

# ABORDAGENS TEÓRICAS E PRÁTICAS EM PESQUISA

COORDENADORES

Patricia Biegging

Raul Inácio Busaello

ISBN 978-85-7221-368-4

2025

*Pamela Vargas*

*Cristiano Corrêa Ferreira*

## REVISÃO SISTEMÁTICA SOBRE JOGOS COOPERATIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA ANÁLISE POR MINERAÇÃO DE TEXTOS

## RESUMO

Os jogos cooperativos são atividades lúdicas que estimulam a colaboração, a comunicação e o trabalho em equipe. Este artigo tem como objetivo fazer uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL) sobre o uso de jogos cooperativos no ensino da educação física em dois portais de pesquisa e após analisar os resultados por mineração de textos. Os portais investigados foram o ProQuest e o Periódicos da CAPES, entre os anos de 2020 a 2024. Os descritores da RSL foram: Jogos Cooperativos e Educação Física e a mineração de textos fez uso do aplicativo Sobek versão online. Ao final constatou-se que os jogos cooperativos são utilizados no ensino da disciplina de educação física, bem como, proporcionam um ambiente mais harmônico para o trabalho em equipe de forma a beneficiar o ensino com menos conflitos.

**Palavras Chaves:** Jogos Cooperativos; Inclusão; Educação física; Mineração de textos; Revisão sistemática.

# 1. INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, o ensino da disciplina de Educação Física tem passado por transformações significativas, onde se busca ir além do desenvolvimento motor, mas também estimular os aspectos socioafetivos.

O ensino da Educação Física é parte de um componente valoroso no processo educativo, na qual está conectada na formação do sujeito na sociedade, tendo como propósito estimular a atividade física e agir conjuntamente no desenvolvimento humano, psicológico, motor, social e cultural. Compete aos professores entender que não se deve fundamentar com

uma única pesquisa para adotar a metodologia de trabalho visto que, essa disciplina está unida a uma estrutura inexplorada de tudo aquilo que se pode ofertar, em vista disso, deve-se estar sempre à procura de métodos e de maneiras de como ajudar a preparar os alunos que serão futuros cidadãos de acordo com (BEGO e ANJOS, 2020).

Segundo Alencar *et al.* (2019), no ambiente da Educação Física Escolar, os jogos cooperativos são considerados como instrumentos capazes de proporcionar a aprendizagem das habilidades motoras e estimular a prática de atividades físicas, além de envolver os participantes em um contexto lúdico que origina a solidariedade e a motivação na Educação Básica, sendo que, também atuam como meio de inclusão.

Santos *et al.* (2023), complementam que com os jogos de interação os alunos expressam seu senso de companheirismo buscando entender as normas, a partilhar brinquedos e a compreender o outro.

Para Justino (2020), além das capacidades motoras, se torna viável estimular o raciocínio por meio de atividades. De acordo

com o autor, os domínios que as crianças podem desenvolver com a Educação Física são: habilidades cognitivas, memória, compreensão e percepção.

Para Santos e Corrêa (2020), a educação física tem seu caminho histórico de grande atuação nos esportes de rendimento e um dos aspectos relevantes desta atividade corporal é a competição. Nas atividades onde se predomina a competição, um grupo conseguirá seus objetivos se somente se o grupo adversário não conquistar o seu.

Martinelli *et al.* (2006) ressaltam, que existem uma desmotivação para realizar atividades no ensino da educação física, o confronto de interesses causados pela competição que acontece quando o professor apresenta a postura de técnico ou treinador, requer de seus alunos uma postura de atleta cobrando altos rendimentos em aula, que muitas vezes não correspondem ao seu desenvolvimento físico e faz com que os alunos percam o desejo de participar da aula, que ao invés de ser interessante passa a ser exaustiva e desmotivante.

Moreira *et al.* (2017), acrescentam que os inúmeros motivos para este comportamento vão desde a exclusão na aula, por não se considerar um bom jogador, até a recusa à metodologia e aos assuntos apresentados pelo professor. Dessa forma, o professor precisa ser cuidadoso no momento de planejar suas aulas e de escolher as atividades, para que nenhum aluno se sinta excluído e desmotivado durante a aprendizagem.

Desse modo, é necessário ressaltar que a cooperação compreende uma proporção muito além da simples modificação dos jogos, bem como, de proporcionar momentos de alegria e descontração. É preciso entender os jogos cooperativos como um exercício de objeção à competição, à repressão, às injustiças e às desigualdades nas conexões sociais a que as pessoas estão submetidas na sociedade (RODRIGUES *et al.*, 2023).

