

CAROLINE STEPHANIE RIGON

RELAÇÃO COM AS REGRAS DO JOGO:
ANÁLISE DE JOGOS REALIZADOS POR CRIANÇAS
Um estudo exploratório

Pontifícia Universidade Católica

São Paulo

2008

CAROLINE STEPHANIE RIGON

RELAÇÃO COM AS REGRAS DO JOGO:
ANÁLISE DE JOGOS REALIZADOS POR CRIANÇAS

Um estudo exploratório

Trabalho de conclusão de curso como exigência parcial para a graduação no curso de Psicologia, sob orientação da Prof^a Dr^a Marilda Pierro de Oliveira Ribeiro.

Pontifícia Universidade Católica

São Paulo

2008

AGRADECIMENTOS

Meu muito obrigada...

À professora Fani, que participou diretamente deste trabalho, orientando-me quando este ainda era apenas uma sementinha.

À professora Marilda, minha orientadora, que ajudou a concretizá-lo. Agradeço por todo o conhecimento transmitido, por toda paciência e força nos momentos em que me faltava motivação.

Aos professores que participaram e possibilitaram todo o meu processo de formação. Nós alunos somos muito sortudos por termos tido tantos bons modelos de profissionais e pessoas nesse processo.

Às amigas especiais, minhas irmãs de coração. Não sei se foi Deus ou simplesmente o acaso, mas agradeço imensamente todos os dias por tê-las encontrado.

Aos amigos queridos, que estiveram comigo durante todo esse trajeto percorrido e alegraram tanto o meu dia-a-dia.

Se tenho, desde já, boas lembranças e referências da época de faculdade, é graças a todos vocês.

À minha família, meu porto seguro: meus pais, que estão comigo sempre e que viabilizaram a realização de mais um sonho meu; Thi, meu irmão querido, que enriquece minha vida de todas as formas, você é um modelo para mim e exemplo real de grande pessoa. Vocês são meus eternos amores!

Por fim, dedico este trabalho ao meu irmão Humberto e a todas as crianças, principalmente àquelas que estiveram comigo nos trabalhos que realizei – vocês deixaram uma marca no meu coração e as lembranças mais gostosas. Merecem todo meu empenho e esforço em tornar a infância de vocês uma fase maravilhosa e inesquecível!

Área de conhecimento conforme Tabela do CNPq: 7.07.07.00-6 - Psicologia do Desenvolvimento Humano

Caroline Stephanie Rigon: Relação com as regras do jogo, análise de jogos realizados por crianças, 2008.

Orientadora: Prof. Dra. Marilda Pierro de Oliveira Ribeiro

Palavras-chave: Relação com as regras; Jogos de regras; Psicologia do Desenvolvimento.

Resumo

O presente trabalho teve como objetivo analisar a relação das crianças com as regras (referente à prática e consciência destas), em duas situações de jogo distintas: uma, em que as regras do jogo são estabelecidas pelos participantes, e outra, em que as regras são criadas por um adulto (professor), ou seja, são apenas assimiladas pelos participantes. Para tanto, foram realizados 3 dias de observação de jogos de regras realizados por crianças com idade entre 7 e 9 anos, que cursavam o 2º e 3º ano do Ensino Fundamental, em situação de recreio e de aula de Educação Física. Após as observações, foram realizadas entrevistas semi-dirigidas com 2 crianças pertencentes ao 2º ano do Ensino Fundamental, para investigação acerca da consciência da regra. A análise dos dados obtidos, do 2º ano, possibilitou o reconhecimento de traços de heteronomia, quanto aos jogos realizados em Educação Física, e autonomia, em jogos realizados no recreio. Apesar disso, os dados não são suficientes para uma classificação dessa turma, quanto à relação de suas crianças com as regras dos jogos executados. Uma análise mais aprofundada seria possível a partir da obtenção de mais dados referentes a situações mais livres, menos institucionalizadas.

SUMÁRIO

1 – Introdução	01
1.1 – O Jogo e a Escola	02
1.2 – O Jogo na Teoria Piagetiana	04
1.3 – Objetivo	08
2 – Método	09
2.1 – Participantes	09
2.2 – Material	09
2.3 – Local	10
2.4 – Procedimento	11
3 – Resultados	14
3.1 – Aulas de Educação Física	14
3.1.1 – O Jogo e as Regras	15
3.2 – Recreio	23
3.3 – Entrevistas	26
3.4 – A Prática e a Consciência das Regras	29
4 – Discussão	32
5 – Referências Bibliográficas	36
Anexos	37

1. INTRODUÇÃO

O jogo vem sendo um importante objeto de estudo e um rico instrumento quando se fala em desenvolvimento infantil e aprendizagem. A partir de definições dadas por alguns autores, fica evidente seu caráter biopsicossocial e a importância de se olhar para seu emprego e objetivos.

