

ORIENTAÇÃO MOTIVACIONAL E INTENSIDADE DAS EMOÇÕES NO BASQUETEBOL ESCOLAR: VARIÁVEIS PREDITORAS

MOTIVATIONAL PROFILE AND EMOTIONAL INTENSITY IN THE SCHOOL BASKETBALL: PREDICTIVE VARIABLES

Verónica Muñoz-Arroyave¹, Pere Lavega-Burgués¹, Miguel Pic², Jorge Serna¹ e Albeiro Echeverri³

¹Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña-Universidad de Lleida, Cataluña, España.

²Universidad de La Laguna, Tenerife, España.

³Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

RESUMO

Este trabalho investigou a capacidade preditiva das características do jogo e dos protagonistas para prever a intensidade das emoções, assim como a orientação motivacional (para o rendimento ou resultado final) dos participantes. Participaram 183 estudantes de ensino fundamental e ensino médio de quatro regiões espanholas (meninos = 43.7 % e meninas = 56.2%), faixa etária de 12 a 17 anos. Se realizaram 2 sessões de intervenção de 60 minutos (15-20' por jogo), a intensidade emocional foi avaliada ao final da sessão mediante o questionário GES e os perfis motivacionais foram avaliados com o questionário BREQ3. Para a análise dos dados foi utilizada a técnica denominada árvores de classificação CHAID. Entre os resultados destaca-se que: a) o resultado da competição e o tipo de jogo podem prever a intensidade emocional dos participantes; b) o resultado durante o jogo e o gênero podem prever os perfis motivacionais orientados ao rendimento; c) o gênero e o resultado, além do histórico esportivo ajudam a prever os perfis motivacionais que não estão orientados ao rendimento.

Palavras-chave: Basquetebol. Motivação. Interação motriz. Intensidade emocional. Competição

ABSTRACT

The present study investigated the predictive capacity of the characteristics of the game and the protagonists to predict the emotions intensity, as well as the motivational orientation of the participants (towards the performance or final score). There were 183 CSE and high school students from four Spanish regions (boys = 43.7% and girls = 56.2%), ages between 12 to 17 years old. Two 60-minute intervention sessions were conducted (15-20 minutes each game), the emotional intensity was assessed at the end of the session using the GES questionnaire and the motivational profiles were assessed with the BREQ3 questionnaire. For the data analysis, the technique called CHAID classification trees was used. Results indicated a) the result of the competition and the type of game can predict the emotional intensity of the participants; b) the result during the game and the gender can predict the motivational profiles oriented to the performance; c) the gender and the result, as well as the sports record, help to predict motivational profiles that are not performance oriented

Keywords: Basketball. Motivation. Emotional intensity. Motor interaction. Competition

Introdução

O basquetebol como atividade formativa durante as aulas de educação física, permite desenvolver tarefas de diferentes naturezas em função do objetivo que se pretende alcançar. Estas tarefas motrizes propostas pelos professores de educação física, em ocasiões são pouco atraentes para os estudantes. Porém, o que determina a motivação e as vivências afetivas durante uma aula de basquetebol?

Para responder a essa pergunta, é necessário considerar que existem diferentes variáveis relativas as características do jogo e dos alunos que condicionam a orientação motivacional e as emoções durante uma aula de educação física, neste caso, uma aula de basquetebol.

Com relação as características dos jogos ou tarefas motrizes, é necessário destacar que cada uma têm umas características ou lógica interna¹ que as diferencia umas das outras, como por exemplo, o tipo de interações motrizes do jogo ou tarefa, a presença ou ausência de competição, o espaço de prática ou o material que se utiliza e segundo essas características os efeitos que se terá sobre os participantes serão diferentes¹. Desde a teoria da ação motriz,

atendendo ao critério de interação motriz as tarefas ou jogos podem-se classificar em quatro grandes domínios: a) os jogos psicomotrízes, estes carecem de interação motriz entre os participantes, ou seja, não tem nenhuma pessoa que se oponha ou colabore na conquista de seus objetivos; b) os jogos de cooperação, onde a interação motriz está orientada a conquista de um objetivo comum; c) os jogos de oposição, onde a interação motriz está orientada a evitar a conquista do objetivo; e d) os jogos de cooperação -oposição, nestes as interações motrízes em um grupo de pessoas estão orientadas para cooperar e conseguir um objetivo em comum, enquanto outro grupo se opõe a este objetivo¹.

Dessas famílias, os jogos psicomotrízes e de cooperação merecem uma especial atenção pelos efeitos que causam nos participantes^{2,3}. Por um lado, os jogos psicomotrízes correspondem a práticas que transferem ao participante um entorno onde a dificuldade reside em percorrer distâncias, saltar obstáculos, controlar o corpo em situações pouco habituais ou manipular objetos; na incoação do basquetebol concretamente, as atividades psicomotrízes utilizam-se para identificar fortalezas e limitações técnicas, além disso, usa-se amplamente nas fases de aquecimento com exercícios como corridas com drible, entradas na cesta ou execução de lançamentos para conseguir a automatização das respostas^{1,4}. Enquanto que os jogos cooperativos orientam os participantes para ajuda mutua, para compartilhar uma interação motriz positiva que ativa o pacto grupal, as estratégias compartilhadas, as relações interpessoais, o sacrifício, a generosidade, a empatia e o sacrifício pelos demais⁵⁻⁷.

