

## Concepções dos Professores de Educação Física sobre Jogos Cooperativos

### Conceptions of Physical Education teachers about Cooperative Games

### Concepciones de los Profesores de Educación Física sobre los Juegos Cooperativos

Recebido: 22/05/2022 | Revisado: 12/06/2022 | Aceito: 14/06/2022 | Publicado: 15/06/2022

#### **Mariana Cavalcante Dias Malta Marques**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6032-7214>  
Instituto Federal de Alagoas, Brasil  
E-mail: [mariana.marques@fsso.ufal.br](mailto:mariana.marques@fsso.ufal.br)

#### **Adalberon Moreira de Lima Filho**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0277-1047>  
Instituto Federal de Alagoas, Brasil  
E-mail: [adalberon.filho@ifal.edu.br](mailto:adalberon.filho@ifal.edu.br)

#### **Geraldo Alves Sobral Junior**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8478-2836>  
Instituto Federal de Alagoas, Brasil  
E-mail: [geraldo.junior@ifal.edu.br](mailto:geraldo.junior@ifal.edu.br)

#### **Resumo**

Os jogos são utilizados com estratégias pedagógicas em muitos componentes curriculares, em particular, os professores de Educação Física. Atualmente há uma tendência de mudança e os jogos competitivos estão sendo adaptados para serem cooperativos. Assim, nesta pesquisa, objetivou-se analisar as concepções sobre os jogos cooperativos dos professores do componente curricular de Educação Física que atuam no Ensino Médio Integrado. A metodologia foi de abordagem qualitativa. O instrumento de coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada e os participantes da pesquisa foram professores de Educação Física que atuam nos cursos técnicos integrados ao ensino médio. Para analisar os dados utilizou-se a técnica de análise de conteúdo, desse modo, categorizou-se três concepções dos professores sobre os jogos cooperativos: 1) Habilidades desenvolvidas pelos jogos; 2) Jogos cooperativos nas aulas de Educação Física; 3) Educação Socioemocional no currículo. Os professores participantes apontaram a necessidade da inclusão da temática no currículo do ensino médio integrado, além disso, eles afirmaram que trabalham com jogos cooperativos em suas aulas, mas, precisam de formação continuada sobre o tema.

**Palavras-chave:** Habilidades socioemocionais; Ensino médio integrado; Currículo.

#### **Abstract**

Games are used with pedagogical strategies in many curricular components, in particular, Physical Education teachers. Currently there is a changing trend and competitive games are being adapted to be cooperative. Thus, in this research, the objective was to analyze the conceptions about the cooperative games of the teachers of the curricular component of Physical Education who work in the Integrated High School. The methodology was of a qualitative approach. The data collection instrument was a semi-structured interview and the research participants were Physical Education teachers who work in technical courses integrated to high school. To analyze the data, the content analysis technique was used, in this way, three conceptions of the teachers about the cooperative games were categorized: 1) Skills developed by the games; 2) Cooperative games in Physical Education classes; 3) Socio-emotional education in the curriculum. The participating teachers pointed out the need to include the theme in the integrated high school curriculum, in addition, they stated that they work with cooperative games in their classes, but they need continuing education on the subject.

**Keywords:** Socioemotional skills; Integrated high school; Curriculum.

#### **Resumen**

Los juegos se utilizan como estrategias pedagógicas en muchos componentes curriculares, en particular, los profesores de Educación Física. Actualmente hay un cambio de tendencia y los juegos competitivos se están adaptando para ser cooperativos. Así, en esta investigación, el objetivo fue analizar las concepciones sobre los juegos cooperativos de los profesores en el componente curricular de Educación Física y que actúan en la Enseñanza Media Integrada. La metodología fue de enfoque cualitativo. El instrumento de recolección de datos fue una entrevista semiestructurada y los participantes de la investigación fueron profesores de Educación Física que actúan en cursos técnicos integrados a la enseñanza media. Para el análisis de los datos se utilizó la técnica de análisis de contenido se categorizaron tres concepciones de los docentes sobre los juegos cooperativos: 1) Habilidades desarrolladas por los juegos; 2) Juegos cooperativos en las clases de Educación Física; 3) Educación socioemocional en el currículo. Los docentes

participantes señalaron la necesidad de incluir el tema en el currículo integrado de secundaria, además, manifestaron que trabajan con juegos cooperativos en sus clases, pero necesitan educación continua sobre el tema.

**Palabras clave:** Habilidades socioemocionales; Escuela secundaria integrada; Plan de estudios.

## 1. Introdução

Os jogos fazem parte das construções humanas e dos seus patrimônios culturais, assim, esses são conteúdos clássicos da Educação Física desenvolvidos no ambiente escolar (Betti et al., 2011). No princípio, o ensino de jogos nesse componente curricular tinha com finalidade a competição, mas, com o decorrer do tempo e do aumento da violência social, por causa, de atos desumanos em diversos setores da sociedade e com reflexo no contexto educacional, o pesquisador Terry Orlick foi um dos pioneiros nos estudos sobre a utilização de jogos cooperativos no ensino (Maia et al., 2007).

Nessa concepção, Orlick (1989) propõe que a participação cooperativa é fundamental, assim, o estudante quando participa de uma atividade pedagógica que envolva algum jogo precisa estar ciente que o seu papel naquela atividade tem significado, dessa forma, ele perceberá a aceitação dos demais participantes na realização das atividades escolares, como também, a sua importância ao participar do jogo.

Outros pesquisados como (Soler, 2002, 2009; Maturana, 2002; Mcgonial, 2012; Brotto, 2013) realizaram estudos sobre os jogos cooperativos e afirmam que esses jogos invertem a situação provocada pelos jogos competitivos, já que, o processo do jogo é tão fundamental quanto a sua estrutura desse cooperação, em que, os participantes jogam uns com os outros, em vez de uns contra os outros, assim sendo, o jogo cooperativo é uma atividade onde todos os participantes têm papéis igualitários no processo.

Desse modo, jogar de modo cooperativo favorece a reflexão sobre nossas ações e estimula a transformação de regras de acordo com as necessidades identificadas pelo grupo onde os jogadores podem assumir distintas funções num mesmo jogo educativo, de forma que incentive a participação e permanência de todos até o final para atingir um objetivo comum (Schmitt, 2020; Lima & Assunção, 2020).