De acordo com Madrid Jr. (2006), o jogo, em consonância com os objetivos da Educação Física, é um instrumento que promove o desenvolvimento de competências e habilidades, com o intuito de formar indivíduos que considerem o coletivo ao lidarem com os problemas do futuro. Essa definição ressalta a importância de se trabalhar as crianças para a vida em sociedade, considerando e respeitando o outro.

Outra característica do jogo, que implica no contato com o outro e exige o respeito e consideração por ele, é a presença de regras. Huizinga e Caillois (apud Madrid Jr., 2006) explicitam a existência de regras nos jogos e afirmam que o desenvolvimento da atividade depende de os participantes cumprirem-nas. Ressaltam, ainda, que as regras válidas nos jogos são aquelas criadas com a finalidade de auxiliar na organização e garantir a justiça destes, e que elas podem não corresponder com as regras e leis vigentes no meio social.

Ainda em relação à regra, Madrid Jr. (2006) atribui-lhe a função de garantir sua vigência, por meio da obediência a ela, e punir aqueles que não a respeitarem, e acentua a importância dela ser aceita por todos aqueles que participarem do jogo, pois se notou que em jogos onde as regras foram criadas por todos os participantes havia um menor número de transgressores, do que em jogos onde as regras foram simplesmente assimiladas.

Caillois atenta, também, para o caráter espontâneo, voluntário e livre do jogo, sendo uma atividade improdutiva, fonte de prazer, que ensina sobre os limites: de tempo, espaço, além das regras estabelecidas. Chateau, Freire e Huizinga (apud Madrid Jr., 2006) também contemplam suas definições sobre jogo com essas características, além de ressaltarem que o jogo possui um fim em si mesmo, porém se contrapõem a Caillois ao defenderem a existência de um caráter produtivo. Para tais autores, esse

caráter produtivo está intimamente relacionado à educação, sendo o jogo um meio para esta, um instrumento que auxilia em sua promoção.

1.1 - O Jogo e a Escola

O esporte tem ganhado grande popularidade entre pessoas de diferentes faixas etárias, de diversos lugares e culturas, que buscam alcançar os mais variados objetivos. É comum pensarmos o esporte associado, principalmente, a atletas e alto rendimento, esquecendo de outras dimensões, como o esporte educacional, o esporte de participação ou lazer, o esporte dos deficientes e o esporte da terceira idade (Tubino apud Brotto, 2001).

Segundo Tani (apud Brotto, 2001), pode-se notar marcantes diferenças entre o Esporte que visa o alto rendimento e o Esporte enquanto conteúdo da Educação Física, pois, além de possuírem diferentes objetivos, apresentam diferentes características e enfoques:

- O Esporte / Rendimento: tem como objetivo alcançar o máximo de rendimento, visando a competição; ocupa-se com o talento, levando em conta o potencial do praticante; a pessoa é submetida a treinamento, sendo orientada para a especificidade; dá ênfase ao produto e tem como resultado uma constante inovação, uma vez que tem como interesse principal a superação de recordes.
- O Esporte / Conteúdo da Educação Física: tem como objetivo alcançar o ótimo em termos de rendimento, visando a aprendizagem, o que implica o respeito às características individuais; ocupa-se com a pessoa comum, levando em conta não só os limites do indivíduo, como também suas limitações; a pessoa é submetida à prática, sendo orientada para a generalidade; dá ênfase ao processo e tem como resultado a difusão do esporte na cultura.

Dessa forma, quando se fala em prática esportiva, faz-se necessário esclarecer quais são seus objetivos. O que se busca alcançar?

O esporte tem sido considerado um dos maiores fenômenos sociais da modernidade, contendo características semelhantes às presentes no cotidiano, como a superação de limites, a competitividade, a tolerância à frustração e ao estresse e a busca pela supremacia (Rubio et al. apud Marques e Kuroda, 2000).

Para se pensar no tipo de atividade a ser proposta para uma criança, iniciante na prática esportiva, deve-se ter muito claro seus objetivos, além do conhecer o grau de desenvolvimento da criança. Segundo De Rose Jr. (apud Marques e Kuroda, 2000), o conceito de desenvolvimento engloba não só fatores biológicos, como o crescimento (referente à estatura, peso e gordura) e a maturação (progresso para o estado maduro registrado pelo relógio biológico), mas também os domínios social, emocional, intelectual e motor. Além disso, pode-se considerar que o desenvolvimento e a prática esportiva contêm uma relação dialética entre si, já que a criança, para praticar algum esporte, precisa ter condições básicas e prévias quanto aos domínios citados, e estes podem ser otimizados enquanto a criança realiza a tarefa.