Segundo a ciência da ação motriz, outra característica de lógica interna que distingue as tarefas propostas é a competição, associada a critérios de êxito e fracasso que identificam a vitória e a derrota dos participantes⁸. Apesar de outros enfoques teóricos considerarem que, se há competição uma atividade não pode se considerada cooperativa, segundo a fundamentação teórica da ciência da ação motriz se estabelece com precisão o tipo de interação motriz para saber qual o tipo de prática. Assim, um jogo cooperativo, que implica que seus participantes compartilhem interações motrízes de cooperação, seguirá sendo cooperativo, haja ou não competição, desde que essas interações continuem a ser de cooperação. Ou seja, não haverá adversários que impeçam que os jogadores realizem as ações motrízes cooperativas. A lógica interna das tarefas competitivas, exige dos participantes gestionar o estado emocional que provoca o enfrentamento competitivo¹ provocando uma experiência emocional desigual entre aqueles que conseguiram a vitória e quem não⁶. Apesar disso, o uso quase exclusivo da competição em contextos educativos e formativos podem originar que o clima dentro das sessões seja crítico para a vivência de emoções positivas durante a prática motriz, especialmente para as mulheres⁹.

Com relação as características dos participantes, o gênero é um aspecto fundamental a ter presente durante as aulas de educação física e, por tanto, nas aulas de basquetebol como atividade formativa. Ao nível emocional, em estudos prévios foram constatados que, ao participar em diferentes tipos de jogos os homens experimentam emoções mais intensas que as mulheres⁶ e estados de humor diferentes¹⁰. Este comportamento emocional acentua-se quando se perde em jogos competitivos, nos quais os homens expressam emoções negativas mais intensas que as mulheres⁶. Paralelamente, com relação aos perfis motivacionais dos participantes, alguns estudos destacaram as diferenças existentes entre gênero, onde meninos tendem a estar mais orientados ao ego que as meninas, enquanto que as meninas parecem mostrar uma maior tendência para a orientação da tarefa^{11,12}.

Igualmente, as vivências ou experiências prévias como o histórico esportivo de cada um dos participantes podem condicionar as emoções experimentadas durante um jogo ou tarefa, quer dizer, que segundo sua experiência esportiva cada pessoa percebe e reage de maneira diferente para uma mesma situação motriz, atua de acordo com suas capacidades cognitivas e atribue significados de acordo com a interpretação desta vivência^{1,4}. Sendo assim, parece racional pensar que segundo se disponha ou não de antecedente esportivo, e de

experiência em competição, é provável que o significado emocional que provoca cada jogo realizado seja diferente^{6,13} assim como seus perfis motivacionais¹⁴.

A nível motivacional é necessário saber que existem diferentes fatores disposicionais e situacionais que condicionam os objetivos motivacionais e as intensidades emocionais dos participantes durante uma prática⁸. O fator disposicional faz referência às características pessoais de cada indivíduo pelas quais terá que estar orientado à tarefa ou ao ego, onde à margem da situação ou o contexto, os estados afetivos e os comportamentos dos participantes são determinantes; enquanto, os critérios situacionais fazem referência às características do ambiente em que se encontra o sujeito, as quais podem modificar a probabilidade de adotar um estado particular de implicação na atividade^{8,15-17}.

Assim, quando o objetivo do estudante durante uma sessão está determinado por fatores disposicionais e está orientado para o processo de aprendizagem da tarefa (p. ex. execuções técnicas ótimas em lançamentos ou passes), provoca-se atitudes positivas para a aula, a diversão e o prazer. Pelo contrário, quando o objetivo está orientado para o rendimento ou o ego (p. ex. ser mais rápido que os companheiros, conseguir a maior quantidade de pontos possíveis), a motivação está associada à crença de que a tarefa é um meio para conseguir um fim, considerando que o sucesso se consegue através da comparação, a aprovação social, a conquista de recompensas externas e de status na sociedade, provocando atitudes negativas⁸.

Esse conhecimento, ajudará o professor de educação física a realizar uma correta seleção de tarefas motrizes ou jogos segundo as orientações motivacionais e os efeitos que os jogos motrizes causam nos participantes com a finalidade de dar resposta a uma formação integral dos participantes.

Atendendo a este marco teórico de referência, este trabalho propõe o objetivo de explorar a força preditiva das características do jogo (individual ou cooperativo; ganhar ou perder) e dos protagonistas (gênero e histórico esportivo) para prever a intensidade de emoções positivas e negativas, assim como para prever a orientação motivacional (para o rendimento ou resultado final) dos participantes durante uma sessão de basquetebol na aula de educação física.

Método

Participantes

No estudo participaram 183 de ensino fundamental e ensino médio de quatro regiões espanholas (Andaluzia, Catalunha, Canarias e Múrcia). Em total 80 meninos (43.7%) e 103 meninas (56.2%), com idades entre 12 e 17 anos, dos quais 42% tinham histórico esportivo e 58% não contavam com histórico esportivo.

Os participantes assistiram a todas as sessões de intervenção e realizaram o mesmo protocolo de intervenção em horário letivo das aulas de educação física. Da mesma forma, todos

entregaram antes do começo das sessões o consentimento dos pais para participar nesta experiência pedagógica. Além disso, esta investigação foi aprovada pelo Comité de Ética da Universidade de Lleida (CEIC 166/2011).

