
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS**

**ESTADOS DE ÂNIMO E FATORES EMOCIONAIS EM JOVENS JOGADORES DE
FUTEBOL EM PROCESSO DE FORMAÇÃO ESPORTIVA**

DOMINIQUE GONÇALVES DE AZEVEDO

**Rio Claro - SP
2024**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS

ESTADOS DE ÂNIMO E FATORES EMOCIONAIS EM JOVENS JOGADORES DE
FUTEBOL EM PROCESSO DE FORMAÇÃO ESPORTIVA

DOMINIQUE GONÇALVES DE AZEVEDO

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências (IB) do Câmpus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias.

Orientador: Prof. Dr. Rubens Venditti Junior.

Rio Claro - SP

2024

A994e Azevedo, Dominique Gonçalves de
Estados de ânimo e fatores emocionais em jovens jogadores de
futebol em processo de formação esportiva / Dominique Gonçalves de
Azevedo. -- Rio Claro, 2024
91 p. : il., tabs., fotos, mapas

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),
Instituto de Biociências, Rio Claro

Orientador: Rubens Venditti Junior

1. Estados de ânimo. 2. Futebol. 3. Psicologia do esporte. 4.
Categorias de base. 5. Atuação profissional. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de
Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Rio Claro



CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: ESTADOS DE ÂNIMO E FATORES EMOCIONAIS EM JOVENS JOGADORES DE FUTEBOL EM PROCESSO DE FORMAÇÃO ESPORTIVA

AUTORA: DOMINIQUE GONÇALVES DE AZEVEDO

ORIENTADOR: RUBENS VENDITTI JUNIOR

Aprovada como parte das exigências para obtenção do Título de Mestra em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, área: Tecnologias nas Dinâmicas Corporais pela Comissão Examinadora:


02/8/2023

Prof. Dr. RUBENS VENDITTI JUNIOR (Participação Virtual)
Departamento de Educação Física / UNESP - Faculdade de Ciências de Bauru - SP

Profa. Dra. TANIA LEANDRA BANDEIRA (Participação Virtual)
Departamento de Psicologia do Esporte - ITUANO / Universidade Estadual de Campinas

Prof. Dr. JULIO WILSON DOS SANTOS (Participação Virtual)
Departamento de Educação Física / UNESP - Faculdade de Ciências de Bauru - SP

Rio Claro, 02 de agosto de 2023

Dedico este mestrado aos meus jogadores, o sonho de vocês é o meu,
a conquista de vocês é a minha.
E em especial a minha família, vocês fazem tudo valer a pena,
obrigada por tanto!

AGRADECIMENTOS

"Não fui eu que ordenei a você? Seja forte e corajoso! Não se apavore nem desanime, pois o Senhor, o seu Deus, estará com você por onde você andar" Josué 1:9

Escrevo estes agradecimentos como forma de homenagem a todos que estiveram presentes durante essa jornada, sem vocês eu não teria chegado até aqui.

Primeiramente agradeço a Deus, papai do céu, eu só posso te agradecer por tudo que você fez e faz na minha vida, me acompanha e me guarda, minhas orações diárias de conversas com você, a todas as vezes que eu percebi que os seus planos são maiores e melhores que os meus, me desculpa por todas as vezes que eu falhei e ainda assim não me abandonar, você guia os meus passos.

Aos meus pais, irmã, cunhado, vocês são a minha bússola, meu Norte está apontado sempre para vocês, minhas maiores referências, minha força e vontade de continuar resiste graças ao suporte e amor de vocês, eu não tenho palavras pra escrever e descrever o quanto vocês fazem a diferença na minha vida, obrigada por todas as vezes que vocês me resgataram, vocês trazem o melhor de mim, eu amo vocês mais do que tudo. Bônus especial para o Buffinho, Lua, Luy, Othello e Giorgio, minhas vidinhas de quatro patas, a vida é mais leve com a companhia de vocês.

Ao meu vovô Américo, você é meu herói, minha pessoa favorita nesse mundo, obrigada por ser o meu maior fã e me incentivar tanto, eu te amo demais!

Ao meu orientador Prof. Dr. Rubens Venditti Júnior, a caminhada não foi fácil, te agradeço pelos ensinamentos e aprendizados, eu saio dessa jornada com a sensação de dever cumprido, te disse tempos atrás que devia isso a você, mas você me mostrou que eu também devia isso a mim, valeu a pena não desistir de tudo.

Aos membros da Banca Examinadora, Profa. Dra. Tânia Leandra Bandeira, psicóloga do esporte e profissional de Educação Física; e Prof. Dr. Júlio Wilson dos Santos (UNESP- Bauru), pelas contribuições e sugestões no trabalho, pelo tempo e atenção a esta pesquisa. Nosso muito obrigado!

Aos colegas de laboratório (LAMAPPE), foi enriquecedor fazer parte desse grupo, obrigada por me receberem tão bem, pelos aprendizados e pelas trocas em todas as vezes que estive em Bauru, em especial aos colegas Osvaldo Tadeu e Debora Gambary, pelas conversas, apoio e auxílios necessários que prontamente sempre se colocaram à disposição para me ajudar.

Ao time que me abriu as portas em 2017, a torcida maravilhosa que me fascina, não dá para explicar, só sentir, eu amo amar esse clube, eu amo vestir essa camisa e sentir o coração bater mais forte a cada jogo, a cada conquista, na vitória e na derrota, eu sempre estarei na torcida.

Ao Núcleo Educacional Social Psicológico (NESP), núcleo por definição de dicionário 1. "qualquer elemento que ocupa a posição central na composição de uma estrutura; centro." 2. "ponto a partir do qual as coisas emanam ou para onde as coisas convergem; centro." 3. "à parte primordial, essencial de alguma coisa (concreta ou abstrata)." É por isso que nós somos um núcleo, o que construímos é algo além do que eu poderia descrever aqui, a relação de trabalho e amizade são sólidas, genuínas e cada um com suas particularidades fazem desse núcleo cada vez mais forte. Rebeca: eu não tenho palavras pra agradecer cada conversa e cuidado, você me inspira e me ensina tanto que eu não precisaria nem dizer muito, no olhar a gente se entende, você é exemplo. Regiane: pequenininha, problematizadora, dá risada quando não pode rir, sua parceria, nossas conversas, nossos grupos de atividades e seus ensinamentos, você me ajuda a evoluir e lutar pelas causas, pelas leis e direitos, o serviço social quando olho pra você só consigo pensar "é essencial" e Marcelo, meu companheiro de profissão, quanto tempo atrás eu tentei trazer você pra trabalhar comigo e te dizia que era meu sonho trabalharmos juntos, que bom que deu certo, que bom que chegamos até aqui, que bom que partilhamos tantas trocas, obrigada por ter feito parte do NESP.

Telminha, Silvia, Regiane, vocês são luz, a amizade de vocês dentro do ambiente de trabalho torna o dia a dia mais leve, obrigada por cada conversa, risada e momentos compartilhados.

Aos diretores e gerência que passaram pela minha trajetória eu não poderia deixar de falar, uns me ensinaram o amor à camisa e história desse clube, outros me ensinaram a ser forte e resistente, aprendi a lutar pra defender a profissão, alguns me ensinaram a ser resiliente e aos atuais, eu sou muito grata pelo trabalho que construímos diariamente, sou fã de vocês, contar com o apoio de vocês foi essencial, vocês me ensinam diariamente que o futebol é muito além das 4 linhas.

Aos funcionários do clube, eu gostaria de poder citar cada um, mas eu cometeria uma injustiça pelo caminho se me esquecer de alguém, são tantas pessoas, que mesmo da forma mais singela já fizeram diferença na minha trajetória neste clube, os tantos que saíram, aos que permanecem e aos que chegaram, obrigada! E uma

obrigada especial a uma comissão que me apoiou desde o começo, Edison Rocco, meu amigo querido, você é inspiração, quando eu crescer quero ser que nem você, obrigada pela parceria, pelas conversas e histórias compartilhadas.

Aos meus queridos jogadores, vocês são o meu combustível diário, os que passaram, passam e ainda vão passar, é pra vocês e por vocês, a conquista de vocês é a minha, motivo de orgulho e o meu troféu é acompanhar a trajetória de vocês para alcançar um sonho de menino, torcer, comemorar, apoiar, atender, as vezes precisar falar mais firme e chamar atenção, tudo isso não tem preço, chegar todos os dias no trabalho e pensar o quanto eu amo o que faço e escolhi a profissão certa é por causa de cada um de vocês! Aos familiares, agradeço a cumplicidade e trabalho conjunto, o cuidado e apoio de vocês, tudo isso é essencial pra formar cada um desses meninos!

A minha família, meus tios, tias, primos, avós, eu amo a nossa família, eu amo vocês mais que tudo nessa vida, como a gente se entende, eu amo a nossa conexão e o quanto um incentiva ao outro, eu tenho os melhores comigo, não existe preço que pague isso.

Aos meus amigos, vocês são tudo pra mim, cada um tem um espaço enorme dentro do meu coração, obrigada por estenderem a mão, por cada abraço, cada risada, conversa, rolê, vocês não têm noção do quanto são importantes pra mim, eu amo vocês.

A minha psicóloga e meu psiquiatra, o caminho foi mais leve e humanizado com vocês ao lado, por todas as vezes que só vocês sabem, as minhas angústias, os meus maiores medos e o meu lado mais escuro, vocês trouxeram luz quando eu achei que já não tinha mais saída, a Dominique de alguns anos atrás não imaginaria que chegaria até aqui, o meu mais profundo e sincero muito obrigada, vocês fazem a diferença na minha vida.

Templo Sol de Aruanda (TSA), no meio dessa jornada vocês apareceram no meu caminho, eu não poderia deixar de agradecer por cada (re)encontro que eu tive nesse lugar, por acalmarem o meu coração e trazer paz na minha vida, me faz sentir firme, com um propósito, eu sei que não estou sozinha! Axé.

Aos lugares que passei pra chegar até aqui, escolas, faculdade, pós, cursos, professores, clubes e modalidades, o caminho foi árduo, mas se eu pudesse falar com a Dominique de 2010 se formando no colegial, eu explicaria tudo que escrevi até aqui, e se aquela menina perguntasse cheia de inseguranças e coração apertado "vai valer

a pena?" eu só poderia responder "valeu MUITO a pena, e se eu estou aqui hoje é porque você conquistou o seu caminho muito antes disso tudo!"

À Dominique do passado cheia de sonhos: você conseguiu!

A Dominique do futuro que não faz ideia do que está por vir, leia esse texto do começo e nunca se esqueça da sua essência, confia no que está por vir e "continue a nadar..."

Não posso ser todas as pessoas que quero e viver todas as vidas que quero. Não posso desenvolver em mim todas as aptidões que quero. E por que eu quero? Quero viver e sentir as nuances, os tons e as variações das experiências físicas e mentais possíveis de minha existência.

Sylvia Plath

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo descrever o trabalho realizado na área da psicologia do esporte com as categorias de base, com jogadores de futebol masculino, de um clube da Série A do campeonato nacional e os estados de ânimo de atletas juvenis. Por se tratar de uma faixa etária em meio a grandes mudanças (sub14, sub15, sub16 e sub17) e um esporte tão popular, este estudo tem como objetivo analisar os estados de ânimo e fatores emocionais em jogadores juvenis de futebol, em processo de formação, abrange o processo de formação de jogadores das categorias de base, em processo de profissionalização esportiva. A partir de um questionário aplicado, referente aos estados de ânimo buscando reduzir a ambiguidade na interpretação dos resultados, em que no experimento, os estados de ânimo avaliados e qualquer variável de influência externa são garantidas mantendo o padrão constante, os dados foram coletados no decorrer de uma competição específica referente a cada categoria, com uma amostra de 95 jogadores. Os resultados mostram interessantes aspectos no estado de ânimo e emoções envolvidas, tais como: relações com vitória e derrota e modulação das emoções; compreensão e interpretações das emoções dos outros colegas jogadores; muitos estados de ânimo se anulam e prevalece a alegria em todas as categorias de base analisadas, durante as situações de jogo; com resultado negativo (derrota), os estados de ânimo são aflorados e exaltados, a raiva sobressai, seguida da tristeza, nas categorias sub15, sub16 e sub17; análises demonstram que muitos não conseguem identificar o que sentem, tendo em vista que diversos estados de ânimo se destacam; nas categorias sub15 e sub16, também foi verificado o sentimento de medo eminente nos aspectos emocionais dos jovens atletas. Explorando as possibilidades de atuação da Psicologia do Esporte inserida no contexto esportivo, como parte de uma equipe multidisciplinar, visando compreender como os estados de ânimo inferem no rendimento destes jogadores.

Palavras-chave: estados de ânimo; futebol; psicologia do esporte; categorias de base; atuação profissional; desenvolvimento humano e tecnologias.

ABSTRACT

Mood States and Emotional Factors on Young Soccer Players in Sportive Learning and Formation Processes

This study aims to describe the work carried out in the area of sport psychology with the base categories, with male soccer players, from a Serie A club of the national championship and their mood states in sport context. Because it is an age group in the midst of major changes (U14, U15, U16 and U17) and such a popular sport, this study aims to analyze the states of mind and emotional factors in youth soccer players, in the process of training, covers the training process of players in the youth categories, in the process of sports professionalization. From an applied questionnaire, referring to the moods seeking to reduce the ambiguity in the interpretation of the results, in which in the experiment, the evaluated moods and any variable of external influence are guaranteed keeping the constant pattern, the data were collected during the course of of a specific competition referring to each category, with a sample of 95 players. The results show interesting aspects of the mood and emotions involved, such as: relationships with victory and defeat and modulation of emotions; understanding and interpretations of the emotions of other fellow players; many moods cancel each other out and joy prevails in all the basic categories analyzed, during game and competition situations; with a negative result (defeat), moods are heightened and exalted, anger stands out, followed by sadness, in the U15, U16 and U17 categories; analyzes show that many players cannot identify what they feel, considering that different moods stand out; In the under-15 and under-16 categories, a feeling of imminent fear in the emotional aspects of young athletes was also verified. Exploring the possibilities of Sport Psychology within the sporting context, as part of a multidisciplinary team, aiming to understand how mood states influence the performance of these players.

