



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

ESTRATÉGIA DE ENSINO EM EDUCAÇÃO FÍSICA UTILIZANDO JOGOS COOPERATIVOS E COMPETITIVOS PRODUZEM A MESMA SENSACÃO DE HUMOR.

Iris C. Batista¹
Micaeli da S. Moraes²
Paula R. Camerini³
Gilmar de J. Esteves⁴

Resumo

O objetivo do estudo é verificar e comparar o nível de humor dos alunos nas aulas de educação física escolar, utilizando dois modelos de aulas diferenciadas, jogos cooperativos e jogos competitivos. Participaram do estudo dezessete alunos do ensino fundamental, 5º série/6º ano, sete do gênero masculino e dez do feminino. Foi avaliado o estado de humor dos alunos após duas aulas distintas de educação física. Em uma das aulas foram aplicados jogos com abordagem cooperativa e na outra, jogos com abordagem competitiva. Concluímos que os jogos cooperativos e competitivos apresentam a mesma sensação de humor.

Palavras-chave: Jogos; Educação; Lúdico.

¹ Graduando em Educação Física na Faculdade Praia Grande – FPG. Grupo de Estudos em Ciências da Educação Física e Saúde (GECEFS) – FPG

² Graduando em Educação Física na Faculdade Praia Grande – FPG. Grupo de Estudos em Ciências da Educação Física e Saúde (GECEFS) – FPG

³ Docente na Faculdade Praia Grande - FPG

⁴ Docente na Faculdade Praia Grande – FPG. Grupo de Estudos em Ciências da Educação Física e Saúde (GECEFS) – FPG



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

Physical education teaching strategy using cooperative and competitive games produces the same feel of mood.

Abstract

The aim of the study is to verify and compare the students' level of mood in the school physical education classes, using two models of differentiated classes, cooperative games and competitive games. Seventeen elementary students in the 5th grade/6th year participated in the study, seven male and ten female. The state of mood of the students was evaluated after two distinct classes of physical education. In one of the classes was applied games with a cooperative approach and the other with a competitive approach. We conclude that cooperative and competitive games have the same feel of mood.

Key words: Games; Education; Playful

Introdução

A aula de educação física escolar é um ambiente onde o professor deve trabalhar vivências diversificadas com os alunos a fim de estimular o seu desenvolvimento físico, cognitivo e sócio afetivo. Como orienta os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), é necessário que os alunos reconheçam a natureza e as características de cada situação de ação corporal, na expressão de sentimentos e emoções. Sabendo discernir o caráter mais competitivo ou recreativo de cada situação, e assim, sendo fundamental a participação em atividades de caráter recreativo, competitivo, cooperativo, entre outros, aprendendo a diferenciá-las (1).

A utilização de jogos como estratégia de ensino é comumente empregada nas aulas de educação física. Podendo este jogo, na maioria das vezes, ser de caráter cooperativo, com dinâmicas de grupo que promovem a união e a interação cooperativa de todos os envolvidos (2), ou de caráter competitivo com situações de confronto lúdico, onde existem ganhadores e perdedores (3).



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

Atividades que propõem jogos nas aulas de educação física precisam ser práticas prazerosas, que possam prender a atenção dos alunos, não deixando a aula se tornar monótona e desmotivada. Neste sentido, estudos (4, 5) indicam que jogos envolvendo cooperação estão relacionados a atividades mais prazerosas do que quando utilizado jogos competitivos. Assim, nosso objetivo é verificar e comparar o nível de humor de alunos na aula de Educação Física escolar, utilizando dois modelos de aulas diferenciadas, jogos cooperativos e jogos competitivos.

Materiais e métodos

Amostra

Participaram do estudo 17 alunos, 7 meninos e 10 meninas, com a idade média de 11,4 anos ($\pm 0,5$), do ensino fundamental 5º série/6º ano, de uma escola particular localizada na cidade Praia Grande - SP. Como critério de inclusão, era necessário que os alunos participassem das duas aulas propostas. Os alunos que por algum motivo não puderam participar de uma das aulas, não foram incluídos no estudo.

Os procedimentos metodológicos desta pesquisa foram realizados com o consentimento do professor titular da disciplina de educação física e da direção da escola. O presente estudo atendeu a todas as recomendações de condutas éticas para pesquisas envolvendo seres humanos, em acordo com as normas da resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde.