Para apoiar a análise de revisão sistemática desse trabalho, foi realizada uma mineração de texto que, de acordo com Pezzini (2016) a mineração ocorre como um padrão de programação desenvolvido para entender a linguagem natural dos documentos de texto e abrange inúmeras áreas da informática, como mineração de dados, estatística e linguagem computacional.

Diante do que foi exposto, o propósito desta investigação é o de analisar as publicações nacionais nos portais de pesquisa, para isso foi feito o seguinte questionamento: “Quais as colaborações do uso de Jogos Cooperativos no ensino da disciplina de Educação Física são apresentados em trabalhos científicos publicados nas bases de dados: ProQuest e Periódicos da CAPES?” Diante desse contexto, direcionou-se a Revisão Sistemática da Literatura percorrendo as etapas propostas para a metodologia desta revisão sistemática. A pesquisa pelos estudos acadêmicos foi produzida no primeiro semestre de 2025.

## 2. METODOLOGIA

A metodologia será apresentada por meio de seções, ou seja, na seção 2.1 será apresentada como foi elaborada a revisão sistemática de literatura e na seção 2.2 serão elencadas informações através da metodologia de Mineração de Texto (MT).

### 2.1 REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

A (RSL) foi desenvolvida em 4 etapas, a primeira etapa consistiu na delimitação da questão da pesquisa. Nessa etapa se considerou o contexto da temática a respeito da colaboração do uso de Jogos Cooperativos no ensino da disciplina de Educação Física.

Nessa fase questionou-se sobre: “Há estudos que evidenciam o uso dos jogos cooperativos para o ensino da educação física?” Para isso pesquisou-se trabalhos que foram publicados nos portais ProQuest e Periódicos da CAPES.

Na segunda etapa foram feitas buscas em dois portais como o ProQuest que promove a cooperação internacional em comunicação científica e o Portal de Periódicos da CAPES que disponibiliza periódicos científicos no meio acadêmico em diferentes áreas de conhecimento.

Atualmente, o ProQuest dispõe de uma variedade de bases de dados e plataformas para atender as necessidades específicas de pesquisa. No ano de 2024, o Portal periódicos da CAPES, por exemplo, registrou um recorde de 300 milhões de acessos, superando os 250 milhões contabilizados em todo ano de 2023 e abrange vários indexadores de periódicos, incluindo: Web of Science, SciELO, Sumários.org, Diadorim, DOAJ, Latindex, MIGUILIM, Periódicos CAPES (BRASIL, 2024).

A terceira etapa se refere a seleção dos descritores que devem ser eficientes para apresentar de maneira clara o propósito da pesquisa.

Em vista disso, listaram-se os seguintes descritores: Jogos Cooperativos e Educação Física. Os critérios de exclusão foram: trabalhos que não se enquadram no tema principal da pesquisa (jogos cooperativos e ensino da educação física), trabalhos que não fossem na língua portuguesa e trabalhos que fossem publicados entre 2020 a 2024.

O primeiro banco de dados consultado foi o ProQuest e foram encontrados 38 artigos acadêmicos. O segundo foi o Portal de Periódicos da CAPES, onde foram utilizados os mesmos parâmetros de filtro da plataforma ProQuest, com os mesmos descritores e, como resultado, foram encontrados 16 artigos.

A quarta etapa tratou-se da seleção em conformidade com os critérios de inclusão e exclusão. A partir da análise dos 38 artigos acadêmicos encontrados no portal de busca ProQuest, e da aplicação dos critérios de inclusão/exclusão mencionados anteriormente, foram selecionados para a análise 3 artigos. Os demais artigos não foram utilizados porque os jogos cooperativos foram realizados em outras disciplinas, não eram jogos cooperativos e/ou não se tratavam de pesquisas na língua portuguesa.

A partir da análise dos 16 artigos encontrados no portal de busca no Portal de Periódicos da CAPES, e da aplicação dos critérios de inclusão/exclusão, foram selecionados na Plataforma de Periódicos da CAPES 10 trabalhos. Os outros 5 artigos que não foram selecionados, 4 artigos não tinham conexão com os descritores, ou seja neles eram retratados assuntos que não se relacionavam com jogos cooperativos e educação física e 1 artigo foi descartado porque apresentava falta de rigor metodológico.

