

## **Projeto de pesquisa: jogos esportivos e emoções: um estudo piloto com alunos do primeiro ano do curso de educação física da USFM, Brasil**

Prof. Dr. JOÃO FRANCISCO MAGNO RIBAS<sup>1</sup>  
Prof. Dr. PERE LAVEGA BURGÚES<sup>2</sup>  
Psic. CÍNTIA DE UGALDE GRÜNDLING<sup>3</sup>  
Acad. LEONARDO MACHADO DA SILVA<sup>4</sup>  
Acad. SABRINE DAMIAN DA SILVA<sup>5</sup>

### **RESUMO**

A presente investigação considera a emoção como uma reação vital da vida ante um estímulo externo ou interno, ou seja, que a vida se faz presente através da emoção, seja qual for o desencadeante. E entende o jogo esportivo, como um processo ativo gerador de ações motrizes. Esta pesquisa está direcionada ao estudo das emoções propostas por Bisquerra manifestadas nas distintas classes dos jogos esportivos a partir do sistema de classificação de Pierre Parlebas. O presente projeto faz parte de uma das ações do projeto Juegos Deportivos y Emociones do GREJE (Grupo de Investigación de Jogos Desportivos) vinculado ao Instituto Nacional de Educação Física, Centro de Lleida, Espanha, coordenado pelo professor Pere Lavega Burgués. A pesquisa está caracterizada como um estudo piloto centrado na adequação e aprimoramento de aspectos metodológicos

---

<sup>1</sup> GPELF/CEFD/UFSM Grupo de pesquisa em Lazer e Formação de Professores/GPELF. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS

<sup>2</sup> INEFC-UdL; GREJE (Grupo Investigación en Juegos Deportivos)

<sup>3</sup> GPELF/CEFD/UFSM Grupo de pesquisa em Lazer e Formação de Professores/GPELF. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS.

<sup>4</sup> GPELF/CEFD/UFSM Grupo de pesquisa em Lazer e Formação de Professores/GPELF. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS

<sup>5</sup> GPELF/CEFD/UFSM Grupo de pesquisa em Lazer e Formação de Professores/GPELF. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS

dessa pesquisa internacional que vem sendo realizada em outro universo cultural. Aspectos metodológicos serão conferidos desde sua tradução até a aplicação da pesquisa a um grupo de universitários do Curso de Educação Física da UFSM. Ao final do estudo piloto a pesquisa irá apresentar todos os passos metodológicos, devidamente testados e redimensionados para o contexto social brasileiro, resultando assim e um didático material para preparação de pesquisadores que irão aplicar o estudo no contexto Brasileiro, neste momento, UFSM, UNICAMP, UNESP-Bauru e UFSCAR.

## 1. CARACTERIZAÇÃO E JUSTIFICATIVA

A presente investigação considera a emoção como uma reação vital da vida ante um estímulo externo ou interno, ou seja, que a vida se faz presente através da emoção, seja qual for o desencadeante. E entende o jogo esportivo, como um processo ativo gerador de ações motrizes. Esta pesquisa está direcionada ao estudo das emoções propostas por Bisquerra manifestadas nas distintas classes dos jogos esportivos<sup>6</sup> a partir do sistema de classificação de Pierre Parlebas em jogos realizados por estudantes universitários vinculados ao primeiro ano do Curso de Educação Física da UFSM.

Neste sentido é de interesse particular, por sua especificidade, a obra de Parlebas, que estabelece uma classificação das práticas motrizes em função de critérios de pertinência estritamente motora. Não existe hierarquia entre os jogos, portanto não existem jogos melhores ou piores, jogos de primeira categoria e jogos secundários, mas sim jogos que ativam processos diferentes e, portanto, conseqüências também desiguais. Assim, a classificação sistêmica dos jogos

---

<sup>6</sup> Parlebas (2001) faz uso da denominação jogo esportivo agregando tanto os jogos esportivos tradicionais (ou jogos populares, ou de rua) e jogos esportivos institucionalizados (esporte de alto rendimento organizado por instituições esportivas. Para que seja denominado tradicional ou institucionalizado, tudo depende da relação estabelecida socialmente. Neste projeto iremos trabalhar com jogos esportivos elaborados para este estudo, conforme critérios apresentados mais adiante, no item 3.4 - *Trabalho de campo. Seleção dos jogos esportivos.*

esportivos levando em consideração os domínios motores, se constitui no ponto central da educação física de acordo com a Praxiologia Motriz. É possível verificar esses elementos em outras investigações ao estudar, por exemplo, aspectos relacionados com a coesão de grupo (Parlebas, 1990), com a transferência de aprendizagens motoras (Parlebas e Dugas, 1998), análises de documentos oficiais que orientam as práticas pedagógicas da educação física segundo os domínios de ação motriz indicados por Lagardera e Lavega (2004) ao referir-se a Doring, 1992 na França; Ribas, 2002 no Brasil, Braz Rodrigues, 2003 em Portugal.

Ao realizar uma investigação em educação física, como é o caso deste projeto, deve considerar-se que o pátio de uma escola, ou pavilhão poliesportivo, um parque infantil ou uma piscina, podem se constituir em um laboratório de onde se originam experiências emocionais, aprendizagens, relações motrizes e consequências socializadoras que merecem ser investigadas.

“ A distribuição de centenas de práticas físicas e esportivas em categorias desde o ângulo da ação motriz constitui uma ferramenta de primeira ordem para o educador. Ante as inacabáveis especialidades, o motricista se vê obrigado a eleger. E antes de perder-se em pseudorefinamentos didáticos de interesse secundário, é necessário que se considere os grandes tipos de práticas que colocará a serviço de seu projeto pedagógico(...). Para tornar possível que os efeitos obtidos coincidam ou ao menos se aproximem aos efeitos desejados, é vital que se ajude a realizar eleições pedagógicas mediante o conhecimento prévio das conseqüências que comportam as diferentes categorias de situações motrizes” (Parlebas, 1999:1645).

Desta perspectiva interessa estudar até que ponto as tendências identificadas são fruto de uma reação cognitiva, ou tem muito a ver com a experiência ou educação dos próprios participantes, ou então, se obedecem aos estímulos desencadeados pela prática do próprio jogo esportivo, segundo o qual

pertença a um ou a outro domínio de ação motriz com seus traços específicos, o que Parlebas (2001) entende como lógica interna.