Delineamento experimental

As intervenções foram aplicadas em duas aulas de educação física de aproximadamente 120 minutos de duração, sendo uma aula por semana. Na primeira semana os alunos participaram de um modelo de aula onde foi utilizado jogos competitivos, que incluíam a valorização de ganhar ou perder, colocando todos os alunos em situações de



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

disputa. Na semana seguinte, foi utilizado um modelo de aula com jogos cooperativos, que incluíam a interação dos alunos, flexibilidade de regras e situações de auxílio mútuo. Assim, ao final de cada aula, os alunos foram orientados a responder um questionário de avaliação do nível de humor (6).

Avaliação

Os alunos foram avaliados com o questionário de Humor de Brunel – BRUMS (6), sendo este apropriado para avaliação de perfis de humor em adolescentes. Antes da aplicação do questionário os alunos foram instruídos quanto ao seu correto preenchimento.

A escala de BRUMS é composta por 24 indicadores de sensação de humor, sendo agrupados em 6 fatores: tensão, depressão, raiva, fadiga, vigor e confusão mental. A escala apresenta 5 níveis para resposta (de 0 = nada a 4 = extremamente) onde o avaliado deve enumerar como está se sentindo no momento do teste. Cada fator contém 4 indicadores de sensação de humor. Somando as respostas que compõem cada fator, é possível encontrar um valor entre 0 e 16.

Análise estatística

Foi realizada uma análise descritiva dos dados em média e desvio padrão. Inicialmente foi realizado o teste de Shapiro-Wilk para verificar a normalidade dos dados, o que indicou uma distribuição não normal. Para permitir uma análise por teste paramétrico, os dados foram transformados e analisados em valores logaritmos na base 10. Entretanto, os resultados estão apresentados em seus valores reais, para facilitar o entendimento do leitor. Para verificar possíveis diferenças entre as intervenções, foi usado o teste de ANOVA de medidas repetidas. Foi aplicado o teste de esfericidade de Mauchly e correção pelo Greenhouse-Geisser quando necessário. Completou-se a análise por meio do teste de comparações múltiplas de Bonferroni. Foi aceito nível de significância de $P \leq 0.05$.



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

Resultados

A tabela abaixo apresenta os resultados da escala de BRUMS, aplicado após as aulas de educação física. A comparação dos fatores de humor não apresentou diferenças entre as intervenções. Comparando os fatores em cada aula (intra intervenções), foi encontrada uma diferença no fator Vigor em relação aos demais fatores tanto para aula competitiva quanto para a cooperativa.

Tabela 1: Estados de humor dos alunos nas aulas competitiva e cooperativa.

Estados de Humor	Aula Competitiva	Aula Cooperativa
Tensão	3.29 ± 3.65	2.00 ± 2.29
Depressão	1,29 ± 2.85	0.24 ± 0.56
Raiva	2,35 ± 5.24	1.53 ± 2.40
Fadiga	3,53 ± 3.92	2.41 ± 2.92
Vigor	10,24 ± 3.40*	10.18 ± 5.09*
Confusão mental	1,59 ± 2.09	0.47 ± 0.87

* Diferença entre Vigor e os demais fatores (intra intervenções). $P < 0.05$.

Discussão

O presente estudo contribui com o entendimento sobre a aplicação de jogos cooperativos e competitivos, como conteúdo na aula de educação física escolar, em relação ao sentimento prazeroso dos alunos quando na prática destes jogos. Assim, verificamos que a sensação de humor dos alunos após a prática de jogos cooperativos e jogos competitivos não apresenta diferença. Fato este, indica que ambas estratégias de ensino de jogos podem ser empregadas nas aulas sem que o aluno se sinta desmotivado ou desinteressado pela prática.

Os jogos, quando bem planejados e dentro de um contexto educacional, resgatam valores humanos, favorecem a interação dos alunos participantes, ajudam no respeito a regras



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

e normas, ampliam as oportunidades de desenvolvimento psicomotor, cognitivo e socioafetivo, formando cidadãos críticos, participativos e cientes de seu papel na sociedade.

Atividades com jogos são comumente utilizadas nas aulas de educação física. Na prática do jogo o aluno manifesta sua criatividade, explora suas potencialidades, se diverte, aprende, se sociabiliza e se desenvolve (7). E para ofertar essa gama de benefícios, o professor deve proporcionar ao aluno diferentes formas de abordagem com jogos, que incluem jogos cooperativos, competitivos, entre outros. E ainda, que esta atividade com jogos possa ser uma prática prazerosa, que motive e prenda a atenção dos alunos. Foi verificado no estudo de Almeida e Santos (8), que tanto atividades cooperativas quanto competitivas podem

ser práticas agradáveis. O que corrobora com nossos achados, onde os jogos cooperativos e competitivos apresentaram a mesma sensação de humor positivo.