## 2.2 MINERAÇÃO DE TEXTO

Após, investigou-se as informações através da MT com suporte do instrumento Sobek versão online. Vale ressaltar que, o minerador Sobek retira os dados considerados mais importantes em um texto e os representa na forma de um gráfico no qual as palavras consideradas importantes são os nodos e as ligações entre os nodos representam as relações dos termos no texto. Esta representação gráfica se aproxima de um mapa conceitual fundamentado na teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel. Na mineração de texto, analisou-se os textos contidos nos títulos, nas introduções, nas metodologias e nas conclusões dos trabalhos apresentados nos Quadros 1. Segundo Pezzini (2016), a mineração de texto percorre quatro etapas. A primeira consiste na coleta dos trabalhos; Na segunda etapa, ocorre a organização e preparação dos dados para análise da mineração de textos; A terceira etapa é feita a mineração

com o auxílio de uma ferramenta gratuita, SOBEK. Na quarta etapa do processo, temos a interpretação dos dados, que no caso dessa investigação irá auxiliar a responder à questão da RSL.

### 3. RESULTADOS DA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA

A seguir, tem-se o Quadro 1, onde aparecem as informações relacionadas aos nomes de autor(es), o título, o portal, e o ano de publicação dos artigos encontrados no Portal ProQuest e Periódicos da CAPES.

**Quadro 1** - Lista de artigos conforme critérios de inclusão para o Portal Proquest e Periódicos da CAPES

<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Portal</b>	<b>Ano</b>
NEVES,R.; CIPRIANO A.; FERREIRA, C.	Os jogos cooperativos e as relações interpessoais – um estudo nos primeiros anos	Portal ProQuest	2020
ANTUNES, R.;MANGAS, C.; MONTEIRO,I.;SERENO, M.; AMARO, N., MATOS R.; FRONTINI, R.	Análise quantitativa e qualitativa de uma intervenção com jogos motores adaptados: Projeto "Jogamos tudo, Brincamos todos "	Portal ProQuest	2022
DANIELLI, F.; FREITAS, K. T. D.; PEREIRA, R. G.; CARDOSO F. L.	Criação e desenvolvimento de jogos digitais cooperativos para crianças: Uma revisão sistemática	Portal ProQuest	2020
ALENCAR, G. P.; PEREIRA M. da G. de Lira; PEREIRA T. T.; OLIVEIRA, C. M. V.; MORAIS C. S.; OTA, G. E.	Jogos Cooperativos: Relações e Importância na Educação Física Escolar	Periódicos da CAPES	2022
OLIVEIRA , A. A. FERREIRA, T. de S.; ALENCAR, G. P.	Contribuições dos jogos cooperativos na Educação Física escolar. Uma revisão integrativa	Periódicos da CAPES	2022
MARQUES, M. C. D. M.; FILHO, A. M. de L.; JUNIOR, G. A. S.	Concepções dos Professores de Educação Física sobre Jogos Cooperativos	Periódicos da CAPES	2022



RODRIGUES, V. M. P.; TORRES, T. C.; SILVA, M. I.	Jogos competitivos e jogos cooperativos: discussões a partir de uma prática pedagógica em Educação Física	Periódicos da CAPES	2023
KAIUT, J. P.; DIAS, J. R. Q.; FILHO, N. A. S.; TAVARES, C. P.	Educação para a paz e educação física: suas contribuições para uma educação inclusiva	Periódicos da CAPES	2024
MELO, K. C.; LIMA, L. C. de M.; OLIVEIRA, A. R. C.	Educação física escolar: Tecendo uma aprendizagem significativa sobre as emoções por meio dos jogos cooperativos	Periódicos da CAPES	2020
SANTOS, P. R. B., SILVA, A. S.	A importância dos jogos cooperativos no ambiente escolar	Periódicos da CAPES	2020
MIRANDA, D. T. de S. Z.	Jogo amarelinha africana: criação de sequências coreográficas para uma proposta educacional durante a pandemia da Covid-19	Periódicos da CAPES	2021
RODRIGUES, N. dos R.; BECKER, M. L. R.	Jogos Cooperativos e sua contribuição na educação para a paz	Periódicos da CAPES	2020
SANTOS, W. F.; DESCHAMPS, A. C. dos S. SANTOS, V. C.; CUPOLILLO, A. V.; RUFFONI, R.; BERRIEL, R. de S.	Violência no ambiente escolar: Possibilidades de intervenção na abordagem de jogos cooperativos	Periódicos da CAPES	2023

Fonte: autores (2025)

