

AVALIAÇÃO DAS EMOÇÕES EM UM JOGO COM COMPETIÇÃO E UM SEM COMPETIÇÃO

Laísa Regina de Souza Balena¹, Silvester Franchi²

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: Laísa Regina de Souza Balena, laisa@unochapeco.edu.br

Área: Ciências da Educação

Introdução: A pedagogia das condutas motrizes destaca como a lógica interna dos jogos tradicionais influencia o desenvolvimento socioemocional, principalmente em domínios de ação motriz como cooperação-oposição. Jogos com e sem competição modulam emoções positivas (alegria) e negativas (raiva, medo, tristeza, rejeição), impactando o bem-estar dos estudantes. Este estudo compara intensidades emocionais e justificativas qualitativas vivenciadas por alunos de Educação Física em dois jogos tradicionais: Pelota Sentada e 10 Passes. **Objetivo:** Analisar diferenças nas vivências emocionais dos alunos nos jogos Pelota Sentada e 10 Passes, considerando a competição e diferenças de gênero, visando contribuir com práticas pedagógicas inclusivas na Educação Física. **Método:** Adotou-se um desenho quantitativo-qualitativo e descritivo. Participaram 24 voluntários (10 mulheres, 14 homens), idade média 19 anos, alunos do curso de Educação Física da Unoesc Chapecó. Os dados foram coletados imediatamente após cada jogo, utilizando a escala GES-II, que avalia cinco emoções básicas em escala Likert (1 mínima a 7 máxima). Os participantes também justificaram até três emoções mais intensas. A análise quantitativa envolveu médias descritivas e a qualitativa, análise de conteúdo. **Resultados:** No Pelota Sentada (sem competição), predominou a alegria, superior às emoções negativas, indicando bem-estar. No 10 Passes (com competição), a alegria reduziu-se, enquanto raiva e tristeza aumentaram, especialmente entre perdedores. Diferenças de gênero foram observadas: no Pelota Sentada, mulheres relataram maior alegria; no 10 Passes, mulheres apresentaram menor alegria e maior raiva, sugerindo maior impacto negativo da competição nelas. A análise qualitativa mostrou que no Pelota Sentada a alegria associou-se à diversão e interação "foi divertido", "dei muita risada", enquanto medo e raiva surgiram de incidentes físicos "levar bolada" e tristeza/rejeição de baixa participação "fiquei só sentado". No 10 Passes, alegria relacionou-se à vitória e à colaboração "ganhei e contribuí", mas emoções negativas predominaram entre perdedores: tristeza/raiva pela derrota "perdi", rejeição por exclusão "ninguém passou a bola" e medo por incidentes "machucado uma colega". **Conclusão:** A ausência de competição em jogos de cooperação-oposição favorece emoções positivas e inclusão, enquanto a competição intensifica emoções negativas. Gerenciar a competição é fundamental para promover regulação emocional. Jogos tradicionais sem competição emergem como recursos pedagógicos para o bem-estar socioemocional, incentivando uma Educação Física integral que transfira aprendizados emocionais para outros contextos.

Palavras-chave: Emoções; Jogos tradicionais; Cooperação-oposição.

Agradecimentos: A autora Laísa Regina de Souza Balena agradece ao Programa de Bolsas Universitárias do Estado de Santa Catarina (UNIEDU) pela concessão de bolsa de iniciação científica.