Keywords: *states of mind; soccer; sports psychology; youth academy; professional attendance; human development and technologies.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa do Brasil	38
Figura 2 – Roda de Estados de Ânimo (REA).....	41

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Sequência Usual de Mudanças Fisiológicas na Adolescência.	26
Quadro 2 – Ciclos da Espiral Longa.	27
Quadro 3 – Esquema de trabalhos realizados e objetivos.	30
Quadro 4 – Questões alteradas	44
Quadro 5 – Questões retiradas	44
Quadro 6 – Escala Likert do BRUMS	45
Quadro 7 – Dimensões da BRUMS.....	46
Quadro 8 – Quadro referente a Competição	46

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Distribuição dos jogadores em função do estado de origem.	39
Tabela 2 – Distribuição do mês de nascimento dos jogadores em suas categorias.	39
Tabela 3 – Distribuição dos jogadores por tipo de instituição de ensino.	40
Tabela 4 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da primeira dimensão que identificam os hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências dos jogadores e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	48
Tabela 5 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da segunda dimensão que identifica como as emoções se manifestam em situação de jogo nos jogadores e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	50
Tabela 6 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da terceira dimensão que identifica como as emoções se manifestam em situação de treino nos jogadores e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	51
Tabela 7 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da quarta dimensão que identifica como as emoções se manifestam em véspera de uma competição/jogo nos jogadores e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	52
Tabela 8 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da quinta dimensão que identifica como as emoções se manifestam diante de resultados NEGATIVOS na modalidade e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	53
Tabela 9 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da sexta dimensão que identifica como as emoções se manifestam diante de resultados POSITIVOS na modalidade e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	55
Tabela 10 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da sétima dimensão que identifica como as emoções que estão conectadas às redes sociais e games e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	58
Tabela 11 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da oitava dimensão que identifica NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo e valor interpretadas pelos jogadores e o valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	59

Tabela 12 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da nona dimensão que identifica NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano interpretadas pelos jogadores e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	60
Tabela 13 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da décima dimensão que identifica NO OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados às redes sociais e games interpretadas pelos jogadores e valor de p do teste de <i>Kruskal-Wallis</i>	62
Tabela 14 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.....	67
Tabela 15 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.....	68
Tabela 16 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.....	69
Tabela 17 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.....	70

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BRUMS	Escala de Humor de Brunel
CBF	Confederação Brasileira de Futebol
EIR	Efeito da Idade Relativa
POMS	Profile of Mood States
PPG DHT	Programa de Pós-Graduação de Desenvolvimento Humano e Tecnologias
REA	Roda de Estados de Ânimo
TA	Termo de Assentimento
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
THP	Treinamento de Habilidades Psicológicas

SUMÁRIO

	PRELÚDIO	19
1	INTRODUÇÃO.....	20
2	REVISÃO DA LITERATURA.....	22
2.1	A psicologia do esporte	22
2.2	Compreender as emoções	23
2.3	Contextualizando a Adolescência.....	25
2.4	O futebol e o protagonismo juvenil.....	27
2.5	Contextualizando o cenário de estudo	29
3	ETAPAS DA PESQUISA.....	31
4	JUSTIFICATIVA DA PESQUISA.....	32
5	PROBLEMÁTICA DE PESQUISA.....	33
6	OBJETIVOS DO ESTUDO	34
6.1	Objetivo geral.....	34
6.2	Objetivos específicos	34
7	HIPÓTESE DA PESQUISA	35
8	MATERIAL E MÉTODOS	36
8.1	Características do Estudo.....	36
8.2	Cuidados éticos da pesquisa.....	36
8.3	Seleção da equipe e sujeitos da pesquisa	37
8.4	Instrumentos	40
8.5	Desmembrando o questionário	41
8.6	Procedimentos de coleta.....	42
9	ANÁLISES DOS DADOS	45
9.1	Projeto Piloto.....	45
9.2	Procedimentos da pesquisa	47
10	DISCUSSÃO.....	64
11	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	71
	REFERÊNCIAS	72
	APÊNDICE A – Carta de Autorização da Instituição	75
	APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)	78

APÊNDICE C – Termo de Assentimento do Menor	81
APÊNDICE D – Questionário do Participante	83

PRELÚDIO

Este trabalho é fruto de diversos questionamentos à cerca da psicologia do esporte e o processo de formação de jogadores de futebol de base, em que busco compreender como os estados de ânimo inferem no rendimento destes e como a psicologia pode somar neste processo. Minha trajetória na área da Psicologia no Esporte se iniciou em 2010 na Universidade Presbiteriana Mackenzie, quando escolhi fazer Psicologia para trabalhar com esporte, em 2013, participando de um grupo de pesquisa, sob coordenação da Profa. Wania Rennó Sierra, tive o meu primeiro contato na prática com a psicologia no esporte, trabalhando com maratonistas. Já em 2015 tive a oportunidade de estagiar com a paracanoagem sob a coordenação da Profa. Ms. Gabriela Gonçalves, uma experiência que enriqueceu meu repertório e me trouxe aprendizados que carrego pra vida, neste mesmo ano em paralelo trabalhei com a modalidade de futsal feminino da Universidade na atlética e realizei meu TCC sobre “Aspectos psicológicos envolvidos no processo de recuperação de atletas lesionados” na Universidade Presbiteriana Mackenzie, com a orientação do Profº Drº Fabiano Fonseca da Silva, um professor e orientador que sabia exatamente como cuidar de seus alunos e extrair o melhor de cada um, foi uma honra ter você na minha trajetória e formação profissional. Em 2016 formada, busquei o aprimoramento e especialização na pós-graduação do Instituto Sedes Sapientiae com a orientação da Profa. Drª Luciana Angelo e Profa. Ms. Marisa Markunas, excepcionais e inspiração da profissional que eu sou hoje, em conjunto aos estudos, trabalhando em um clube de futebol de série A3 na categoria profissional e base, lá eu pude vivenciar a realidade do futebol brasileiro, sou grata por esse clube e tudo que me proporcionou, minha escola raiz, pude também através da pós trabalhar com a modalidade de Polo Aquático e me aventurar mais uma vez na psicologia do esporte através das águas, com a orientação da Profa. Cristiane Marconi, tenho muito carinho por esta época e pela oportunidade de vivenciar uma modalidade tão incrível e única. Toda esta jornada me fez chegar onde eu estou hoje, aqui e agora, em um clube de série A1, reconhecido mundialmente e grande potência do futebol, nunca vou me esquecer da ligação que recebi para realizar a entrevista que mudaria a minha vida, se eu pudesse voltar para aquele dia, não teria feito nada de diferente, um telefonema, as entrevistas que seguiram, o frio na barriga e a ansiedade pra fazer acontecer, eu só posso agradecer e olhar pra trás com nostalgia.

1 INTRODUÇÃO

Na Psicologia do Esporte, muito se discute sobre estados de ânimos e as influências psicológicas no processo de iniciação e treinamento esportivo, visando ampliar as compreensões, respostas comportamentais e rendimento no contexto esportivo, bem como sua importância na influência da carreira e prática esportiva. Há possibilidade de debater sobre como os estados de ânimos inferem nos comportamentos, eficiência e capacidade de atingir metas delimitadas (individual e coletiva) referentes a carreira de jogadores de futebol de campo no cenário esportivo brasileiro.

A presente dissertação descreve o trabalho realizado na área da Psicologia do Esporte com a categoria de base, de futebol de campo masculino, de um time do Estado de São Paulo, região sudeste brasileira, da Série A do Campeonato de nível nacional e estadual.

Por se tratar de uma faixa etária em meio a grandes mudanças esta pesquisa abrange o processo de formação e profissionalização de jovens jogadores de futebol, investiga os estados de ânimo e influências psicossociais que os jogadores de futebol encontram em uma modalidade competitiva de alto rendimento na instituição a ser observada e descrever o trabalho realizado, explora possibilidades de atuação junto às categorias de base, estabelece reflexões a respeito do Desenvolvimento Humano e a utilização de tecnologias para este processo de iniciação esportiva, averiguando possíveis dificuldades e facilidades que o profissional de psicologia encontra em uma instituição onde o rendimento e eficácia são prioridades. Neste sentido, compreende-se de acordo com cada faixa etária quais emoções são mais frequentes e eventuais respostas que possam se destacar neste cenário e como o contexto emocional e aspectos psicossociais afetam direta e indiretamente o rendimento dos jogadores das categorias de base da equipe envolvida no estudo, para assim compreender como a Psicologia do Esporte pode colaborar para o desenvolvimento dos jogadores observados, da equipe selecionada e contribuir para o desenvolvimento e aplicação das Ciências do Esporte, de maneira integrada ao contexto de formação e desenvolvimento de jovens jogadores.

No ambiente esportivo, a desconfiança em relação à carreira e perspectiva futura é acompanhada lado a lado pelo espetáculo, a possibilidade de ascensão social frente à falta de oportunidades, fama, dinheiro e ambição, decorrentes da superação

associadas a valores físicos e sociais, com influência histórica, ética e moral (Cavalli *et al.*, 2007 *apud* Salomão *et al.*, 2014) são aspectos que precisam ser considerados ao observarmos o processo formação esportiva.

No momento em que a criança e/ou adolescente decide tornar-se atleta, neste mesmo instante já se inicia o processo de transição (Barros, 2008), daquilo que era uma prática corporal descompromissada e de lazer, para algo que pode se tornar regular, periodizado e uma possível profissão, que dependerá da especialização do atleta na modalidade, de seu rendimento e de seu treinamento. Podemos refletir então que neste processo, desde o princípio emergem requisições referentes a uma adequação do meio financeiro, social, psicológico e ocupacional (Brandão *et al.*, 2000).

Explorando possibilidades de atuação junto às categorias de base e adolescentes se faz necessário no viés da psicologia com propósito de identificar quais emoções são recorrentes para além das quatro linhas.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 A Psicologia do Esporte

Como agente de formação o psicólogo tem como propósito aplicar técnicas e estratégias com embasamento da psicologia do esporte através do planejamento de intervenções individuais e/ou grupo, desenvolve programas específicos para o contexto. Atende aos preceitos éticos da formação do psicólogo, busca-se a integralidade na comunicação e coesão de ideias entre jogadores, comissão técnica, supervisores e demais departamentos, através de um trabalho interdisciplinar, auxiliar o jogador e comissão técnica com intuito de atingir o melhor rendimento, provê recursos, avaliando rendimento individual e em equipe.

Cabe então, ao psicólogo do esporte, auxiliar o jogador no processo de respostas emocionais, além de extrair o seu melhor em performance, manter o foco e motivação durante a realização de treinamentos e competições.

Segundo a Lei Pelé – (9.615/1998):

É considerada formadora de atletas a entidade de prática desportiva que: garantir assistência psicológica. O que se dá o embasamento e ambição para desenvolver a prática relatada a seguir, visando o olhar para o cuidado e responsabilidade perante atletas e comissões. (Incluído pela Lei nº 12.395, de 2011) (Brasil, [2011]).

Aos clubes formadores, cabe o compromisso e responsabilidade de oferecer estruturas e profissionais compatíveis com as necessidades das diferentes faixas etárias, com intuito de fornecer qualidade nos procedimentos de treino (Cortez *et al.*, 2013). Este recorte acerca da formação enfatiza a importância da psicologia inserida no contexto esportivo das categorias de base. Pretende ampliar os estudos na área e coletar maiores informações uma equipe de categoria de base, averiguando a importância da psicologia para avaliar e auxiliar o que se apresenta um tema importante no ambiente esportivo.

Uma das preocupações é a compreensão da equipe técnica e a equipe de jogadores sobre o papel do psicólogo esportivo. Samulski (1995) afirma que o objetivo do treinamento das capacidades psicológicas é desenvolver, estabilizar e aplicar as potencialidades e habilidades psíquicas em diferentes situações de forma variada e flexível.

Sendo assim, o desenvolver da preparação psicológica mostra que existem diversas possibilidades, em termo de técnicas, para auxiliar e orientar o jogador a enfrentar uma elevada pressão e a conseguir render o máximo do seu potencial na hora da competição. Analisa o jogador e seu grupo, psicologicamente, e estabelecer um programa de treinamento mental específico para proporcionar uma melhora em determinados aspectos que não estão rendendo bem ou aperfeiçoar as demais qualidades.

2.2 Compreender as emoções

Os estados de ânimo podem ser estabelecidos em função da intensidade e duração com que ocorrem (estes permanecem por mais tempo do que estados emocionais), nem sempre percebidos ou entendidos, os estados de ânimo permanecem por mais tempo e são originados a partir dos estados emocionais (Gazzeta, 2019). Capazes de alterar as respostas afetivas, cognitivas e comportamentais dos sujeitos, estes estados ocorrem para uma grande variedade de acontecimentos, e a influência está diretamente conectada à importância que o sujeito dá a determinado evento ou acontecimento.

Comparado às emoções, os estados de ânimo parecem estar envolvidos na investigação de processos autorregulatórios, pois estes são estados afetivos menos intensos (Mori, 2003). Erroneamente são utilizados como sinônimos as palavras emoção, estado de ânimo, estado subjetivo e sentimentos, porém, cada um tem sua definição e uma função no nosso organismo (Nakamura, 2008).

Identificar um estado de ânimo requer a observação de variáveis comportamentais dos jogadores inseridos no ambiente. Estas são consideradas ações que podem ser identificadas e consideradas importantes determinantes do comportamento dos alunos podendo ser utilizadas como indicadores para identificar seu estado emocional (Bercht, 2001 *apud* Gazzetta, 2018).

Os efeitos da reação inicial redirecionam os pensamentos e ações em andamento, influenciando o que ocorrerá em seguida (Prado *et al.*, 2010 *apud* Moraes, 2015). Segundo Scherer (2005), estado de ânimo pode ser definido como um processo cognitivo de caráter positivo ou negativo, descrito como um episódio impreciso, de baixa intensidade e longa duração, sem causa aparente, pode abranger o prazer ou a dor. Complementa que a compreensão das emoções (positiva ou

negativa) depende dos gatilhos disparadores (internos ou externos) e das convicções do jogador, já que os estados de ânimo são os que mais influenciam na tomada de decisão, nas táticas e no comportamento do jogador visando atingir seus objetivos.

De acordo com Meira *et al.* (2020), o futebol se enquadra nas modalidades de esportes coletivos praticados em ambientes instáveis e com movimentos acíclicos, em que possuem uma característica de jogo onde a imprevisibilidade é bastante acentuada. Apesar de haver movimentos combinados, conhecidos como “jogadas pré-definidas”, as ações dos jogadores dependem de vários fatores externos.

Gazzetta (2019) explica que dentro do jogo de futebol, podemos observar interações complexas ocorre e diversos comportamentos individuais e coletivos. No futebol, em um primeiro momento encontram-se os estados emocionais iniciais individuais e do grupo e estes vão se alterando ao longo da partida/treino e se compondo à medida que as situações e as necessidades vão surgindo. E ao final da atividade, quando acaba e as emoções incitadas pelo resultado ou por algum outro acontecimento durante o jogo. Por culturalmente o futebol carregar comportamentos provocativos, “malandragem”, machismo e possibilidades de agressões físicas e verbais, é uma modalidade de amplos estados emocionais como medo, vergonha, alegria, indiferença, raiva, entre outros.

Por meio de pesquisas em psicologia do desenvolvimento, Weinberg e Gould (2017) diz que a idade dos jovens jogadores aqui representados nessa pesquisa e a época anterior a ela são períodos com importantes consequências na autoestima e no desenvolvimento social. Portanto, a experiência esportiva pode ter efeitos valiosos para toda a vida sobre a personalidade e o desenvolvimento psicológico, neste processo inclui-se a importância de os estados de ânimo serem trabalhados em conjunto com habilidades mentais, trabalhada através do Treinamento de Habilidades Psicológicas (THP).

No THP o objetivo é fazer com que os jogadores atuem efetivamente por conta própria, conquistando autonomia e autoconhecimento, sem a necessidade de orientações constantes de um técnico ou psicólogo do esporte (Weinberg; Gould, 2017). Portanto, após o THP e através da aplicação do inventário Rodas de Estados de Ânimo (REA), o jogador deve ser capaz de autorregular seus estados de ânimo conseguindo adaptar-se às mudanças ao seu redor, adquirindo a capacidade de trabalhar objetivos de curto e longo prazo, monitorar e controlar efetivamente os pensamentos, sentimentos e comportamentos dentro e fora do ambiente de jogo.

2.3 Contextualizando a Adolescência

Por se tratar de uma faixa etária em meio a grandes mudanças e um esporte tão popular, o estudo abrange o processo de formação de jovens jogadores, investigando dificuldades e facilidades que o mesmo encontra na prática da modalidade, explorando possibilidades de atuação do profissional de psicologia junto às categorias de base.

Salomão *et al.* (2014) reforça que enquanto o futebol se apresenta como vivência, e tem como natureza a brincadeira, no futebol encontra-se a leveza de uma atividade espontânea e prazerosa. Essa vivência, ao buscar a profissionalização esportiva, entra em conflito no instante que a seriedade do vínculo com um clube de futebol e a expectativa de futura profissionalização. Eis que surgem as demandas de comprometimento com horários, treinos, jogos, renúncias, pode transformar a experiência, que antes era predominantemente lúdica em estafa. “O treino tem que ser divertido. As crianças praticam esportes para se divertir, portanto as atividades precisam ser estimulantes. É preciso ser professor. As crianças jogam por prazer, mas, se perceberem que não estão evoluindo, perdem a motivação” (Cortez *et al.*, 2013).

Absorvidos por este “universo” do futebol, as crianças e jovens envolvem-se num processo imaginário relativo ao modelo de valores predominantes, em busca do pertencimento, da idolatria e da motivação pessoal (Cavalli *et al.*, 2007 *apud* Salomão *et al.*, 2014). É neste imaginário que, implícito em condutas esportivas e projetos pessoais, é reconhecido o anseio de jovens jogadores a partir do trabalho em psicologia (Pereira, 2008 *apud* Salomão *et al.*, 2014).

Durante a etapa de desenvolvimento da adolescência, segundo Wylleman, Alfermann e Lavalée (2004), os jogadores enfrentam determinadas experiências no decorrer desse período que provocam notáveis alterações no seu curso de vida, físicas, psicológicas e sociais. Essas acarretam uma mudança na concepção de si mesmo ilimitada à modificação do cotidiano. Neste mesmo estudo, os autores afirmam haver modificação nas atitudes e no modo de pensar de jovens jogadores, destacando esses aspectos na etapa inicial da transição de carreira.