Assim, a temática da educação socioemocional está presente nos debates da educação para o século XXI, mas necessita que a escola e o professor estejam preparados para inclui-la intencionalmente em sua prática educativa, além disso, há necessidade desenvolver pesquisas as concepções dos professores de Educação Física sobre as habilidades socioemocionais. Diante da importância do tema, esta pesquisa foi norteada pelas seguintes questões: Quais as concepções dos docentes de Educação Física que atuam nos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio? Conhecer as concepções podem contribuir para elaboração de Produto Educacional sobre Jogos Cooperativos?

Sendo assim, o objetivo deste artigo é analisar as concepções sobre os jogos cooperativos dos professores do componente curricular de Educação Física que atuam no Ensino Médio Integrado (EMI).

## 2. Metodologia

A pesquisa caracterizada por uma abordagem qualitativa que tem como finalidade ser mais voltada para o meio social, chegando mais próximo da realidade de suas amostras (Minayo, 2014). Os sujeitos docentes do componente curricular Educação Física do Instituto Federal de Alagoas, campus Satuba, aqui identificados como participante 1 (P1) e participante (P2). Ressaltamos que a pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual de Ciências da Saúde de Alagoas (UNCISAL) – Parecer Consubstanciado Nº 4.327.366.

O instrumento de coleta de dados foi uma entrevista semiestruturada, realizada de forma virtual e gravadas via plataforma digital *Google Meet*, devido as questões insegurança a saúde ocasionadas pela pandemia. Os dados foram analisados pela técnica de análise de conteúdo de Bardin (2011). Desse modo, as transcrições das falas dos professores foram

tratadas segundo as etapas sugeridas pela autora: Pré-análise (releituras das transcrições e ordenação); Exploração do material (seleção das categorias a partir das transcrições); Tratamento dos resultados obtidos (interpretações e inferências sobre as falas dos professores). A partir da análise das transcrições da entrevista emergiram três categorias:

- Categoria 1- Habilidades desenvolvidas pelos jogos: Concepções dos professores sobre as contribuições dos jogos no desenvolvimento de habilidades para a formação geral dos estudantes.
- Categoria 2- Jogos cooperativos nas aulas de educação física: Concepções dos professores sobre a importância da utilização e as principais dificuldades aplicação de jogos cooperativos nas suas aulas de educação física.
- Categoria 3 – Educação Socioemocional no currículo: Concepção dos professores sobre a inclusão da educação socioemocional no currículo do Ensino Médio Integrado e as principais dificuldades.

### 3. Resultados e Discussão

#### Categoria 1: *Habilidades desenvolvidas pelos jogos*

Nesta categoria, estão os trechos das falas dos professores participantes que representam suas concepções sobre as contribuições dos jogos no desenvolvimento de habilidades para a formação geral dos estudantes. No Tabela 1 há trechos das falas sobre a utilização e os tipos de jogos que professores utilizam nas suas aulas.

**Tabela 1.** Fala dos participantes sobre os jogos e sua utilização nas aulas de Educação Física.

QUESTÃO 1	
Você utiliza jogos nas suas aulas de Educação Física? Quais tipos de jogos utiliza?	
RESPOSTAS	
Participante (P1)	<i>“Sim. Sempre. Todos os jogos possíveis. Competitivos e cooperativos”.</i>
Participante (P2)	<i>“Uso e muito. Dependendo muito da aula, do contexto, uso os cooperativos, jogos pré-desportivos e que já têm aquela dinâmica do jogo [...]”</i> <i>“[...] jogos interativos relacionados a alguns dos esportes ou ao conteúdo e também os jogos populares [...]”.</i>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

Identificamos que ambos os participantes trabalham diversos tipos de jogos em suas aulas, classificados como jogos competitivos, cooperativos, pré-desportivos e populares. Sendo assim, demonstram que tais recursos (os jogos) fazem parte da sua prática pedagógica e, assim, podemos inferir que os trechos das falas transcritas estão de acordo com ideias de Mello (2014) que enfatiza que a educação física deve tematizar os elementos da cultura corporal, da qual fazem parte: os jogos, o esporte, as lutas, a dança, a ginástica. Além disso, os professores de EF devem considerar os jogos como um dos conteúdos integrantes da cultura corporal do movimento. Na Tabela 2, é possível encontrarmos as falas dos participantes sobre possíveis habilidades desenvolvidas por meio dos jogos.

**Tabela 2.** Falas dos participantes sobre desenvolvimento de habilidades por meio de jogos.

QUESTÃO 2	
Você acredita que os jogos podem trabalhar quais habilidades?	
RESPOSTAS	
Participante (P1)	<i>“Socialização das pessoas, desenvolvimento humano, deficiências e virtudes são destacadas, respeitar as limitações, sentar e tirar lições e comentar, o raciocínio junto ao movimento, habilidades motoras, força, velocidade, viver em sociedade”</i>
Participante (P2)	<i>“Coordenação motora fina ou grossa, agilidade, força, resistência, intelectuais; cultura de movimentos, os jogos ampliam essa cultura de movimentos; habilidades intelectuais, cooperação, coparticipação, muito tomada de decisão, tomar iniciativa”</i>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

O P1 considera que os jogos podem desenvolver diversas habilidades entre elas: motoras, intelectuais e sociais, além de manifestar que o jogo é um recurso pedagógico que pode trabalhar a socialização das estudantes. O P2 menciona as habilidades semelhantes à do P1, mas acrescenta que os jogos também são fundamentais para a tomada de decisão e iniciativa própria. Ademais, observamos que os professores trabalham os conteúdos nas três dimensões propostas por Zabala (2015), que são: conceitual (saber), procedimental (saber fazer) e atitudinal (ser).

A dimensão procedimental envolve as habilidades motoras que podem ser desenvolvidas pelos conteúdos da cultura corporal; a conceitual é o saber sobre a cultura corporal quanto aos conhecimentos, história e contextualização de cada conteúdo; e a dimensão atitudinal é como se relacionar nas manifestações dessa cultura (Rodrigues & Darido, 2008; Boscatto & Darido, 2017).