A análise do Quadro 1 será pautada nas pesquisas que possuem relação direta com os temas investigados e sem distinção entre os portais analisados. Autores como Neves *et al.* (2020), Melo *et al.* (2020) e Santos *et.al* (2023), buscaram fazer uma análise sobre a abordagem da colaboração dos jogos cooperativos nos conflitos interpessoais, sendo que, ambos os trabalhos buscaram mostrar quais eram os benefícios dos jogos cooperativos em relação à forma com que os alunos se relacionarem entre si. Essas pesquisas revelaram que os jogos cooperativos não resolveram todas as questões relativas às relações interpessoais, porém constataram que elas contribuem de forma positiva para uma melhoria de comunicação entre colegas e professores. Os autores também destacaram que

as práticas corporais utilizadas nos jogos cooperativos servem para resolução de conflitos e auxilia no controle emocional. Já o artigo de Danielli *et.al* (2020), se caracterizou por ser feito uma revisão sistemática em que buscaram fontes e intervenções com jogos digitais, para crianças de 7 a 10 anos, que priorizasse a cooperação, estes autores realizaram buscas em sete bases de dados, utilizando-se de quatro grupos de descritores: Jogos digitais, programas de intervenção, população preterida e cooperação. Sendo assim, durante a investigação dos estudos, foram encontrados vários jogos digitais com o propósito que valorizassem os processos de ensino e aprendizagem de conteúdos específicos ou com o foco no desenvolvimento de competências e habilidades, principalmente para pessoas com deficiências, porém foram encontrados apenas dois estudos que evidenciassem a cooperação, critério de inclusão do estudo.

O artigo de Antunes *et al.* (2022), os autores analisaram o efeito de um programa de intervenção baseado em jogos adaptados, com a duração de 5 semanas, em crianças do 1º e 4º anos de escolaridade, ao o nível da percepção das crianças sem deficiência face aos pares com deficiência, especificamente no que diz respeito às atitudes de inclusão e da percepção de competências. Participaram neste estudo 32 alunos com idades compreendidas entre os 6 e 10 anos. Desse trabalho, faz uma contribuição importante em destacar as crianças com deficiência motora e/ou sensorial. Dessa forma, a implementação do programa, baseado em jogos adaptados, revelou ter um efeito positivo ao nível das atitudes de inclusão dos participantes envolvidos, permitindo aos participantes melhorarem a percepção referente às habilidades e dificuldades de uma criança com deficiência.

Nas pesquisas de Alencar *et.al* (2022), Oliveira *et.al* (2022) e Santos e Silva (2020), foram realizadas pesquisas bibliográficas, onde buscou destacar o processo de aprendizagem das habilidades motoras, com a utilização de jogos cooperativos no ensino de educação física. Ambos os autores destacaram os numerosos benefícios

dos jogos cooperativos como estratégia pedagógica de inclusão no ensino, pois diminui o desinteresse dos alunos nas aulas de Educação Física, proporciona a inclusão e socialização dos alunos com os demais colegas, e estimula o respeito, independentemente das individualidades físicas, motoras e/ou cognitivas.

No artigo de Marques *et al.* (2022), eles realizaram uma análise sobre as concepções dos jogos cooperativos junto aos professores de Educação Física que atuam no Ensino Médio Integrado. Chamou a atenção que esse trabalho buscou abordar o tema jogos cooperativos, pela percepção dos professores. Para isso, foi realizada uma entrevista semiestruturada com esses profissionais que relataram que reconhecem a importância da inclusão das habilidades socioemocionais por meio de jogos cooperativos, que buscam desenvolver as habilidades socioemocionais em suas aulas, como por exemplo: empatia, solidariedade, respeito à diversidade, trabalho em equipe e reconhecem a necessidade de formação continuada sobre as temáticas: jogos cooperativos e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Também, tem-se o artigo de Rodrigues *et al.* (2023), que fazem um relato da experiência resultante de uma prática pedagógica na disciplina do Curso de Licenciatura em Educação Física em uma turma do 9º ano do ensino fundamental de uma escola municipal, composta 28 alunos, com faixa etária de quatorze a dezoito anos de idade. O estudo teve o propósito de avaliar o ensino e a aprendizagem na compreensão dos jogos cooperativos e competitivos, bem como, vivenciar esses jogos na prática escolar.