Para o início da puberdade dos meninos a idade mediana é 12 anos, mas eles podem começar a apresentar mudanças entre 9 e 16 anos. Segundo Buchanan, Eccles e Becker (1992), algumas pesquisas atribuem a exacerbação das emoções e

a instabilidade de humor da adolescência inicial a mudanças hormonais. Já as mudanças físicas durante a puberdade incluem o surto de crescimento adolescente, o desenvolvimento de pelos pubianos, de voz mais grave e o desenvolvimento muscular. A maturação dos órgãos reprodutivos traz o início da menstruação nas meninas e a produção de esperma nos meninos (Papalia, 2006).

Quadro 1 – Sequência Usual de Mudanças Fisiológicas na Adolescência.

Características Masculinas	Idade de Aparecimento
Crescimento dos testículos, escroto	10-13,5
Crescimento dos pelos pubianos	12-16
Crescimento corporal	10,5-16
Crescimento do pênis, da próstata, das vesículas seminais	11-14,5
Alteração na voz	Aproximadamente na mesma época que o crescimento do pênis
Primeira ejaculação de sêmen	Aproximadamente um ano depois do início do crescimento do pênis
Pêlos faciais e axilares	Aproximadamente dois anos após o aparecimento de pelos pubianos
Aumento na produção das glândulas sebáceas e sudoríparas (o que pode causar acne)	Aproximadamente na mesma época que o aparecimento de pelos axilares.

Fonte: Diane e Papalia (2006, p.186).

Além disso, encontram-se em uma fase do ciclo de vida na qual a vulnerabilidade, anseio pela preparação e futura colocação profissional, tem importante papel na formação de sua identidade (Guardini, 1987). Estes sujeitos estão em um processo que envolve não somente possibilidades de sucesso, mas também decepções e frustrações, acompanhadas de possíveis sofrimentos (Salomão *et al.*, 2014).

Barros (2008) evidencia que quando o jogador assume como objetivo tornar-se jogador como carreira é iniciado o processo de transição. Ou seja, a transição, nesta fase inicial, prevê fazer uma escolha que influencia aspectos específicos da vida ocupacional, financeira, social e psicológica (Brandão *et al.*, 2000).

Na carreira de jogadores de futebol uma das concepções é de que a carreira esportiva se organiza em forma de espiral, combinando-se a temporalidade cíclica e linear. Apresentado pelo autor Damo (2007 *apud* Angelo, 2014), o esquema compondo tais ciclos está esboçado no quadro 01 a seguir, onde o presente artigo representa o ciclo de preparação ou formação, visando o refinamento e progressão ao profissionalismo.

Quadro 2 – Ciclos da Espiral Longa.

Ciclos de Aprendizagem ou Pré Formação	Ciclos de Preparação Ou Formação	Ciclos de Aprimoramento ou de Atuação	Ciclos de Desconversão	Ciclos de Reconversão ou Aposentadoria
Domínio Das Técnicas Elementares, Frequência Das Escolinhas, Eventual Reconhecimento Do Talento Seleção E Recrutamento Para A Formação.	Restrito Aos Vocacionados, Aos Que Tem Dom, Refinamento Das Técnicas Corporais E Progressão Em Direção Ao Profissionalismo E Exclusão.	Atuação Profissional Sujeita A Variações Em Termos De Remuneração, Prestígio E Sucesso, Embora Ser Profissional Seja Um Valor Em Si, Pois É Associado Ao Ideal De Masculinidade.	Fim Da Carreira E Reconversão Profissional Pode Esta Ser Definida Por Limitações Físicas (Idade Ou Lesões Graves) Ou Desemprego Crônico.	Período De Recesso, Seguidamente Traumático Pelo Distanciamento Público.
Dos Primeiros Passos Aos 14 Anos.	A Partir Dos 10 Anos, Intensificando-Se Dos 14 Aos 20 Anos.	Entre Os 17 E 35 Anos.	Entre Os 30 E 40 Anos.	A Partir Do Fim Da Carreira Ou Quando Este Estiver Próximo.

Fonte: adaptado de Damo (2007 *apud* Angelo, 2014).

Durante o desenvolvimento do trabalho o foco principal é o processo de autonomia dos jogadores em ter autoconhecimento e sua visão de participação diante da equipe que está jogando, segundo Papalia (2006), para formar uma identidade, os adolescentes devem afirmar e organizar suas habilidades, suas necessidades, seus interesses e seus desejos para que possam ser expressos em um contexto social.

2.4 O futebol e o protagonismo juvenil

Aspectos psicológicos podem interferir de forma positiva ou negativa no início da carreira esportiva. Como vimos, a fase de transição preconiza fazer escolhas e deve ser entendida pela comissão técnica, família e sociedade com cuidado e responsabilidade, procurando valorizar a formação do jogador para que seu rendimento não seja prejudicado.

Segundo Salomão (2018), o objetivo das categorias de base é o aprimoramento de movimentos e técnicas com base na preparação física, técnica e tática, na busca da perfeição e, ao mesmo tempo, na seleção de talentos para a montagem de equipes.

O atual modelo praticado, que busca o alto rendimento, vitórias, status e satisfação da vaidade e com finalidades de objetivos financeiros dos pais, empresários

e dirigentes, acaba por afastar um grande número de crianças e adolescentes. Muitos garotos talentosos acabam por abandonar, precocemente, o futebol.

A característica competitiva e a possibilidade de profissionalização, bem como o imaginário social da figura do Jogador de Futebol bem sucedido, famosa, rica e influenciador, acabam por reproduzir um modelo dentro do futebol, visto hoje como um fenômeno sociocultural brasileiro, que também reflete todo um modelo esportivo que tende a considerar e abordar as crianças e jovens como se fossem adultos em “miniatura” (Cavalli *et al.*, 2007 *apud* Salomão *et al.*, 2014).

Messi, Cristiano Ronaldo e Neymar, considerados os maiores ídolos do futebol atualmente, despertam o sonho e empolgam milhões de crianças, que procuram a iniciação no futebol, em todo o mundo, ao se inspirarem, tentam realizar comemorações, jogadas e dribles desempenhados por eles. São essas ações dentro de campo com bola que provocam as crianças e jovens, motivando a vontade de aprender pela imitação (Cortez *et al.*, 2013).

O ambiente institucional e de trabalho é pautado em etapas de curto, médio e longo prazo, em que comissões e departamentos devem estar alinhados com o propósito e valores, os profissionais são responsáveis por este processo, prezando pelo bem estar físico, social e mental do jogador em formação, evidenciando um trabalho de referência com embasamento e qualificado, abrange aspectos físicos, técnicos, táticos e mentais, com formação adequada para o processo de desenvolvimento e maturação dos jovens jogadores, visando à formação esportiva, como também pessoal e social.

Neste processo de formação é essencial, o processo pedagógico e lúdico que visa a formação de equipe, considerando o contexto social e familiar do jogador como prioridade, com objetivo de instruir e ensinar contexto da modalidade, o significado do futebol e noções das regras. E em seu período de especialização, iniciar o processo de competitividade, a fim de almejar a profissionalização do jogador, atingindo a consciência coletiva e individual.

Atividades como observação de treinos/jogos, têm como resultados avaliações de comemorações após o gol, relação titular x reserva, motivação interligada ao rendimento e aspectos de resiliência relacionados às mudanças de comissões e seu processo de adaptação. Em atividades de grupo a pedido da comissão técnica, como objetivo temos a organização de grupo, cooperação, compromisso e comunicação, pretende trazer questões de rendimento e as relações. Individualmente os conteúdos

mobilizadores daquele jogador, questões particulares e questões de rendimento profissional (Pereira, 2008 *apud* Salomão *et al.*, 2014).

2.5 Contextualizando o cenário de estudo

Para contextualizar, assim que cheguei ao clube o propósito de trabalho era de um olhar para as categorias com ênfase na formação de jogadores e não somente competição e alto rendimento, para isso de início foi necessário à compreensão do funcionamento da equipe e quais as demandas existiam para o trabalho da psicologia.

Envolve no contexto da instituição uma cultura de se buscar excelência na formação de jogador e cidadão, almejando ser o maior e melhor clube formador de jogadores do Brasil. E que seus valores consistem em priorizar a formação e não o resultado, desejo de vencer, busca da perfeição, respeito pelos outros, instar confiança, transparência e ética profissional e esportiva.

Fazer parte da instituição consiste em estabelecer uma relação de vínculo e confiança, compreender o que se entende da psicologia desde os treinadores até os jogadores e esclarecer demandas e queixas que surgem ao longo do processo.

Buscou-se, dessa forma, entender a realidade do funcionamento das equipes e quais demandas existiam para o trabalho de Psicologia. A aproximação com os jogadores deu-se através de conversas informais, entrevistas individuais e reuniões de grupo com a equipe. Através desse trabalho foi possível desmistificar a ideia de que “psicólogo é coisa para louco” e construir, a partir das ideias que traziam a psicologia de uma equipe de futebol, como parte essencial da comissão técnica e institucionalizada formalmente no cotidiano. Cada uma destas atividades de trabalho teve por objetivo, identificação da demanda junto à comissão técnica e jogadores, alinhamento do trabalho, conteúdo mobilizador do jogador, melhor compreensão da demanda e relações do grupo.

Quadro 3 – Esquema de trabalhos realizados e objetivos.

TRABALHOS REALIZADOS	OBJETIVOS
ENTREVISTAS	Identificação da demanda junto a comissão técnica e jogadores, levantamento do histórico como jogador, anamnese pessoal e estabelecimento de vínculo.
OBSERVAÇÃO DE TREINOS E JOGOS	Alinhamento do trabalho junto a comissão técnica, acompanhar o rendimento e projeções esperadas, reconhecimento da demanda de acordo com resultados e expectativas individuais e coletivas.
ATENDIMENTOS INDIVIDUAIS	Conteúdo mobilizador do jogador.
ATENDIMENTOS EM GRUPO	Melhor compreensão da demanda e relações de grupo, vínculos estabelecidos entre jogadores.
ATENDIMENTOS FAMILIARES	Pilar essencial para que a relação instituição x família esteja em constante comunicação em prol do jogador, buscando a coesão entre as partes.
ATENDIMENTO AO ALOJAMENTO	Acompanhamento de jogadores em contexto de alojamento, provenientes de outros Estados ou cidades, auxiliando na adaptação cultural, emocional, distância de casa e relações entre jogadores alojados.

Fonte: Elaborado pela autora.

O ambiente em que os jogadores estão inseridos é dividido em 3 locais, o clube que conta com a parte administrativa, 2 campos sintéticos de treino, 4 vestiários divididos por categorias e o estádio oficial para competições. Para os treinos das categorias maiores contamos com uma estrutura de Centro de Treinamento específico com 4 campos de gramado, departamento médico, vestiários, sala de vídeo, refeitório e academia. E por último o alojamento que possui uma estrutura de refeitório, espaço coletivo para jogos, uma biblioteca e quartos divididos também por categoria que proporcionam a estadia de jogadores de fora do Estado ou cidade de São Paulo – SP, possuindo 46 vagas, para jogadores de 14 a 17 anos, os quartos são compartilhados de 3 a 4 meninos por quartos.

3 ETAPAS DA PESQUISA

A pesquisa como um todo inclui o planejamento e a condução de pesquisas que abrangem um processo sistematizado, envolvendo as etapas detalhadas a seguir:

- a) **Escolha do tema, justificativa, determinação dos objetivos e formulação do problema de pesquisa;**
- b) **Revisão bibliográfica,** a respeito da Psicologia do Esporte, categorias de base e estados de ânimo, inseridos na modalidade de futebol de campo, qual a importância do profissional de psicologia neste contexto, assim como um aprofundamento na atuação e estratégias a serem utilizadas para otimizar a aplicação da escala REA efetivamente;
- c) **Coleta de Dados:** seleção, elaboração e aplicação do instrumento;
- d) **Interpretação dos dados** coletados, análises estatísticas e fechamento da dissertação.

4 JUSTIFICATIVA DA PESQUISA

Visando contribuir no processo de desenvolvimento e formação dos jogadores, promove suas habilidades por meio de uma atuação interdisciplinar e estimulando a capacidade de aprendizado para que o jogador desenvolva suas potencialidades, considera importante avaliar os aspectos emocionais no processo de formação como sujeitos ativos, porque estes desempenham papel fundamental na construção da identidade, personalidade e educação dos jogadores.

Ao olhar a carreira destes jogadores, surge a necessidade de se incluir no processo de transição entre categorias e formação, uma visão mais complexa, que vá além dos aspectos físicos, técnico e táticos. Em um ambiente altamente competitivo a iniciação no futebol se dá logo cedo e em contrapartida o *“sonho de menino”* de se tornar jogador de futebol acompanha cobranças, pressão e exigência, desde pequenos são instruídos a “brigar” pelo espaço e se doar ao máximo, o questionamento que cerca está pesquisa é em que momento as emoções são inseridas em pautas do cotidiano e rotina destes jogadores que lidam com a constante “luta” entre vitória x derrota, reserva x titular, lesão x rendimento, inúmeras variáveis cercam a escolha de se tornar um jogador profissional, para isso é necessário amplos estudos na área e romper com alguns ciclos que permeiam no futebol.

Observa-se ao longo deste período realizando a ponte de vínculos que cercam estes garotos, onde o resultado final deste investimento na carreira, só passa a ser notado ao transitar na carreira de categoria de base para categoria profissional, com o processo em compreenderem a importância da formação integral do ser humano e jogador.

5 PROBLEMÁTICA DE PESQUISA

O eixo principal da pesquisa e do projeto a ser elaborado consiste na seguinte questão:

Como jogadores em processo de formação esportiva compreendem as suas emoções através dos estados de ânimo e administram as situações competitivas e de performance esportiva?

Explorando possibilidades de atuação junto ao processo de formação (humana e esportiva), busca-se investigar por meio dos estudos psicológicos os estados de ânimo que surgem durante o período competitivo destes jogadores e como os mesmos lidam com estas questões.

Propõe-se então que, com esta pesquisa, possamos adquirir resultados práticos que permitam expandir os estudos e atenção voltados às características peculiares das categorias de base e o processo de formação esportiva de jovens jogadores, que transcende para além da prática técnica-tática-física e redirecionar o olhar para aspectos emocionais que são desenvolvidos durante o processo de formação esportiva.

6 OBJETIVOS DO ESTUDO

6.1 Objetivo geral

O presente estudo tem como Objetivo Geral avaliar as percepções dos jogadores sobre suas próprias emoções, como eles se comportam nas diferentes situações no âmbito competitivo, e saber como as práticas de alto rendimento estimulam os diferentes estados de ânimo dos jovens jogadores.

6.2 Objetivos específicos

- a) Compreender e analisar, a partir da aplicação das Rodas de Estado de Ânimo (REA), as possíveis variações e influências dos estados emocionais destes 95 jogadores, investigando o quanto o ambiente de jogo e treino inferem em suas emoções;
- b) Avaliar, por meio de instrumentos psicométricos e tecnologias aplicadas, os fatores que afetam emocionalmente estes jogadores no contexto do esporte competitivo e suas consequências no desenvolvimento humano dos mesmos; e, finalmente
- c) Apontar possíveis diferenças de comportamento e reações afetivo-emocionais, no comparativo por categorias de idades diferentes, apresentando perfis e alguns elementos e características inerentes a esta população e à modalidade escolhida para o estudo, comparando a literatura e os dados coletados.

7 HIPÓTESE DA PESQUISA

Espera-se comprovar a hipótese de que a Psicologia do Esporte (PE), considerada uma das Ciências do Esporte presente e inserida no contexto do futebol de base pode aprofundar em aspectos da educação emocional dos jogadores, possibilitando aos jovens jogadores aprenderem a lidar com cada um dos sentimentos que surgem no período competitivo.

Espera-se identificar se estes jogadores possuem discernimento sobre suas respectivas emoções (conhecimento, sensação e consciência a respeito destes fatores), conseguindo identificar e manter o nível de rendimento dentre as diversas possibilidades de sentimentos dentro de um treino, ou jogo, onde as variáveis, como torcida, treinador, entre outros, inferem diretamente em suas decisões.

Com os trabalhos da Psicologia do Esporte a serem implementados no projeto, juntamente com a avaliação psicológica, busca averiguar a efetividade de estímulos (adequados e pertinentes ao desenvolvimento humano) e analisar comportamentos dos sujeitos da pesquisa, relacionando-os com questões maturacionais, observações de treinos e jogos relacionando-os ao rendimento esportivo e bem estar psicossocial, diante das emoções que emergem no cotidiano de um jovem jogador, dentro do contexto esportivo do futebol e suas categorias de base.