Assim, pode-se observar que a prática esportiva é constituída por fatores psicológicos, biológicos e sociais, que são igualmente importantes. Deve-se estar atento não só ao que o aspecto biológico suscita, mas também à influência que exercem o meio social e o psicológico do praticante no esporte. Observar os aspectos psicológicos e sociais envolvidos neste processo faz-se necessário à medida que o esporte pode se apresentar como um rico instrumento para a criança, uma vez que possibilita à mesma aprender a lidar com experiências que envolvam confiança, auto-imagem e autopercepção, características presentes no seu processo de socialização, ou pode funcionar como um instrumento alienante, em relação às mesmas questões, dependendo dos objetivos visados, o respeito a estes, e os métodos utilizados para o alcance deles (Marques e Kuroda, 2000).

Faz-se necessário esclarecer que a Educação Física escolar, considerando-a incluída em um âmbito educacional, tem como principal papel formar cidadãos munidos de crítica, autonomia e que tenham consciência de seus atos, o que viabiliza uma transformação social (Barbosa, 1997).

Por haver um caráter educativo, o jogo é bastante utilizado nas escolas, auxiliando na aquisição de símbolos e no desenvolvimento de processos intelectuais. Apesar disso, alguns aspectos do jogo não são mantidos quando realizados em escolas. É comum o jogo ser confundido como uma tarefa a ser cumprida, perdendo assim seu caráter lúdico, livre, espontâneo e voluntário (Freire apud Madrid Jr. 2006).

Nylse Cunha (apud Barbosa, 1997) ressalta que a criança, colocada em situações severamente estruturadas e conduzidas, possui menos condições para descobrir seu jeito de ser, para entrar em contato com sua afetividade e encontrar sua vocação. Diante de situações como essas, as crianças têm sua espontaneidade comprometida, uma vez que ficam presas à obrigação de cumprir tarefas previamente determinadas e de possuírem um desempenho próximo ao êxito.

1.2 - O Jogo na Teoria Piagetiana

Para Piaget (apud Macedo, 1997) os jogos podem ser divididos em três tipos, considerando suas formas de assimilação:

- Jogos de exercício: caracterizam-se pelo prazer da função e são assimilados por meio da repetição, tendo como consequência a formação de hábitos. Estes jogos referem-se à atividade lúdica da criança em seus primeiros dezoito meses de vida, em média.
- Jogos Simbólicos: caracterizam-se pela forma deformante como são assimilados. Assim, a realidade é assimilada da forma como a criança quer ou consegue. Contendo um valor analógico, os jogos e a realidade se interligam, sendo o primeiro um abrigo de significados deformados do segundo.
- Jogos de regras: este tipo de jogo é composto pelos dois tipos anteriores. A contribuição dada pelos jogos de exercício refere-se à repetição que, aqui, é identificado pela regularidade. Já a contribuição dos jogos simbólicos diz respeito às convenções estabelecidas, aos combinados criados por um ou

mais participantes, mas que é livremente aceito por todos; tais combinados, neste tipo de jogo, correspondem às regras.

No jogo de regras, os participantes jogam em função uns dos outros, revelando possuir um caráter coletivo. As regras, enquanto combinados arbitrários, por meio do estabelecimento de limites visam organizar o jogo e regularizar os comportamentos dos participantes. Assim, busca-se homogeneizar o contexto no qual o jogo ocorre, permitindo que os participantes possuam as mesmas condições para ganhar (Macedo, 1997).

As características pessoais acabam, então, por possuir um caráter decisivo, em um contexto delimitado por regras: fatores como habilidade, atenção, concentração, memória, poder de abstração e tática podem ser os responsáveis pela conquista da vitória. A competição, inerente ao jogo de regras, acaba por definir não só a superação em relação ao outro, como também a superação em relação a si mesmo, uma vez que necessita o constante trabalho e desenvolvimento desses fatores citados acima (idem).

A respeito das regras, Piaget (1994) diz:

Toda moral consiste num sistema de regras e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por essas regras. (p.23)

A partir disso, pode-se pensar que os jogos de regras constituem-se em exemplos da moralidade humana, principalmente por três motivos: por se tratarem de atividades realizadas coletivamente e que necessitam de normas que as regulem; por possuírem um caráter moral, que não diz respeito diretamente às regras, mas que é estabelecido pelo respeito e seguimento a elas exigidos; por último, por tal respeito ser possível pelas normas serem construções coletivas, acordos mútuos realizados por aqueles que participam do jogo, e não por simples aceitação de regras impostas por terceiros que não compõem o grupo de participantes (Piaget apud La Taille, 1992).