O P1 relaciona as habilidades aos termos “socialização e desenvolvimento humano”, “deficiências e virtudes”, “respeitar as limitações”, “tirar lições” as quais são caracterizadas nos conteúdos da dimensão atitudinal, como também, aborda as “habilidades motoras, força, velocidade” que estão incluídas nos conteúdos da dimensão procedimental.

O P2 enfatiza os termos “cooperação”, “coparticipação”, “tomada de decisão” e “iniciativa” que são inseridos nos conteúdos da dimensão atitudinal. Além desses, P2 cita as contribuições dos jogos para o desenvolvimento de “habilidades intelectuais” que se incluem na dimensão conceitual dos conteúdos. Assim como P1, menciona também habilidades motoras como “coordenação motora fina ou grossa”, “agilidade”, “força”, “resistência”, “cultura de movimentos”. Assim, os jogos, enquanto recursos educativos, ampliam essa cultura de movimento que se incluem na dimensão procedimental dos conteúdos e trabalham atitudes e valores como cooperação e tomada de decisões incluídas na dimensão atitudinal.

Nessa perspectiva, as falas dos professores – apresentadas nesta categoria de análise – demonstram que os jogos possibilitam a expressão corporal por meio da linguagem verbal e não verbal evocando sentidos como autossatisfação e autossuperação (Retondar, 2011).

Além de evidenciar a utilização do jogo como um recurso pedagógico para ampliar a cultura de movimento, o repertório motor, e desenvolver os conteúdos nas três dimensões, envolve um processo criativo de construção e flexibilização de regras, resolução de problemas e de autodescoberta os quais evidenciam a importância da convivência democrática, cuja prática constante emerge nas situações conflituosas e na necessidade de respeito às diferenças e limitações dos indivíduos (Freire, 2017; Retondar, 2013).

### ***Categoria 2- Jogos cooperativos nas aulas de educação física***

Nesta categoria, encontram-se os trechos das falas dos participantes que representam as concepções dos professores de Educação Física sobre a importância da utilização e as principais dificuldades de aplicação dos jogos cooperativos em suas aulas de Educação Física. Na Tabela 3, há trechos das falas sobre a importância dos jogos cooperativos nas aulas de Educação Física.

**Tabela 3.** Falas dos participantes sobre Jogos cooperativos nas aulas de Educação Física.

QUESTÃO	
Em sua opinião, os jogos cooperativos são importantes nas aulas de Educação Física? Se sim, como? O que eles podem ajudar a desenvolver em suas aulas?	
RESPOSTAS	
Participante (P1)	<p><i>“Os jogos cooperativos podem despertar nesses alunos que mesmo às vezes eles se julgando bons ou melhores do que alguns colegas no que fazem, eles precisam e se tornam mais capazes com a ajuda dos colegas, quando vivenciam situações.” (Trecho 1)</i></p> <p><i>“A gente vê que nos jogos cooperativos, cada equipe coopera entre si.” (Trecho 2)</i></p> <p><i>“A gente não costuma fazer o desporto em si, a gente faz adaptado para que as dificuldades diminuam e a maioria ou todos tenham acesso. Se for o desporto em si, as regras vão ser mais exigentes, as habilidades terão que estar mais desenvolvidas, se a gente simplifica e coloca menos grau de dificuldade, todos vão participar.” (Trecho 3)</i></p> <p><i>“Você sozinho tem determinada competência, mas se você tiver a ajuda do seu colega, você vai ter mais condições de ter sucesso na realização de sua tarefa, então a gente precisa trabalhar coletivamente.” (Trecho 4)</i></p>
Participante (P2)	<p><i>“A grande chave nesse tipo de atividades é que geram inclusão. Por exemplo, o futebol é um esporte predominantemente masculino, então se a gente não colocar estratégias de cooperação, de colocar os jogos cooperativos, acaba seguindo aquela linha tradicional, dos meninos jogarem e as meninas uma ou outra que se interessa. O que é que eu tento fazer? Deixar os alunos de mão dadas, um menino e uma menina, para tentar fazer o gol”. (Trecho 1)</i></p> <p><i>“A gente coloca um tempo estipulado para concluir determinada atividade, eu consigo trazer esse fator cooperativo porque é um objetivo conjunto da turma”. (Trecho 2)</i></p> <p><i>“A gente herdou muito a cultura de ‘só vence o melhor’, ‘só joga quem é o melhor’, ‘determinados esportes são mais para meninos’, ‘esportes que menina não sabe jogar’, então a gente ensina junto com estratégias de cooperação, não adianta eles quererem olhar só para o próprio umbigo ou querer se achar o melhor, tem que ter a cooperação”. (Trecho 3)</i></p> <p><i>“Na ementa tem jogos, jogos populares, típicos, jogos cooperativos e eu gosto de fazer o circuito e no circuito não é quem termina primeiro, a turma toda tem um determinado tempo e eles ficam ajudando a turma toda e não fica é vendado, como se fosse cabra cega para chutar ao gol e turma toda fica vibrando para que aquela pessoa (aluno) consiga fazer o gol, mesmo vendada... então é aquela maior folia, aquela maior algazarra, ajudando para o outro acertar, porque geralmente quando é competitivo eles ficam vibrando para o outro não conseguir.” (Trecho 4)</i></p>

Nota: organização das falas participantes em trechos realizadas pelos autores.

O P1 afirma em suas falas que aplica jogos com adaptações para simplificar as regras e dificuldades de desportos, por exemplo, e, assim, garantir a participação de todos. P1 ainda cita que os jogos cooperativos despertam a importância de trabalhar coletivamente e da ajuda mútua. O P2 considera que os Jogos Cooperativos (JCs) são inclusivos e intencionam o alcance de um objetivo comum. Lima e Assunção (2020) e Correia (2016) compreendem que os jogos cooperativos propõem a eliminação da ideia dicotômica e excludente de vitória e derrota presente nos jogos tradicionais e esportes, assim, rompem com a tradição de jogar contra o outro, de uma equipe jogar contra a outra, pois a finalidade do jogo é que todos os alunos se sintam incluídos e participem de maneira colaborativa, uma vez que as equipes cooperam entre si para atingir um objetivo comum.