Instrumentos

Para avaliar as intensidades emocionais, os perfis motivacionais e o histórico esportivo dos participantes, foram utilizados diferentes questionários, os quais foram preenchidos no início e no final da sessão. A intensidade emocional foi avaliada mediante o questionário GES¹⁷ no qual deveriam indicar (de 0 a 10) a intensidade emocional das emoções positivas e negativas que haviam experimentado enquanto jogavam. O GES tem as seguintes propriedades psicométricas: a aceitabilidade foi estudada mediante as provas de assimetria

(inferior a 2.0) e curtose (inferior a 7.0); a consistência interna foi avaliada através da escala de alfa Cronbach; em conjunto o GES obteve valores de $n = 851$; $\alpha = 0.92$ e para cada tipo de emoção os resultados foram emoções positivas ($\alpha = 0.92$), emoções negativas ($\alpha = 0.88$) e emoções ambíguas ($\alpha = 0.93$). A validade de constructo confirmou a estrutura fatorial do questionário nos três tipos de emoções e demonstrou a necessidade de diferenciar entre os 4 domínios de ação motriz. A análise fatorial confirmatória mostrou os seguintes índices de ajuste em: a) domínio psicomotor: razão de Qui-quadrado sobre os graus de liberdade (CMDIN/df) = 7.014, índice de ajuste normalizado (NFI) = .813, índice de ajuste incremental (IFI) = .836, índice de ajuste comparativo (CFI) = .833, o erro quadrático médio de aproximação (RMSEA) = .08 (LO90 = .072 - HI90 = .09); os pesos fatoriais oscilaram entre o .50 da tristeza e o .77 da alegria, todos os pesos foram significativos ($p < .05$). b) domínio de cooperação: CMIN/g.l. = 3.041, NFI = 0.926, IFI = .949, CFI = .948, RMSEA = .049 (LO90 = .041 - HI90 = .057); os pesos fatoriais oscilaram entre o .42 da ira e o .83 da ansiedade, todos os pesos foram significativos ($p < .05$). c) domínio de oposição: CMIN/g.l. = 3.97; NFI = .889, IFI = .915, CFI = .914, RMSEA = .059 (LO90 = .051 - HI90 = .067); os pesos fatoriais oscilaram entre .47 do medo e o .81 da alegria, todos os pesos foram significativos ($p < .05$). E d) domínio de cooperação- oposição: CMIN/g.l. = 3.6, NFI = .906, IFI = .93, CFI = .929; RMSEA = .055 (LO90 = .048 - HI90 = .063); os pesos fatoriais oscilaram entre o .44 da compaixão e o .89 da alegria, todos os pesos foram significativos ($p < .05$). A validade convergente foi realizada mediante o coeficiente de correlação de Pearson e apresentou bons resultados ao comparar o GES e o questionário Profile of Moods States (POMS). A validade de conteúdo, mediante a avaliação de 12 juízes confirmou que a estrutura do GES é adequada para estudar a relação entre jogos esportivos e emoções. Em conclusão, o questionário demonstrou sua validade e confiabilidade para registrar a intensidade das emoções na prática de jogos motores.

Os perfis motivacionais foram examinados com o questionário BREQ-3¹⁸. Da mesma forma, para conhecer o histórico ou a experiência esportiva dos participantes, eles indicaram em um questionário qual era o esporte praticado atualmente, o tempo de prática e o nível competitivo. O BREQ-3 possui as seguintes propriedades psicométricas: os resultados do modelo tem os seguintes índices de ajuste: χ^2 (215, $N = 524$) = 689,13, $p = .00$; χ^2 /gl= 3,20; CFI= .91; IFI= .91; RMSEA= .06; SRMR= .06. Os pesos de regressão estandardizados dos itens oscilaram entre .52 e .86, sendo estatisticamente significativos ($p < .001$), e obtendo-se erros de variância satisfatórios. As correlações entre os seis fatores oscilaram entre -.34 e .77. A análise de consistência interna revelou valores alfa de Cronbach de .87 para regulação intrínseca, .87 para regulação integrada, .66 para regulação identificada, .72 para regulação introjetada, .78 para o regulação externa e .70 para desmotivação. Para dar validade de critério a variável regulação integrada planteou-se uma análise de regressão linear onde foi verificado se as três necessidades psicológicas básicas prediziam positiva e significativamente tal regulação, em linha com os princípios da teoria de autodeterminação. Os resultados revelaram que a satisfação das necessidades de competência ($\beta = .39$) e autonomia ($\beta = .13$) prediziam positiva e significativamente a regulação integrada, com um R^2 corrigido = .25.

Procedimentos

Antes da intervenção foi realizada uma sessão de formação em emoções, foram explicadas as condições de participação e foram apresentados os instrumentos, essa sessão teve uma duração de 1.15 minutos. Depois de familiarizar-se com os instrumentos, foram realizadas 2 sessões (uma para cada tipo de jogo), de 60 minutos (15-20' por jogo). O questionário GES foi aplicado ao iniciar a sessão (pre-test) e ao finalizar o último jogo de cada sessão (pos-test).

Os jogos realizados foram: a) *Jogo psicomotor*: corridas. Dois jogadores colocavam-se sobre uma linha de saída. Ao sinal, cada jogador deveria conduzir uma bola de basquetebol alternando com ambas mãos uma distância e percurso estabelecidos (ida e volta). Ganhava quem fizesse o percurso no menor tempo possível. b) *Jogo cooperativo*: passe e ganhe. Divididos em grupos de 6 jogadores, cada grupo passava-se 3 bolas de forma simultânea durante a maior quantidade de tempo possível sem que caísse nenhuma bola. Quando caía uma bola da equipe rival se obtia um ponto. Ganhava a equipe que somasse a maior quantidade de pontos.

Análise estatística

Foi utilizada a técnica denominada árvores de classificação CHAID¹⁹, gerando diferentes árvores aplicando: a) Qui quadrado de Pearson, b) um sistema validação cruzada, c) nível de interações prolongada até considerar 50 como número mínimo de casos nos níveis terminais y 100 casos nos níveis principais e d) significância estatística ($p < .05$). Foi utilizado o software estatístico SPSS v.24.