Apesar da importância de as regras serem acordos mútuos, Piaget (1994) atenta para o fato das regras morais serem, inicialmente,

transmitidas pelos adultos, perdurando por gerações, o que confere outra forma de elaboração das mesmas pela criança. A regra, quando transmitida por um terceiro, exige que a criança apenas a assimile, não considerando suas necessidades e interesses.

Esse autor aponta, ainda, dois diferentes aspectos relacionados à regra que devem ser considerados quando de sua análise: a prática da regra, que diz respeito à forma como é aplicada, por crianças de diferentes idades; a consciência da regra, referente à forma como expressam a obrigatoriedade, a heteronomia ou autonomia, inerente à regra. Cada um desses aspectos pode ser dividido em estágios sucessivos.

- Prática das regras

1º estágio: com caráter estritamente motor e individual, a criança nesse estágio apresenta esquemas mais ou menos ritualizados e o jogo é realizado individualmente. O jogo é fundamentado em regras motoras e não regras propriamente coletivas, criadas individualmente e que não provocam a submissão e aceitação de outros.

2º estágio: com caráter egocêntrico, as crianças nesse estágio, ainda que estejam juntas, jogam cada uma por si. A competição entre os participantes ainda não aparece, pois não existe um contato real entre eles. O mais importante para a criança é conseguir acertar, sendo que ganhar o jogo não representa a vitória sobre os outros, mas conseguir fazer aquilo que queria. Já são transmitidos às crianças alguns exemplos de regras codificadas, porém não há um interesse pela submissão a regras comuns que estipulem um vencedor e um perdedor.

3º estágio: referente ao início da cooperação. As crianças jogam umas com as outras, havendo competição entre elas e a busca pela vitória. Para tanto surge a necessidade de controle mútuo e da unificação das regras. O jogo passa a ter um caráter social. Apesar do surgimento de regras comuns, nesse estágio, as crianças possuem ainda opiniões pessoais em relação a estas, não tendo interesse ainda pelos princípios que regem e sustentam essas regras.

4º estágio: referente à codificação das regras. A cooperação é alcançada e há, principalmente, um interesse pela regra em si mesma. O prazer maior é avaliar as possibilidades para poder codificá-las.

- Consciência da regra

1º estágio: fase da anomia, em que a regra advém de fora, sendo assim, coercitiva. Não há o seguimento a regras coletivas; as regras não são vistas como obrigatórias, não passando de exemplos à criança.

2º estágio: fase da heteronomia, em que a regra é vista como sagrada e intocável, sendo originadas por adultos e contendo essência eterna; As crianças, nesse estágio, vetam qualquer modificação desta regra, sendo tal ação considerada uma infração. Assim, a tradição sobrepõe-se aos acordos e combinados entre participantes.

3º estágio: fase da autonomia, em que a regra é vista como uma norma criada por meio do consentimento mútuo, possuindo caráter obrigatório. Nesse estágio, pode-se transformar a regra de forma consensual.

Espera-se que, no decorrer desses estágios, a regra adquira maior importância em comparação à habilidade exigida no jogo, além da valorização do consentimento mútuo, em detrimento da regra simplesmente assimilada.

Considerando as concepções de jogo e o desenvolvimento infantil, abordados até então, penso que deve haver diferenças entre os jogos realizados em aula, em que o professor dita as regras e aqueles realizados pelas crianças em horário de recreio. Será que o fato de a regra ser criada pelos participantes ou apenas assimilada por eles, afeta no respeito à regra, bem como na consciência desta?

1.3 - Objetivo

O objetivo deste estudo é analisar a relação das crianças com as regras (referente à prática e consciência destas), em duas situações de jogo distintas: uma, em que as regras do jogo são estabelecidas pelos participantes, e outra, em que as regras são criadas por um terceiro (professor), ou seja, são apenas assimiladas pelos participantes.

2. MÉTODO

2.1 - Participantes

Participaram deste trabalho crianças com idade entre 7 e 9 anos, pertencentes ao 2º e 3º anos do Ensino Fundamental - 12 alunos de uma turma de 2º ano e 13 alunos de uma turma de 3º ano, ambas do período vespertino.