8 MATERIAL E MÉTODOS

8.1 Características do Estudo

Este é um estudo do tipo experimental, correlacional e descritivo estudo de campo (Severino, 2007), com o objetivo de investigar os aspectos psicológicos envolvidos nos estados de ânimo de jovens jogadores de alto rendimento uma vez que os estudos na temática ainda são escassos, buscando identificar possíveis variáveis vinculadas que inferem nos estados de ânimo e como os jogadores compreendem tais emoções.

O método experimental busca reduzir a ambiguidade na interpretação dos resultados, em que no experimento, os estados de ânimo avaliados e suas variáveis são controlados e qualquer variável de influência externa são garantidas mantem o padrão constante (Cozby, 2003).

8.2 Cuidados éticos da pesquisa

Os jogadores foram convidados a participar da pesquisa de maneira livre, inicialmente serão informados sobre as informações do estudo e seus procedimentos.

Foi apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), assinado pelos responsáveis em questão, além do Termo de Assentimento (TA), no qual os jogadores menores de idade deverão assinar; uma cópia será oferecida aos mesmos e outra mantida com a pesquisadora em questão, garantindo a confidencialidade dos dados e das informações levantadas, bem como a identidade dos sujeitos respondentes.

Em qualquer momento, o jogador poderá abandonar o procedimento de pesquisa, sem prejuízo pessoal. Após a conclusão do trabalho será oferecida para estes uma cópia do relatório final e, caso haja interesse, uma devolutiva sobre a pesquisa, bem como informaremos a finalização da pesquisa e do texto proposto como dissertação defendida, além é claro de outras produções e trabalhos científicos desenvolvidos a partir do banco de dados coletado e analisado.

8.3 Seleção da equipe e sujeitos da pesquisa

O estudo foi realizado com 95 jogadores de categorias de base, de uma equipe previamente selecionada, seguindo os critérios de inclusão e exclusão de acordo com os termos propostos, como abandono prévio caso não haja interesse em participar, participantes que não completarem o questionário devidamente, marcando todas as questões e adolescentes e/ou responsáveis que não entregarem os termos assinados.

O questionário aplicado terá a duração de dois encontros por categoria, sendo o primeiro para uma explicação dos termos propostos e da pesquisa a ser realizada e o segundo para aplicação dos questionários, no decorrer da aplicação em paralelo ocorre uma competição específica da temporada, previamente selecionada e alinhada para com o processo de coleta, explicando o contexto para que tal seja aplicado. Os participantes foram jogadores de 14 a 17 anos, na antiga nomenclatura do futebol também definidos como: infantil (14 a 15 anos), infanto-juvenil (15 a 16 anos), juvenil (17 a 18 anos), com uma amostra de 95 jogadores do sexo masculino de uma equipe com categorias de base regularmente estruturada, de acordo com o selo de Clube Formador da Confederação Brasileira de Futebol (CBF) no Estado de São Paulo.

Os sujeitos participantes fazem parte e são jogadores das categorias entre SUB17, SUB16, SUB15 e SUB14 de um clube de futebol paulista, nas seguintes configurações: **Categoria SUB17 (2006)** – total de 25 jogadores; **Categoria SUB16 (2007)** – total de 26 jogadores; **Categoria SUB15 (2008)** – total de 36 jogadores; e **Categoria SUB14 (2009)** – total de 34 jogadores. Este n corresponde a toda estrutura das categorias de base do clube.

Levou-se também em consideração aqueles atletas que são alojados, estes de fora da cidade ou Estado de São Paulo, em que a distribuição se configura da seguinte forma: **Categoria SUB17 (2006)** – total de 11 jogadores; **Categoria SUB16 (2007)** – total de 09 jogadores; **Categoria SUB15 (2008)** – total de 08 jogadores; e **Categoria SUB14 (2009)** – total de 02 jogadores.

No total, foram 95 participantes que aceitaram e realizaram a pesquisa foram:

- **Categoria SUB17 (2006)** – total de 16 jogadores;
- **Categoria SUB16 (2007)** – total de 21 jogadores;
- **Categoria SUB15 (2008)** – total de 32 jogadores; e
- **Categoria SUB14 (2009)** – total de 26 jogadores

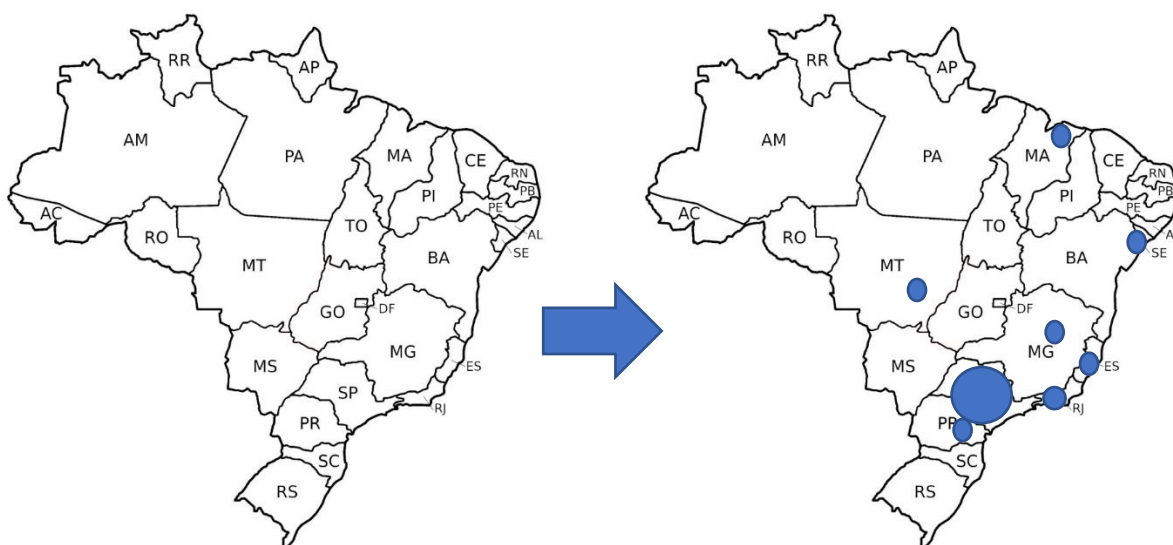
Dentro deste $n=95$, temos a amostra de participantes alojados que responderam à pesquisa, distribuídos da seguinte forma, dentro da amostra (figura 1):

- **Categoria SUB17 (2006)** – total de 07 jogadores;
- **Categoria SUB16 (2007)** – total de 08 jogadores;
- **Categoria SUB15 (2008)** – total de 09 jogadores; e
- **Categoria SUB14 (2009)** – total de 02 jogadores.

No presente estudo, foi levado em consideração que o clube de futebol é rotativo e jogadores novos poderiam chegar ao longo da pesquisa, bem como jogadores poderiam ser dispensados, os dados foram atualizados no decorrer das coletas, e foi alterado o número de jogadores considerados sujeitos aptos da pesquisa.

Através do mapa geográfico do Brasil (figura 1 a seguir), é possível determinar a localização de cada sujeito desta pesquisa, possibilitando um comparativo classificado por cada categoria de ano de nascimento e verificando possíveis diferenças sociais e o quanto isso infere nos resultados do Estado de Ânimo, principalmente no grupo de jogadores alojados que estão distantes do núcleo familiar, se adaptando a uma nova cultura (tabela 1).

Figura 1 – Mapa do Brasil e Distribuição dos Sujeitos Respondentes



Fonte: Pinterest (2023).

Legenda: os círculos azuis correspondem aos sujeitos respondentes em suas localizações geográficas, mostrando a distribuição da amostra do clube, de acordo com estado de origem.

Tabela 1 – Distribuição dos jogadores em função do estado de origem.

Estados	N	Sub 14		Sub 15		Sub 16		Sub 17	
		F	FR%	F	FR%	F	FR%	F	FR%
São Paulo	81	21	26,5	28	35,0	19	23,7	12	15,0
Rio de Janeiro	5	-	-	3	60,0	1	20,0	1	20,0
Paraná	1	-	-	-	-	-	-	1	100,0
Sergipe	2	1	50,0	-	-	-	-	1	50,0
Minas Gerais	2	1	50,0	-	-	1	50,0	-	-
Espírito Santo	1	-	-	1	100,0	-	-	-	-
Maranhão	1	1	100,0	-	-	-	-	-	-
Mato Grosso	2	2	100,0	-	-	-	-	-	-

Fonte: Elaborado pela autora.

F = frequência absoluta; FR = frequência relativa.

Foi levantada também a idade relativa desta amostra de jogadores (tabela 2), a idade relativa pode ser considerada como a diferença de idade entre pessoas da mesma faixa etária envolvidas na mesma categoria na prática de um determinado esporte, e sua consequência é chamada de EIR - Efeito da Idade Relativa (Musch; Grondin, 2001).

Segundo Musch e Grondin (2001), a definição do ano de seleção com base na idade cronológica, apesar da intenção de promover ensino, organização e treinamento adequado para o desenvolvimento e formação global do jogador, dispõe que os jogadores nascidos no início do ano têm cerca de um ano de vantagem sobre os jogadores nascidos no final do ano.

Essa vantagem relativa de idade significa que os jogadores mais velhos têm vantagens de desenvolvimento e amadurecimento sobre seus pares mais jovens na mesma categoria (eles são maiores, mais fortes e apresentam melhor coordenação) (Gomes; Ferreira, 2012).

Tabela 2 – Distribuição do mês de nascimento dos jogadores em suas categorias.

Categorias	N	1º Trimestre		2º Trimestre		3º Trimestre		4º Trimestre	
		F	FR%	F	FR%	F	FR%	F	FR%
SUB 14	26	16	61,5	4	15,3	4	15,3	2	7,7
SUB 15	32	12	35,2	13	38,2	5	14,7	2	5,8
SUB 16	21	8	30,0	11	52,3	2	9,5	0	0,0
SUB 17	16	6	37,5	5	31,2	3	18,7	2	12,5

Fonte: Elaborado pela autora.

F = frequência absoluta; FR = frequência relativa.

Para melhor descrição dos sujeitos de pesquisa e representatividade da amostra foram coletadas as informações escolares e divididas em escola pública e particular.

Tabela 3 – Distribuição dos jogadores por tipo de instituição de ensino.

Categorias	N	Escola pública		Escola particular	
		F	FR%	F	FR%
SUB 14	26	6	23,1	20	76,9
SUB 15	32	7	21,8	25	78,1
SUB 16	21	3	14,2	18	85,7
SUB 17	16	2	12,5	14	87,5

Fonte: Elaborado pela autora.

F = frequência absoluta; FR = frequência relativa.

8.4 Instrumentos

Para levantamento dos dados da pesquisa, os dados foram coletados através da aplicação do inventário REA que consiste em um formulário com informações e características dos participantes (Gazzetta, 2019), para análise mais detalhada dos sujeitos e entrevistas, buscando integrar teoria e prática em contexto de alto rendimento. Extraída do estudo de Scherer (2005), a REA é representada pela forma de um círculo, que divide as emoções em quatro categorias (excitação, frustração, satisfação e insatisfação).

No total, são atendidos 16 grupos afetivos. REA é um instrumento confiável usado como método de obtenção de autorrelatos para inferir emoções. A REA é uma ferramenta em que projeta o layout da qualidade emocional em uma dimensão de avaliação pura (arranjo de termos emocionais em um espaço bidimensional) e intensidade de sentimento subjetivo relacionado (distância da origem) (Scherer, 2005).

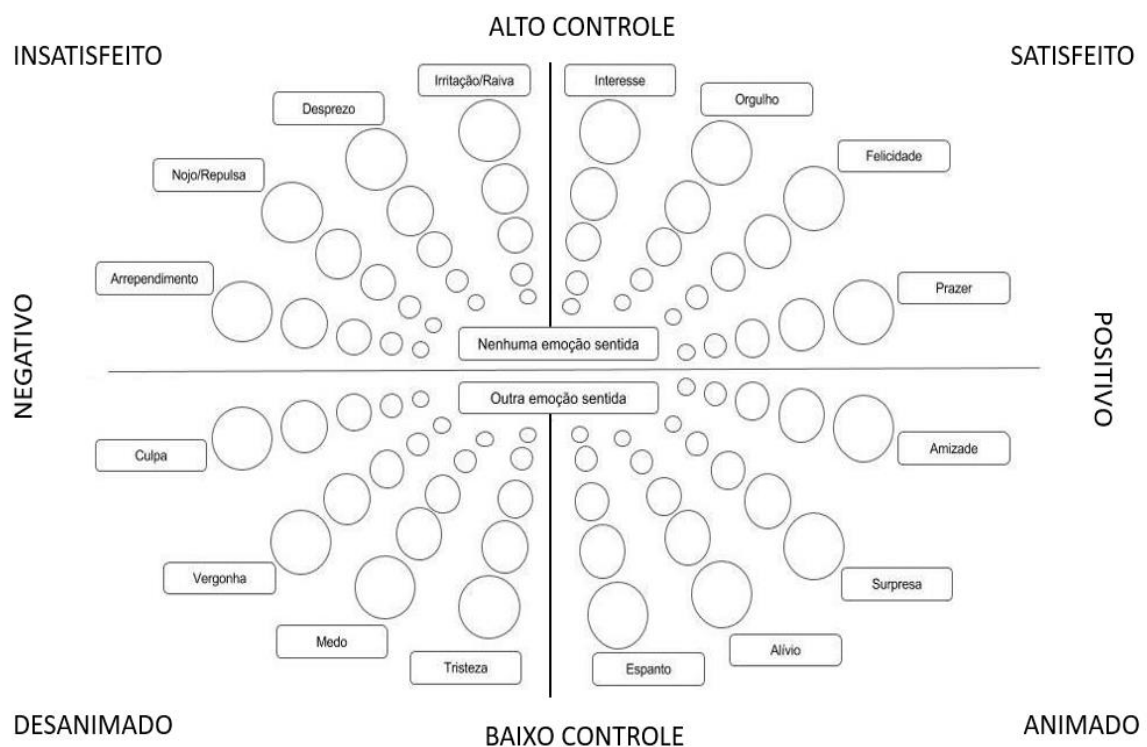
De acordo com as questões que foram respondidas, deve-se primeiro identificar o que a questão que produziu a emoção significou para você e escolher a alternativa de intensidade/frequência que parece melhor corresponder ao tipo de sentimento que você experimentou quando isso aconteceu.

Nas questões, o participante responde aos itens dentro da escala do tipo Likert de cinco pontos (1 = nunca, 2 = raramente, 3 = às vezes, 4 = frequentemente, 5 = sempre) relativa a perguntas sobre frequência.

Este questionário teve como finalidade compreender os jogadores quanto às suas rotinas dentro do clube de futebol e suas respostas emocionais para as diferentes situações vivenciadas neste contexto, sejam elas em situação de jogo, de treinos, nos momentos de refeição, transporte, concentração de viagens, vestiários, nos momentos de entrada e saída, respeitando as particularidades existentes nas atividades realizadas.

Abaixo a figura representa o gráfico com a REA discriminando sentimentos de Alto Controle e Baixo Controle, estados de ânimo Insatisfeito e Satisfeito, Desanimado e Animado classificados em polos Negativo e Positivo. São 16 grupos afetivos, sendo estes divididos em:

Figura 2 – Roda de Estados de Ânimo (REA)



Fonte: Adaptada a partir de Sacharin, Schlegel e Scherer (2013) e Longhi (2011).

8.5 Desmembrando o questionário

O questionário a ser utilizado no estudo consiste de 77 questões referentes aos: ambientes do clube e suas variações, situações de treino e jogos, relação com os colegas de equipe e relação com as redes sociais, divididas em 10 etapas:

- **Etapa 1 – Questão 1 a 7:** identificar os hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências;
- **Etapa 2 – Questão 8 a 14:** identificar como as emoções se manifestam em situação de jogo;
- **Etapa 3 – Questão 15 a 21:** identificar como as emoções se manifestam em situação de treino;
- **Etapa 4 – Questão 22 a 29:** identificar como as emoções se manifestam em véspera de uma competição/jogo;
- **Etapa 5 – Questão 30 a 37:** identificar manifestações das emoções diante de resultados NEGATIVOS na modalidade;
- **Etapa 6 – Questão 38 a 45:** identificar manifestações das emoções diante de resultados POSITIVOS na modalidade;
- **Etapa 7 – Questão 46 a 53:** identificar as manifestações das emoções quando estão conectadas as redes sociais e games;
- **Etapa 8 – Questão 54 a 61:** identificar NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo;
- **Etapa 9 – Questão 62 a 69:** identificar NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano;
- **Etapa 10 – Questão 70 a 77:** identificar NO OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados às redes sociais e games.