As variáveis preditivas para o perfil motivacional foram:

- a) Tipo de emoção: se a prevalência das emoções foi positiva (alegria) ou negativa (tristeza, medo, raiva ou ira)
- b) Tipo de interação motriz: psicomotriz (sem interação) e cooperativa (com interação motriz para a consecução de um objetivo comum)
- c) Competição: jogos psicomotores e cooperativos com competição (ganhar, perder)
- d) O gênero dos alunos (mulher, homem)
- e) O histórico esportivo (com experiência esportiva, sem experiência esportiva).

As variáveis preditivas para a intensidade emocional foram:

- a) Tipo de interação motriz: psicomotriz (sem interação) e cooperativa (com interação motriz para a consecução de um objetivo comum)
- b) Competição: jogos psicomotores e cooperativos com competição (ganhar, perder)
- c) O gênero dos alunos (mulher, homem)
- d) O histórico esportivo (com experiência esportiva, sem experiência esportiva).

Resultados

Inicialmente serão apresentadas as árvores de classificação com as variáveis preditivas das vivências emocionais (Figura 1) e posteriormente as árvores de classificação correspondentes aos perfis motivacionais orientados para o ego (figura 2) e para a tarefa (figura 3).

Para determinar as variáveis preditivas da intensidade das vivências emocionais, segundo a orden hierárquica das árvores de classificação (figura 1), a primeira variável preditiva foi o tipo de emoção ($p < .001$; $F = 1142.9$; $df1, df2 = 1848$). As emoções positivas (nível 1, $n = 370$, $M = 4.23$) foram mais intensas que as emoções negativas (nível 2, $n = 1.480$; $M = 1.42$), em ambos casos a variável que determinou o tipo de emoção (segunda variável preditiva) foi o resultado da competição ($p < .001$).

A intensidade das emoções positivas foi mais intensa ao ganhar (nível 4, $n = 214$; $M = 4.83$) em relação ao perder (nível 3, $n = 156$; $M = 3.40$); além disso, a intensidade das emoções negativas foi maior ao perder (nível 5, $n = 624$; $M = 1.70$) em relação ao ganhar (nível 6, $n = 856$; $M = 1.24$). A terceira variável foi o tipo de jogo ($p < .005$). Os jogos cooperativos suscitaram maior intensidade em emoções positivas tanto ao perder (nível 8, $n =$

77; $M = 3.84$) como ao ganhar (nível 10, $n = 109$; $M = 5.11$), em comparação com os jogos psicomotores (perder: nível 7, $n = 79$, $M = 2.97$; ganhar: nível 9, $n = 105$, $M = 4.54$). Enquanto, os jogadores experimentaram maior intensidade de emoções negativas quando perdiam em jogos cooperativos (nível 12, $n = 308$; $M = 1.91$).

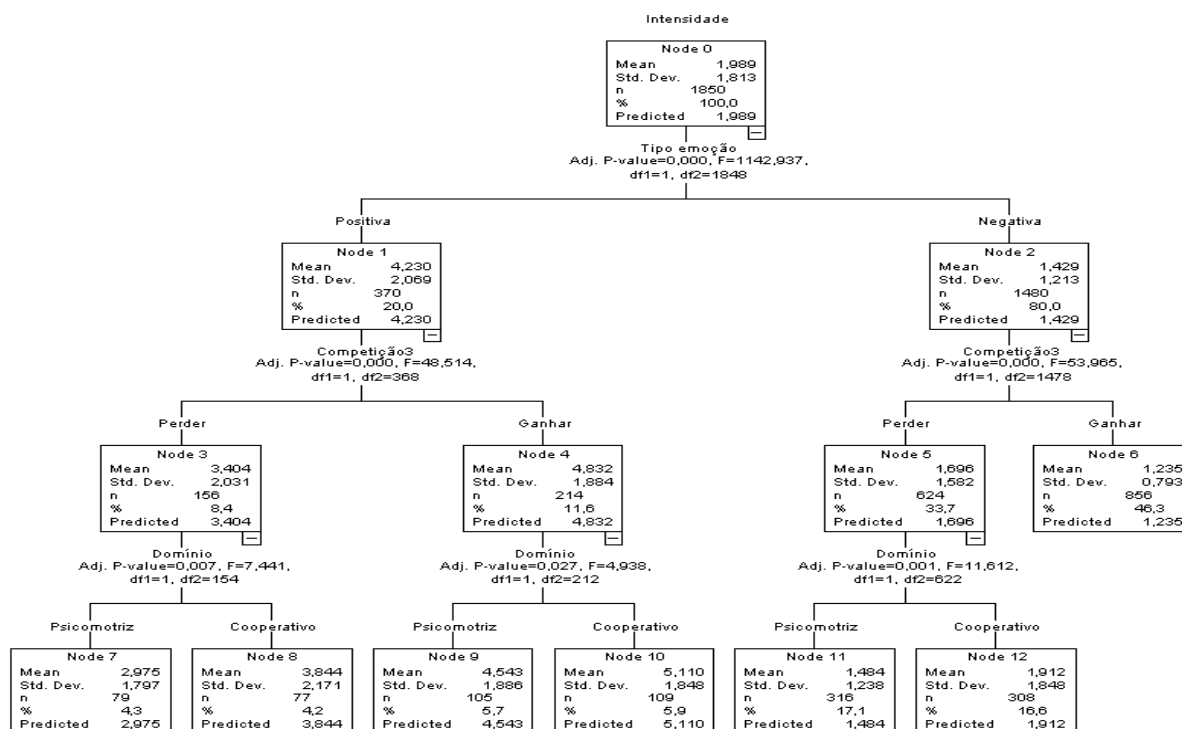


Figura 1. Ordem hierárquica das variáveis preditivas da intensidade emocional durante uma aula de basquetebol em educação física

Fonte: Os autores

Para prever os perfis motivacionais dos alunos orientados ao rendimento (Figura 2), observou-se que o histórico esportivo é a primeira variável preditiva ($p < .001$; $F = 58.033$; $df1, df2=1848$). Quando os participantes têm experiência esportiva, seus objetivos estão mais orientados para o rendimento (nível 2, $n=780$; $M = 23.859$) em comparação a quando não a tem (nível 1, $N=1070$; $M = 21.64$).

