios e não para derrotar alguém;

Busca-se atingir um objetivo comum e não, fins mutuamente exclusivos;

Aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, um solidário, em vez de tê-lo como temível adversário;

A pessoa que joga passa a ter consciência dos próprios sentimentos;

Colocam-se uns no lugar dos outros, priorizando o trabalho em equipe;

Joga-se para se gostar do jogo, pelo prazer de jogar com os outros;

Reconhece-se que todos os jogadores são importantes para se alcançar o objetivo final;

Não há comparação de habilidades, muito menos, de performances anteriores.

Freire (2005) afirma que uma aula, embora eficaz, não se basta e não se esgota no momento de sua realização, pois a missão de cada disciplina é mais que ensinar conteúdos específicos, ensinar para a vida.

A Educação Física é parte importante desse processo, pois pode aproveitar as características infantis, e contribuir para mudar todo um comportamento através dos Jogos Cooperativos que oferecem dinâmicas de grupo que têm por objetivo principal despertar a consciência de cooperação

### **3.1 Os benefícios da ludicidade: jogos e brincadeiras**

Aprender brincando por meio de jogos e brincadeiras pode trazer benefícios para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. Os benefícios que a Ludicidade (jogos e brincadeiras) oferece para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil, segundo a visão de alguns teóricos:

Segundo Wallon (2007, p.54-55):

As brincadeiras funcionais podem ser movimentos muito simples, como estender e encolher os braços ou as pernas, agitar os dedos, tocar objetos,

imprimir-lhe um balanço, produzir ruídos ou sons. [...] uma atividade em busca de efeitos. Com as brincadeiras de faz de conta, cujo exemplo típico brincar de boneca, montar um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, etc. [...] uma atividade cuja interpretação é mais complexa, [...]. Nas brincadeiras de aquisição, a criança fica, conforme uma expressão corrente, toda olhos e toda ouvido, ela olha, escuta, esforça-se para perceber e compreender: coisas e seres, cenas, imagens, relatos, canções parecem captar toda a sua atenção. Nas brincadeiras de fabricação diverte-se em juntar, combinar entre si objetos, modificá-los, transformá-los e criar novos.

Piaget (1978, p.208), a descoberta e evolução pelo jogo:

O jogo começa, com efeito, desde os primórdios de dissociação entre a assimilação e a acomodação. Após haver aprendido a agarrar, a balançar, a lançar, etc. o que comportava ao mesmo tempo, um esforço de acomodação a situações novas e um esforço de repetição, reconhecimento e generalização, que constituem os elementos da assimilação, produz-se mais cedo ou mais tarde [...] o fato de a criança agarrar pelo prazer de agarrar, balançar pelo prazer de conseguir balançar, etc, [...] em resumo, repete suas condutas sem novo esforço de aprendizagem ou de descoberta, mas pela simples alegria de dominá-las, de dar em espetáculo sua própria potência e de a ela submeter o universo. A assimilação dissocia-se assim da acomodação subordinando-a e tendendo a funcionar por si própria [...].

A importância do lúdico, jogos e brincadeiras para, Vygotsky (1998, p.122):

“É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar [...]”. Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

#### **4 Material e métodos**

O presente trabalho é uma pesquisa bibliográfica, sendo pesquisado, em artigos, google, e demais trabalhos, buscando para a metodologia do trabalho de acordo com o tema desse trabalho.

Pesquisa de acordo com Gil (2007, p.17) é o:

[...] procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados. Pesquisa é importante para contribuir cientificamente os saberes científico, realizada através de fontes bibliográficas seguras que nortearão o desenvolvimento desta análise.

A presente proposta foi desenvolver uma pesquisa bibliográfica, qualitativa.

Com objetivo de fazer um levantamento prévio sobre o tema realizado foi realizada uma busca de trabalhos nas seguintes bases de dados do Google Acadêmico, Scielo. Foram utilizadas as seguintes palavras chaves: Jogos cooperativos.