2.2 - Material

Para a coleta de dados, foi utilizada uma folha especialmente elaborada para o registro das condutas das crianças nas situações de observação. Essa folha (modelo em Anexo 1) continha 3 colunas: na primeira era registrada a regra enunciada pela professora; na segunda era registrada a criança que respondia à regra; na última coluna era registrada a conduta da criança em relação à regra. Para facilitar o registro dos dados referentes à última coluna, foi criada previamente uma categorização, organizada da seguinte forma: com o intuito de identificar as regras dos jogos, bem como o seguimento ou não delas.

1. *Segue a regra* – quando a conduta da criança estava de acordo com o combinado
2. *Não segue a regra* – quando a conduta da criança era contrária ao combinado
3. *Transforma a regra* – quando a criança apresentava um elemento novo à situação existente
4. *Cria uma nova regra* – quando a criança acrescentava uma nova situação

A situação de observação era muito complexa em que alguns dados de interesse poderiam ser perdidos. Assim sendo a folha elaborada para o registro, bem como essa categorização, visava organizar e possibilitar uma descrição dos elementos observados, evitando uma simples anotação das

categorias que apareciam. Assim, as observações tinham um caráter qualitativo, e não quantitativo.

Nas entrevistas foi utilizado um gravador para auxiliar na coleta das respostas, além de registro cursivo.

2.3 - Local

Uma escola particular localizada na zona oeste de São Paulo. As observações foram realizadas no pátio, na quadra e em uma sala de aula.

O pátio, freqüentemente utilizado no horário de recreio, era constituído por uma quadra poliesportiva aberta (não coberta), que possuía alguns instrumentos necessários à prática esportiva (traves para futebol e handebol, cestas para basquetebol). Além disso, contava com um espaço coberto, em frente à cantina, com mesas e cadeiras para o lanche. No lado oposto ao espaço coberto, atravessando a quadra, possuía um banheiro masculino e outro feminino. Quando o pátio não podia ser utilizado durante o recreio, devido a algum evento ou mau tempo, as crianças permaneciam em sala de aula.

A sala de aula utilizada em horário de recreio quando não se podia utilizar o pátio era a mesma em que as crianças tinham as aulas normalmente. Equipada com cadeiras e mesas individuais para as crianças, possuía armários com materiais que poderiam utilizar nas aulas, como cadernos, folhas de papel, lápis de cor, cola e tesoura. Além disso, possuía alguns jogos, como dominó e livros.

A quadra onde aconteciam as aulas de Educação Física era coberta, localizada no terceiro andar do prédio aonde os alunos tinham as demais aulas. Era uma quadra poliesportiva, que contava com materiais e instrumentos necessários para a prática esportiva: traves para futebol e handebol, rede para vôlei, cestas para basquetebol, colchonetes, pesos para ginástica e bolas para os esportes citados. Possuía, ainda, alguns bancos encostados à parede, além de banheiros masculino e feminino em um dos lados (próximos à escada que levava à quadra).

2.4 - Procedimento

A coleta de dados foi realizada por meio de observações das duas turmas participantes em duas situações de jogos distintas:

- em aulas de Educação Física, em que as regras eram estipuladas pelo professor;
- em horário de recreio, em que as crianças eram responsáveis pela organização de suas próprias brincadeiras, bem como pelas regras que as regiam.

As observações abarcavam essas duas turmas de diferentes séries, pois elas permaneciam juntas tanto no horário de recreio quanto em algumas aulas de Educação Física. Os dados principais foram obtidos das observações realizadas nas aulas em que somente o 2º ano estava presente, pois essa turma apresentou também dados nas outras situações delimitadas neste trabalho - situação de jogo em horário de recreio e entrevista. As observações do terceiro ano serviram de complemento para a análise das observações de jogos realizados em aula de Educação Física.

Foram realizados três dias de observação, sendo necessário, inicialmente, um dia para conhecer a dinâmica da escola, das turmas escolhidas e das situações delimitadas neste trabalho, para possibilitar a criação de uma categorização que facilitasse o registro dos dados observados.

A primeira situação observada foi aquela referente às aulas de Educação Física. As turmas de 2º e 3º ano possuíam duas aulas de Educação Física por semana, sendo uma às quintas-feiras, em que essas duas séries realizam a aula conjuntamente, e outra às sextas-feiras, em que as turmas têm aulas separadamente. Essas aulas tinham duração de 50 minutos, dos quais 30 minutos, aproximadamente, eram aproveitados para a prática esportiva, devido à necessidade de organização da turma e locomoção da sala onde as crianças se encontravam – no primeiro andar do prédio -, até a quadra localizada no terceiro andar do mesmo prédio, além de avisos e recados a serem passados para as crianças.