O presente projeto faz parte de uma das ações do projeto *Juegos Deportivos y Emociones* do GREJE (Grupo de Investigación de Jogos Desportivos) vinculado ao Instituto Nacional de Educação Física, Centro de Lleida, Espanha, coordenado pelo professor Pere Lavega Burgués. É importante destacar que o GREJE no ano de 2009 foi reconhecido pela Agência de Administração e Ajuda Universitária de Pesquisa da Espanha. O projeto *Juegos Deportivos y Emociones* vem sendo realizado em distintos âmbitos culturais (LLeida, Barcelona, Vitoria, Murcia, Málaga e Coimbra) e conta com aproximadamente 1410 estudantes, sendo 810 Universitários e 600 de ensino médio. O estudo tem como finalidade investigar a relação existente entre o jogo esportivo e as emoções, conforme o quadro abaixo. A partir da revisão do estado da questão e da experiência acumulada pela equipe de investigadores deste projeto, se pretende evidenciar que determinadas classes de jogos esportivos (domínios da ação motriz) geram diferentes tipos de emoções, estudo este que já foi realizado em 6 instituições espanholas e 1 portuguesa conforme quadro abaixo.

<b>PARTICIPANTES</b>	
<b>POPULAÇÃO UNIVERSITÁRIA DE PRIMEIRO CICLO</b>	
<b>Centros</b>	<b>Número de participantes</b>
INEFC (Instituto Nacional de Educação Física), Centro de LLeida – UdL-	120
Faculdade de Ciências da Educação (UdL)	75
INEFC (Instituto Nacional de Educação Física), Centro de Barcelona-UB	120
Faculdade de Ciências da Atividade Física e do	120

Esporte da Universidade do País Basco(Vitoria)	
Faculdade de Educação da Universidade de Murcia	75
Faculdade de Ciências da Atividade Física e do Esporte da Universidade de Gales – Málaga	75
Faculdade de Ciências da Atividade Física e do Esporte da Universidade Católica San Antonio de Murcia	80
Faculdade de Ciências da Atividade Física e do Esporte da Universidade de Murcia-Campus de San Javier	60
Faculdade de Ciências do Esporte e Educação Física Universidade de Coimbra, em seu departamento de Recreação	120
	<b>Total 810 alunos aproximadamente</b>

Desta maneira, de posse dos dados de todos os projetos, será possível realizar diversas comparações, como por exemplo, estudar a relação da variável idade com as diferentes emoções e o tipo de jogo nos distintos contextos. De um lado, será identificado como se comporta cada grupo de idade sendo levados em consideração características relevantes de seus protagonistas como o gênero ou o contexto geográfico e cultural. Também será de grande relevância para este projeto a variável dos traços específicos de cada classe de jogo esportivo, já que as práticas motrizes devem ser entendidas como um processo eminentemente ativo, no qual os protagonistas podem decidir participar ou não. Mas uma vez que decidirem por intervir, os participantes devem obrigatoriamente, adaptar-se aos processos e as relações que a lógica interna do jogo impõe e, portanto estarem submetidos a seus efeitos (seja do tipo motor, emocional, cognitivo ou social).

No Brasil este estudo vem sendo proposto desde 2010 junto a Unicamp e UFSM. No Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF) da

UFSM foram realizadas todas as traduções necessárias e a preparação teórico-metodológica dos pesquisadores em conjunto com o GREJE sob orientação do professor Pere Lavega Burguês, já que a atribuição da UFSM foi de aperfeiçoar toda a parte metodológica do estudo, principal objetivo desse projeto, descrevendo encaminhamentos e preparando um vídeo e instruções para os pesquisadores que irão aplicar o estudo no país. Já o Grupo de Pesquisadores da Unicamp, conduzido pelos professores Marco Antonio Coelho Bortoleto e Ademir de Marco, se responsabilizou por realizar o processo de validação lingüística do teste GES (Games and Emotion Scale) teste já validado no contexto espanhol que está passando pela validação lingüística para a população universitária no contexto brasileiro.

Sendo assim, os resultados deste projeto serão utilizados para a preparação de grupos de pesquisas através de seminários. O mesmo procedimento vem sendo utilizado pelo GREJE que constituiu uma equipe piloto, pertencente à Universidade de LLeida, que apresenta os procedimentos metodológicos e realiza a preparação de pesquisadores espanhóis e portugueses em seminários para que todos os subprojetos levem a cabo a mesma metodologia.

## **2. OBJETIVOS**

Sendo assim, o principal objetivo desse estudo piloto consiste em adequar e aprimorar os aspectos metodológicos do projeto de pesquisa Jogos e Emoções do GREJE no contexto brasileiro, tendo como meta a elaboração de recursos pedagógicos para preparar pesquisadores brasileiros que irão aplicar o estudo junto a estudantes de Educação Física da UNICAMP,

UFSCAR, UNESP- Bauru. Para atingir o objetivo geral iremos cumprir os seguintes objetivos específicos:

- Descrever todos os passos metodológicos do estudo e verificar se existe alguma dúvida ou limitação da tradução realizada, assim como das orientações enviadas pelo professor coordenador do projeto GREJE, prof. Dr. Pere Lavega Burgués.

- Revisar os passos metodológicos propostos pelo projeto de Jogos e Emoções do GREJE traduzido para a aplicação no contexto nacional.

- Agregar as alterações necessárias aos passos metodológicos do projeto de Jogos e Emoções do GREJE no contexto brasileiro a partir da revisão textual do grupo assim como da avaliação do estudo piloto que será aplicado com alunos do curso de Educação Física do CEFD/UFSM.

- Elaborar um procedimento metodológico para preparar pesquisadores que irão realizar o referido projeto no contexto brasileiro.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1 Tipo de pesquisa**

A pesquisa está caracterizada como um estudo piloto centrado na adequação e aprimoramento de aspectos metodológicos de uma pesquisa internacional que vem sendo realizada em outro universo cultural. Aspectos metodológicos serão conferidos desde sua tradução até a aplicação da pesquisa a um grupo de universitários do Curso de Educação Física da UFSM. Ao final do estudo piloto a pesquisa irá apresentar todos os passos metodológicos, devidamente testados e redimensionados para o contexto social brasileiro, resultando assim e um didático material para preparação de pesquisadores que irão aplicar o estudo no contexto Brasileiro, neste momento, UFSM, UNICAMP, UNESP-Bauru e UFSCAR.