O P1 fala que “os jogos cooperativos podem despertar nesses alunos que [...] eles precisam e se tornam mais capazes com a ajuda dos colegas, quando vivenciam situações”. Essa concepção está de acordo com a concepção de jogos cooperativos de Orlick (1989) e Brotto et al. (2020), pois, os autores evidenciam a concepção de participação colaborativa, de aceitação, de tomada de consciência do outro como aspectos dos jogos cooperativos.

O P1 explica que adapta as regras e reduz o grau de dificuldade de desportos. Por exemplo, para garantir a participação de todos quando cita que “simplifica e coloca menos graus de dificuldades e todos vão participar”. O P2 considera que os JCs são inclusivos ao mencionar que “a grande chave nesse tipo de atividades é que geram inclusão”. Estas falas de P1 e P2 corroboram com a ideia de que jogar cooperativamente tem como um dos aspectos a garantia da não exclusão, pois o jogador pode assumir diferentes papéis e posições durante um mesmo jogo e podem transformar/alterar as regras conforme as

necessidades do grupo para garantir a participação de todos (Brotto et al, 2020). Inferimos que a preconização da participação de todos está em consonância com o princípio da não exclusão<sup>1</sup>.

Além disso, de acordo com as ideias de Brotto et. al (2020) e Correia (2016), sobre o aspecto de garantia da não exclusão, o P2 também menciona que os JCs podem ser utilizados estrategicamente para estimular a participação de todos, como alternativa para ensinar vertentes de esportes que apresentam características mais exclusivistas, como o futebol, por exemplo, onde pode ser evidenciada a participação equitativa de homens e mulheres, numa atividade em que a participação é culturalmente mais masculina. Assim, o P2 cita que “o futebol é um esporte predominantemente masculino, então se a gente não colocar estratégias de cooperação, de utilizar os jogos cooperativos, acaba seguindo aquela linha tradicional (de meninos jogarem e as meninas, apenas uma ou outra que se interessa)”.

Inserir estratégias cooperativas em jogos tradicionais competitivos e esportes podem transformá-los em jogos cooperativos, como é o caso do jogo “futpar”, que pode ser considerado um jogo semicooperativo, pois, ao inserir a regras de jogar de mãos dadas, formando a dupla mista (homem e mulher), incentiva a participação de todos e a cooperação dentro da mesma equipe, e estimula também os mais habilidosos a cooperarem com os demais (Orlick, 1989, Correia, 2016), como cita o P2 que utiliza a estratégia de colocar “os alunos de mão dadas, um menino e uma menina, para tentar fazer o gol”.

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*. Não existe, portanto, o vencedor e o perdedor, pois todos jogam juntos para atingir um objetivo comum (Brotto et al, 2020; Lima & Assunção, 2020). Assim, a inserção de jogos cooperativos como práticas disruptivas nas aulas de Educação Física, visam superar a ótica competitiva e esportivista predominante na área de Educação Física, influenciada pela lógica capitalista existente na cultura ocidental (Correia,2006). Na tabela 4 apresentamos as dificuldades de lidar com questões de ordem socioemocional.

**Tabela 4.** Falas dos participantes sobre as dificuldades de lidar com questões de ordem socioemocional.

QUESTÃO	
Os alunos apresentam dificuldades de lidar com questões de ordem socioemocional?	
RESPOSTAS	
Participante (P1)	<p>“[...] comportamentos egoístas, individualistas e de querer ganhar a todo custo, isso é muito comum de ser apresentado por grande parte dos alunos [...]” (<b>Trecho 1</b>)</p> <p>“[...] numa aula de educação física, às vezes, os alunos são bacanas, ótimos, gentis, sociáveis e, às vezes, ficam transtornados, agressivos quando perde em um jogo. Dificuldade muito grande em aceitar a derrota [...]” (<b>Trecho 2</b>)</p> <p>“[...] desenvolve habilidades motoras, mas não pode nunca estar dissociado dessas competências emocionais sociais, em termos de comportamento em diversos grupos sociais que eles convivem durante toda a vida [...]” (<b>Trecho 2</b>)</p>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

Segundo o P1, nas atividades práticas coletivas das aulas de EF, observa-se comportamentos excludentes, até violência verbal e/ou física: “comportamentos egoístas, individualistas e de querer ganhar a todo custo”; “às vezes ficam transtornados, agressivos quando perde em um jogo. Dificuldade muito grande em aceitar a derrota [...]”. Para Brotto et al. (2020) tais características são predominantes nos jogos competitivos, como por exemplo, “alguns jogadores são excluídos por falta de habilidade” ou “pouca tolerância à derrota”(p.86).

Correia (2016), a interação com os outros regida por regras, como acontece nos jogos, pode evidenciar tanto aspectos solidários e cooperativos, como aspectos de competição, egoísmo e individualismo. E os jogos cooperativos podem ser

<sup>1</sup> Segundo o *Princípio da não exclusão* mencionado por Mauro Betti nenhuma atividade nas aulas de Educação Física pode ter caráter excludente. O professor deve promover atividades que garantam o acesso de todos.

trabalhados como estratégia e com adaptações de jogos competitivos e tradicionais, até mesmo de esportes, com vistas à aprendizagem cooperativa, a qual ensina valores e habilidades socioemocionais, essenciais para convivência social.

Os jogos cooperativos apresentam como características: o envolvimento de todos, independente da habilidade; estimulam a autoconfiança tendo em vista a aceitação de todos como participantes do jogo; todos podem encontrar um caminho para crescer e se desenvolver, as ações são interdependentes entre os participantes, intencionalmente atingem um objetivo comum e não atingem fins mutuamente exclusivos como vitória e derrota (Brotto et al., 2020). Portanto, os jogos cooperativos podem ser utilizados para atingir objetivos menos competitivos/excludentes e mais inclusivos/acolhedores. Na Tabela 5, há trechos das falas dos participantes sobre as habilidades socioemocionais que podem ser estimuladas por meio dos jogos cooperativos.