O recreio era um horário destinado à alimentação das crianças, que ocorria após três aulas de 50 minutos cada e tinha duração de 20 minutos. Neste período, crianças de diferentes anos ocupavam o espaço do pátio

(alunos do 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental possuem recreio no mesmo horário). As professoras destas turmas permaneciam no pátio observando as crianças e, eventualmente, intervindo nas brincadeiras realizadas por estas (quando a criança corria ou pulava muito, sua professora intervinha, pedindo para que a criança parasse de correr ou de realizar brincadeiras muito agitadas, devido ao lanche recém-tomado).

Em um segundo momento, foram realizadas entrevistas com duas crianças, com o intuito de averiguar a consciência da regra em relação às regras dos jogos realizado nas aulas de Educação Física e no recreio. Ambas, um menino e uma menina, cursavam o 2º ano do Ensino Fundamental e tinham 7 anos de idade.

Essas entrevistas, baseadas no método clínico de Piaget, envolviam perguntas em relação às duas situações observadas. O objetivo era ir ao encontro do pensamento da criança, utilizando perguntas que podiam ser flexibilizadas. As perguntas baseavam-se em aspectos como:

- Origem da regra e do jogo (Quando e como foram criados? Quem criou? Por que existe a regra?).
- Mudança/ transformação da regra (Pode-se mudar a regra? Se sim, em que situações e com quais condições? O que a mudança acarreta para o jogo e seus participantes?).

As crianças foram escolhidas a partir das observações realizadas, considerando sua participação nas aulas e as brincadeiras que realizavam – era necessário crianças que brincavam em horário de recreio e dentre essas, optei por crianças que participavam de brincadeiras que estivessem mais próximas aos jogos de regras.

A entrevista foi realizada em um canto da quadra, durante a aula de Educação Física. A professora permitiu a realização da entrevista durante sua aula, liberando uma criança por vez.

A coleta de dados da pesquisa teve início após a aprovação, do projeto desta, pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

A pesquisa considerou as questões éticas e seguiu procedimento conforme as normas previstas pelo Conselho Nacional de Saúde (Resolução 196/96). Assim sendo, foi solicitada, à direção da escola, permissão para a realização deste trabalho, envolvendo observação das crianças nas duas situações de jogo distintas e entrevistas com as crianças, realizadas na própria escola, sendo esclarecido que a realização das mesmas tinha como intuito ir ao encontro do pensamento da criança quanto às regras do jogo.

Para tanto, foi entregue à escola uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (modelo em Anexo 2), contendo, por escrito, as informações assinaladas acima. Junto com o Termo de Consentimento, foi entregue um Termo de Compromisso, também por escrito, por meio do qual as pesquisadoras comprometeram-se com as normas éticas (modelo em Anexo 3).

A pesquisa não contou com nenhum tipo de financiamento e contou com a participação voluntária dos sujeitos, isentos de qualquer forma de pagamento.

3. RESULTADOS

3.1 - Aulas de Educação Física

Foram observadas cinco aulas de Educação Física em três dias, sendo uma delas realizada conjuntamente com as duas turmas. As observações consideradas na análise de dados referem-se às aulas em que as turmas de 2º e 3º ano estavam separadas – quatro aulas no total, sendo duas de cada turma -, visando respeitar as diferenças apresentadas em cada turma.

Ao chegarem à quadra, a professora pedia para que os alunos se sentassem no chão, enquanto ela colocava a rede para poderem jogar vôlei, o esporte escolhido para prática e aprendizagem no início deste semestre. Algumas crianças demoravam a atender a esse pedido; corriam pela quadra e depois da insistência da professora, sentavam-se em fila, respeitando a divisão de times realizada no dia anterior. Em outras ocasiões, antes da preparação da quadra para a prática esportiva, a professora sentava-se junto às crianças para passar alguns recados, como a reunião de pais ou algum jogo dos meninos que aconteceria no dia seguinte.

Após os preparativos necessários, iniciava-se a aula. Com os times já divididos, as crianças tomavam suas posições na quadra: time 1 de um lado e time 2, do outro. As regras do jogo eram lembradas durante a prática do mesmo, porém algumas regras (a serem descritas e discutidas posteriormente) dependiam de uma distribuição numérica precedendo o início do jogo. Dessa forma, as crianças, respeitando a divisão dos times, formavam uma fila – todos lado a lado – e esperavam a professora atribuir-lhes um número. Em seguida, a professora dava início ao jogo.

Muitas perguntas eram feitas à professora durante o jogo, principalmente quanto ao placar e a pontuação dos times, na maioria das vezes revelando grande preocupação com a vitória e demonstrando que a competição era um fator fundamental para algumas crianças.

Tal dinâmica e procedimento eram comuns às duas turmas, tanto em relação aos preparativos para a prática esportiva, quanto os comportamentos descritos que aconteciam durante a prática.