**o Procedimentos metodológicos para aplicar o estudo piloto:**

a) **Revisar a metodologia proposta pelo GREJE, já corrigindo aspectos referentes à sua descrição.** No momento realizamos tradução de todos os aspectos metodológicos da pesquisa. Neste estudo iremos fazer a revisão da tradução com leituras e consultas ao coordenador do GREJE, prof. Pere Lavega Burguês.

b) **Revisar todos os passos metodológicos realizados na sessão de formação junto ao GREJE, com auxílio de filmagens e gravações de áudio.** Três membros do GPELF já realizaram a preparação para a aplicação dos passos metodológicos junto ao GREJE onde foram registrados cada momento de aplicação da pesquisa. As experiências vividas em distintos momentos deverão ser avaliadas junto ao documento traduzido, sendo que será incorporado e avaliado cada um dos passos partindo da preparação realizada pelo prof. João Francisco Magno Ribas em 2009 e pelos acadêmicos Sabine Damian e Leonardo Machado em 2010.

c) **Aplicar o projeto piloto a um grupo 30 alunos do 2º semestre do curso de Educação Física do CEFD/UFSM.** Todos os passos de aplicação

do projeto serão registrados com filmagens e fotografias para que possamos avaliar junto ao Grupo de Pesquisa tendo como referência a tradução metodológica e suas adequações a partir das etapas anteriores. A autorização para que sejam registradas as ações do projeto será concedida pelos alunos na assinatura do Termo de Consentimento Livre Esclarecido.

**d) Avaliar o processo de inserção dos dados na base MOODLE traduzida para o português e também testar o preenchimento da base que será realizado pelos alunos.** Os dados do projeto Jogos e Emoções do GREJE têm sido armazenados em um sistema de gerenciamento de dados denominado MOODLE. A base de dados será traduzida para o português para que os participantes do estudo possam introduzir os dados individualmente. Este procedimento também será testado a partir do projeto piloto onde os acadêmicos irão postar seus dados nessa base. Na própria base de dados os acadêmicos irão avaliar o processo de compreensão e inserção dos dados na mesma.

**e) Elaboração de material pedagógico para formação dos pesquisadores que irão aplicar a pesquisa de Jogos e Emoções no Brasil.** Ao final do estudo, após a avaliação de todo o procedimento metodológico e a partir da identificação dos principais momentos de aplicação do projeto o grupo irá elaborar um material pedagógico para auxiliar os pesquisadores que irão aplicar o projeto no Brasil, inicialmente, para o Grupo de pesquisadores da Unicamp, Unesp – Bauru e UFSCar.

### **3.3 Metodologia da pesquisa Jogos e Emoções que será aplicada no estudo piloto**

#### **3.3.1 Dimensões e Variáveis**

Tendo em vista os objetivos expostos e os fundamentos teóricos de referência no presente projeto se destacam as seguintes dimensões e variáveis.

1. Dimensão domínios de ação motriz (variáveis independentes).
  - a) Variável 1 Psicomotor com vitória
  - b) Variável 2 Psicomotor sem vitória
  - c) Variável 3 Cooperação com vitória
  - d) Variável 4 Cooperação sem vitória
  - e) Variável 5 Oposição com vitória
  - f) Variável 6 Oposição sem vitória
  - g) Variável 7 Cooperação e Oposição com vitória
  - h) Variável 8 Cooperação e Oposição sem vitória
  
2. Dimensão contexto sociocultural (variáveis independentes)
  - a) Variável âmbito territorial e cultural
  - b) Variável idade (ciclos educativos)
  - c) Variável gênero
  
3. Dimensão emoções (variáveis independentes)
  - a) Variável 1 Emoções positivas
  - b) Variável 2 Emoções negativas
  - c) Variável 3 Emoções ambíguas

### **3.3.2 Participantes do Projeto Piloto**

A investigação vai se realizar com alunos do primeiro ano do curso de Educação Física da UFSM, serão 30 alunos que farão parte da amostra de estudo.

### **3.3.3 Trabalho de campo. Seleção dos jogos esportivos**

O Trabalho de campo nesta investigação constitui num laboratório que gera experiências sociais uma vez que coloca os participantes a disposição para intervir de maneira real e prática em situações de jogos esportivos. Cada um destes jogos esportivos constitui uma mostra dos quatro domínios básicos de ação motriz (Psicomotriz, cooperação, Oposição e cooperação-oposição), levando em consideração o critério da presença ou ausência de competição, ou seja, se trata de eleger um jogo esportivo com vitória e outro sem vitória de cada um dos quatro domínios.

A escolha dos oito jogos esportivos, entre um universo quase infinito de práticas motrizes, se deu a partir das experiências realizadas nos projetos do GREJE que desenvolveram o trabalho de campo nas mesmas condições tendo em vista os seguintes critérios:

a) Todos os jogos se realizam com uma bola de tênis. Este critério responde a duas circunstâncias. Por um lado, com o objetivo de controlar uma das variáveis da lógica interna, concretamente a relação com o material. Por outro lado, dado que no âmbito da educação física se distingue muito pouco entre habilidades básicas e específicas, em função da presença ou não de material, se pretende constatar se este critério tem tanta validade como o de domínio de ação motriz para organizar e planificar programas de intervenção educativa. Caso a distinção dos jogos esportivos seja em função do tipo de material, isso quer dizer que a presença ou não deste é suficientemente importante para influenciar diretamente nas tendências das emoções. Ao contrário, nesta investigação se parte do princípio de que não é o material, mas sim, o tipo de domínio de ação motriz que se constitui no traço mais relevante por estabelecer diferenças na vivência de uma ou outra emoção, em função dos propósitos educativos.

b) A amostra das situações se baseia em jogos motores já que se trata de uma família de práticas existentes em todos os contextos geográficos e culturais de onde se realiza este estudo. Além do mais a maioria dos investigadores deste projeto é especializado nestes tipos de jogos esportivos.

c) O intervalo de jogo tem condição de ser estável, ou seja, que não origina imprevistos de nenhum tipo. O que permite que, em qualquer cidade e território, a experiência se pode levar a cabo em um mesmo local de jogo.

d) Que todas as pessoas que constituem a amostra podem intervir em todas as situações de jogo esportivo propostas na pesquisa.

e) Que as regras dos jogos esportivos propostas para a pesquisa sejam suscetíveis de serem explicadas com clareza e entendidas facilmente, de modo que em cada sessão possa se realizar quatro jogos esportivos.