**Tabela 5.** Falas dos participantes sobre habilidades socioemocionais estimuladas pela prática de jogos cooperativos.

<b>QUESTÃO 8</b>	
Quais habilidades socioemocionais podem ser estimuladas na prática de jogos cooperativos?	
<b>RESPOSTAS</b>	
Participante (P1)	<i>“ajuda mútua e a cooperação, em grupo são mais capazes, aprendem que nem sempre são autossuficientes”</i>
Participante (P2)	<i>“autonomia, uma confiança, participação, coparticipação, a autoconfiança”</i>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

Neste quadro, identificamos que P1 e P2 mencionam alguns termos caracterizados como habilidades socioemocionais que podem ser evidenciados na prática de jogos cooperativos. De acordo com Del Prette e Del Prette (2018), diversas habilidades estão relacionadas à convivência social, além disso, afirma Brotto *et al* (2020, p. 85), que “os jogos cooperativos são destacadamente um convite ao exercício de convivência”. Para o autor, quando jogamos cooperativamente somos estimulados a oferecer nossas habilidades e capacidades em prol do grupo e de um objetivo comum.

O P1 percebe que nas suas aulas de EF quando os estudantes trabalham “em grupo são mais capazes” e que a “ajuda mútua e a cooperação” podem estar presentes na prática de jogos, e P2 acrescenta “autonomia”, “confiança”, “cooperação”, “coparticipação” como habilidades importantes para o exercício da convivência no jogo e na vida. A partir dos termos citados pelos participantes podemos identificar as características da ética do jogo cooperativo descritas por Brotto (2013, p. 40) que são: “liberdade”, “respeito mútuo”, “confiança”, “diálogo” e “entusiasmo”.

Além disso, as habilidades mencionadas pelos participantes estão dentre as habilidades sociais classificadas por Del Prette & Del Prette (2018) como importantes para desenvolvimento do indivíduo ao longo da vida e para as relações sociais, tais como, manejar e resolver conflitos interpessoais, empatia, expressar solidariedade, assertividade.

Segundo Del Prette e Del Prette (2018) essas habilidades sociais são desenvolvidas durante toda a vida nos processos formais e informais de interação social. E o jogo – enquanto conteúdo e recurso pedagógico da Educação Física – é compreendido como um processo formal de aprendizagem cuja prática coletiva evidenciam comportamentos sociais que necessitam de intervenções educativas, mediadas pelo professor nas aulas de Educação Física. Para Brotto (2013) as aulas de EF deveriam aprimorar as habilidades humanas consideradas essenciais para a convivência social.

### **Categoria 3 – Educação Socioemocional no currículo**

Nesta categoria, estão os trechos das falas dos professores participantes que apresentam suas próprias concepções sobre a inclusão da educação socioemocional no currículo do Ensino Médio. Na Tabela 6, há trechos das falas sobre importância da educação socioemocional no currículo do Ensino Médio Integrado (EMI).

**Tabela 6.** Falas dos participantes sobre educação socioemocional no currículo integrado.

QUESTÃO	
Você considera importante que a Educação Socioemocional esteja presente no currículo do Ensino Médio Integrado?	
RESPOSTAS	
Participante (P1)	<i>“A gente procura através de jogos, através do esporte, através de competições, extrair o máximo de elementos que contribuam para enriquecer ao máximo esse lado emocional e social deles. Entendo também que nós deveríamos poder ter esse tipo de ensino como disciplina ou que nós usássemos nas disciplinas propositalmente de forma intencional trabalhar esse emocional deles [...]”</i>
Participante (P2)	<i>“[...] Na educação física, eu acho a gente privilegiado nesse sentido, porque tem muita abertura para conversar com eles (os alunos) [...]” (Trecho 1)</i> <i>“[...] O nosso objetivo não é que todos saiam atletas profissionais, mas que todos tirem lições para vida. A participação, só o fato de participar com objetivo dentro do jogo, o fato de saber ganhar, saber perder, que isso trabalha muito essa questão emocional deles, a gente conversa muito que na vida a gente não tá sempre ganhando, tem que saber lidar com as perdas, com os “nãos” que a gente eventualmente vai receber da vida, é muito legal que a educação física nos traz essa oportunidade [...]” (Trecho 2)</i> <i>“[...] não sei se teria que ter um conteúdo ou trazer esse conteúdo na ementa (a discussão sobre essa temática)[...]” (Trecho 3)</i>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

O P1 e P2 demonstraram a partir de suas falas que reconhecem a importância da inclusão da Educação Socioemocional no componente curricular EF e procuram trabalhar nas suas aulas as questões socioemocionais.

A inclusão dessa modalidade educacional no currículo escolar diz respeito ao processo interacional do indivíduo com o meio, o qual envolve compreender e lidar com as emoções, manter relações interpessoais, tomar decisões responsáveis e cuidadosas para alcance de objetivos pessoais e coletivos, demonstrar empatia consigo mesmo e com os outros (Weissberg et al., 2015; Oliveira & Galvão, 2020).

Segundo (Ilha et al.,(2020) salientam que “o estabelecimento dessas relações só foi possível pela abrangência e complexidade com que a concepção de currículo (p.4)”. Além disso, Identificamos nas orientações curriculares mais recentes que a componente curricular de Educação Física do IFAL (2019) apresenta na ementa do componente curricular que objetivos que envolvem os aspectos sociais e emocionais e deveria proporcionar “[...] a integração socioeducacional com os domínios cognitivos, motores a afetivos, enfocando a esquematização corporal e contribuindo para formação educacional de modo a estimular a capacidade crítica e desenvolvimento da consciência para melhoria da qualidade de vida (p. 64).”

O P1 ressalta que a temática relativa à educação socioemocional poderia ser uma disciplina ou estar inserida na ementa do componente curricular EF para que seja trabalhada intencionalmente, como indica Ifal(2019) o seguinte trecho: “ter esse tipo de ensino como disciplina ou que nós usássemos nas disciplinas propositalmente de forma intencional trabalhar esse emocional deles (p.66)”.

O P2 também acredita que a temática da Educação Socioemocional deveria estar inclusa na ementa ou ser um conteúdo, conforme o trecho: “teria que ter um conteúdo ou trazer esse conteúdo na ementa”. Além disso, o P2 considera o componente curricular EF privilegiado para trabalhar as questões socioemocionais e explica que nas suas aulas de EF o “objetivo não é que todos saiam atletas profissionais, mas que todos tirem lições para vida. A participação, só o fato de participar com objetivo dentro do jogo [...], isso trabalha muito essa questão emocional deles.”