Com a aplicação destes questionários aos participantes da pesquisa, buscando as referenciais da literatura e estudos já mencionados e que lograram êxito em suas análises, mostrando que o instrumento apresenta a funcionalidade e pode nos facilitar diversas compreensões neste estudo, busca-se compreender e atingir os objetivos projetados para este projeto de pesquisa. O questionário foi adaptado a partir da pesquisa do pesquisador Rodolfo Gazzetta (2018).

8.6 Procedimentos de coleta

Inicialmente, após o período da qualificação e elaboração do texto para a banca examinadora indicada, entraremos em contato com a coordenação do curso de Educação Física, no clube selecionado para tal pesquisa, para apresentar a proposta da pesquisa, os objetivos e intenções da mesma e os procedimentos de coleta

(períodos, sujeitos, natureza do estudo e outros termos e tratativas ético-científicas para o desenrolar das análises posteriores).

Posteriormente, com a aprovação da coordenação e passada a fase de qualificação da dissertação, além de todos os ajustes feitos após a banca parcial e um possível estudo piloto e simulações teste para a coleta e análise de dados, haverá o contato com a instituição (gerência e diretoria) em que os jogadores estão inseridos, posteriormente o contato será realizado com a comissão técnica, os jogadores e seus respectivos responsáveis, deixaremos os mesmos cientes da pesquisa e de seus objetivos, para que possamos aplicar as escalas.

As respostas serão analisadas e categorizadas para melhor entendimento e discussão dos resultados, há a comparação com a literatura utilizada e atualização da mesma.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, procuraremos outros instrumentos complementares e possíveis adequações, mas basicamente, o conjunto de instrumentos previsto seriam estes mencionados no projeto, a serem confirmados objetivamente no estudo piloto inicial, anterior à qualificação da pesquisa.

Foi averiguado durante os estudos e a aplicação do projeto piloto que os garotos possuem certa resistência pela quantidade de informações e questões que serão coletadas, sendo que estes acabam por perder o interesse no decorrer da aplicação, muitas vezes pela monotonia ou falta de paciência para acompanhar e refletir sobre cada questão.

A princípio a avaliação dos Estados de Ânimo possui 102 questões, referentes a práticas corporais e o contexto escolar, por se tratar de uma modalidade específica inserida no contexto de alto rendimento o questionário foi adaptado a fim de testar a fidedignidade e validade do método diante de uma amostra restrita, para isso foram reduzidas 25 questões, totalizando 77, estas foram adaptadas e elaboradas para se encaixar no cenário do futebol em jogadores juvenis no processo de formação.

Abaixo seguem os quadros das questões que foram alteradas e os respectivos motivos para tal alteração e o quadro com as questões que foram retiradas do questionário e os respectivos motivos para retirada.

Quadro 4 – Questões alteradas

Nº QUESTÕES ALTERADAS	MOTIVO DA ALTERAÇÃO
1 a 3	Sala de aula para treinos.
4 a 7	Locais de convívio da escola para locais de convívio no clube e nos intervalos/recreios para nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte).
12 a 17	Sala de aula para campo.
24 a 30	Nas aulas de EF para treinos do clube.
71 a 78	Sala de aula para treinos e jogos.
79 a 86	Momentos de convívio na escola (recreio, entrada e saída) para nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições).
TOTAL: 36 questões alteradas	

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 5 – Questões retiradas

Nº QUESTÕES RETIRADAS	MOTIVO DA RETIRADA
8 a 11	Os jogadores não realizam aula de EF na escola.
18 a 23	Indiferente para o objetivo da pesquisa.
39 a 46	Está implícito que futebol é um jogo cooperativo.
87 a 94	Os jogadores não realizam aula de EF na escola.
TOTAL: 25 questões retiradas	

Fonte: Elaborado pela autora.

Devido ao número da amostra de 95 jogadores e a quantidade de questões, o questionário foi realizado presencialmente, dentro da instituição com a pesquisadora presente para eventuais dúvidas, através de um link encaminhado para os jogadores pela plataforma *Google Forms*, levando em consideração a eficiência da plataforma e a facilidade dos jovens utilizarem a tecnologia através dos *smartphones*, para eventuais imprevistos de jovens que não tenham acesso a tecnologia, será disponibilizado um *tablet*, para os mesmos conseguirem efetuar as suas respostas.

A possibilidade de usar a tecnologia a favor da pesquisa permite um número amplo da amostra, controle de entrega dos questionários recebidos, interatividade e obtenção de respostas rápidas que são convertidas em banco de dados automaticamente, separando por categorias de ano de nascimento, além de gráficos instantâneos para cada questão.

O TCLE e TA do Menor foram entregues em mãos antes da coleta dos dados com propósito de filtrar os jogadores e responsáveis interessados em colaborar com a pesquisa.

9 ANÁLISES DOS DADOS

9.1 Projeto Piloto

O projeto piloto foi desenvolvido através da aplicação de formulários online durante o período de competição na categoria sub15 no ano de 2021 (sendo estes 14 jogadores nascidos em 2006 e 2 jogadores nascidos em 2007), com propósito de delimitar possíveis intercorrências e familiarização da categoria com o objeto de estudo. A Escala de Humor de Brunel (BRUMS), foi utilizada como instrumento comparativo, mensurando características, atributos e estados emocionais transitórios sob condições controladas no período competitivo. O BRUMS é um modelo adaptado do "Profile of Mood States" (POMS), contém 24 indicadores de humor, em que o jogador assinala uma escala de 0 a 4 de acordo com o que melhor descreve "como você se sente agora", conforme O Quadro 6:

Quadro 6 – Escala Likert do BRUMS

ESCALA
0 = NADA
1 = UM POUCO
2 = MODERADAMENTE
3 = BASTANTE
4 = EXTREMAMENTE

Fonte: Elaborado pela autora.

Os 24 indicadores são divididos em 6 subescalas: raiva, confusão, depressão, fadiga, tensão e vigor, cada subescala se encaixa em 4 indicadores que devem ser assinalados (Rohlf et al., 2008).

Quadro 7 – Dimensões da BRUMS

INDICADOR	DEFINIÇÃO
Tensão	Estado de tensão musculoesquelético, preocupação, agitação, inquietação.
Depressão	Estado emocional de desânimo, tristeza, infelicidade, indicando humor deprimido e não diagnóstico clínico.
Raiva	Estado de hostilidade, irritação.
Vigor	Estado de energia, vigor físico, disposição.
Fadiga	Estado de cansaço, baixa energia, alterações fisiológicas.
Confusão Mental	Estado de instabilidade, sentimento de incerteza.

Fonte: Elaborado pela autora.

A amostra foi realizada com 16 jogadores da categoria Sub15, em outubro de 2021, como etapa prevista e proposta no Plano de Atividades para o ingresso no Programa de Pós-Graduação de Desenvolvimento Humano e Tecnologias (PPG DHT), aprovado em fevereiro de 2021. Na ocasião, a equipe chegou até a final da competição sendo vice-campeã, cada fase da competição contava com 3 rodadas, sendo que nestes 6 jogos a equipe obteve 5 vitórias e 1 derrota, com 13 gols pró e 8 gols contra a média de minutos jogados foi de 220 minutos jogados por jogador.

Quadro 8 – Quadro referente a Competição

FASE	1ª FASE				2ª FASE	
DATA	08/11/2021	09/11/2021	10/11/2021	11/11/2021	13/11/2021	14/11/2021
RODADA	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
PLACAR	4x0	3x1	1x0	2x1	3x1	0x5
TEMPO TOTAL JOGADO	53'	56'	55'	57'	54'	50'

Fonte: Elaborado pela autora.

O presente projeto demonstrou que os jogadores possuem certa resistência ao responder questionários com muitas questões, mesmo este havendo apenas 24 indicadores a serem respondidos, ao longo dos dias os mesmos demoravam para encaminhar as respostas e até mesmo perguntavam se era necessário responder “de novo?”, problema solucionado com conversas em grupo e individuais retomando a

importância de responder o questionário e o objetivo de ter a resposta de cada um em prol do grupo.

9.2 Procedimentos da pesquisa

O experimento do estudo avaliou os dados coletados a partir da resposta dos jogadores, verificando os aptos para participar do estudo, foram realizadas atividades coletivas com as categorias, a cada 15 dias, atendimentos aos responsáveis que possuem dúvidas e atendimentos individuais com alguns jogadores, além do acompanhamento diário de treinos e jogos com o início da competição estadual das categorias que no momento da coleta estava na primeira fase, dividida em 14 grupos de 5 clubes em cada.

Buscando compreender e analisar os dados resultantes dos questionários, inicialmente foi realizado uma análise de dados descritiva, considerando-se a população total dividida por idade em 4 categorias (sub 14, 15, 16 e 17) e os dados apresentados como frequência e porcentagem em forma de tabela.

Com o intuito de investigar possíveis diferenças de comportamento e reações afetivo-emocionais entre as categorias (sub 14, 15, 16 e 17), os dados tabulados foram testados quanto à normalidade por meio do teste *Kolmogorov-Smirnov* e o teste de Kruskal-Wallis foi utilizado na comparação entre as categorias em todas as questões. Os resultados foram descritos como mediana e intervalo interquartil e apresentados em forma de tabela. A significância estatística considerada foi de $p < 0,05$ em todas as comparações.

Com a finalidade de verificar se existe diferença de ânimos durante a rotina de treinos e jogos e em diferentes ambientes em que os jogadores estão inseridos, e se este se altera significativamente.

Dos 95 participantes da pesquisa obteve-se os resultados expressos em tabelas, além da análise descritiva, para os dados inseridos nas tabelas, foram utilizadas as medianas das respostas dos jogadores para cada resposta.

Nas páginas a seguir as tabelas descrevem os resultados de acordo com o questionário desmembrado por etapas de questões divididas em subgrupos e por faixa etária de acordo com as categorias delineadas ao estudo.

Na Tabela 4 é apresentada a mediana a partir da primeira dimensão, a fim de, identificar os hábitos sociais em situações cotidianas e as preferências dos jogadores no que diz respeito a atividades individuais e coletivas e convivência com os demais.

Tabela 4 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da primeira dimensão que identificam os hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências dos jogadores e valor de *p* do teste de *Kruskal-Wallis*.

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Nos treinos, você prefere atividades realizadas sozinho?	2,0 (1,0-3,0)	2,5 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-1,2)	0,78
Nos treinos, você prefere atividades realizadas em duplas?	3,0 (3,0-4,0)	4,0 (3,0-4,0)	3,0 (3,0-4,0)	3,5 (3,0-4,0)	0,50
Nos treinos, você prefere atividades realizadas em grupo?	4,0 (4,0-5,0)	4,0 (3,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	5,0 (4,0-5,0)	0,45
Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar sozinho?	2,0 (2,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	3,0 (1,0-3,0)	0,84
Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar em duplas?	4,0 (3,0-5,0)	3,0 (3,0-5,0)	4,0 (3,0-4,0)	3,5 (2,2-4,0)	0,88
Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar em grandes grupos?	3,0 (3,0-5,0)	4,0 (2,2-5,0)	3,0 (2,0-5,0)	4,0 (3,0-5,0)	0,74
Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar conectado à internet?	3,0 (2,0-4,0)	3,5 (2,2-4,7)	4,0 (3,0-4,0)	4,0 (3,0-4,0)	0,55

Fonte: Elaborado pela autora.

As medianas apresentadas na Tabela 04 revelam que os jovens têm hábitos sociais significativos, e que, em geral, os locais de socialização são reconhecidos pelos jogadores e de suma importância. Percebe-se que ao longo da mudança de faixa etária entre as categorias a preferência por ficar conectado à internet aumenta, como

mostra a questão 07 da tabela. Outra análise que podemos perceber nesta tabela é a preferência que os jogadores, independente da categoria têm em estar em duplas ou grandes grupos nas diferentes situações de convívio diário. Pois, se analisarmos as questões conseguimos observar a preferência e aumento gradativo do individual para o coletivo dos jogadores, mostrando a importância do espaço de convívio, em treinos e ambientes coletivos para além das quatro linhas.

No decorrer da Tabela 5 à Tabela 10, são descritas as emoções na perspectiva de cada jogador e se os mesmos conseguem identificar os respectivos estados de ânimo perante as situações propostas.

Nas Tabelas 5, 6 e 7, são retratadas as questões da segunda, terceira e quarta dimensão, onde foram respondidas perguntas referentes a como as emoções se manifestam em situações de jogo, situações de treino e em véspera de competição/jogo.

Tabela 5 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da segunda dimensão que identifica como as emoções se manifestam em situação de jogo nos jogadores e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você está em jogo, você se sente com medo?	1,0 (1,0-2,0) [#]	1,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-2,5)	1,0 (1,0-2,2)	0,03*
Quando você está em jogo, você se sente com raiva?	2,0 (1,0-3,0) ^{&}	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (2,0-3,0)	0,005*
Quando você está em jogo, você se sente alegre?	5,0 (4,0-5,0)	5,0 (4,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	5,0 (4,0-5,0)	0,07
Quando você está em jogo, você se sente triste?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,32
Quando você está em jogo, você se sente com vergonha?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,7)	0,28
Quando você está em jogo, você se sente com ânsia/repulsa?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,7)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,61
Quando você está em jogo, você se sente indiferente com a situação?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,25

Fonte: Elaborado pela autora.

[#] = diferença da categoria sub 14 em relação a sub 16 ($p \leq 0,05$); [&] = diferença da categoria sub 14 em relação a sub 15 ($p \leq 0,05$).

Tabela 6 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da terceira dimensão que identifica como as emoções se manifestam em situação de treino nos jogadores e valor de *p* do teste de *Kruskal-Wallis*.

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você está nos treinos do clube, você se sente com medo?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0) [#]	1,0 (1,0-1,1)	0,005*
Quando você está nos treinos do clube, você se sente com raiva?	2,0 (1,0-3,0) ^{&}	2,0 (2,0-3,0)	3,0 (2,0-3,0)	2,0 (1,2-3,0)	0,05*
Quando você está nos treinos do clube, você se sente alegre?	4,0 (4,0-5,0)	5,0 (4,0-5,0)	4,0 (4,0-4,0)	4,0 (4,0-5,0)	0,07
Quando você está nos treinos do clube, você se sente triste?	1,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-2,7)	1,0 (1,5-3,0) ^{\$}	1,0 (1,0-2,0)	0,03*
Quando você está nos treinos do clube, você se sente com ânsia/repulsa?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,49
Quando você está nos treinos do clube, você se sente com vergonha?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,7)	0,31
Quando você está nos treinos do clube, você se sente indiferente à situação?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,87

Fonte: Elaborado pela autora.

= diferença da categoria sub 16 em relação a todas outras categorias ($p \leq 0,05$); & = diferença da categoria sub 14 em relação a sub 16 ($p \leq 0,05$); \$ = diferença da categoria sub 16 em relação a sub 14 e 17 ($p \leq 0,05$).

Tabela 7 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da quarta dimensão que identifica como as emoções se manifestam em véspera de uma competição/jogo nos jogadores e valor de *p* do teste de *Kruskal-Wallis*.

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente com medo?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,7)	1,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-1,1)	0,19
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente com raiva?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,61
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente alegre?	5,0 (4,0-5,0)	5,0 (4,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	0,54
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva você se sente triste?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,7)	0,62
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva você se sente com vergonha?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,5)	1,0 (1,0-1,0)	0,50
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva você se sente com ânsia/repulsa?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,5)	1,0 (1,0-1,7)	0,91
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva você se sente indiferente à situação?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,7)	0,89
Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva você não sabe identificar o que sente?	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,5 (1,0-3,7)	0,44

Fonte: Elaborado pela autora.

Nota-se que em ambas as Tabelas 5 e 6, o estado de ânimo de alegria predomina, em todas as faixas etárias, seguido pela raiva que também prevalece como o segundo estado de ânimo em todas as categorias.