A partir desses critérios foram escolhidos os seguintes jogos:

### **Jogos com vitória**

- Psicomotor com competição
- Lança, acerta e pontua
- Cooperação com competição
- Passar e pontuar
- Oposição com competição
- Tênis com mão (um contra um)
- Cooperação e Oposição com competição:
- Tênis com mão (dois contra dois)

### **Jogos sem vitória**

1. Psicomotor sem competição
  - Conheça teu ventre
2. Cooperação sem competição
  - Massagem posterior

**3. Oposição sem competição**

- Lebres na parede

**4. Cooperação e Oposição sem competição:**

- Queimar ou passar

### **3.3.4 Técnicas de coleta de informações**

É explicado aos participantes o contexto da experiência em que vão intervir e sua relação com o projeto de investigação, assim como lhes é assegurado o caráter anônimo dos dados que se obtenham na investigação. Essa investigação será realizada como uma atividade extracurricular devidamente registrada no GAP (gabinete de projetos) do Centro de Educação Física e Desportos da UFSM, onde os alunos receberão certificado pelas horas participadas nesse estudo.

Condição prévia imprescindível para esta atividade prática será oferecer uma formação básica sobre emoções que lhes capacite para contestar com as mínimas condições de rigor os questionários que se aplicarão durante a pesquisa. Os participantes também deverão autorizar oficialmente sua participação na pesquisa a partir da assinatura do termo de consentimento livre esclarecido que será firmado na sessão de formação.

Para a coleta dos dados serão utilizados os seguintes instrumentos: Histórico Esportivo, GES (Games and Emotion Scale) e a escala de humor de Brunel denominada BRUMS (Brunel Mood Scale), que se constitui em uma versão abreviada do POMS (Profile of Mood States). Neste estudo iremos nos deter mais nas questões de administração dos questionários e de sua postagem junto à base de dados MOODLE.

### **3.3.4.1 Questionários**

#### **3.3.4.1.1 HISTÓRICO ESPORTIVO**

O Histórico esportivo indica o esporte ou prática motriz realizada de maneira regular e predominante, desconsiderando as aulas de educação física da escola ou atividades realizadas esporadicamente. É composto por 76 opções de esportes e práticas motrizes, além de um espaço em branco caso não esteja contemplada na folha sua prática. Essas opções de esportes e práticas motrizes foram adaptadas ao nosso contexto cultural, o qual não contempla algumas práticas tais como: Castellans, modalidades de Esqui e Modalidade de Tênis no paredão, também foram adicionadas algumas práticas do nosso contexto, ficando assim, composto por 75 opções conforme anexo II. O participante elege somente uma opção que tenha praticado de maneira regular e predominante. Na parte inferior da folha contém um campo onde o participante irá informar sobre a intensidade (anos de experiência e horas semanais) e categoria (nível de prática ou competição) do esporte ou prática motriz.

#### **3.3.4.1.2 GES**

Trata-se de um questionário esquemático que busca clareza, sensibilidade e agilidade nas respostas, por isso todas as dimensões e variáveis ficam refletidas somente de um lado da folha. Cada jogo terá um questionário que assim se encontra:

Inclui uma coluna na margem esquerda em que aparece o nome de todas as emoções (positivas, negativas e ambíguas) embaralhadas entre si para que não haja indução ao preencher o questionário. Já na margem direita encontram-se linhas com números de 0 a 10 correspondentes a cada emoção, onde se ordenam segundo a intensidade manifestada. Sendo que 0 (zero) não significa nada e 10 significa muitíssimo. Também neste questionário se assinala para o determinado jogo se foi vencedor ou perdedor.

Na margem inferior há um quadro com três linhas, onde se escolhe a emoção mais alta, ou então, em caso de empate, é possível eleger no máximo três emoções, espaço este onde deverá ser explicada as razões de ter assinalado estes valores, para que se possa ter uma avaliação qualitativa dos dados. Ainda na margem inferior aparece um quadro explicativo com sinônimos das emoções que se denominam neste questionário, para que assim não haja inversão de sentido das emoções. A parte superior está destinada aos dados pessoais de cada um dos participantes.

O referido questionário foi validado pelos professores Pere Lavega Burgués, Jaume March e Gemma Filella (s/d) na Espanha, artigo este que foi enviado para publicação na Revista de Psicología del Deporte. Este questionário está passando pela validação lingüística junto ao grupo de pesquisadores da Unicamp.

#### **3.3.4.1.3 POMS abreviado de Brunel**

O Perfil de Estados de Humor (Profile of Mood States – POMS) avalia os estados emocionais e os estados de humor, assim como a variação que lhes está associada. *“O POMS passou por um rigoroso processo de validação e, em 2003, foi também validado por Peter C. Terry e seus colaboradores para*

*o uso em adultos, passando a se denominar BRUMS”* (ROHLFS, 2006, p.40). A escala de humor de Brunel denominada BRUMS (Brunel Mood Scale), se constitui em uma versão abreviada do POMS que foi validada no Brasil por Izabel Cristina Provenza de Miranda Rohlfs, Tales de Carvalho, Tatiana Marcela Rotta e Ruy Jornada Krebs no artigo Aplicação de Instrumentos de Avaliação de Estados de Humor na Detecção da Síndrome do Excesso de Treinamento (ROHLFS, CARVALHO, ROTTA E KREBS, 2008).

O instrumento BRUMS, que será utilizado neste estudo, contém 24 itens e foi desenvolvido para permitir uma rápida mensuração dos seis estados de humor (tensão, depressão, raiva, vigor, fadiga e confusão mental). Esse instrumento vem sendo utilizado por pesquisadores e psicólogos e nesta pesquisa contará com a aplicação e avaliação da psicóloga Cíntia de Ugalde Gründling CRP O7-09 315.