Os artigos publicados por Kaiut *et al.* (2024) e Rodrigues e Becker *et.al* (2020), se caracterizaram por realizarem uma pesquisa qualitativa e exploratória, com base na pesquisa bibliográfica e documental. Estes autores analisaram a forma como os jogos cooperativos podem contribuir para uma educação voltada para a paz. Ambas as pesquisas enfatizaram que consideram os jogos

cooperativos como uma das ferramentas possíveis e eficazes no auxílio da construção de uma cultura de paz. Essa modalidade de jogo pode promover um ambiente saudável, possibilitando o respeito mútuo, o autoconhecimento, a solidariedade, a cooperação e a reciprocidade, pois segundo os autores nos jogos cooperativos o que mais se destaca é a união dos jogadores.

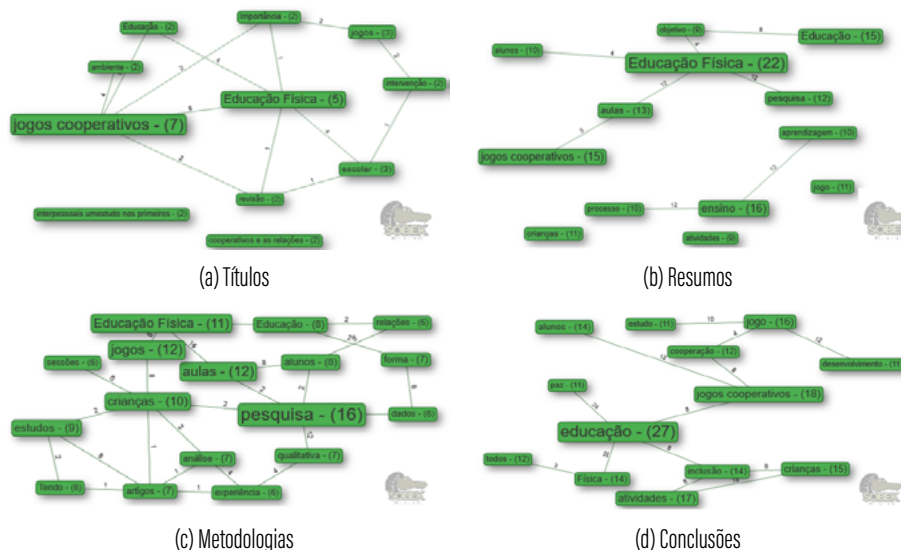
No artigo de Miranda (2021), foi feito um relato de experiência onde o autor descreve o jogo Amarelinha Africana que foi planejado para contemplar vários aspectos do processo de ensino-aprendizagem dos estudantes do terceiro período do curso de Ensino Médio Técnico Integrado em Informática, na disciplina de educação física. A atividade estimulou que os estudantes realizassem as atividades em casa, com segurança, no período de distanciamento social durante a pandemia. Foram realizadas coreografias baseando-se nos conhecimentos dos segmentos corporais, dos tipos de movimentos do corpo e das posições do corpo no espaço. O jogo Amarelinha Africana é diferente da amarelinha tradicional. Na amarelinha tradicional, cada um dos participantes realiza um percurso fixo desenhado no chão na sua “vez” (sequência única), e cada um compete individualmente com os outros participantes, ganhando o jogador que concluir primeiro a sequência sem cometer falhas. Já na Amarelinha Africana o desenho no chão muda de acordo com as possibilidades de jogo e número de jogadores, e utiliza música e ritmo. Os jogadores podem combinar diferentes “caminhos” a percorrer durante o jogo, com sequências e movimentos variados que são realizados de forma criativa e ritmada. Essas características acentuam o caráter cooperativo do jogo, pois não há competição entre os jogadores, e sim a cooperação para que todos consigam realizar os “caminhos” e movimentos num ritmo próprio a todos. Todos os participantes têm um mesmo objetivo no jogo, não havendo assim perdedores, possibilitando diversão a todos. Além disso, a criação de diferentes sequências envolve múltiplas capacidades e habilidades. Dessa forma o jogo amarelinha africana, para os autores, foi uma excelente ferramenta para incluir a todos na brincadeira.

Análise dos 13 artigos mostrou que a substituição dos jogos competitivos pelos jogos cooperativos, são uma tendência crescente em salas de aulas. Eles promovem colaboração, resolução de problemas socioemocionais, tornando o aprendizado mais dinâmico e igualitário a todos. Os jogos cooperativos têm ganhado espaço por incentivarem o trabalho em equipe e o desenvolvimento como comunicação e empatia.