Na pergunta que diz respeito a alegria, observa-se um aumento na categoria sub14 e sub17 em situação de jogo em relação a situação de treino. Porém, nas categorias sub15 e sub17 o estado de ânimo referente a raiva aumenta em situações de jogo comparado com os treinos, além disso, a categoria sub15 em situação de treino aumenta a mediana da questão em que se refere a tristeza.

Já na Tabela 7, o estado de ânimo de alegria também é predominante, mas na questão em que se pergunta sobre “não sabe identificar o que sente?” demonstra que os jogadores muitas das vezes podem não saber descrever o que sentem seja fisiologicamente ou emocionalmente (como ânsia/repulsa, vontade de chorar, rubor, insegurança ou a impulsividade na hora da raiva).

Nas próximas duas Tabelas 08 e 09, serão descritas a quinta e sexta dimensão, identificando como as emoções se manifestam diante de resultados NEGATIVOS e resultados POSITIVOS na modalidade, pela perspectiva de cada jogador.

Tabela 8 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da quinta dimensão que identifica como as emoções se manifestam diante de resultados NEGATIVOS na modalidade e valor de *p* do teste de *Kruskal-Wallis*.

(continua)

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com medo?	1,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-2,0)	3,0 (2,0-3,0) [#]	1,0 (1,0-2,0)	0,01*
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com raiva?	3,0 (3,0-4,0)	4,0 (3,0-5,0)	4,0 (3,0-4,0)	3,0 (2,2-4,0)	0,50

Tabela 8 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da quinta dimensão que identifica como as emoções se manifestam diante de resultados NEGATIVOS na modalidade e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

(continuação)

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente alegre?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,96
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente triste?	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (2,0-3,7)	3,0 (2,0-4,0)	3,0 (1,0-3,7)	0,65
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com ansia/repulsa?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,28
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com vergonha?	1,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	0,76
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente indiferente à situação?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,5)	1,0 (1,0-2,0)	0,75

Tabela 8 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da quinta dimensão que identifica como as emoções se manifestam diante de resultados NEGATIVOS na modalidade e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

(conclusão)					
Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você não sabe identificar o que sente?	1,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,2 (1,0-4,7)	0,47

Fonte: Elaborada pela autora.

= diferença da categoria sub 16 em relação a sub 14 e 17 ($p \leq 0,05$).

Tabela 9 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da sexta dimensão que identifica como as emoções se manifestam diante de resultados POSITIVOS na modalidade e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

(continua)					
Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com medo?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,90
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com raiva?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,7)	0,31
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente alegre?	4,0 (4,0-5,0)	5,0 (5,0-5,0)	5,0 (5,0-5,0)	5,0 (4,0-5,0)	0,02*

Tabela 9 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da sexta dimensão que identifica como as emoções se manifestam diante de resultados POSITIVOS na modalidade e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

(conclusão)					
Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente triste?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,57
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com ânsia/repulsa?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,77
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com vergonha?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,67
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente indiferente à situação?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,5)	1,0 (1,0-1,7)	0,60
Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você não sabe identificar o que sente?	1,0 (1,0-5,0)	1,0 (1,0-2,7)	1,0 (1,0-3,0)	1,5 (1,0-4,7)	0,86

Fonte: Elaborada pela autora.

= diferença da categoria sub 14 em relação a todas outras categorias ($p \leq 0,05$).

Em comparativo entre as duas tabelas referentes a resultados NEGATIVOS e POSITIVOS pode-se perceber como os estados de ânimo tristeza e alegria se opõem, em resultados positivos, como demonstrado na Tabela 09 todos os outros estados de ânimo se anulam prevalece a alegria em todas as categorias, reforçando a importância da vitória dentro da competição.

Já na Tabela 8, desenhado o contexto de derrota, com resultado negativo, os estados de ânimo são aflorados e exaltados, a raiva sobressai, seguida da tristeza, nas categorias sub15, sub16 e sub17 segue a mediana que demonstra que muitos não conseguem identificar o que sentem, tendo em vista que diversos estados de ânimo se destacam. E nas categorias sub15 e sub16, também foi verificado o sentimento de medo na mediana calculada.

Na Tabela 10 a seguir, retrata a sétima dimensão que se refere a relação em como os jogadores identificam as emoções quando conectados às redes sociais e games.

Tabela 10 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da sétima dimensão que identifica como as emoções que estão conectadas às redes sociais e games e valor de *p* do teste de *Kruskal-Wallis*.

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você se sente com medo?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,5)	1,0 (1,0-1,7)	0,96
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você se sente com raiva?	2,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-2,7)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-2,7)	0,27
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você se sente alegre?	4,0 (3,0-5,0)	4,0 (3,0-4,0)	3,0 (3,0-4,0)	4,0 (3,2-4,0)	0,41
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você se sente triste?	2,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,2-3,0)	0,15
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você se sente com ansia/repulsa?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,23
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você se sente com vergonha?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,50
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você se sente indiferente à situação?	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-1,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,27
Quando você está conectado à internet (redes sociais, games, etc.) você não sabe identificar o que sente?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-3,0)	0,49

Fonte: Elaborada pela autora.

É interessante perceber nestes resultados que apesar do estado de ânimo prevalente ser a alegria em todas as categorias, ainda assim, permanece a igualdade em todas as categorias o sentimento de raiva e tristeza.

Nas Tabelas a seguir, 11 a 13, são descritas da oitava a décima dimensão, em como os jogadores identificam NO OUTRO, ou seja, em seus companheiros de equipe, a manifestação de diferentes estados de ânimo em situações de treino e jogo, em situações do cotidiano e quando estão conectados em redes sociais e games.

Tabela 11 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da oitava dimensão que identifica NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo e valor interpretadas pelos jogadores e o valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

(continua)					
Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Você consegue observar em seus colegas a emoção MEDO, no ambiente de treinos e jogos?	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (2,2-4,0)	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (3,0-3,7)	0,37
Você consegue observar em seus colegas a emoção RAIVA, no ambiente de treinos e jogos?	3,0 (2,0-4,0)	4,0 (3,0-4,0)	3,0 (2,5-4,0)	4,0 (3,0-4,0)	0,10
Você consegue observar em seus colegas a emoção ALEGRIA, no ambiente de treinos e jogos?	4,0 (4,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	0,95
Você consegue observar em seus colegas a emoção TRISTEZA, no ambiente de treinos e jogos?	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (3,0-4,0)	3,0 (2,0-3,5)	3,0 (2,0-3,7)	0,08
Você consegue observar em seus colegas a emoção ÂNSIA/REPULSA, no ambiente de treinos e jogos?	1,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-2,7)	0,30
Você consegue observar em seus colegas a emoção VERGONHA, no ambiente de treinos e jogos?	2,0 (1,0-3,0) [#]	3,0 (2,0-3,7)	2,0 (1,5-3,0)	2,0 (1,2-3,0)	0,01*

Tabela 11 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da oitava dimensão que identifica NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo e valor interpretadas pelos jogadores e o valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

(conclusão)					
Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Você consegue observar em seus colegas a INDIFERENÇA, no ambiente de treinos e jogos?	2,0 (1,0-3,0)	3,0 (2,0-3,7)	2,0 (2,0-3,0)	3,0 (1,2-3,0)	0,12
Você NÃO consegue observar em seus colegas alguma emoção, no ambiente de treinos e jogos?	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,7)	0,87

Fonte: Elaborada pela autora.

= diferença da categoria sub 14 em relação a sub 15 ($p \leq 0,05$).

Tabela 12 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da nona dimensão que identifica NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano interpretadas pelos jogadores e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

(continua)					
Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção MEDO?	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	0,74
Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção RAIVA?	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (2,0-4,0)	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (1,2-4,0)	0,34
Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção ALEGRIA?	4,0 (3,0-5,0)	4,0 (4,0-5,0)	4,0 (3,0-5,0)	4,0 (4,0-4,7)	0,63
Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção TRISTEZA?	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (3,0-3,0)	2,0 (2,0-3,0)	0,46

Tabela 12 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da nona dimensão que identifica NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano interpretadas pelos jogadores e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

Questões	(conclusão)				p
	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	
Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção ÂNSIA/REPULSA?	1,0 (1,0-2,0)	1,5 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,87
Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção VERGONHA?	2,0 (1,0-3,0)	2,5 (2,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,2-3,0)	0,06
Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a INDIFERENÇA com a situação?	2,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	1,5 (1,5-2,0)	0,16
Você NÃO consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) emoção alguma?	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,2-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-2,7)	0,21

Fonte: Elaborada pela autora.

Tabela 13 – Mediana, primeiro e terceiro quartil das questões da décima dimensão que identifica NO OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados às redes sociais e games interpretadas pelos jogadores e valor de p do teste de *Kruskal-Wallis*.

Questões	Sub 14 (n=26) Md (Q1-Q3)	Sub 15 (n=32) Md (Q1-Q3)	Sub 16 (n=21) Md (Q1-Q3)	Sub 17 (n=16) Md (Q1-Q3)	p
Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção MEDO?	1,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,12
Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção RAIVA?	2,0 (1,0-3,0)	3,0 (2,0-3,0)	3,0 (1,0-3,0)	3,0 (1,2-4,0)	0,18
Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção ALEGRIA?	4,0 (3,0-4,0)	4,0 (3,0-5,0)	4,0 (3,0-4,0)	4,0 (3,0-5,0)	0,47
Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção TRISTEZA?	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-2,7)	0,79
Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção ÂNSIA/REPULSA?	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-2,0)	1,0 (1,0-1,0)	0,24
Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção VERGONHA?	1,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-2,5)	1,0 (1,0-2,0)	0,26
Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a INDIFERENÇA com a situação?	1,0 (1,0-2,0)	2,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-3,0)	1,0 (1,0-2,0)	0,36
Você NÃO consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, emoção alguma?	2,0 (1,0-3,0)	3,0 (1,0-3,0)	3,0 (1,0-3,0)	2,0 (1,0-2,7)	0,24

Fonte: Elaborada pela autora.

Quando analisados os dados das tabelas referentes ao OUTRO, e em como os jogadores percebem a manifestação das emoções notou-se um aumento significativo das medianas em todas as categorias e dimensões.

Na tabela 11, nas questões que descrevem os estados de ânimo no OUTRO, relacionados a situações de jogo e treino, a emoção alegria é predominante, seguida da raiva, além da tristeza e do medo, ânsia/repulsa, vergonha e indiferença também possuem resultados significativos se comparado aos resultados individuais.

Na tabela 12, em como os jogadores identificam as emoções em situações do cotidiano, também é identificado a alegria como prevalente, porém, seguida de raiva

e tristeza, e com resultados subsequentes, medo, vergonha, indiferença e não consegue observar emoção alguma.

Já na tabela 13, as questões dizem a respeito, em como os jogadores identificam no OUTRO, as manifestações das emoções quando estes estão conectados às redes sociais e games, a alegria se destaca, seguida da raiva, porém, muitos não conseguiram identificar em seus colegas emoção alguma, por último, cabe destacar, que a tristeza tem resultados significativos em todas as categorias.

10 DISCUSSÃO

Observando as tabelas apresentadas e os dados coletados e apresentados neste estudo, obtivemos resultados e análises na perspectiva de estados de ânimo com as categorias de base masculino na modalidade futebol.

O contexto, apresenta que a característica desse período em que os jogadores vivenciam um processo pedagógico e metodológico, que por sua vez, requer tempo suficiente para ensinar, treinar e selecionar jogadores que apresentem mais habilidades específicas da modalidade e se destaquem mais do que os outros. Assim, a principal função da categoria de base é triar jogadores para a categoria profissional de sua modalidade (Montagner; Silva, 2003 *apud* Salomão, 2018).

Salomão (2018), complementa neste mesmo estudo que as categorias de base apresenta como uma etapa da formação destes jogadores que almejam seguir carreira profissional, carregando uma bagagem de exigências técnicas, físicas, responsabilidades e comprometimento. Com a divisão estabelecida por ano de nascimento, essa etapa do processo de formação ganha um caráter cada vez mais profissional ao longo das categorias. Cabe aqui relacionar os dados da idade relativa, em que a idade biológica é um fator crucial para se determinar o rendimento dos jogadores no futebol, especialmente na infância e na adolescência, contexto aqui estudado, onde vários jovens jogadores considerados talentosos se encontram em níveis diferentes de desenvolvimento e rendimento por não estarem com a mesma idade biológica, que seus colegas de equipe (Almeida; Palma, 2011 *apud* Gomes; Ferreira, 2012).

Aplicado ao cenário em que estes jovens jogadores convivem diariamente em treinamentos e jogos, aliado ao contexto de que possuem responsabilidades e exigências buscando a profissionalização esportiva, as amizades, conflitos, inseguranças, união e expectativas fortalecem o vínculo e identificação com o outro, deixando evidente em que os resultados das questões referentes as emoções no outro seja mais perceptível.

Gazzetta (2018) ressalta que em um ambiente de aprendizagem, estes podem se deparar com sentimentos negativos (sentimento de culpa, arrependimento, vergonha e etc.) ou positivos (interesse, orgulho, prazer, felicidade, amizade e etc.). E que o valor das emoções (positiva ou negativa) resulta dos gatilhos (internos ou externos), das crenças e aspirações deste jogador. E são estes estados de ânimo que motivam o comportamento que o jogador adota para atingir seus objetivos.

O futebol culturalmente traz uma carga grande de competitividade e contato físico, o que possibilita que a agressividade se intensifique, o futebol historicamente propõe confronto, a briga por espaço individual na interação, grau de violência e a busca pela facilidade de domínio da bola. O que faz o jogador buscar infringir regras caso não haja outra opção, mesmo que passível de punição, o sentimento de raiva é então, acessado mais facilmente. Consequentemente, é possível endossar que o futebol é uma modalidade que permite os jogadores entrarem em contato com estado de ânimo da raiva, que desde cedo proporciona que os jogadores trabalhem o aprendizado desta emoção e como lidar quando está surge em situações de jogo (Betti, 1997 *apud* Gazzetta, 2018).

No espetáculo que se decorre em uma partida de futebol, com a cobrança de torcedores, estes podem ser os maiores incentivadores ou os que mais irão cobrar resultado, a responsabilidade de vestir uma camisa que é denominada a paixão de muitos, o almejo por um patrocínio, representar um empresário, e principalmente o desejo de dar orgulho aos familiares e retribuir a dedicação e apoio dos mesmos, vem associada de um sentimento de insegurança que muitas vezes carrega a vergonha como aliada, um sentimento íntimo, originado pela exposição, resultada de uma autocritica, para sentir vergonha não basta apenas do ser julgado por alguém, mas também de julgar a si (La Taille, 2004 *apud* Gazzetta, 2018).

Ligado à vergonha, o medo surge como estado de ânimo, incontrolável e inerente ao ser humano, este pode ter múltiplas causas, seja o medo de fracassar, sentir que seu rendimento está abaixo, medo de se lesionar, caso não se sinta apto fisicamente, executar um movimento errado, ou decorrente do contato com o adversário, medo da frustração, ou de ter seus erros expostos diante do público de pessoas que estão assistindo, o medo consequentemente pode significar para o jogador uma desqualificação de seu rendimento (Thomas, 1983 *apud* Gazzetta, 2018).

Em meio à insatisfação, manifesta-se a repulsa e ânsia, com função biológica, os níveis de tensão do jogador combinado a aversão perante a uma situação, dispõe o desagrado em que seus pensamentos intrusivos produzem informações (conscientes e/ou inconscientes) sobre a sua saúde física e mental ao enfrentar o desprezo por algo ou alguém (Burke, 2004; Morris, 1992 *apud* Behar *et al.*, 2009).

Antagonista à alegria, a tristeza se faz presente no futebol, os jogadores são colocados a prova, através da dualidade, fracasso x sucesso, derrota x vitória, reserva x titular, a tristeza manifesta-se quando há perda de algo ou alguém com estimado

valor, gerando sensação de falta e a busca por uma ligação novamente com o que foi perdido, sendo que este estado se manifesta de modo mais frequente o choro, o isolamento e o silêncio. Esta trata-se de uma das emoções mais duradouras. A angústia pode ser incluída nesse grupo, em conjunto com a desesperança e agitação (Denham; Mason; Couchoud, 1995; Ekman; Cordaro, 2011; Plutchik, 2002; Thalmann, 2013 *apud* Miguel, 2015).

