

# ANÁLISE DAS EMOÇÕES DOS ALUNOS EM JOGOS COM E SEM COMPETIÇÃO

Karine Martinelli<sup>1</sup>, Silvester Franchi<sup>2</sup>

1. Discente do curso de graduação em Educação Física, Unoesc, Chapecó, SC

2. Docente do curso de graduação em Educação Física, Unoesc, Chapecó, SC

**Autor correspondente:** Karine Martinelli, martinellikarine@hotmail.com

**Área:** Ciências da Educação

**Introdução:** A investigação das emoções em contextos de jogos tradicionais tem se mostrado uma área relevante para compreender como diferentes lógicas internas das práticas motoras podem influenciar a vivência socioemocional dos estudantes. **Objetivo:** Analisar as experiências emocionais dos alunos do curso de Educação Física, mobilizadas em jogos motores, com e sem competição, considerando a explicação das emoções dadas pelos estudantes. **Método:** Participaram das atividades 24 participantes voluntários 10 mulheres e 14 homens, idade média 19 anos, alunos do curso de Educação Física da Universidade do Oeste de Santa Catarina – Unoesc Chapecó. A coleta de dados foi realizada imediatamente após cada jogo, utilizando-se a escala GES-II, instrumento que avalia a intensidade de cinco emoções básicas (alegria, tristeza, raiva, medo e rejeição), onde ao final do questionário os alunos explicam os motivos pelo qual sentiram as emoções mais intensas. **Resultados:** A análise dos resultados revelou que a emoção mais recorrente foi a alegria, amplamente mencionada nos relatos dos estudantes, que destacaram aspectos como diversão, realização pessoal e interação social positiva como “a atividade foi legal” ou “foi muito bom jogar e joguei bem”. Por outro lado, emoções negativas também foram evidentes. O medo esteve presente em situações de incerteza ou receio de falhar em relatos como “medo de perder a peça”. A tristeza, embora menos frequente, foi associada à frustração e ao insucesso em “tristeza por não conseguir”. Já a raiva, surgiu em contextos de erro ou derrota “raiva por não conseguir algumas vezes”. Esses dados dialogam com estudos que mostram como jogos de oposição e cooperação-oposição tendem a intensificar emoções negativas, exigindo maior capacidade de controle emocional. **Conclusão:** Jogos sem competição favoreceram experiências mais agradáveis, gerando mais alegria e baixos índices de emoções negativas, corroborando que a ausência de disputa gera um clima emocional mais positivo. Já os jogos com competição, sobretudo de cooperação-oposição, intensificaram a tristeza, a raiva e o medo, principalmente nos casos de derrota. Esses resultados reforçam a compreensão de que a lógica interna dos jogos influencia diretamente a vivência emocional.

**Palavras-chave:** Jogos motrizes; Emoções; Lúdico.

**Agradecimentos:** A autora Karine Martinelli agradece ao Programa de Bolsas Universitárias do Estado de Santa Catarina (UNIEDU) pela concessão de bolsa de iniciação científica.