### 3.2 RESULTADOS DA MINERAÇÃO DE TEXTO

A seguir, será feita uma análise da mineração de textos. Ao analisar os títulos dos 13 trabalhos selecionados e que se encontram no Quadro 1. As Figuras 1a, b, c e d, ilustram as palavras mais encontradas nos títulos dos artigos, nos resumos, nas metodologias e conclusões dos trabalhos, respectivamente.

**Figura 1 - Palavras encontradas nos dos artigos.**



Fonte: Autores (2025)

A análise da Figura 1a evidencia que o termo jogos cooperativos é a que mais vezes aparece entre os trabalhos. Sendo assim, é possível afirmar que os trabalhos selecionados fazem uso de forma significativa dos jogos cooperativos.

Vale destacar dentro do contexto de jogos cooperativos o que Santos e Silva (2020) enfatizam em sua pesquisa, que por contribuir no desenvolvimento integral dos alunos, os jogos cooperativos foram gerados com o intuito de promover o trabalho em equipe, a solidariedade, a autoestima, além de incentivar uma melhor convivência social, pois todos os envolvidos estão com o mesmo propósito. Por fim, vale ressaltar que, o trabalho em equipe favorece uma aproximação entre todos.

Analisando mais detalhadamente a Figura 1a percebe-se também que um outro termo foi muito encontrado no título “educação física” e os autores destacam que nas aulas de Educação Física há uma predominância de um espírito competitivo por meio dos jogos que buscam um campeão, sendo assim é de suma importância que essa prática seja revista.

Após à análise dos títulos, seguiu-se a mesma estrutura de mineração de textos para averiguar os resumos estabelecidos, conforme a Figura 1b.

Ao averiguarmos os resumos (Figura 1b), o instrumento Sobek revelou 22 verbetes com o termo educação física, 15 com o termo jogos cooperativos, e 16 com o termo ensino. Rodrigues e Becker (2020) elucidam que a diversificação dos conteúdos e a forma como eles são abordados nas suas diferentes dimensões, além de serem direitos do estudante, são capazes de aumentar as chances de identificação, conhecimento e adesão às atividades. A aprendizagem desses conteúdos e, conseqüentemente, os saberes corporais possibilita sua utilização em contextos de lazer, na socialização e na promoção da saúde, ou seja, a aprendizagem se torna mais leve.

Analisando as metodologias de pesquisa (Figura 1c) dos treze artigos, verificou-se que teve visibilidade pela ferramenta Sobek, ilustrado na Figura 1c, que houve um destaque para os verbetes "pesquisa", "jogos" e "educação física". O verbe "pesquisa", indica conteúdos relacionados a estudos, artigos acadêmicos, descobertas científicas e inovação. O termo "pesquisa" pode ter diferentes significados dependendo do contexto em que é usada. Neste trabalho o termo "Pesquisa" se apresenta interligada aos termos "jogos" e "educação física". De fato, nos faz refletir sobre pesquisas com o uso de jogos no ensino da educação física. Marques *et.al* (2022), destaca em sua pesquisa que nos jogos cooperativos, o processo é mais importante que o resultado, tendo em vista que intencionam jogar com o outro e não contra o outro. Assim, a inserção de jogos cooperativos como práticas inovadoras nas aulas de Educação Física, visam superar o olhar competitivo e esportista predominante na área de Educação Física. Sendo assim, também destacou que é importante o surgimento de pesquisas futuras sobre Jogos Cooperativos que envolvam o ensino de educação física.

No que se refere às análises das conclusões, conforme a Figura 1d, há relevância para os termos "educação", "jogos cooperativos", "crianças", "inclusão" e "paz".

Antunes *et.al* (2022) enfatizaram que na escola, a inclusão ajuda a criança com deficiência a ter a percepção da diversidade humana, das suas capacidades e potencialidades, e contribui para o aumento da responsabilidade, melhorando o seu processo ensino-aprendizagem. Da mesma forma, a inclusão contribui para melhorias ao nível da comunicação e interação que, por sua vez, permitem ajudar a desenvolver amizades e o espírito de grupo. Este processo permite que os alunos aprendam a ser mais sensíveis, a compreender o outro, a respeitar e a crescer com as suas limitações e diferenças. Neves *et.al* (2020) destacam em suas pesquisas que a infância é uma fase onde se devem favorecer atitudes positivas para si mesmo, para o outro, para a sociedade e para a natureza. Sendo assim é dado valor à

educação que está no apoio de uma orientação social e construtiva do mundo, é um ambiente que transmite um clima de bem-estar não só físico, como também afetivo-social. A criança entre os 0 e os 6 anos, tem um crescimento progressivo que transcorre da interação com o que vive ou já viveu no ambiente familiar, em que as práticas educativas e a cultura influenciam no seu ensino e desenvolvimento.