Se o resultado almejado não é bem sucedido após a competição, emoções negativas como frustração, decepção, apatia, perda de autoconfiança e até indiferença são comuns (Frascarelli, 2008). O fato de o jogador não atingir os seus objetivos pessoais ou coletivos, trazem à margem a indiferença e o descaso, ao perder o valor que era dado, junto a frustração e incertezas, estes, deixam de se importar com o restante.

Por último, a alegria, favorece o trabalho coletivo, o vínculo estabelecido, o respeito e a compreensão com os colegas de equipe, possibilita a superação dos estados de ânimo negativos, auxiliando o jogador a encontrar soluções, proporcionando satisfação com as conquistas e sucesso, como mostram as tabelas do sentimento de amizade, o coletivo sobressai perante aos outros estados de ânimo. A alegria em alta intensidade, facilita o caráter cooperativo, despertando prazer, felicidade, orgulho e interesse, mostrando assim, que por mais que seja uma modalidade competitiva, inclui diversos jogadores, com aspectos socioculturais e estados de ânimo distintos, porém, respeitando suas individualidades e contribuições para o grupo (Parlebas, 2003 *apud* Gazzetta, 2018).

A seguir, seguem as tabelas com os percentuais das respostas em relação as dez dimensões, avaliadas na amostra de respostas por categoria:

Tabela 14 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.

Dimensões	Respostas categoria sub 14 (n=26)										Total
	Nunca (1)		Raramente (2)		Às vezes (3)		Frequentemente (4)		Sempre (5)		
	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	
Hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências	14	12,8	15	13,8	40	36,7	17	15,6	23	21,1	100
Como as emoções se manifestam em situação de jogo	81	67,5	16	13,3	11	9,2	3	2,5	9	7,5	100
Como as emoções se manifestam em situação de treino	90	73,8	8	6,6	10	8,2	8	6,6	6	4,9	100
Como as emoções se manifestam em véspera de uma competição/jogo	103	73,6	11	7,9	15	10,7	3	2,1	8	5,7	100
Manifestações das emoções diante de resultados NEGATIVOS na modalidade	77	55,8	18	13,0	31	22,5	6	4,3	6	4,3	100
Manifestações das emoções diante de resultados POSITIVOS na modalidade	108	77,7	7	5,0	8	5,8	1	0,7	15	10,8	100
Manifestações das emoções quando estão conectadas as redes sociais e games	96	68,1	16	11,3	19	13,5	5	3,5	5	3,5	100
NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo	43	31,4	28	20,4	40	29,2	14	10,2	12	8,8	100
NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano	57	41,3	26	18,8	36	26,1	5	3,6	14	10,1	100
NO OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados às redes sociais e games	67	47,5	24	17,0	36	25,5	5	3,5	9	6,4	100

Fonte: Elaborada pela autora.

f = frequência.

Tabela 15 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.

Dimensões	Respostas categoria sub 15 (n=32)										Total
	Nunca (1)		Raramente (2)		Às vezes (3)		Frequentemente (4)		Sempre (5)		
	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências	20	13,4	21	14,1	48	32,2	27	18,1	33	22,1	100
Como as emoções se manifestam em situação de jogo	89	58,6	22	14,5	19	12,5	6	3,9	16	10,5	100
Como as emoções se manifestam em situação de treino	95	62,1	24	15,7	13	8,5	8	5,2	13	8,5	100
Como as emoções se manifestam em véspera de uma competição/jogo	118	67,4	24	13,7	12	6,9	9	5,1	12	6,9	100
Manifestações das emoções diante de resultados NEGATIVOS na modalidade	85	50,0	35	20,6	27	15,9	14	8,2	9	5,3	100
Manifestações das emoções diante de resultados POSITIVOS na modalidade	145	81,5	8	4,5	2	1,1	2	1,1	21	11,8	100
Manifestações das emoções quando estão conectadas as redes sociais e games	112	62,2	28	15,6	22	12,2	14	7,8	4	2,2	100
NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo	29	17,7	34	20,7	49	29,9	28	17,1	24	14,6	100
NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano	37	22,0	44	26,2	51	30,4	21	12,5	15	8,9	100
NO OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados às redes sociais e games	58	33,7	45	26,2	42	24,4	18	10,5	9	5,2	100

Fonte: Elaborada pela autora.

f = frequência.

Tabela 16 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.

Dimensões	Respostas categoria sub 16 (n=21)										Total
	Nunca (1)		Raramente (2)		Às vezes (3)		Frequentemente (4)		Sempre (5)		
	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências	17	14,2	22	18,3	35	29,2	28	23,3	18	15,0	100
Como as emoções se manifestam em situação de jogo	56	46,7	33	27,5	22	18,3	9	7,5	8	6,7	100
Como as emoções se manifestam em situação de treino	54	42,2	31	24,2	29	22,7	11	8,6	3	2,3	100
Como as emoções se manifestam em véspera de uma competição/jogo	66	56,4	14	12,0	20	17,1	10	8,5	7	6,0	100
Manifestações das emoções diante de resultados NEGATIVOS na modalidade	49	42,6	22	19,1	25	21,7	17	14,8	2	1,7	100
Manifestações das emoções diante de resultados POSITIVOS na modalidade	90	72,0	6	4,8	13	10,4	5	4,0	11	8,8	100
Manifestações das emoções quando estão conectadas as redes sociais e games	64	53,3	19	15,8	25	20,8	9	7,5	3	2,5	100
NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo	25	21,7	26	22,6	40	34,8	15	13,0	9	7,8	100
NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano	34	28,8	26	22,0	41	34,7	11	9,3	6	5,1	100
NO OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados às redes sociais e games	50	41,3	17	14,0	40	33,1	11	9,1	3	2,5	100

Fonte: Elaborada pela autora.

f = frequência.

Tabela 17 – Porcentagem das respostas em relação as dez dimensões avaliadas na amostra de jogadores nas categorias de base.

Dimensões	Respostas categoria sub 17 (n=16)										Total
	Nunca (1)		Raramente (2)		Às vezes (3)		Frequentemente (4)		Sempre (5)		
	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências	13	13,4	16	16,5	28	28,9	24	24,7	16	16,5	100
Como as emoções se manifestam em situação de jogo	56	52,8	21	19,8	14	13,2	7	6,6	8	7,5	100
Como as emoções se manifestam em situação de treino	63	60,6	14	13,5	15	14,4	8	7,7	4	3,8	100
Como as emoções se manifestam em véspera de uma competição/jogo	78	65,0	17	14,2	8	6,7	8	6,7	9	7,5	100
Manifestações das emoções diante de resultados NEGATIVOS na modalidade	73	60,8	14	11,7	13	10,8	9	7,5	11	9,2	100
Manifestações das emoções diante de resultados POSITIVOS na modalidade	88	71,5	16	13,0	2	1,6	2	1,6	15	12,2	100
Manifestações das emoções quando estão conectadas as redes sociais e games	69	57,0	23	19,0	18	14,9	7	5,8	4	3,3	100
NO OUTRO a manifestação de diferentes emoções nas situações de treino e jogo	20	17,9	28	25,0	30	26,8	20	17,9	14	12,5	100
NO OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano	41	35,7	31	27,0	18	15,7	12	10,4	13	11,3	100
NO OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados às redes sociais e games	58	47,9	29	24,0	12	9,9	10	8,3	12	9,9	100

Fonte: Elaborada pela autora.

f = frequência.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultado de pesquisa, espera-se que os resultados agreguem conteúdo para as categorias de base do futebol, além de ampliar os estudos na Psicologia do Esporte e suas possíveis interlocuções com o desenvolvimento humano e tecnologias.

Promover a Psicologia do Esporte em congressos e debates com diversas áreas de atuação inseridas no contexto esportivo é o propósito para enriquecer o olhar para o futuro da modalidade. As dificuldades e limitações da pesquisa giram o entorno da escassez de estudos a respeito do tema e dos impasses de um trabalho transdisciplinar e na atuação profissional efetiva e interdisciplinar.

O presente estudo indica que os jogadores e familiares demonstraram interesse e colaboração, de um total de 118 jogadores presentes nas categorias sub14, sub15, sub16, sub17; tivemos que 95 destes sujeitos aceitaram participar da pesquisa. A psicologia no esporte sai fortalecida como viés de uma educação emocional, colhe frutos, através das conversas em cada atividade de grupo realizada, da aplicação do questionário aos subseqüentes atendimentos individuais e questões trabalhadas em grupo, a percepção dos jogadores e a identificação dos estados de ânimo em todas as dimensões, traz empatia a cada uma das emoções e elucidando que não existe certo e errado, quando diz respeito a sentir.

Os resultados e discussões dos dados, nos permitem concluir que a teoria e a psicologia geral empírica, aliada e aplicada ao contexto esportivo e à prática trouxe informações essenciais no que diz respeito às emoções, desde a importância da psicologia frente à comissão técnica, trabalhando conjuntamente e novamente de modo interdisciplinar em prol de cada jogador, considerando-o como singular e promovendo seu desenvolvimento humano (base de nosso programa de Pós Graduação no IB da UNESP Rio Claro-SP), perceber que as emoções caminham lado a lado ao rendimento e o desenvolvimento emocional é de suma importância, quando comparado à parte física, técnica e tática. Novos estudos e pesquisas aplicadas como estas precisam deste acesso e abertura por parte de clubes e instituições esportivas, para que haja espaços de discussão e percepções da importância dos aspectos psicológicos na iniciação esportiva e nas categorias de base de nosso futebol brasileiro.

REFERÊNCIAS

- ANGELO, L. F. **Gestão de carreira esportiva**: uma história a ser contada no futebol. 2014. Tese (Doutorado) – Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.
- BARROS, K. S. Recortes da transição na carreira esportiva. **Revista Brasileira de Psicologia do Esporte**, [s. l.], v. 2, n. 1, p. 1-27, 2008.
- BEHAR, P. A. **Modelos pedagógicos em educação a distância**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- BRANDÃO, M. R. F. *et al.* Causas e consequências da transição de carreira esportiva: uma revisão de literatura. **Brazilian Journal of Science and Movement**, Brasília, DF, 2000.
- BRASIL. **Lei nº 12.395, de 16 de março de 2011**. Altera as Leis nº s 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, e 10.891, de 9 de julho de 2004, que institui a Bolsa-Atleta; cria os Programas Atleta Pódio e Cidade Esportiva; revoga a Lei nº 6.354, de 2 de setembro de 1976; e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2011. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12395.htm#art1. Acesso em: 26 maio 2023.
- BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 20 jan. 2021.
- BUCHANAN, C. M.; ECCLES, J. S.; BECKER, J. B. Are adolescents the victims of raging hormones? Evidence for activational effects of hormones on moods and behavior at adolescence. **Psychological Bulletin**, [s. l.], v. 111, n. 1, p. 62-107, 1992.
- CORTEZ, J. A. A. *et al.* Crianças e jovens e a preparação do “craque”. **Revista Universidade de São Paulo**, São Paulo, n. 99, p. 113-122, 2013.
- COZBY, P. C. **Métodos de pesquisa em ciências do comportamento**. São Paulo: Atlas, 2003.
- DAMANDO, F. S.; BERCHT, M. Análise da disposição afetiva do aluno em um AVEA: descoberta do desânimo. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 25., 2014, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2014.
- GAZZETTA, R. **Estudo sobre os estados emocionais inerentes às práticas corporais na escola**: reflexões para educação física do século XXI. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2018.

GAZZETTA, R. *et al.* Como trabalhar estados emocionais inerentes às práticas corporais na educação física escolar: um desafio docente. *In*: LINHARES, W. L. (org.). **A educação física em foco**, v. 2. São Paulo: Atena, 2019.

GOMES, P.; FERREIRA, L. Influência da idade relativa no processo de captação de atletas no futebol. **EFDeportes.com**, Buenos Aires, v. 17, n. 173, 2012. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd173/idade-relativa-de-atletas-no-futebol.htm>. Acesso em: 13 jul. 2023.

GUARDINI, R. **A aceitação de si mesmo, as idades da vida**. São Paulo: Palas Athena, 1987.

MEIRA JUNIOR, C. M.; DE ROSE JUNIOR, D.; MASSA, M. **Iniciação aos esportes coletivos**. São Paulo: Edições EACH, 2020. *E-book*.

MIGUEL, F. K. Psicologia das emoções: uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional. **Psico-USF**, Bragança Paulista, v. 20, n. 1, p. 153-162, 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1413-82712015200114>. Acesso em: 13 jul. 2023.

MORAES, L. C. **Análise do estado de ânimo de escolares participantes do Programa Mais Educação de uma escola municipal de Florestal/MG**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de Viçosa, Florestal, 2015. Disponível em: <http://www.novos cursos.ufv.br/graduacao/caf/efs/www/wp-content/uploads/2013/12/Lais-Couto-de-Moraes.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2021.

MORI, P. M. A. M. **A interferência da música na ginástica rítmica: estados de ânimo e qualidade de movimento**. 2003. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2003.

MUSCH, J.; GRONDIN, S. Unequal competition as an impediment to personal development: a review of the relative age effect. **Development Review**, [s. l.], v. 21, p. 147-167, 2001.

NAKAMURA, P. M. Influência da música no estado de ânimo e no desempenho em exercício. **Motriz: Revista de Educação Física UNESP**, Rio Claro, v. 14, n. 1, 2008.

PAPALIA, D. E. **Desenvolvimento humano**. 8. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

ROHLFS, I. C. P. M. *et al.* A Escala de Humor de Brunel (Brums): instrumento para detecção precoce da síndrome do excesso de treinamento. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, [s. l.], v. 14, n. 3, p. 176-181, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-86922008000300003>. Acesso em: 13 jul. 2023.

SALOMÃO, R. L. **A experiência vivida por atletas de categorias de base: a cultura esportiva sob a ótica fenomenológica**. 2018. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59142/tde-15062018-143111/>. Acesso em: 11 jul. 2023.

SALOMÃO, R. L.; OTTONI, G. P.; BARREIRA, C. R. A. Atletas de base de futebol: a experiência de viver em alojamento. **Psico-USF**, [s. l.], v. 19, n. 3, 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141382712014000300008&lang=pt. Acesso em: 13 jul. 2023.

SAMULSKI, D. **Psicologia do esporte**: teoria e aplicação prática. Belo Horizonte: Imprensa Universitária, 1995.

SCAGLIA, A. J. **O futebol que se aprende e o futebol que se ensina**. 1999. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

SCHERER, K. R. What are emotions? And how can they be measured?. **Social Science Information**, [s. l.], v. 44, n. 4, p. 693-727, 2005.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WEINBERG, R. S.; GOULD, D. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

WYLLEMAN, P.; ALFERMANN, D.; LAVALLEE, D., Career transitions in sport: european perspectives. **Psychology of Sport and Exercise**, [s. l.], v. 5, n. 1, p. 7-20, 2004.

APÊNDICE A – Carta de Autorização da Instituição

CARTA DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO PARA REALIZAÇÃO DE PESQUISA

Prezado Diretor,

Venho solicitar sua autorização para realização de uma pesquisa nessa instituição, a qual Vossa Senhoria coordena, intitulada “DESENVOLVIMENTO HUMANO NO ESPORTE: ESTADOS DE ÂNIMO E FATORES EMOCIONAIS EM JOGADORES JUVENIS DE FUTEBOL EM PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO ESPORTIVA”.

A pesquisa faz parte da minha dissertação de mestrado, desenvolvida no programa de Pós-graduação em Educação Física, na Universidade Estadual Paulista (UNESP) – Rio Claro, sob orientação do Profº Dr. Rubens Venditti Jr. e tem, como objetivo, saber em quais momentos em sua rotina como jovem jogador, que estejam em formação no esporte de alto rendimento, suas emoções são, ou não, evidenciadas, e em qual intensidade. Para tanto, usaremos situações comuns da sua rotina de treinos e jogos para saber como estes reagem emocionalmente em cada situação. Os itens presentes na escala visam a compreensão dos estados de ânimo destes jogadores, sendo elas: identificar os hábitos sociais em situações cotidianas e suas preferências, identificar como as emoções se manifestam em situações de jogo e treino, identificar como as emoções se manifestam em véspera de jogo, identificar manifestações das emoções diante de resultados NEGATIVOS, identificar manifestações das emoções diante de resultados POSITIVOS, identificar as manifestações das emoções quando estão conectados a redes sociais, identificar no OUTRO a manifestação de diferentes emoções em situações de jogos e treinos, identificar no OUTRO como as emoções se manifestam em situações do cotidiano, identificar no OUTRO as manifestações das emoções quando estão conectados a redes sociais.

