

## A EXPRESSÃO DAS EMOÇÕES EM JOGOS DO DOMÍNIO COOPERAÇÃO- OPOSIÇÃO: PRESENÇA OU AUSÊNCIA DE VITÓRIA

Francisco Manuel C. Cardoso, Paulo C. de Araújo, Ana Rosa F. Jaqueira, Pere Lavega  
Burgués, Gemma Filella

Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física – Universidade de Coimbra  
Coimbra – Portugal

[franciscocardoso1968@yahoo.com.br](mailto:franciscocardoso1968@yahoo.com.br)

Fundação da Ciência e Tecnologia – FCT

O presente ensaio decorre de uma pesquisa experimental constante do projecto internacional de investigação, “Jogos e Emoções”, criado por Lavega et al (2008), no Centro de Investigação de Estudos Praxiológicos da Universidade de Lérida, intitulado “A expressão das emoções em jogos do domínio sociomotor de cooperação: perspectivas quanto ao género”. A principal finalidade deste estudo é a de proporcionar o aprofundamento sobre a ligação existente entre o jogo ou práticas motoras e as emoções, a partir da aplicação dos fundamentos da Praxiologia Motriz, tendo em consideração no caso específico desta pesquisa o domínio da *cooperação-oposição* e modalidades de jogos *com* vitória e jogos *sem* vitória. A amostra do estudo foi composta por 98 estudantes do primeiro ano da Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra no ano letivo 2008/2009, ambos os géneros. O método aplicado foi o hipotético-dedutivo, e a metodologia de carácter experimental, sendo os instrumentos de recolha dos dados os originários do projeto principal após a tradução das matrizes apresentadas na língua catalã, destacando-se: a aplicação de um questionário de vivências desportivas e uma grelha de registro da expressão emocional sentida na realização de situações reais de jogo. A grelha foi composta por 12 jogos dos domínios cooperação, oposição e *cooperação-oposição*, tendo-nos fixado nesta última categoria para construirmos este trabalho, jogos estes desenvolvidos pelos constituintes da amostra, e que após a sua realização os avaliavam de acordo com de três categorias de emoções: positivas (alegria, humor, amor, bem-estar), negativas (raiva, nojo, ansiedade, tristeza, vergonha, enfado), e emoções ambíguas (esperança, surpresa, compaixão). Considerou-se uma escala de 0 a 10 para a valoração das emoções sentidas pelos intervenientes nos jogos. A análise dos dados foi feita através do Statistical Package for Social Sciences (SPSS), versão 15.0, software que se revelou adequado à natureza do estudo. De acordo com a tipologia do jogo *com* ou *sem vitória*, constatou-se que são os jogos *sem* vitória os que permitem uma menor expressão das emoções negativas. Ou seja, os jogos sem competição demonstraram proporcionar maior prazer do que os jogos de natureza competitiva.

Palavras-chave: emoções – jogos – praxiologia motriz