3.1.1 - O Jogo e as regras

Como dito anteriormente, o vôlei foi o esporte escolhido para ser aprendido e praticado pelas crianças no começo deste semestre. De acordo com M., professora de Educação Física, as regras oficiais deste esporte foram passadas para as crianças, em uma de suas primeiras aulas do semestre, que as copiaram em seus cadernos antes da prática deste esporte.

Depois de obterem conhecimento das regras houve aulas de conteúdo técnico-tático, visando à aquisição e/ou aperfeiçoamento de habilidade, por meio do treino de técnicas permitidas e necessárias à prática do vôlei, como passes (toque e manchete), saques, deslocamento, etc.

Devido ao grau de dificuldade deste esporte, contendo regras complexas e que exige habilidade ainda não desenvolvida pelas crianças, o jogo foi adaptado para as turmas observadas, sendo praticado o câmbio¹. Assim, após o trabalho com conteúdo técnico-tático, as aulas passaram a ser destinadas ao jogo e prática do esporte. Desde o início tal prática envolvia regras do jogo já adaptado; conforme as crianças desenvolviam algumas habilidades, as regras eram modificadas e o jogo adaptado novamente, aumentando sua dificuldade e exigindo o trabalho e desenvolvimento de outras habilidades.

Algumas regras enunciadas pela professora buscavam orientar os alunos quanto aos impedimentos e infrações instituídos no jogo. Ao mesmo tempo, algumas instruções eram passadas aos alunos visando o trabalho e estabelecimento de técnicas mais efetivas, com o intuito de garantir maior sucesso na realização de passes e saques.

A situação de aula de educação física configurou-se bastante complexa devido a todas essas orientações e/ou comandos apresentados pela professora.

¹ O câmbio é uma forma adaptada do voleibol em que as regras podem ser modificadas para facilitar sua prática. Na disputa, os jogadores podem segurar a bola ao recepcioná-la, seja quando vinda do time adversário, como vinda de um passe do próprio time; não há toques, manchetes e cortadas, como no jogo tradicional. Com essas modificações visa, principalmente, ensinar o posicionamento e a movimentação próprios do voleibol, de forma lúdica.

Uma primeira inspeção dos dados, com vistas à sua análise, permitiu identificar dois tipos de comandos dados pela professora que mereceram uma diferenciação, dado o objetivo da pesquisa de estudar a relação das crianças com as regras. Assim sendo, mostrou-se necessário diferenciar regras de instruções.

A diferenciação de regras e instruções pôde ser realizada por meio de identificação de algumas características de cada um desses grupos, que pode ser observado no Quadro 1.

Quadro 1 – Regras e Instruções

Regras	Instruções
<ul style="list-style-type: none"> • Valiam para todos os participantes do jogo. • Visavam organizar e regular o jogo. • Mudam de acordo com o coletivo • O não seguimento delas acarreta conseqüências pontuais, previamente delimitadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valiam para alguns, de acordo com habilidade desenvolvida. • Visavam o trabalho de técnicas e treino de habilidades. • Mudam de acordo com o indivíduo. • O não seguimento delas não acarreta conseqüências previamente delimitadas.

As regras estavam diretamente relacionadas ao próprio jogo buscando sua organização e regulação das ações dos participantes. Assim, eram válidas para todas as crianças, independentemente destas conseguirem ou não desempenhar aquilo que era cobrado; o fator *habilidade* influenciava na imposição da regra para todos e não para casos isolados. As regras, então, eram modificadas conforme o coletivo desenvolvia as habilidades, em sua maioria. Conforme as crianças apropriavam-se da dinâmica do jogo, trabalhadas por meio de algumas regras, estas eram mudadas ou adaptadas pela professora, para o trabalho de outros fatores relevantes no vôlei; a mudança da regra era comunicada às crianças antes do início do jogo. As conseqüências da infração às regras envolviam prejuízo ao time que a cometeu. Porém, havia uma flexibilidade

em relação às regras durante o jogo, revelando o caráter educativo da aula, voltado para a aprendizagem; não possuíam o mesmo caráter decisivo como nos jogos oficiais – nesses, o não seguimento a toda e qualquer regra, conseqüentemente, favorece o time adversário com um ponto; nas aulas, a infração acarretava necessariamente uma penalização, que poderia ser expressa de diferentes formas: com a paralisação do jogo para organização do time, com uma advertência verbal, com o retorno do lance ou com um ponto e vantagem para o outro time.