Este estudo deverá ser aplicado em jogadores com idades entre 14 e 17 anos, que estejam inseridos no contexto do clube. Aos participantes será solicitado que respondam as afirmativas que compõem a Escala, com duração estimada de trinta minutos. A atividade será realizada, de forma coletiva com cada categoria, no Centro de Treinamento da instituição com o grupo de jogadores que atende aos critérios de participação da pesquisa.

A aplicação será conduzida após prévio acordo de datas e horários com as respectivas comissões técnicas, não havendo, portanto, nenhum prejuízo ao calendário de treinos e jogos dos jogadores.

Caso concorde com a realização desta pesquisa, será também solicitado o consentimento dos pais ou responsáveis, pois estes, são menores de 18 anos, bem como o assentimento dos próprios jogadores, de acordo com os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido para pais ou responsáveis. Reforça-se que tal documento será elaborado em duas vias, de igual teor, sendo que uma será devolvida assinada para a pesquisadora e, a outra, deverá ficar em poder do participante, para eventual consulta. Somente participarão os jogadores que devolverem o documento assinado. **Ressalte-se que a participação dos jogadores é voluntária, não existindo nenhuma penalidade caso algum deles não queira participar, podendo**

ainda se retirar dela a qualquer momento, mesmo após a atividade já ter sido iniciada.

Por se tratar de uma atividade simples, esta pesquisa não prevê nenhum risco psicológico, embora possam existir, ainda que mínimos, relacionados à fadiga na execução da atividade ou ainda na dificuldade em responder algum item específico. Caso alguma dessas situações seja notada, o jogador poderá interromper a atividade a qualquer momento, podendo retomá-la caso haja interesse. Entretanto, caso haja algum desconforto, a pesquisadora, que é psicóloga, poderá realizar um primeiro atendimento e, posteriormente, realizar o encaminhamento, se necessário.

Os resultados dos participantes serão comparados, agrupados por categorias de ano de nascimento, a fim de se verificar como ocorre o processo de adaptação dos jogadores aos aspectos que podem interferir na saúde psicossocial desse grupo de profissionais em formação, e consequentemente, no rendimento esportivo. Como forma de agradecimento pela participação, os resultados do grupo serão analisados em relação a cada um dos aspectos avaliados pela Escala, podendo ser sugerida algum tipo de intervenção preventiva, a fim de agilizar o processo adaptativo, bem-estar psicológico e redução do risco de abandono da modalidade, caso alguma dificuldade mais acentuada seja notada no grupo.

Pela autorização na pesquisa, a pesquisadora se compromete a realizar esclarecimentos sobre o tema antes, durante e depois da pesquisa, caso sejam solicitados, tanto pelos próprios participantes quanto por seus pais ou responsáveis e comissões técnicas.

A pesquisadora compromete-se ainda a guardar o anonimato sobre a identidade dos participantes, assim como dessa instituição. Os dados poderão ser utilizados em futuras comunicações realizadas em congressos científicos, bem como publicados sob a forma de artigos científicos, sempre assegurando-se o sigilo e anonimato. Salienta ainda que a pesquisadora poderá ser contatada, através do telefone abaixo mencionado para esclarecer qualquer dúvida em relação à pesquisa.

Esperamos contar com a sua colaboração, me coloco ao seu dispor para quaisquer dúvidas que necessitarem de esclarecimentos. Solicito também que assine esta folha de permissão de pesquisa.

Dominique Gonçalves de Azevedo

Discente do curso de Pós-Graduação de Desenvolvimento Humano e Tecnologias
da Universidade Estadual Paulista – UNESP

E-mail: dominique.azevedo@unesp.br

Telefone para contato: (11) 98205-1889

Após ter sido esclarecido sobre os objetivos e procedimentos da pesquisa intitulada **“DESENVOLVIMENTO HUMANO NO ESPORTE: ESTADOS DE ÂNIMO E FATORES EMOCIONAIS EM JOGADORES JUVENIS DE FUTEBOL EM PROCESSO DE PROFISSIONALIZAÇÃO ESPORTIVA”**, autorizo a execução da mesma na instituição pela qual sou responsável.

Nome da instituição: SPORT CLUB CORINTHIANS PAULISTA

CNPJ: 61.902.722/0001-26

Endereço da instituição: Rua São Jorge, 777.

CEP: 03087-000

Telefone: (11) 2095-3000

Nome do responsável: Osvaldo Gomes Corrêa Neto

Cargo: Diretor das Categorias de Base

São Paulo, ____ de ____ de 2023.

Carimbo com CNPJ:



APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

(Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/12)

Seu filho está sendo convidado para participar da pesquisa **“Desenvolvimento humano no esporte: estados de ânimo e fatores emocionais em atletas juvenis de futebol em processo de profissionalização esportiva”**. Este estudo será realizado pelo Instituto de Biociências da UNESP Rio Claro, e terá como pesquisadora responsável a psicóloga Dominique Gonçalves de Azevedo.

Queremos saber em quais momentos na rotina diária de treinos e jogos de seu filho, as emoções são, ou não, evidenciadas, e em qual intensidade. Para tanto, usaremos situações comuns nos treinos, jogos e situações cotidianas do clube para saber como seu filho reage emocionalmente em cada situação.

Os jovens que irão participar dessa pesquisa têm de **14 a 17** anos de idade (nascidos de 2009 a 2006).

Você não precisa autorizar a participação de seu filho na pesquisa se não quiser, é um direito seu, e não terá nenhum problema se desistir.

A pesquisa será feita no **Sport Club Corinthians Paulista**, onde os jovens responderão 76 perguntas de um questionário elaborado, basta marcar a alternativa que corresponde com o que o atleta sente a respeito da questão. Para isso, será usado papel e caneta. Caso aconteça algo que desperte dúvida e/ou desconforto, você pode nos procurar e nos comunicar.

Mas há coisas boas que podem acontecer, por exemplo: sabermos como reagem os atletas em cada situação do ambiente esportivo. Ou seja, como as emoções aparecem, são identificadas e reguladas (“controladas”).

Este questionário será de uso exclusivo da pesquisadora, e o atleta não precisará se identificar nele, somente identificar o ano de nascimento para corresponder a categoria exata. Os resultados da pesquisa serão publicados, mas sem identificar os jovens que participarão dela. Quando terminarmos a coleta dos dados, os resultados serão analisados, para que consigamos trabalhar as emoções de maneira adequada dentro do ambiente competitivo.

Se você tiver alguma dúvida, você pode procurar a responsável pela pesquisa.

Se o Sr(a). se sentir suficientemente esclarecido sobre essa pesquisa e seus objetivos, convido-o(a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o Sr(a). e outra com o pesquisador.

Eu _____ autorizo meu filho a participar da pesquisa “**Desenvolvimento humano no esporte: estados de ânimo e fatores emocionais em atletas juvenis de futebol em processo de profissionalização esportiva**”, que tem o objetivo de valorizar e compreender as emoções, entendendo que as instituições esportivas podem ser responsáveis por este trabalho. Pois essas experiências emocionais, em grande parte dos atletas, não são trabalhadas/vivenciadas em intensidade satisfatória, devido as diferenças culturais, ao ambiente competitivo, intensidade e responsabilidades exigidas desde muito cedo no futebol.

Entendi que posso dizer “sim” e autorizar a participação do meu filho, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem que isso prejudique o mesmo. Este estudo será disponibilizado para os interessados em verificar os resultados.

Desde já, fica o meu agradecimento pela colaboração, pelo tempo disponibilizado e a confiança em meu trabalho para que eu realize este estudo com o seu filho.

Recebi uma cópia deste termo de consentimento livre e esclarecido, li e concordo em participar da pesquisa.

São Paulo: _____/_____/2023

Assinatura da Pesquisadora Responsável

Assinatura do Responsável do Atleta

DADOS SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: “Desenvolvimento humano no esporte: estados de ânimo e fatores emocionais em atletas juvenis de futebol em processo de profissionalização esportiva”.

Pesquisador Responsável: Dominique Gonçalves de Azevedo

Cargo/Função: Psicóloga

Instituição: Sport Club Corinthians Paulista

Telefone: (11) 98205-1889

E-mail: dominiqueazevedo@hotmail.com

Orientador: Profº Drº Rubens Venditti Júnior

Instituição: Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) - Rio Claro

Endereço: Avenida 24 A,1515, 13506-900, Rio Claro – SP

Telefone: (55) 19 3526-4100

Site: www.rc.unesp.br/ib

E-mail: r.venditti-junior@unesp.br

Dados sobre o participante (atleta) da pesquisa:

Nome: _____

Data de Nascimento: ____/____/____

Telefone para contato: _____

APÊNDICE C – Termo de Assentimento do Menor

Você está sendo convidado para participar da pesquisa **“Desenvolvimento humano no esporte: estados de ânimo e fatores emocionais em atletas juvenis de futebol em processo de profissionalização esportiva”**. Este estudo será realizado pelo Instituto de Biociências da UNESP Rio Claro, e terá como pesquisadora responsável, psicóloga **Dominique Gonçalves de Azevedo**.

Esta pesquisa tem por objetivo saber em quais momentos em sua rotina como atleta, suas emoções são, ou não, evidenciadas, e em qual intensidade. Para tanto, usaremos situações comuns da sua rotina de treinos e jogos para saber como você reage emocionalmente em cada situação.

Os jovens que irão participar dessa pesquisa têm de **14 a 17** anos de idade (nascidos de 2009 a 2006).

Você não precisa participar da pesquisa se não quiser, é um direito seu, e não terá nenhum problema se desistir.

A pesquisa será feita no Sport Club Corinthians Paulista, onde os atletas responderão algumas perguntas de um questionário elaborado. Para isso, será usado papel e caneta, bastando assinalar a opção em que você mais se identifica, tente ser o mais honesto possível em como você se sente nas situações indicadas. Caso aconteça algo que desperte dúvida e/ou desconforto, você pode nos procurar e nos comunicar. Mas há coisas boas que podem acontecer, por exemplo: sabermos com exatidão, como reagem os atletas em cada situação do ambiente esportivo. Ou seja, como as emoções aparecem, são identificadas e reguladas (“controladas”).

Este questionário será de uso exclusivo da pesquisadora, e você não precisará se identificar nele. Os resultados da pesquisa serão publicados, mas sem identificar os jovens que participarão dela. Quando terminarmos a coleta dos dados, os resultados serão analisados pela pesquisadora, para propor novos meios de trabalhar as emoções de maneira adequada nos clubes.

Se você tiver alguma dúvida, você pode me perguntar.

Eu _____ aceito participar da pesquisa **“Desenvolvimento humano no esporte: estados de ânimo e fatores emocionais em atletas juvenis de futebol em processo de profissionalização esportiva”**, que tem o objetivo de valorizar e compreender as emoções, entendendo que os clubes esportivos podem ser responsáveis por este trabalho. Pois essas experiências emocionais, em grande parte dos atletas, não são trabalhadas/vivenciadas em intensidade satisfatória, devido as diferenças culturais, ao ambiente competitivo, intensidade e responsabilidades exigidas desde muito cedo no futebol.

Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem que isso me prejudique.

Este estudo será disponibilizado para os interessados em verificar os resultados.

Desde já, fica o meu agradecimento pela colaboração, pelo tempo disponibilizado, o comprometimento e a dedicação em responder cada uma das questões.

Recebi uma cópia deste termo de assentimento, li e concordo em participar da pesquisa.

São Paulo, _____ de _____ de 2023.

Assinatura da Pesquisadora Responsável

Assinatura do Atleta

APÊNDICE D – Questionário do Participante

QUESTIONÁRIO SOBRE EMOÇÕES

ANO DE NASCIMENTO: _____

1. Nos treinos, você prefere atividades realizadas sozinho?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

2. Nos treinos, você prefere atividades realizadas em duplas?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

3. Nos treinos, você prefere atividades realizadas em grupo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

4. Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar sozinho?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

5. Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar em duplas?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

6. Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar em grandes grupos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

7. Nos locais de convívio do clube, nos intervalos entre atividades (vestiário, refeições, transporte), você prefere ficar conectado à internet?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

IDENTIFICAÇÃO DAS EMOÇÕES NAS DIFERENTES SITUAÇÕES DE JOGO

8. Quando você está em jogo, você se sente com medo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

9. Quando você está em jogo, você se sente com raiva?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

10. Quando você está em jogo, você se sente alegre?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

11. Quando você está em jogo, você se sente triste?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

12. Quando você está em jogo, você se sente com repulsa/nojo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

13. Quando você está em jogo, você se sente com vergonha?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

14. Quando você está em jogo, você se sente indiferente com a situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

15. Quando você está nos treinos do clube, você se sente com medo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

16. Quando você está nos treinos do clube, você se sente com raiva?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

17. Quando você está nos treinos do clube, você se sente alegre?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

18. Quando você está nos treinos do clube, você se sente triste?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

19. Quando você está nos treinos do clube, você se sente com repulsa/nojo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

20. Quando você está nos treinos do clube, você se sente com vergonha?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

21. Quando você está nos treinos do clube, você se sente indiferente à situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

22. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente com medo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

23. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente com raiva?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

24. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente alegre?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

25. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente triste?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

26. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente com vergonha?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

27. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente com repulsa/nojo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

28. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você se sente indiferente à situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

29. Quando você está se preparando para iniciar uma atividade de competição esportiva, você não sabe identificar o que sente?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

30. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com medo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

31. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com raiva?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

32. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente alegre?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

33. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente triste?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

34. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com repulsa/nojo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

35. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente com vergonha?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

36. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você se sente indiferente à situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

37. Quando você tem algum resultado NEGATIVO nas atividades competitivas (errou algum lance, perdeu alguma partida e/ou disputa, etc.), você não sabe identificar o que sente?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

38. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você se sente com medo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

39. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você se sente com raiva?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

40. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você se sente alegre?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

41. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você se sente triste?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

42. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você se sente com repulsa/nojo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

43. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você se sente com vergonha?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

44. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você se sente indiferente à situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

45. Quando você tem algum resultado POSITIVO nas atividades competitivas (acertou algum lance, venceu alguma partida e/ou disputa, etc.) você não sabe identificar o que sente?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

ANÁLISE COMPLEMENTAR AO ESTUDO PRINCIPAL

46. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você se sente com medo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

47. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você se sente com raiva?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

48. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você se sente alegre?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

49. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você se sente triste?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

50. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você se sente com repulsa/nojo?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

51. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você se sente com vergonha?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

52. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você se sente indiferente à situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

53. Quando você está conectado à internet (redes sociais, *games*, etc.) você não sabe identificar o que sente?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

**IDENTIFICAÇÃO DAS EMOÇÕES DOS OUTROS NAS DIFERENTES
SITUAÇÕES DO CLUBE**

54. Você consegue observar em seus colegas a emoção MEDO, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

55. Você consegue observar em seus colegas a emoção RAIVA, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

56. Você consegue observar em seus colegas a emoção ALEGRIA, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

57. Você consegue observar em seus colegas a emoção TRISTEZA, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

58. Você consegue observar em seus colegas a emoção REPULSA/NOJO, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

59. Você consegue observar em seus colegas a emoção VERGONHA, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

60. Você consegue observar em seus colegas a INDIFERENÇA, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

61. Você NÃO consegue observar em seus colegas emoção alguma, no ambiente de treinos e jogos?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

62. Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção MEDO?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

63. Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção RAIVA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

64. Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção ALEGRIA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

65. Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção TRISTEZA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

66. Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção REPULSA/NOJO?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

67. Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a emoção VERGONHA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

68. Você consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) a INDIFERENÇA com a situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

69. Você NÃO consegue observar em seus colegas, nos momentos de convívio do clube (intervalos, vestiário, transporte, refeições) emoção alguma?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

70. Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção MEDO?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

71. Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção RAIVA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

72. Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção ALEGRIA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

73. Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção TRISTEZA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

74. Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção REPULSA/NOJO?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

75. Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a emoção VERGONHA?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

76. Você consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, a INDIFERENÇA com a situação?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre

77. Você NÃO consegue observar em seus colegas, nas redes sociais/games, emoção alguma?

- a) Nunca b) Raramente c) Às Vezes d) Frequentemente e) Sempre