Para Antunes *et.al* (2012), na escola, a inclusão ajuda a criança com deficiência a ter a percepção da diversidade humana, das suas capacidades e potencialidades, e colabora para o crescimento da responsabilidade, aprimorando o seu processo ensino-aprendizagem. Da mesma maneira, a inclusão colabora para aperfeiçoamentos ao nível da comunicação e convívio que, por sua vez, permitem auxiliar a desenvolver amizades e o espírito de coletividade. Esse sistema permite que os alunos aprendam a ser mais humanos, a compreender o outro, a respeitar e a evoluir com as suas diferenças. Kaiut *et al.* (2024) e Rodrigues e Becker (2020) destacam em suas pesquisas que os temas Educação para a Paz e Educação Inclusiva estão relacionados, pois o caminho da paz não se faz sem uma Educação Inclusiva. Abordam também alguns princípios para a Educação para a Paz: cultivar valores, aprender a viver com os demais, facilitar experiências e vivências da paz, educar na resolução de conflitos, ampliar o pensamento crítico, combater a violência nos meios de comunicação, educação para a tolerância e a diversidade, ensinar para o diálogo e a argumentação racional. São esses fundamentos citados que se baseiam em uma educação inclusiva nos componentes curriculares da Educação Física.

## 4. CONCLUSÃO

O estudo resultou em uma análise de 13 artigos, três artigos na base de dados ProQuest e dez trabalhos encontrados nos



Periódicos da CAPES. Na mineração de textos, dos treze artigos analisados, em todos eles foram enfatizados a utilização dos jogos cooperativos no ensino de educação física. Foi destacado em todos os artigos, o uso de jogos cooperativos no ensino da educação física. Na investigação com a utilização da mineração de texto por meio da ferramenta Sobek, tanto na análise dos títulos, resumos, metodologias e conclusões, tiveram dois verbetes que apareceram em todas as análises: “Jogos” e “Educação Física”. Esses dois verbetes interligados, nos traz uma reflexão muito importante, o quanto a utilização de jogos no ensino da educação física, podem se tornar um poderoso instrumento de melhorias na convivência social entre todos, reforçando a ideia de incluir a todos no processo escolar, independente de sexo, deficiência, etnias, habilidades.

Retornando à discussão principal da pesquisa sobre a utilização de jogos cooperativos no ensino de educação física, os estudos analisados evidenciam resultados positivos. Mais da metade do número total de artigos, destacaram o quanto a utilização dos jogos cooperativos podem se tornar uma ferramenta de integração entre os alunos, favorecendo um ambiente menos competitivo, e criando laços de paz em sala de aula. É importante, também, salientar que algumas pesquisas destacaram como ponto negativo, limitações da pesquisa decorrentes do quantitativo de participantes. Isso nos faz refletir sobre a importância de novas pesquisas com números maiores de sujeitos, para que assim possam surgir pesquisas ainda com maiores relevâncias. Ou seja, a escolha de uma pesquisa qualitativa em vez de quantitativa pode trazer alguns desafios e limitações, dependendo do objetivo do estudo. Embora a pesquisa qualitativa seja valiosa para explorar percepções e contextos, em comparação com a pesquisa quantitativa, pode ocorrer menos precisão de dados, como os dados são coletados por meio de entrevistas, observações e análises interpretativas, há um risco maior de viés do pesquisador, já que a interpretação pode variar de pessoa para pessoa. Dessa forma finalizamos destacando que ao incorporar os jogos cooperativos no

ensino de educação física, os professores criam um espaço mais democrático e inclusivo, onde todos os alunos podem participar e se desenvolver de maneira igualitária e prazerosa.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, Gildiney Penaves, PEREIRA Maria da Graça de Lira; PEREIRA, Thiago Teixeira; OLIVEIRA, Cristiane Martins Viegas; MORAIS, Camila Souza de Moraes, OTA, Gabriel Elias. **Os jogos cooperativos: Relações e Importância na Educação Física Escolar**, 2019.

ANTUNES, Raul, MANGAS, Catarina, MONTEIRO, Inês, SEVERO, Micaela, AMARO, Nuno, MATOS, Rui, FRONTINI, Roberta, 2022, **Análise quantitativa e qualitativa de uma intervenção com jogos motores adaptados: Projeto "Jogamos Tudo, Brincamos Todos"**, 2022.