Na borda superior do questionário encontram-se os dados pessoais do participante e informações para preencher sobre a sessão que está participando.

Na seqüência aparecem instruções sobre a utilização do instrumento, o qual contém uma lista de palavras que descrevem o estado de ânimo das pessoas. Cada palavra tem cinco opções de intensidade onde, se deve eleger entre elas apenas uma, marcando com um círculo o número que melhor descreve como se sente naquele momento. Os números significam: 0= Nada; 1= Um pouco; 2= Moderadamente; 3= Bastante; 4= Extremamente. Este questionário será aplicado ao início e ao término de cada sessão de jogos. Nesta etapa será importante verificar se os conceitos referentes ao estado de humor foram compreendidos pelos participantes do estudo na sessão de formação teórica.

### **3.4 Procedimento**

### **3.4.1 Formação teórica**

Todos os participantes que constituem a mostra deste estudo receberão previamente a experiência de formação teórico-prática de 01h 30min de duração, mediante a qual os investigadores se asseguram de que todos os sujeitos terão um conhecimento básico e elementar de suas próprias emoções. A partir disso, são considerados capazes de reconhecer em si mesmos a emergência de emoções.

O curso de formação responde a um protocolo estabelecido pelo GROP (Grupo de Orientação Psicopedagógica da Universidade de LLeida, grupo reconhecido por AGAUR - DIUE 2005SGR00694, especializado no estudo das emoções), seguindo os mesmos procedimentos que os empregados nos cursos de formação da educação de competências emocionais, sob a tutela de Rafael Bisquerra.

Durante esta sessão será realizada uma explicação sobre o projeto e sobre os conceitos de emoções, para que se possa contextualizar a experiência que será realizada. Reconhecer as emoções e saber que elas estão na vida diária e sobre tudo, no âmbito das práticas motrizes e no esporte, é importante saber que há emoções agradáveis e outras desagradáveis e que nos sentimos de maneira distinta, segundo as emoções.

Será solicitada aos participantes da pesquisa a permissão para registros fotográficos e vídeos da experiência, através do preenchimento do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Também serão distribuídos aos alunos os questionários do histórico esportivo, GES e POMS para que estejam familiarizados com os instrumentos de coleta dos dados. Cada participante terá um número correspondente ao registro da ficha.

Na seqüência, serão aplicados alguns jogos para que os participantes possam compreender as emoções e acima de tudo saber identificá-las como: positivas, negativas e ambíguas.

Serão aplicados três jogos de diferentes domínios da ação motriz para que o participante possa descobrir as emoções suscitadas por estes jogos e, ao final de cada jogo, registrar essas emoções no questionário GES. Ao final da sessão os formadores deverão retomar os conceitos das emoções e sanar todas as dúvidas dos participantes.

### **3.4.2 Participação nos jogos esportivos**

Somente os participantes que tenham recebido a formação estão capacitados para intervir na experiência, pela qual somente lhes é exigido comparecer com roupa adequada, no dia, hora e local combinado.

Esta experiência dos 8 jogos esportivos se realiza em duas sessões de uma hora e trinta minutos de duração, sendo realizado quatro jogos com vitória em uma sessão e quatro jogos sem vitória na outra.

Para que a experiência seja válida, todos os participantes devem intervir nos oito jogos esportivos selecionados e completar adequadamente os questionários. No caso dos 4 jogos esportivos com vitória, os participantes ou equipes de jogadores se distribuirão dois a dois, de modo que se possibilite a organização de duelos entre pessoas ou equipes, onde surgirá sempre um ganhador e um perdedor, uma vez que o que interessa no objetivo do estudo é a emoção que esta situação suscita.

### **3.4.3 Execução dos questionários GES e POMS**

Ao iniciar cada uma das duas sessões práticas dos jogos esportivos é entregue a cada participante, uma apostila que inclui os questionários. Ainda que os participantes já conheçam suas características lhes é lembrado brevemente as diferentes etapas que devem cumprir.

Primeiramente deverão preencher o POMS ao iniciar a sessão e em seguida aplicam-se os jogos.

Uma vez finalizado cada jogo os participantes se dirigem em silêncio ao lugar de onde está o questionário GES para preencher com as emoções que vivenciaram, indicando de 0 a 10 a intensidade com que viveram as diferentes classes de emoções. Em seguida, os participantes deixam sua folha de registro e participam do jogo seguinte. Ao final da sessão dos quatro jogos deverão preencher outro questionário POMS.

Ao término de cada sessão, os participantes receberão os formulários preenchidos para que possam inserir os dados na base de dados do MOODLE. É muito importante ressaltar que apesar de todas as precauções levadas em conta, se for encontrado um questionário com alguma rasura ou incorreção será desconsiderado para o tratamento estatístico dos dados. Ao final do estudo iremos aleatoriamente conferir os dados de 15% dos participantes do estudo para verificar se o preenchimento se deu de forma satisfatória.

### **3.5 Avaliação dos dados inseridos**

Todos os dados serão inseridos na base de dados do GREJE denominada MOODLE no endereço [emociones.inefc.es](http://emociones.inefc.es), onde serão realizadas

as análises. Para este estudo iremos avaliar se os dados foram inseridos de forma correta, assim como as dificuldades encontradas pelos acadêmicos participantes do estudo a partir do processo de tradução dessa base.

É importante esclarecer que a inserção dos dados na base se constitui em um relevante momento do estudo já que a partir dessa base de dados é que serão realizadas análises estatísticas através de pacotes estatísticos SPSS, versão 15.

#### **4. RESULTADOS E OU IMPACTOS ESPERADOS**

As conseqüências deste estudo será de grande relevância para os profissionais da Educação Física e áreas afins, principalmente, psicólogos e pedagogos, que se dedicam a educar ou a realizar intervenções através de jogos e esportes com diferentes grupos de pessoas (desde a população infantil, passando pela população adulta até os de idade avançada), dando sentido e respostas as necessidades e temas emergentes que demandam a educação e intervenções como, conflitos escolares, diversidade cultural, bem estar e qualidade de vida, igualdade de gênero e inclusão, visto que o objetivo desta investigação consiste em averiguar se existem tendências e relações estatisticamente significativas entre jogos esportivos pertencentes a diferentes domínios ou classes de ação motriz e as emoções suscitadas entre seus praticantes.