Apesar de tradicionalmente a Educação Física enfatizar os conteúdos procedimentais, aptidão física e esportes como principal dimensão inclusiva, tal qual observamos nos objetivos e conteúdo do PPC do Ifal (2012) do campus Satuba de 2012 até 2018, que ainda privilegiava os esportes e aquisição de habilidades motoras. No Ifal (2019) detectar a inserção de objetivos socioeducacionais que integram as capacidades cognitiva, motora e afetiva. Assim, em consonância com as tendências contemporâneas na área da Educação Física advindas do período de redemocratização da educação e de orientações curriculares nacionais tem-se a visão de superar essa tendência predominantemente mecanicista e esportivista (Silva & Fraga, 2014; Pontes Júnior, 2017). Na tabela 7, há falas dos participantes sobre a educação socioemocional nas aulas de Educação Física.



**Tabela 7.** Falas dos participantes sobre educação socioemocional nas aulas de educação física.

<b>QUESTÃO 5</b>	
Em sua opinião, a educação socioemocional está presente em suas aulas? Se sim, como?	
<b>RESPOSTAS</b>	
Participante (P1)	<i>“ [...] planeja esses jogos para que ao final de cada aula sejam tiradas lições nesse sentido.”</i>
Participante (P2)	<i>“ [...] Eu acredito que sim. Porque eu gostaria até de trazer mais. Agora na pandemia eu sinto que eles estão mais sensíveis a isso, o socioemocional está abalado, o social, eles não estão se vendo, só por tela, eles têm passado muito tempo em casa, eles sentem falta de ir para escola, sentar, conversar... tem gerado uma ansiedade. Como na ementa de educação física tem a parte de saúde e qualidade de vida, para trazer esses tópicos. Eu falo muito que a gente tem um tripé de qualidade de vida, da nossa saúde e a gente precisa manter que é o físico, o social e o emocional. Atividade física e alimentação é importante, mas a gente precisa ter um controle emocional, eu falo muito com eles sobre a importância de lidar com essas questões, como o emocional afeta no nosso físico, uma ansiedade, às vezes uma desavença pode dar uma gastrite nervosa [...]”.</i>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

Os participantes demonstram nas suas falas que incluem a educação socioemocional na sua prática educativa cotidiana. P2 citou que o momento pandêmico, em virtude da COVID-19, prejudicou o socioemocional dos estudantes, da mesma forma comenta que os aspectos físicos, sociais e emocionais estão interligados e que os tópicos sobre saúde e qualidade de vida dos conteúdos do componente curricular EF podem contemplar a temática relativa à educação socioemocional.

Segundo a Organização Panamericana de Saúde/Organização Mundial de Saúde - OPAS/OMS (2018) a escola é considerada um dos espaços de vivência social e emocional e os jovens em transição para a vida adulta e inserção no mercado de trabalho passam por múltiplas mudanças, físicas, emocionais e sociais que denotam a necessidade do desenvolvimento de hábitos sociais e emocionais/afetivos, como a capacidade de enfrentamento, a resolução de problemas, as habilidades interpessoais e aprender a administrar emoções.

O P2 menciona que os estudantes “sentem falta de ir para escola, sentar, conversar, tem gerado uma ansiedade”. Dados da OPAS/OMS (2018), indicam que de 10% a 20% dos adolescentes entre 10 e 19 anos apresentam problemas de saúde mental (transtornos emocionais como ansiedade, depressão, irritabilidade, frustrações e raiva excessivas que surgem geralmente na adolescência).

Além disso, o P2 ainda explica que durante a pandemia da COVID-19 os estudantes “estão mais sensíveis (...) o socioemocional está abalado, o social, eles não estão se vendo, só por tela”. Ainda destaca a OPAS/OMS (2021), que na pandemia 4 em cada 10 brasileiros sofreram de ansiedade, e os jovens estão dentre as populações vulneráveis que sofreram o impacto da doença na saúde emocional. Tudo isso demonstra a importância de tratar da educação socioemocional na rede escolar de maneira mais hábil, efetiva. Na Tabela 8 estão as falas dos participantes sobre quais são as habilidades socioemocionais.

**Tabela 8.** Falas dos participantes sobre quais são as habilidades socioemocionais.

<b>QUESTÃO</b>	
Você sabe quais são as habilidades sociais e emocionais? Se sim, pode citar algumas delas?	
<b>RESPOSTAS</b>	
Participante (P1)	<i>Não. Em termos de nomenclatura, eu não sei.</i>
Participante (P2)	<i>A grosso modo, seria saber enfrentar as dificuldades do dia. Saber conviver, de convivência, saber lidar com frustrações, não sei nomear, em termos teóricos eu não sei te responder não.</i>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

Percebemos no quadro supracitado que os participantes demonstram relativa dificuldade em exemplificar quais são as habilidades socioemocionais. Em contraponto, tiveram facilidade de mencionar termos que são considerados habilidades

socioemocionais quando realizamos a pergunta sobre jogos cooperativos e habilidade socioemocionais, conforme mencionado no quadro 6 anteriormente.

O P2 citou as habilidades de “convivência”, “lidar com frustrações”, “enfrentar as dificuldades do dia a dia” como destrezas socioemocionais. Estas habilidades podem ser classificadas dentre as habilidades de relacionamento, segundo Weissberg et al. (2015), que as classifica em 5 categorias: consciência social, autoconhecimento, autorregulação, habilidades de relacionamento e tomada de decisão responsável. Na Tabela 9, encontram-se as falas dos participantes sobre a problematização das habilidades socioemocionais.