Educação infantil. Brincadeiras.

A metodologia adotada foi baseada em livros, revistas, artigos e monografias, ou seja, materiais bibliográficos que nos auxiliem nas concepções da pesquisa. Tomando como adequado o método comparativo, onde através de análises poderemos descrever a importância de se trabalhar com os jogos e brincadeiras no ensino infantil. Este trabalho servirá para professores, pesquisadores que queiram conhecer sobre o assunto aqui discutido.

Para a realização do presente artigo, foram realizadas buscas em várias fontes, como: pesquisas bibliográficas, artigos, livros, que abordavam assuntos do tema. Para a elaboração deste trabalho baseou-se em um estudo bibliográfico, utilizando conhecimentos do decorrer de todo o curso, abordando alguns autores. Foi utilizada a leitura de vários artigos em meio a sites, livros, debates entre os participantes e materiais para entender mais sobre o tema do trabalho, desenvolvendo a pesquisa no decorrer do oitavo semestre da licenciatura em

## **5 Resultados e discussão**

Para a finalidade dos estudos, foram efetuadas diversas anotações com informações que se fizeram importantes, com relação aos artigos, discussão dos estudos, que por fim integraram o trabalho final. Os estudos realizados apresentaram resultados relevantes para o trabalho.

O trabalho possibilitou entender a importância da educação física nas fases da educação infantil, como ambiente facilitador de aprendizagem dentro das escolas para a formação do indivíduo, e para o desenvolvimento dos mesmos.

Em um jogo qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações (SILVA. 2021).

Com base nas pesquisas realizadas e o estudo concluído, é possível afirmar que:

[...] a Educação Infantil, fundamentada na Lei vigente e visando que o trabalho da educação física na Educação Infantil deve respeitar a criança na sua essência lúdica, percebe-se ainda que a ludicidade está de lado em muitos estabelecimentos de ensino (CORREIA, 2006, p.209.)

Como cita Huberman (1971, 1974), as investigações e descobertas sobre o

ciclo da vida, tenham ocorrido inicialmente a muito tempo, referindo-se neste caso, a formação acadêmica do magistério, e também o mesmo Huberman e Schapira (1979) a apropriação da docência é fato recente no exercício da função.

Quando questionados sobre se tiveram disciplinas na sua formação inicial que trabalhava o conceito de jogos cooperativos, todos os professores responderam que sim no trabalho. Desta forma a princípio podemos afirmar que os professores tiveram acesso ao conceito de jogos cooperativos em sua formação (VEIGA 2021).

A Proposta Curricular de Santa Catarina (1998), sobre o componente curricular Educação Física, afirma que ela deve reunir o conhecimento mais importante para ser vivido e compreendido onde deve contribuir na formação do cidadão, sendo que o processo de ensino/aprendizagem deste componente curricular deverá se relacionar numa práxis transformadora.

Então é importante que as escolas tenham em seus quadros de colaboradores profissionais atuando no processo educacional, de forma a introduzir eficientemente, as metodologias próprias da área da Educação Física, e os jogos cooperativos como já citado Silva (2020), contribuem neste sentido.

Essa proposta é vista como transformadora, mas que precisa ser mais estudada e contextualizada para assumir os desafios e possibilidades de romper com a dominância do paradigma da competição e de levar a cooperação além da escola (CORREIA, 2006, p.149).

## **6 Considerações finais**

Os dados coletados e analisados, corroboram para o fato da importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física na Educação Infantil, onde os jogos cooperativos, de forma lúdica abrangem as formas de interação dos alunos e professores, fazendo com que haja cumplicidade e respeito entre os mesmos.

As atividades tornam-se mais atrativas para os alunos, que podem também sugerir mudanças na forma de execução e envolvimento da ação.

Na Educação Infantil os jogos cooperativos podem proporcionar o desenvolvimento e a criação dos laços de amizade e parceria dentro e fora da escola, entre alunos e professores e entre os próprios alunos.