Outro importante ponto que deve ser destacado se refere à atuação de diferentes áreas na elaboração e análise dos dados. Além dos professores de Educação Física, o projeto conta com a participação de psicólogos, pedagogos e antropólogos que realizarão sínteses e análises pontuais para suas respectivas áreas, podendo assim ampliar ainda mais o debate das relações estabelecidas neste estudo.

## REFERÊNCIAS

BISQUERRA, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.

BISQUERRA, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21 (1), 7-43.

CARDOSO RIBEIRO, A.; GOMEZ-CONESAA, B. Y HIDALGO MONTESINOS C, M.D. Metodología para La adaptación de instrumentos de evaluación. *Fisioterapia*. Barcelona, No. 32(6):264–270, 2010.

DURING, B. (1992). *La crisis de las pedagogías corporales*. Málaga: Unisport, Junta de Andalucía.

LAGARDERA, F., & Lavega, P. (eds). (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Pere Lavega, Jaume March e Gemma Filella (s/d). *Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte*, enviado para publicação na Revista de Psicología del Deporte (ISI).

PARLEBAS, P. (1990) *Activités physiques et éducation motrice. Dossiers EPS 4* (pp.60-75) Paris: Éditions Revue Éducation Physique et Sport.

PARLEBAS, P. (1999) *Jeux, sports et sociétés* (2ed.) Paris: INSEP.

PARLEBAS, P. & Dugas, E (1998). Transfert d'apprentissage et domaines d'action motrice. *Education Physique et Sportive*, 270,41-47

PARLEBAS, P. (2001) *Juegos, deporte y sociedad*. Léxico de praxiología motriz. Institut National du Sport et de l'Éducation Physique. Barcelona: Paidotribo, 502p.

RIBAS, J. F. M. (2002) *Contribuições da Praxiologia Motriz para a Educação Física Escolar – Ensino Fundamental*. Tese (Doutorado em Educação Motora) - Faculdade de Educação Física, Unicamp, Campinas.

ROHLFS, Izabel Cristina Provenza de Miranda. Validação do Teste BRUMS Para Avaliação de Humor em Atletas e Não Atletas Brasileiros. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Ciências do Movimento Humano do Centro de Educação Física e Desportos (CEFID) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), 2006.

ROHLFS , Izabel Cristina Provenza de Miranda; CARVALHO, Tales de; ROTTA, Tatiana Marcela e KREBS, Ruy Jornada. Aplicação de Instrumentos de Avaliação de Estados de Humor na Detecção da Síndrome do Excesso de Treinamento. Revista Brasileira de Medicina do Esporte. Vol. 14, No 3 – Mai/Jun, 2008, p. 176-181.

## ANEXO I

### JOGOS SELECIONADOS

#### Jogos com vitória

- **Psicomotor com competição**

#### **Lança, acerta e pontua**

Por dupla, um jogador se situa diante do outro, separados por dois metros. No meio se põe um objeto pequeno (por exemplo, uma moeda, papel...). Quando for a vez de jogar um deles tentará jogar a bola de tênis no chão a fim de tocar o objeto do meio. Cada vez que conseguir soma um ponto. Depois de dois minutos se comprova quem obteve maior pontuação. Os oito jogadores que mais pontos tenham conseguido continuam competindo entre

eles, distribuindo-se um diante do outro e levando a cabo a mesma dinâmica de jogo. Os outros são eliminados.

Depois de dois minutos se verifica quem alcançou mais pontos, proclamando-se vencedor.

- **Cooperação com competição**

- Passar e pontuar**

São feitos grupos de cinco ou seis pessoas que se dispõem em círculo. Ao sinal começam a passar-se entre eles uma bola de tênis, devendo dar um salto no chão. Podem seguir a ordem que desejarem, porém evitando passar a bola de tênis ao companheiro do lado. Contar os passes que são capazes de dar corretamente em um minuto, sempre seguindo a mesma ordem.

São proclamados os ganhadores e se guarda na memória o resultado. Seguidamente se repete o mesmo jogo, porém com duas bolas. São proclamados os ganhadores e se guarda na memória o resultado. O mesmo processo se segue com três, quatro e cinco bolas de tênis, tendo em todos os casos a mesma duração de um minuto. São proclamados os vencedores de cada jogo e é feita a súmula total para então proclamar o campeão geral. Duração do jogo de 10 a 12 min.

- **Oposição com competição**

- Tênis com mão (um contra um)**

Enfrentamento de dois jogadores, os quais precisam tentar que a bola dê dois saltos além da rede. Cada vez que isso acontecer se soma um ponto. Ganha quem obtiver mais pontos transcorridos três minutos. Será avisado um minuto antes. As redes podem ser de corda, separadas por aproximadamente um metro de distância. Observações: Serão verificados para que todos os campos tenham a mesma superfície, uns 4x4 em cada parte da rede.

- **Cooperação e Oposição com competição:**

- Tênis com mão (dois contra dois)**

Enfrentamento de duas equipes de dois jogadores, sendo que eles precisam tentar fazer com que a bola salte duas vezes adiante da rede. Cada vez que isso acontece é somado um ponto. Ganha a equipe que mais pontos conseguir, transcorridos três minutos. Será avisado um minuto antes. A rede pode ser duas cordas no chão separadas aproximadamente a um metro de distância. Observações: se verificará para que todos os campos tenham a mesma superfície, uns 4x4 em cada parte da rede.

### **Jogos sem vitória**

- **Psicomotor sem competição**

- Conheça teu ventre**

Com uma bola de tênis, cada pessoa leva a cabo um processo de exploração motriz de seu abdômen, seguindo o sentido que se enrolam os intestinos e harmonizados com o ritmo respiratório, subindo ao inspirar e expirando ao baixar, na seguinte ordem: baixo ventre, fígado, estômago e colo descendente. Primeiro suavemente, ou seguida, pressionando ligeiramente ao expirar, e finalmente golpeando com a bola no abdômen. Duração de cinco minutos.