A segunda variável preditiva foi o resultado da tarefa ($p = .007$; $F= 7.188$; $df1, df2 = 778$), quando ganhavam (nível 6, $N=460$; $M = 24.36$) os participantes atribuíram maior importância ao resultado em comparação a quando perdiam (nível 5, $n=320$; $M = 23.14$). Quando os participantes ganhavam a seguinte variável preditiva foi o gênero, onde os meninos atribuíram maior importância a ganhar (nível 7, $n = 315$; $M = 24.778$) em comparação com as meninas (nível 8, $n=145$; $M = 23.448$). Quando os participantes perdiam não encontraram-se mais variáveis preditivas que permitissem determinar a orientação do objetivo para o rendimento.

Quando os participantes não tinham histórico esportivo, o gênero ($p < .001$; $F= 10.416$; $df1, df2=1068$) foi a seguinte variável preditiva para determinar a orientação do objetivo para o rendimento, especialmente nos homens (nível 3, $n = 355$; $M = 22.49$) os quais registraram valores mais elevados que as mulheres (nível 4, $n = 715$; $M = 21.21$).

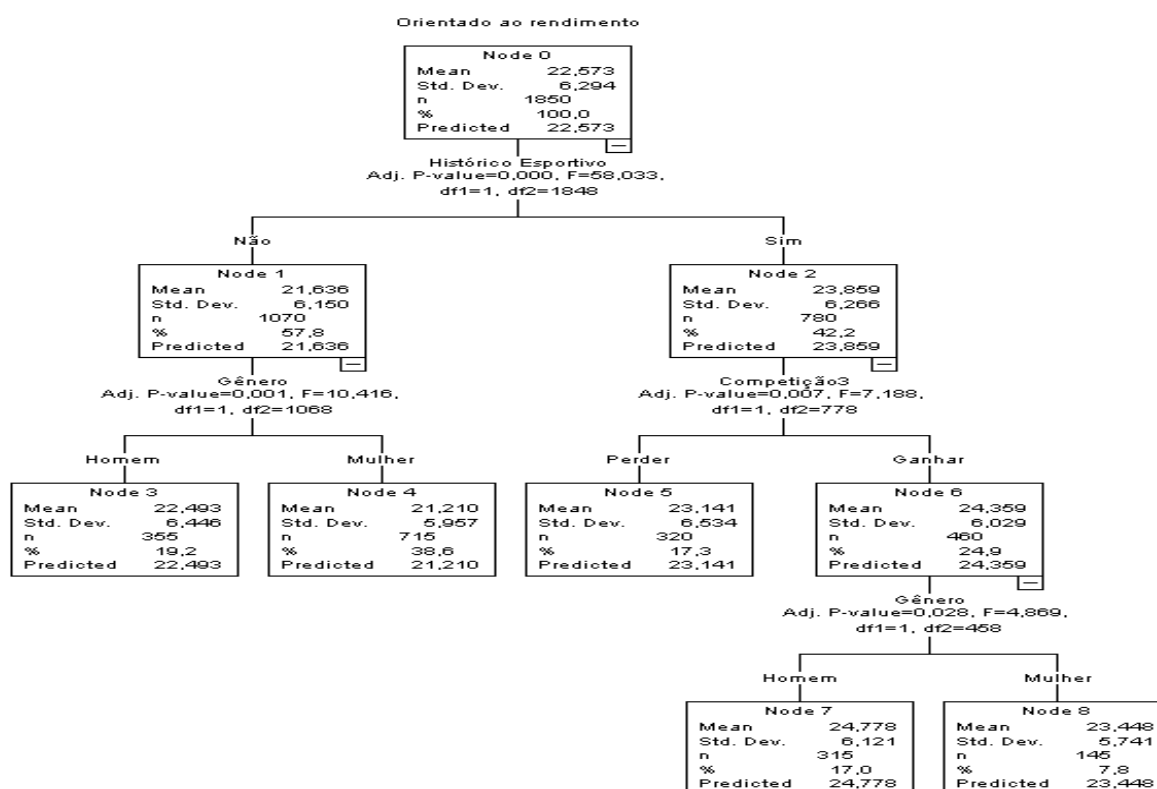


Figura 2. Ordem hierárquica das variáveis preditivas dos perfis motivacionais orientados ao rendimento em uma aula de basquetebol em educação física

Fonte: Os autores

Para prever os perfis motivacionais que não estavam orientados ao rendimento (figura 3) e sim a tarefa, observou-se que o gênero é a primeira variável preditiva ($p < .001$; $F = 38.802$; $df1, df2 = 1848$), foram as meninas quem mostraram maior preferência por mostrar competência na tarefa (nível 2, $n = 1035$; $M = 19.319$) em comparação com os homens (nível 1, $N=815$; $M = 17.571$).