A escola tem esse poder de informar e transformar, de ensinar, e complementar a educação que veio de casa e também pode aguçar a criatividade, a atuação e a correlação entre ser ativo e estar ativo.

## Referências

- BRACHT, Valter. **Educação Física e Aprendizagem Social**. Editora Magister, 1992.
- BRASIL, MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Parecer de 09/12/2009. Brasília: MEC/SEF, 2009.
- BRASIL, MEC. **Referencial Curricular Para a Educação Infantil**. Vol. 1 e 3, Brasília: MEC/SEI, 1998.
- BORGES, Jackson Martins; SOUSA, Francisco José Fornari. Jogos cooperativos na escola. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires - Ano 18 - Nº 182 - Julio de 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd182/jogos-cooperativos-na-escola.htm>. Acesso em 25 de abr. 2024.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 2.ed. Santos, SP: Projeto cooperação, 2002.
- CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.
- DANGEVILLE, Roger. **Crítica da Educação e do Ensino: introdução e notas**. Lisboa: Moraes Editores, 1978.
- FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141470/000990988.pdf?sequence=1>. Acesso em 24 de abr. 2024.
- FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- GUEDES, D. P. Educação para a saúde mediante programas de educação física escolar. **Revista Motriz**. V. 5, N. 1, Pág. 10-14, 1999. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/6619>. Acesso em 20 de abr. 2024.
- HEEMANN, Ademar. **A roupagem do texto científico: estrutura, citações e fontes bibliográficas**. 2.ed. Curitiba: Editora do Autor: IPBEX, 1999.
- HUBERMAN, M. Adult development and learning from a life-cycle perspective. Paris: Royaumont. 1971. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/232573598\\_A\\_Conception\\_of\\_Adult\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/232573598_A_Conception_of_Adult_Development). Acesso em 17 de nov. 2023.
- HUBERMAN, M. **Cycle de vie et formation**. Vevey: Éditions Delta. 1974.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KRAMER, S. **Infância**: fios e desafios da pesquisa. Campinas: Papirus, 1992.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 2.ed. Editora: Forense, 1972.

PIMENTA, S.G. (Org.). **Saberes pedagógicos e atividade docente**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002. p.1534.

RODRIGUES, Renato; GONÇALVES, José Correa. **Procedimento de metodologia científica**. 9. ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2020.

SANCHES NETO, L. **A brincadeira e o jogo no contexto da educação física na escola** In: SCARPATO, M.; CAMPOS, M. Z. (Orgs.). **Educação física: como planejar as aulas na educação básica**. 2. ed. São Paulo: Avercamp, 2017. p. 115-136.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta Curricular de Santa Catarina**: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio. Disciplinas Curriculares: Florianópolis: COGEN, 1998.

SILVA. Benedita da Conceição Mendes. **A importância do lúdico na educação infantil**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludicon-a-educacao-infantil.htm>. Acesso em 15 de mai. 2024.

SMITH, Frank **Leitura significativa**. Editora Artmed, 1999.

TAPSCOTT. D. **Geração Digital**: a crescente e irreversível ascensão da Geração. Net. Trad. Ruth Gabriela Bahr. Revisão. Luiz Ricardo Figueiredo. São Paulo: Makron Books. 1999.

TEIXEIRA, Hudson Ventura. **Educação Física e Desportos**. 4.ed. São Paulo: Saraiva, 1999

VASCONCELOS, M. S. Ousar **brincar** In: ARANTES, V. A. (Org.) **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006. p.57-74.

VEIGA. João Marcos. **Educação Infantil**: desafios e embates da área em contexto de crise e retrocessos de políticas públicas. Disponível em: <https://anped.org.br/news/educacaoinfantil-desafios-e-embates-da-area-emcontexto-de-crise-e-retrocessos-de-politicas>. Acesso em 29 de mai. 2024.

PIAGET, Jean. **Para onde vai à educação?** Rio de Janeiro: José Olímpio, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Tradução Claudia Berliner. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2007