- **Cooperação sem competição**

- Massagem posterior**

Por duplas, uma pessoa com duas bolas de tênis, massageia as duas sequências musculares posteriores da outra desde o tendão de Aquiles até a

zona hociportal. O que massageia deve fazer-lo muito lentamente e seguindo as linhas paralelas das sequências. O que recebe a massagem pode colocar-se de pé, em decúbito prono ou em flexão do tronco para frente. O que recebe a massagem deve ficar com os olhos fechados e as pernas ligeiramente flexionadas. A seguir se troca de função.

Duração do exercício é de seis minutos.

- **Oposição sem competição**  
**Lebres na parede.**

Todos os jogadores se deslocam no campo de jogo sabendo que se o jogador que tem a bola lhe tocar, ficará junto a parede. Os jogadores que ficarem junto a parede só voltam ao jogo se o jogador que lhe tocou é capturado (pois outro jogador lhe tocou com a bola). Também se salvará o jogador que conseguir pegar a bola sem se afastar da parede, quando a bola casualmente passar próximo da parede. O jogador que leva a bola pode dar no máximo três passos com ela, mas pode jogar a um companheiro/a **La planta** no chão para que outro companheiro/a possa pegar e seguir jogando.

Observações: Deve-se salientar que não é válido jogar a bola com força sobre o corpo do outro.

Duração de exercício 10-12 minutos.

- **Cooperação e Oposição sem competição:**  
**Queimar ou passar**

Os jogadores se deslocam pelo campo. Um/a jogador/a dispõe de uma bola de tênis e sem poder dar mais de um passo poderá ter duas atitudes com conseqüências diferentes:

a) Lançar a bola de tênis pelo ar sobre o corpo do outro/a jogador/a. Se o outro jogador/a não puder se esquivar é capturado e se senta no solo, soltando a bola.

b) Passar a bola de tênis com um salto no chão a outro/a jogador/a. Neste caso, se trata de uma passada amiga que não comporta nenhuma consequência negativa para o receptor.

Os jogadores no chão podem se deslocar com a finalidade de tentar pegar a bola. Se conseguir podem se salvar e voltar a deslocar-se em pé e fazem a bola chegar a outro/a capturado/a. Porém, se lhe enviam a bola e este não lhe recepcionar, então eles seguem capturados. Os jogadores mortos e/ou sentados podem passar a bola a um/a companheiro/a de duas maneiras:

a) Pelo ar, então eles tem que vigiar os vivos pois o que interceptar a bola, se torna morto, (uma vez que pegou uma bola aérea), porém o morto não se salva.

b) Pelo chão, com um ou mais saltos. Se os vivos interceptam a bola, não lhes acontece nada, pois a bola vai pelo chão. Neste jogo um morto pode passar a bola a um vivo se assim o quiser assim como a um vivo passar a um morto se assim o quiser. Entretanto, os mortos não podem eliminar a um vivo de maneira intencional, só podem passar a bola com um salto.

Observações: é aconselhável fazer o jogo em um espaço de dimensões reduzidas, uma vez que vão jogar umas 15 pessoas. Se houver mais pessoas, recomenda-se fazer o mesmo jogo em duas áreas paralelas.

## ANEXO II

### HISTÓRICO ESPORTIVO

Nome e sobrenome: \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_\_\_\_

**Antecedentes de prática esportivas – atividade física:**

Assinale com um X a atividade/esporte que realizaste de maneira regular e predominante. Não considere as aulas de educação física na escola ou as atividades realizadas esporadicamente. Escolha unicamente uma opção. Em caso de ter realizado mais de uma prática de forma regular, escolha a que praticaste com maior dedicação, considerando o tempo de prática (em anos) e a volume (em horas por semana).

Atividades
Ginástica aeróbica de academia
Ginástica aeróbica de competição (individual)
Ginástica aeróbica de competição (dupla e trio)
Atletismo (Saltos e lançamentos)
Atletismo (Velocidade:100,200,400)
Atletismo (800,1500,5000,10000)
Atletismo (maratona e cross-country)
Dança de salão
Dança moderna
Dança popular
Capoeira
Ballet
Basquete
Handebol
Ciclismo de estrada (Equipe)
Ciclismo de estrada (Individual)
Ciclismo de pista (Equipe)
Ciclismo de pista (Individual)
Ciclismo individual (Passeio)
Ciclismo em grupo (Passeio)
Biribol
Tenis de mesa

Lutas (juijitsu, judô, katate, kung-fu, takeondo, kendo, aikidô, ..)
Duatlón
Escalada (Lazer)
Escalada Esportiva
Futebol society (campo médio)
Sinuca
Rope-Skipping
Ginástica Geral
Roda Alemã
Surf
Futebol
Futebol de salão
Futebol de praia
Ginástica rítmica (individual)
Ginástica rítmica (conjunto)
Ginástica artística
Hipismo
Hockey patins
Caminhar
Correr
Windsurf
Ginástica de academia (pilates, musculação, hidroginástica, jump, spinning, etc)

XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física y contextos críticos

Departamento de Educación Física

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Universidad Nacional de La Plata

	Atividade aeróbica de academia (esteira, bicicleta, elíptica)
	Natação (Lazer)
	Escalada (individual)
	Escalada (cordada) Montanhismo
	Natação (competição)
	Natação (rio, lago e mar) competitivo
	Natação (rio, lago e mar) não competitivo
	Beisebol
	Patinação artística (individual)
	Patinação artística (duplas)
	Peteca
	Badminton
	Yoga
	Tai-chi-chuan
	Pólo aquático
	Canoagem (equipe)
	Canoagem (individual)
	Remo (individual)
	Remo (equipe)
	Rugby
	Skate (competição)
	Skate (lazer)
	Atividades circenses
	Tênis (individual)
	Tênis (dupla)
	Tiro com arco – arco e flecha
	Triatlon
	Vela (individual)
	Vela (equipe)
	Voleibol

	Volei de praia
	Outra atividade que não aparece na lista (detalhar): Indicar denominação:
	Observação (caso acredite ser necessário):

• **Intensidade do histórico de prática esportiva** (assinale com um X a opção escolhida):

A seguir indique a intensidade (anos e horas por semana) que praticaste as atividades apontadas anteriormente.