**Tabela 9.** Falas dos participantes sobre problematização das habilidades socioemocionais

<b>QUESTÃO</b>	
Em algum momento da aula você problematiza junto aos alunos o que foi desenvolvido relativo às habilidades socioemocionais? Se sim, explique.	
<b>RESPOSTAS</b>	
Participante (P1)	<i>“Precisamos participar ativamente dela. Tem aulas que muitas vezes os ânimos se acirram [...] (Trecho 1) [...] cada um tem o seu humor, sua individualidade, seu comportamento, aos pouquinhos vamos conversando... tem que ser gradativo, a gente faz um diagnóstico desses garotos nos primeiros dias. Precisamos estar muito atentos, porque às vezes há situações de agressões. Se não estivermos firmes nas aulas, presentes, participativos, a gente precisa até prever, antever situações que possam ocorrer. Às vezes, na execução de um jogo, com cinco minutos paramos e chamamos os alunos para sentar e conversar [...]” (Trecho 2)</i>
Participante (P2)	<i>“Eu falo para eles (estudantes) ‘Gente, qual é uma outra sugestão que a gente poderia fazer ainda nesse jogo?’ Aí eles mesmos falam: ‘Ah, professora! A gente poderia ter que tocar em todo mundo antes de fazer uma cesta, um gol.’ E eles trazem outra modificação e deixa o jogo legal, para que eles se sintam... essa questão das metodologias ativas, que eles se sintam partícipes, que eles podem contribuir para que aquela aula seja legal.” [...] (Trecho 1) “[...] no jogo do futebol começo com todos de mãos dadas e depois vou diminuindo até ficar dois, um menino e uma menina, às vezes eu não coloco uma bola normal, coloco uma de pilates grande, dificultando para que eles entendam a parte da cooperação, depois eu libero e solto as mãos, aí quando termina isso eu falo para eles, viu como a gente jogou no final sem excluir ninguém, todo mundo participando e se envolvendo[...]” (Trecho 2)</i>

Nota: organização das falas participantes realizadas pelos autores.

Os participantes afirmam que problematizam o conteúdo desenvolvido em vários momentos das suas aulas, quando conversam com os estudantes sobre os seus comportamentos frente as situações que ocorrem durante a execução das atividades bem como quando incentivam a participação ativa e a contribuição dos estudantes na construção e flexibilização das regras dos jogos, quando necessário. As falas dos professores estão de acordo com uma proposta de ensino baseada na relação dialógica, entre aluno e professor e entre o conteúdo ensinado e a realidade, pois, conforme Santos e Neira (2019) as atividades realizadas na escola proporcionam a apreensão da realidade quando articula à prática social dos estudantes e à realidade. É o vínculo entre a percepção subjetiva dos estudantes e a realidade objetiva.

A problematização dos conteúdos diz respeito à possibilidade de desenvolvimento da capacidade crítico-reflexiva a partir da valorização da compreensão do estudante sobre a realidade e o que se ensina, estimulando a reflexão e o questionamento. Na prática problematizadora, segundo Freire (2019) “os educandos desenvolvem o seu poder de captação e de compreensão do mundo em suas relações com ele, não mais como uma realidade estática, mas como uma realidade em transformação, em processo (p.82).”

Retondar (2013) propõe a educação pelo jogo, afirma que “o jogo pode e deve ser apreendido como uma possibilidade de se exercitar também a capacidade crítica e reflexiva de se pensar a realidade e de se propor possíveis mudanças para ela” (p. 61). De acordo com essa ideia, P2 cita em suas falas que nas suas aulas solicita aos estudantes que estes sugiram a mudança de regras dos jogos praticados ao perguntar “Gente, qual é uma outra sugestão que a gente poderia fazer ainda nesse jogo?” Aí eles mesmos falam: ‘Ah, professora! A gente poderia ter que tocar em todo mundo antes de fazer uma cesta, um gol.’”

Dessa maneira, os jogos, enquanto conteúdo curricular da EF podem ser problematizados a fim de estimular o pensamento crítico e reconhecer os estudantes em sua totalidade, cada um com sua individualidade e particularidade, dotados de sentimentos, emoções e também refletir sobre a dimensão atitudinal dos conteúdos no que tange as habilidades socioemocionais desenvolvidas na interação social proporcionada pelo jogar coletivamente promovendo reflexões sobre as emoções, sentimentos, respeito, atitudes solidárias e cooperativas.

Essa prática pedagógica externada pelos docentes, coaduna com o propósito da relação professor-aluno, numa concepção emancipatória e humanizadora que compreende o professor no papel de mediador entre os saberes socialmente construídos, o qual imprime os significados do processo de aprendizagem e os estudantes, como indivíduos que trazem sentidos para escola, providos de conhecimentos prévios, vivências, sentimentos, histórias, provocando, assim, o vínculo com a realidade objetiva. O aluno passa a assumir o papel central e ativo, enquanto o professor, de agente transformador (Zabala, 2015; Freire, 2019).

#### 4. Considerações Finais

Apesar das limitações da pesquisa decorrentes do quantitativo de participantes, foi possível identificar por meio das falas as concepções dos professores participantes, são: reconhecem a importância da inclusão das habilidades socioemocionais por meio jogos cooperativos no currículo do EMI; b) buscam desenvolver as habilidades socioemocionais em suas aulas; c) valorizam os conteúdos que promovem a dimensão atitudinal; d) reconhecem a necessidade de formação continuada sobre as temáticas: jogos cooperativos e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Outrossim, verificamos nos depoimentos dos participantes que foi fundamental para compreensão dos conteúdos que podem ser utilizados por meio dos Jogos Cooperativos, sendo assim, pesquisa conseguiu em certa medida responder às questões. Já que, elaborar produtos educacionais para ensinar valores de convivência social democrática relacionados às habilidades socioemocionais como consciência social, habilidades de relacionamento, capacidade crítico-reflexiva, empatia, respeito, expressão de emoções e sentimentos, confiança e tomada de decisão é uma demanda da educação do século XXI.

Por fim, esta pesquisa é sugestiva para outros trabalhos que tenham relação com essa temática como a investigação sobre a inclusão da educação socioemocional no currículo do EMI referente a outros componentes curriculares; pesquisas sobre as demais expressões da cultura corporal como esportes, ginásticas, danças ou lutas com enfoque socioemocional; além disso, futuras pesquisas sobre Jogos Cooperativos que envolvam os estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio, elaboração de sequências didáticas sobre a temática e outros produtos educacionais como: manuais didáticos, vídeos; intervenção pedagógica entre outros.