No caso dos meninos a segunda variável preditiva foi o resultado ($p = .019$; $F = 5.509$; $df1 = 1, df2 = 813$), registrando valores mais elevados quando ganhavam (nível 4, $n=530$; $M = 17.915$) em comparação a quando perdiam (nível 3, $n=285$; $M = 16.930$). Independentemente do resultado, a terceira variável preditiva foi o histórico esportivo, quando perderam os meninos sem histórico esportivo (nível 7, $n=140$; $M = 18.50$) refletiram maior preferência pela tarefa que aqueles com experiência esportiva (nível 8, $n = 145$; $M = 15,41$), quando ganharam ocorreu o contrário, quer dizer, os participantes que tinham histórico esportivo apresentaram maior preferência pela tarefa (nível 10, $n = 315$; $M = 19.048$) em comparação com aqueles que não tinham histórico esportivo (nível 9, $n = 215$; $M = 16.25$).

A segunda variável preditiva no caso das meninas também foi o resultado ($p < .001$; $F = 11.59$; $df1=1, df2 = 1033$) com valores mais elevados ao perder que ao ganhar. Quando as meninas perderam, a terceira variável preditiva foi o tipo de jogo ($p = .003$; $F = 9.206$; $df1 = 1, df2 = 493$), com valores mais elevados nos jogos de cooperação (nível 12, $n = 215$; $M = 20.95$) em comparação com os jogos psicomotores (nível 11, $n=280$; $M = 19.27$).

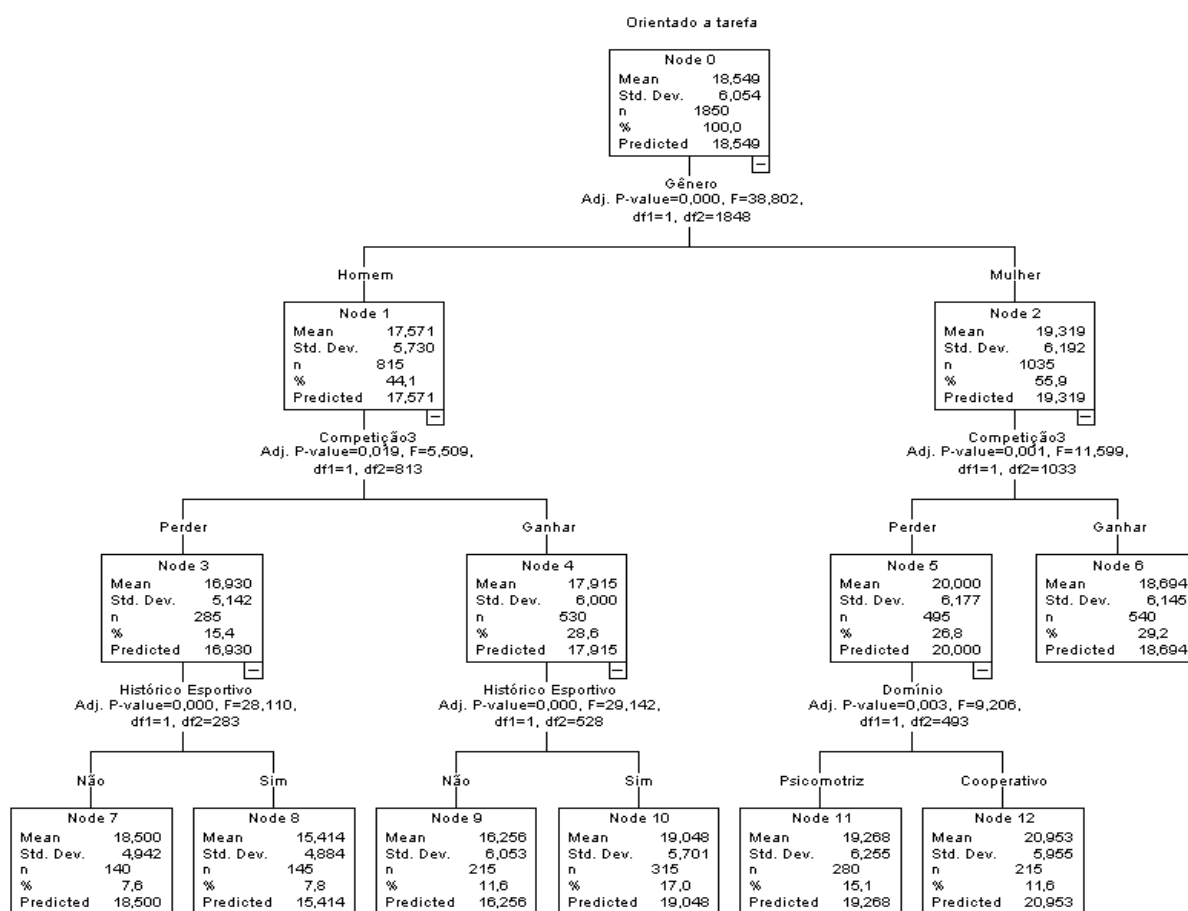


Figura 3. Ordem hierárquica das variáveis preditivas dos perfis motivacionais orientados para a tarefa em uma aula de basquetebol em educação física

Fonte: Os autores

Discussão

O objetivo deste estudo foi analisar a força preditiva das características do jogo (individual ou cooperativo; ganhar ou perder) e dos protagonistas (gênero e histórico esportivo) para prever a intensidade das emoções positivas e negativas, assim como para prever a orientação motivacional (para o rendimento ou resultado final) dos participantes durante uma sessão de basquetebol na aula de educação física.