**Anos de experiência:**      0 anos    0-1 ano    1-3 anos      3-5 anos    + 5 anos

**Horas por semana:**      0 h/semana    2-5 h/semana    + 5 h/semana

• **Categoria (nivel de prática ou competição)**

Assinale a qual categoria corresponde a atividade física ou esportiva habitual que indicaste anteriormente

- Não tenho antecedentes de prática de atividade física ou esportiva
- Âmbito do lazer (não competitiva, não federada)
- Âmbito competitivo (em campeonatos locais, regionais ou estaduais)
- Âmbito de alto rendimento (em campeonatos nacionais e internacionais)

Agradecemos sua colaboração.

**ANEXO III**

## QUESTIONÁRIO GES

Nombre y Apellidos: ..... Juego (con Victoria):.....

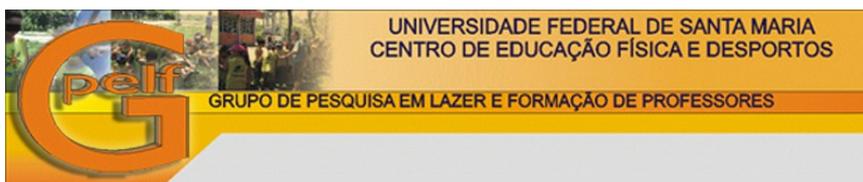
<p><b>Instrucciones:</b> Lee atentamente la lista de palabras que se desarrolla a continuación. Estas palabras describen emociones que tienen las personas. Después de leer cada palabra fíjate en las opciones que tiene y elige entre ellas la que mejor describa como te sientes en este momento. Después rodea con un círculo EL NÚMERO que mejor describa COMO TE SIENTES EN ESTE MOMENTO. Los números se ordenan según la intensidad manifestada: desde 0, que significa "nada", hasta 10, que se refiere a "muchísimo".</p>	
Resultado del juego	¿Cómo has quedado en este juego?
	Vencedor/a <input type="checkbox"/> Perdedor/a <input type="checkbox"/>
FELICIDAD	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
COMPASIÓN	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
SORPRESA	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ALEGRÍA	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
TRISTEZA	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MIEDO	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
HUMOR	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ANSIEDAD	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
AMOR	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
IRA	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
RECHAZO	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
VERGÜENZA	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ESPERANZA	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

<p><b>Instrucciones:</b> Revisa atentamente la calificación de las emociones anteriores, observando que todas han sido respondidas. Escoge la emoción con la numeración más ALTA y explícanos las razones que te han impulsado a puntuarla de ese modo. Si hay más de una emoción que haya obtenido la puntuación más ALTA (la misma puntuación) explícalas todas hasta un máximo de tres.</p>	
Emoción/es escogida/s	Explicación para cada emoción elegida:



5. Deprimid@	0 1 2 3 4	13. Ansios@	0 1 2 3 4	21. Cansad@	0 1 2 3 4
6. Desanimad@	0 1 2 3 4	14. Preocupad@	0 1 2 3 4	22. Mal-humorad@	0 1 2 3 4
7. Irritad@	0 1 2 3 4	15. Com disposição	0 1 2 3 4	23. Alerta	0 1 2 3 4
8. Exhaust@	0 1 2 3 4	16. Infeliz	0 1 2 3 4	24. Indecis@	0 1 2 3 4
<b>NÃO ESQUEÇA DE RESPONDER TODAS AS PERGUNTAS</b>					

## ANEXO V



### Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

**Título do projeto:** Jogos Esportivos e Emoções: um Estudo Piloto com alunos do primeiro ano do Curso de Educação Física da UFSM, Brasil.

**Pesquisadores responsáveis:** João Francisco Magno Ribas e Pere Lavega Burguês (INEFC – Centro de Lleida – Espanha)

Convidamos o (a) prezado (a) acadêmico (a) a participar deste estudo, o qual faz parte do projeto maior coordenado pelo professor Pere Lavega Burguês do INEFEC, Centro de Lleida, Espanha, denominado Juegos Deportivos y Emociones, que atualmente vem sendo realizado em distintos âmbitos culturais (Lleida, Barcelona, Vitoria, Murcia, Málaga e Coimbra) tendo como finalidade investigar a relação existente entre o jogo esportivo e as emoções. O objetivo desta investigação consiste em averiguar se existem tendências e relações estatisticamente significativas entre jogos esportivos pertencentes a diferentes domínios ou classes de ação motriz e as emoções suscitadas entre seus praticantes.

Há uma orientação para que todos os subprojetos participantes investiguem o jogo esportivo e as emoções na população universitária de primeiro ciclo. Isto justifica a escolha do grupo de alunos recém ingressados no curso de Educação Física.

Sempre que possível estaremos registrando (foto e/ou filmagem) as atividades da pesquisa.

Riscos: no decorrer das atividades o praticante poderá sentir algum desconforto, podendo, portanto, a qualquer momento desistir de colaborar com a pesquisa.

Benefícios: contribuir para a construção do conhecimento na área.

As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre a sua participação. Todas essas informações estarão armazenadas junto ao Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF)

XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física y contextos críticos  
Departamento de Educación Física  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación  
Universidad Nacional de La Plata

CEFD/UFSM sob responsabilidade do professor João Francisco Magno Ribas. Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação. Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone, o endereço institucional do pesquisador principal e endereço eletrônico do Grupo de Pesquisa, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

---

Prof. João Francisco Magno Ribas

Avenida Roraima, nº 1000 - Cidade Universitária - Bairro Camobi Santa Maria – RS CEP 97105-900

Fone:(55) 32208177

email: gpelf@hotmail.com

---

Nome do sujeito da pesquisa: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_ Local: \_\_\_\_\_

Comitê de Ética em Pesquisa da UFSM (Registro na CONEP n. 243)

Avenida Roraima, 1000 - Prédio da Reitoria - 7o andar - Sala 702  
Cidade Universitária - Bairro Camobi - 97105-900 - Santa Maria – RS  
Tel.: (55)32209362 - Fax: (55)32208009 - e-mail: comiteeticapesquisa@mail.ufsm.br