BEGO, Gabriel Alecrim; ANJOS, Roberto Collevatti. **A importância da educação física escolar para a formação do indivíduo na sociedade**, 2020.

BRASIL. **Portal de Periódicos tem mais de 300 milhões de acessos**. Brasília: CAPES, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/assuntos/noticias/portal-de-periodicos-tem-mais-de-300-milhoes-de-acessos>. Acesso em: 2 mar. 2025.

EPSTEIN, Daniel. **Uso do minerador de textos Sobek como ferramenta de apoio à compreensão textual**, 2017.

DANIELLI, Françoise, FREITAS, Kamyla Thais Dias, PEREIRA, Rubiane Guarino, CARDOSO, Fernando Luiz. **Criação e desenvolvimento de jogos digitais cooperativos para crianças: Uma revisão sistemática**, 2020.

JUSTINO, Marcus Vinicius dos Santos. **A Educação Física no Ensino Fundamental I** 2020.

KAIUT, João Paulo, DIAS, Juliane Rocio Quirino, FILHO, Nei Alberto Salles, TAVARES, Carolina Paioli. **Educação para a paz e educação física: suas contribuições para uma educação inclusiva**, 2024.

MARQUES, Mariana Cavalcante Dias Malta, FILHO, Adalberon Moreira de Lima, JUNIOR, Geraldo Alves Sobral. **Concepções dos Professores de Educação Física sobre Jogos Cooperativos**, 2022.

MARTINELLI, Camila Rodrigues Martinelli; MERIDA, Marcos; RODRIGUES Graciele Massoli; GRILLO Denise Elena; SOUZA, Janísio de Xavier. **Educação física no ensino médio: Motivos que levam as alunas a não gostarem de participar das aulas**, 2006.

MELO, Karlianne Costa, LIMA, Luana Caetano de Medeiros, OLIVEIRA, Antonio Ricardo Catunda. **Educação física escolar: Tecendo uma aprendizagem significativa sobre as emoções por meio dos jogos cooperativos**, 2020.

MIRANDA, Dalva Teresinha de Souza Zardo. **Jogo amarelinha africana: criação de sequências coreográficas para uma proposta educacional durante a pandemia da Covid-19**, 2021.

MOREIRA, Caroline Herzer; MACIEL Larissa Fernanda Porto; NASCIMENTO, Raquel Krapp; FOLLE Alexandra. **Motivação de estudantes nas aulas de educação física: Um estudo de revisão**, 2017.

Neves, Rui, CIPRIANO, ANA, FERREIRA, Cristina. **Os jogos cooperativos e as relações interpessoais - um estudo nos primeiros anos**, 2020.

OLIVEIRA, Aylla Alexa, FERREIRA, Taysa de Souza, ALENCAR, Gildiney Penaves. **Contribuições dos jogos cooperativos na Educação Física escolar. Uma revisão integrativa**, 2022.

PEZZINI, Anderson. **Mineração de textos: Conceito, processo e aplicações**, 2016.

RODRIGUES, Vânia Maria Pessoa; TORRES, Thiago Costa, SILVA, Maria Ione. **Jogos competitivos e jogos cooperativos: discussões a partir de uma prática pedagógica em Educação Física**, 2023.

SANTOS, Rodrigo Ribeiro, CORREIA, Patricia Carla da Hora. **O uso dos jogos cooperativos como estratégia pedagógica na inclusão de alunos com deficiência intelectual nas aulas de educação física**, 2020.

SANTOS, Paulo Roberto Barbosa, SILVA, Alexsandro Santos. **A importância dos jogos cooperativos no ambiente escolar**, 2020.

SANTOS, Wellerson Ferreira, DESCHAMPS, Ana Caroline dos Santos, SANTOS, Victor Cordeiro, CUPOLILLO, Amparo Villa, RUFFONI, Ricardo, BERRIEL, Rocindes de Souza. **Violência no ambiente escolar: Possibilidades de intervenção na abordagem de jogos cooperativos**, 2023.

**Pamela Vargas**

Fisioterapeuta - Pós-graduanda em Regime Especial do Programa de Pós-Graduação em Ensino/UNIPAMPA

*E-mail: fisiopamelavargas@gmail.com.*

**Cristiano Corrêa Ferreira**

Professor - Doutor do Programa de Pós-Graduação em Ensino/UNIPAMPA

*E-mail: cristiano.ferreira@unipampa.edu.br*