Os resultados mostram o efeito das características do jogo sobre a intensidade emocional dos participantes, a qual se modifica em função do tipo de jogo e os resultados obtidos^{2,20}. É importante destacar que durante as sessões de basquetebol em aulas de educação física, o tipo de exercício proposto e a presença ou ausência de competição geraram um efeito diferente no estados emocionais dos participantes, tal e como foi demonstrado em estudos prévios, onde a valência das emoções está condicionada pelo resultado da atividade, quer dizer, aqueles casos onde o resultado não era o esperado as emoções que se experimentaram foram negativas mas aqueles onde o resultado era positivo as emoções positivas foram mais intensas^{6,10}. Portanto, o professor de educação física deverá propor diferentes tipos de atividades que permitam aos estudantes experimentar diferentes tipos de emoções, e assim permitir que todos tenham a oportunidade de desfrutar da vitória e aprender da derrota¹⁵, promovendo uma formação integral¹.

Além do efeito do resultado da tarefa para favorecer as emoções positivas, as relações motrizes que surgem durante o jogo também desempenham um papel determinante.

Aparentemente, os participantes preferem realizar exercícios que exigem interação com outras pessoas, neste caso, cooperar para alcançar um objetivo comum, afirmando os achados de outros estudos que destacam os benefícios das tarefas cooperativas para favorecer o bem-estar afetivo, já que a lógica interna deste tipo de tarefas orienta aos participantes a ajuda mútua, a compartilhar uma interação motriz positiva que ativa o pacto grupal, as estratégias compartilhadas, as relações interpessoais, o sacrifício, a generosidade, a empatia e o sacrifício pelos demais^{5,21,22}.

No entanto, é necessário considerar a quantidade de tarefas cooperativas que são propostas durante as sessões de basquetebol, pois, apesar de serem tarefas que geram emoções positivas nos participantes, estas também poderiam gerar emoções negativas. Enquanto os jogos psicomotores geraram menor intensidade nas emoções positivas, também geraram menor intensidade de emoções negativas, situação que favorece o uso deste tipo de tarefas para sua implementação nas sessões de basquetebol já que a nível emocional não supõe um desequilíbrio para os jogadores^{2,3}.

Quando a motivação foi determinada pelo rendimento, parece coerente que aqueles jogadores que possuem um histórico esportivo inclinam-se por esses objetivos, já que durante suas práticas estão sendo constantemente avaliados pelos resultados e estão constantemente expostos à comparação social, portanto, o indivíduo julga sua capacidade em relação aos demais e onde o sucesso ou o fracasso depende da avaliação subjetiva que resulte da comparação da própria habilidade com a dos outros⁸. Esses participantes provavelmente vêm no esporte um meio para conseguir a aprovação social e aumentar sua popularidade, quando isso acontece, geralmente há muito baixos índices de motivação intrínseca em relação à própria atividade²³.

No entanto, os meninos com histórico esportivo também mostraram altos valores para o aprendizado da tarefa, o que implica um aumento do interesse pela mesma, uma preocupação pela aprendizagem, por cumprir as regras, por esforçar-se ao máximo e por melhorar as habilidades próprias do esporte, sendo percebido o êxito como progresso pessoal quando o domínio é demonstrado, concebendo o esforço como a maior causa de êxito^{16,23}. Algumas investigações indicam que, quando isso acontece, a atividade é percebida como uma atividade que fortalece a capacidade de cooperação, a responsabilidade social e a motivação intrínseca¹², bem como sentimentos afetivos positivos²⁴.

Essa situação em que a orientação das motivações nos meninos foi para o rendimento e para a tarefa, pode ser devido às características do entorno em que foi desenvolvida a prática, o que pôde modificar o nível de implicação dos participantes^{8,16}, conseguindo motivar os participantes para desfrutar o processo de aprendizado durante a tarefa e mostrar competência sobre a mesma.

Nos casos em que os participantes não possuíam histórico esportivo, os homens se mostraram mais preocupados pelo rendimento da tarefa ou do ego, confirmando mais uma vez os estereótipos sociais no mundo da atividade física e do esporte, onde os homens preferem aquelas tarefas nas quais possam competir e demonstrar suas aptidões^{11,12,17}, em comparação com as meninas que mostraram mais competência sobre a tarefa e não no rendimento, especialmente nas tarefas cooperativas, sem importar o resultado e cujo objetivo principal é desfrutar da mesma⁶.

Conclusões

Este estudo confirma a capacidade explicativa das variáveis tipo de jogo segundo a interação motriz (psicomotora ou cooperativa) e o resultado para prever a intensidade das emoções positivas e negativas, bem como a orientação motivacional para a tarefa (processo) ou o rendimento (resultado) dos participantes em sessões de educação física. O professor de

educação física pode utilizar situações motrizes de basquetebol que exigem cooperação e onde todos os participantes tenham a possibilidade de experimentar: a) o êxito para favorecer as emoções positivas e, b) a derrota para que aprendam a gestionar as emoções negativas que surgem como consequência; também, o professor de educação física poderia fazer uso constante de jogos psicomotores no basquetebol já que gerou intensidades emocionais em ambos tipos de emoções.

Para realizar uma interpretação global da vivência afetiva e motivacional, também é necessário considerar outras variáveis preditivas relacionadas às características dos protagonistas (gênero e histórico esportivo), pois, dependendo de como interagem entre si, os participantes terão um perfil motivacional diferente, por exemplo, as meninas com experiência esportiva possuem um perfil motivacional orientado ao rendimento (resultado) enquanto aquelas meninas que não o possuem são orientadas mais para a tarefa (processo).