#### Referências

- Betti, Ma. et al., (2011). Educação física escolar: estado da arte e direções futuras. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 25(spe), 105-115. <https://doi.org/10.1590/S1807-55092011000500011>
- Boscatto, J. D., & Darido, S. C. (2017). Currículo e Educação Física Escolar: Análise do Estado da Arte em Periódicos Nacionais. *Journal of Physical Education*, 28, e2855. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v28i1.2855>
- Brotto, F. O. et al. (2020) *Pedagogia da Cooperação: Por um mundo onde todas as pessoas possam VenSer*. Ed. Bambual.
- Brotto, F. O. (2013) *Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência*. (4a ed.) Palas Athenas.
- Correia, M. M. (2006). Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 27(2).
- Correia, M. M. (2016). *Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na Educação Física*. Papirus Editora.
- Del Prette, Z. A., & Del Prette, A. (2018). *Competência social e habilidades sociais: manual teórico-prático*. Editora Vozes Limitada.
- Freire, J. B. (2017) *O jogo entre o riso e o choro*. Autores Associados.

Freire, P. (2019) *Pedagogia do oprimido*. Paz e Terra. edição 81ª.

IFAL. Instituto Federal de Alagoas (2019). Projeto Pedagógico do Curso Técnico em Agroindústria Integrado ao Ensino Médio. IFAL- Campus Satuba. Recuperado em <https://www2.ifal.edu.br/campus/satuba/ensino/cursos/tecnicos-integrados/agroindustria>.

IFAL. Instituto Federal de Alagoas (2012). Projeto Pedagógico do Curso Técnico em Agroindústria Integrado ao Ensino Médio. IFAL- Campus Satuba. Recuperado em <https://www2.ifal.edu.br/ital/reitoria/conselho-superior/resolucoes/2016/ppc-tecnico-nivel-medio-integrado-agroindustria-versao-2012-campus-satuba.pdf/view>

Ilha, F. R. da S., Costa, A. R., & Tortola, E. R. C. (2020). Curriculum and Physical Education: some relationships with/about the body. *Research, Society and Development*, 9(8), e714985826. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i8.5826>

Lima, J. da S., & Assunção, J. R. (2020). A Importância dos Jogos Cooperativos nas Aulas de Educação Física Escolar no Desenvolvimento Social do aluno. *Diálogos E Perspectivas Interventivas*, 1, e9983. <https://doi.org/10.52579/diapi.v1i.9983>

Maia, R. F., Maia, J. F., & Marques, M. D. S. (2007). Jogos Cooperativos x Jogos Competitivos: Um desafio entre o ideal e o real. *Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança*, 2(4), 125-139.

Maturana. H. R. (2002) *Emoções e linguagem na educação e política*. UFMG.

McGonigal, J. (2017). *A realidade em jogo*. Editora Best Seller.

McGonigal, J. (2012) *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Bestseller.

Mello, R. A. (2014). A necessidade histórica da Educação Física na escola: os impasses atuais. *Instituto Lukács*.

Minayo, M. C. (2014). Apresentação. In R. Gomes, *Pesquisa qualitativa em saúde*. Instituto Sírio Libanes.

Oliveira, J. V.; & Galvão, L. A. (2020) O Desafio do Desenvolvimento Socioemocional no Contexto Escolar. *Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da Fait*. n. 2. [http://fait.revista.inf.br/imagens\\_arquivos/arquivos\\_destaque/s6YM95V1pHWTD3T\\_2020-12-14-17-35-5.pdf](http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/s6YM95V1pHWTD3T_2020-12-14-17-35-5.pdf)

OPAS/OMS. Organização Panamericana de Saúde/Organização Mundial de Saúde. (2018). *Saúde Mental dos Adolescentes*. Folha Informativa. Brasília, DF, Brasil. <https://www.paho.org/pt/topicos/saude-mental-dos-adolescentes>.

OPAS/OMS. Organização Panamericana de Saúde/Organização Mundial de Saúde (2021). OPAS destaca crise de saúde mental pouco reconhecida causada pela COVID-19 nas Américas. Folha Informativa. Brasília, DF, Brasil. [Rhttps://www.paho.org/pt/noticias/24-11-2021-opas-destaca-crise-saude-mental-pouco-reconhecida-causada-pela-covid-19-nas](https://www.paho.org/pt/noticias/24-11-2021-opas-destaca-crise-saude-mental-pouco-reconhecida-causada-pela-covid-19-nas)

Orlick, T. (1989) *Vencendo a competição*. Círculo do Livro.

Pontes Júnior, J. A. (2017). *Conhecimentos do Professor de Educação Física Escolar*. *Eduece*.

Retondar, J. J. M. (2013) *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana*. Petrópolis: Editora Vozes; (2a ed.).

Retondar, J. (2011). O jogo como conteúdo de ensino na perspectiva dos estudos do imaginário social. *Revista brasileira de ciências do esporte*, 33, 413-426.

Rodrigues, H. de A., & Darido, S. C. (2008). The three contents dimensions in the pedagogical practice of a physical education teacher with master degree: a case study. *Journal of Physical Education*, 19(1), 51-64. <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/4314>

Santos, I. L. De; Neira, M. G (2019). Tematização e problematização: pressupostos freirianos no currículo cultural da educação física. *Pro-Posições* [online], 30, <https://doi.org/10.1590/1980-6248-2016-0168>

Schmitt, M. G. (2020). Mediação de conflitos na Educação Física Escolar: limites e possibilidades. *Revista Com Censo: Estudos Educacionais Do Distrito Federal*, 7(3), 87-94. <http://periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/665>

Silva, Eduardo Marczewski da., & Fraga, Alex Branco. (2014). A história da Educação Física na educação profissional: entrada, saída e retorno à Escola Federal de Porto Alegre. *Revista brasileira de educação física e esporte*, 28, 263-272. <https://doi.org/10.1590/1807-55092014000200263>

Soler, R. (2002) *Jogos cooperativos*. Sprint.

Soler, R. (2009) *Esporte cooperativo: uma proposta para além das quadras, campos e pátios*. Sprint.

Weissberg, R. P., Goren, P., Domitrovich, C., & Dusenbury, L. (2013). CASEL guide effective social and emotional learning programs: Preschool and elementary school edition. *Chicago, IL: Casel*. <https://ed.buffalo.edu/content/dam/ed/alberti/docs/CASEL-Guide-SOCIAL-EMOTIONAL-LEARNING.pdf>

Zabala, A. (2015). *A prática educativa: como ensinar*. Penso Editora.