O estado de humor está relacionado ao bem-estar de crianças e adolescentes. Este humor alterado pode levar a um estado depressivo, acarretando problemas relacionados com perda de interesse e baixa motivação (9). Além do fator depressão da escala de BRUMS, outros fatores como tensão, raiva, fadiga e confusão mental poderiam indicar um humor negativo caso estivessem aumentados em relação ao fator vigor, o que não foi verificado neste estudo.

Ao contrário disso, o que nossos resultados mostram é o fator vigor aumentado para ambas intervenções, competição e cooperação. O que indica um humor positivo, ou seja, um aumento de sentimento prazeroso nos alunos após a prática dos jogos. Este humor positivo é evidenciado quando o fator vigor está aumentado em relação aos demais fatores, caracterizando o que é chamado de *perfil iceberg* (10). De acordo com nossos achados, o estudo de Muñoz e colaboradores (11) verificaram que um estado de humor positivo é evidenciado quando jogos cooperativos e competitivos estão presentes nas atividades.

Assim, sabendo que ambas atividades são capazes de proporcionar um sentimento de humor positivo nos alunos, é importante que os educadores incluam modelos de jogos que envolvam cooperação e competição, para possibilitar a formação integral do aluno.



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

Conclusão

Concluimos que os jogos cooperativos e competitivos produzem a mesma sensação de humor quando utilizados como estratégia de ensino na aula de educação física escolar. Ambos modelos de aula apresentam um fator de humor positivo, indicando que sentimentos prazerosos, como animação e excitação, estão em alta ao final da prática das atividades.

Referências bibliográficas

1. Brasil. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF. 1998.
2. Correia MM. Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na educação física escolar. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 2006;27(2).
3. Silva JKF, Dohms FC, Cruz LM, da Silva Timossi L. Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. *Motrivivência*. 2012(39):195-205.
4. Lovisolato HR, Borges CNF, Muniz IB. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 2012;35(1).
5. Fontoura TB, Donadel TB, Sawitzki RL. Análise perceptiva da inserção dos jogos cooperativos no ensino fundamental—anos iniciais. *Educação Física em Revista*. 2014;7(3).
6. Terry PC, Lane AM, Fogarty GJ. Construct validity of the Profile of Mood States—Adolescents for use with adults. *Psychology of Sport and Exercise*. 2003;4(2):125-39.



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

7. MAIA RF, MAIA JF, MARQUES MdS. Jogos Cooperativos x Jogos Competitivos: Um desafio entre o ideal e o real. *Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança*. 2007;2(4):125-39.
8. Almeida Z, Santos Freire E. Jogos cooperativos nas aulas de educação física: o envolvimento dos alunos. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*. 2014;13(1).
9. Gaspar T, Matos MGd, Ribeiro JLP, Leal I. Qualidade de vida e bem-estar em crianças e adolescentes. *Revista Brasileira de Terapias Cognitivas*. 2006;2:47-60.
10. Werneck FZ, Navarro CA. Nível de atividade física e estado de humor em adolescentes. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*. 2011;27(2):189-93.
11. Muñoz V, Lavega P, Serna J, de Ocáriz US, March J. Mood states when playing alone or in cooperation: two unequal motor and affective experiences. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*. 2017;33(1):196-203.



Vol.1 – Nº 2 – DEZ 2017 – ISSN: 2525-5827

Iris C. Batista

Graduando em Educação Física na Faculdade Praia Grande – FPG. Grupo de Estudos em Ciências da Educação Física e Saúde (GECEFS) – FPG

Micaeli da S. Moraes

Graduando em Educação Física na Faculdade Praia Grande – FPG. Grupo de Estudos em Ciências da Educação Física e Saúde (GECEFS) – FPG

Paula R. Camerini

Docente na Faculdade Praia Grande – FPG

Gilmar de J. Esteves

Docente na Faculdade Praia Grande – FPG. Grupo de Estudos em Ciências da Educação Física e Saúde (GECEFS) – FPG

Artigo recebido em

Aceito para publicação em

Para citar este trabalho:

BATISTA, Iris C.; MORAES, Micaeli da S.; CAMERINI, Paula R.; ESTEVES, Gilmar de J.. ESTRATÉGIA DE ENSINO EM EDUCAÇÃO FÍSICA UTILIZANDO JOGOS COOPERATIVOS E COMPETITIVOS PRODUZEM A MESMA SENSÇÃO DE HUMOR. Revista Higei@. UNIMES .Vol.1 – Nº2 – DEZ.2017. Disponível em:

<http://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=higeia&page=index>