Referências

1. Parlebas P. *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo; 2001.
2. Muñoz V, Lavega P, Serna J, Ocariz US, March J. Estados de ánimo al jugar en solitario o en cooperación: Dos vivencias motrices y afectivas desiguales. *Anal Psicol* 2017;33(1):196-203. DOI:10.6018/analesps.33.1.233301
3. Muñoz-Arroyave V, Lavega-Burgues P, Costes A, Prat Q, Serna J. University students' affective experiences while playing: A qualitative perspective. *Curr Psychol* 2018;37(4):1-11. DOI:10.1007/s12144-018-0028-z
4. Lagardera F, Lavega P. *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida; 2004.
5. Lavega P. La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos. In: Navarro V, Trigueros C, editor. *Investigación y juego motor en España*. Lleida: Universitat de Lleida; 2009, p. 77-116.
6. Lavega P, Alonso JI, Etxebeste J, Lagardera F, March J. Relationship between traditional games and the intensity of emotions Experienced by participants. *Res Q Exercise Sport* 2014;85(4):457-467. DOI: 10.1080/02701367.2014.961048
7. Rovira G, López GR, Lagardera F, Lavega P, March J. Un viaje de exploración interior: Emociones y estado de ánimo en la práctica motriz introyectiva. *Revista de la Facultad de Educación* 2014;(32):105-12.
8. Nicholls JG. *The competitive ethos and democratic education*. Cambridge: Harvard University Press; 1989.
9. Derry JA, Phillips DA. Comparisons of selected student and teacher variables in all-girls and coeducational physical education environments. *Physical Educator* 2004;61(1):23-34.
10. Etxebeste J, Del Barrio S, Urdangarin C, Usabiaga O, Oiarbide A. Ganar, perder o no competir: la construcción temporal de las emociones en los juegos deportivos. *Educatio Siglo XXI* 2014;32(1):33-48. DOI: 10.6018/j/194051
11. Carr S, Weigand DA. Parental, peer, teacher and sporting hero influence on the goal orientations of children in physical education. *Eur Phys Educ Rev* 2001;7(3):305-328. DOI: 10.1177/1356336X010073005
12. Escarti A, Cervelló E, Guzmán JF. La orientación de metas de adolescentes deportistas de competición y la percepción de los criterios de éxito deportivo de los otros significativos. *Rev Psicol Soc Apl* 1996;6(2):27-42.
13. Andrade E, Arce C, Garrido J, Torrado J, Francisco C. Modelo de medida del estado de ánimo subjetivo en deportistas adolescentes. *Revista de psicología del deporte* 2011;20(2):537-548.
14. Duda JL, Nicholls JG. Dimensions of achievement motivation in schoolwork and sport. *J Educ Psychol* 1992;84(3):290-299. DOI: 10.1037/0022-0663.84.3.290
15. Dweck CS, Leggett EL. A social-cognitive approach to motivation and personality. *Psychol Rev* 1988;95(2):256-273.
16. Parish LE, Treasure DC. Physical activity and situational motivation in physical education: Influence of the motivational climate and perceived ability. *Res Q Exercise Sport* 2003;74(2):173-182. DOI: 10.1080/02701367.2003.10609079
17. Lavega P, March J, Filella G. Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de Investigación Educativa* 2013;31(1):151-165. DOI: 10.6018/rie.31.1.147821
18. González-Cutre D, Sicilia A, Fernández A. Hacia una mayor comprensión de la motivación en el ejercicio físico: Medición de la regulación integrada en el contexto español. *Psicothema* 2010;22:841-847.
19. Morgan JN, Sonquist JA. Problems in the analysis of survey data, and a proposal. *J Am Stat Assoc* 1963;58(302):415-434.

20. Lavega P, Filella G, Lagardera F, Mateu M, Ochoa J. Juegos motores y emociones. Cultura y educación 2013;25(3):347-360. DOI: 10.1174/113564013807749731
21. Lagardera F. Deporte sostenible como nuevo impulso civilizador en la sociedad del siglo XXI. Citius, altius, fortius: humanismo, sociedad y deporte: Investigaciones y ensayos 2009;2(1):49-71.
22. Lavega P, Lagardera F, March J, Rovira G, Araújo, PC. Efecto de la cooperación motriz en la vivencia emocional positiva: perspectiva de género. Movimento 2014;20(2):593-618.
23. Cervelló EM, Jiménez R, Villar F, Ramos L, Santos-Rosa FJ. Goal orientations, motivational climate, equality, and discipline of Spanish physical education students. Percept mot skills 2004;99(1):271-283.
24. Ntoumanis N, Biddle SJ. A review of motivational climate in physical activity. J Sports Sci 1999;17(8):643-665. DOI: 10.1080/026404199365678

Agradecimentos: Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC-Lleida) através de los proyectos: PARINEFC2016_005, 2015 PINEF 00002. A Sabine Damián da Silva por la traducción del texto al portugués

ORCID dos autores:

Verónica Muñoz-Arroyave: <https://orcid.org/0000-0001-7202-859>

Pere Lavega-Burgués: <https://orcid.org/0000-0001-9622-054X>

Miguel Pic: <https://orcid.org/0000-0002-8380-9029>

Jorge Serna: <https://orcid.org/0000-0002-5454-9790>

Albeiro Echeverri: <https://orcid.org/0000-0001-7454-6194>

Recebido em 18/10/18.

Revisado em 01/06/19.

Aceito em 19/09/19.

Endereço para correspondência: Veronica Muñoz-Arroyave, Partida la Caparrela, s/n. Lleida-España, CP:25192. E-mail: v.munoz@inefc.es