As regras referentes a deslocamento na quadra constituem-se em um exemplo de adaptação de uma regra: como dito anteriormente, as crianças recebiam um número antes do começo do jogo. Inicialmente, esta distribuição numérica era utilizada somente para organizar o saque, garantindo que todos os membros do time realizassem essa ação. Posteriormente, essa distribuição numérica visava, também, estabelecer o posicionamento de cada membro na quadra, complementando a exigência anterior e acrescentando o trabalho de deslocamento dos membros na quadra, fator relevante na prática desse esporte.

As instruções, por sua vez, visavam aperfeiçoar o desempenho das crianças e buscavam transmitir as técnicas permitidas no vôlei. Uma vez que o desenvolvimento de habilidades não ocorre da mesma forma e ao mesmo tempo para todas as crianças, uma instrução poderia valer para algumas, enquanto que para outras não; conforme a criança desenvolvia a habilidade enunciada, aquela instrução se extinguia para tal, passando a valer as regras de organização do jogo e outras instruções, de acordo com a necessidade apresentada pela criança. Assim, as instruções eram modificadas de acordo com a aquisição da habilidade que vinha sendo trabalhada pela criança. O não seguimento a uma instrução não gerava uma penalização à criança que não a seguia e nem ao seu time.

Esses dois elementos, regras e instruções, ainda que possuam diferentes objetivos, estão interligados, uma vez que as regras relacionadas ao próprio jogo exigem habilidades e técnicas que são trabalhadas por meio das instruções voltadas ao treino de habilidades. E quando da extinção deste último elemento, regras do jogo que exigem a manutenção e o aperfeiçoamento das habilidades desenvolvidas são transmitidas às crianças. A regra que enuncia a forma adequada de sacar é um exemplo

desta situação: a criança que não sabe sacar segue a instrução dada pela professora que diz *Arremessar a bola com as duas mãos*. Durante a prática esportiva, a criança saca desta forma, porém é também incentivada pelos colegas a sacar por baixo, com uma mão só. Conforme se adapta a esse último tipo de saque, mais próximo àqueles permitidos no vôlei, a instrução voltada ao treino de habilidades deixa de ser enunciada a esta criança. Em seu lugar, passa a ser cobrada a execução do saque já apresentado por ela e que mais se aproxima do permitido pelas regras oficiais do esporte.

As regras puderam ser divididas em três grupos, de acordo com suas funções e o que visavam regular:

- o grupo de *regras referentes à organização do time e deslocamento na quadra*: está relacionado à distribuição numérica estabelecida antes do início do jogo, e abarca regras referentes à vez de sacar e posicionamento dos membros do time na quadra, bem como indicam o deslocamento a ser realizado pelo time.
- o grupo de *regras referentes à dinâmica do jogo*: regulam as ações que são realizadas coletivamente (jogadas); aquilo que é construído coletivamente tendo em vista o objetivo do jogo. Esse grupo abrange a regra que indica o *número de passes que os jogadores devem realizar antes de arremessar a bola para o outro time*, além de regras que favorecem a socialização e participação de todos, como *não pode passar a bola sempre para a mesma pessoa, tem que revezar para jogar a bola para o outro time e passar a bola para quem ainda não jogou*.
- o grupo de *regras referentes a questões práticas*: visam estabelecer os limites da quadra, como *onde se posicionar para o saque, não invadir o lado da quadra pertencente ao outro time e não encostar na rede*, e os limites impostos à criança referentes às ações individuais, como *não andar quando estiver com a bola na mão e passar a bola para o outro time por baixo da rede, quando do erro de seu time*.

O Quadro 2 mostra o número de regras apresentadas em cada turma e dia de observação, respeitando essa divisão de grupos.

Quadro 2 – Número de regras explicitadas pela professora durante o jogo

Regras	2º ano		3º ano	
	1º dia	2º dia	1º dia	2º dia
Referentes à organização do time e deslocamento na quadra	-	1	2	2
Referentes à dinâmica do jogo	4	1	4	3
Referentes a questões práticas	1	1	2	2

Pode-se notar que o número de regras apresentadas ao 3º ano é maior que o número de regras apresentadas ao 2º ano. Isso pode indicar uma questão já abordada, que se refere à aquisição de habilidade e desenvolvimento da criança, enquanto elementos que são levados em consideração nessas aulas de Educação Física, quando necessário estabelecer limites e cobranças. Dessa forma, não só o número de regras ao 3º ano era maior, como também a complexidade e dificuldade dessas regras eram maiores que aquelas apresentadas ao 2º ano.

Deve-se ressaltar que este quadro refere-se ao número de regras explicitadas pela professora durante os jogos. Assim, o número de regras que vigoravam nos jogos era maior do que o indicado no quadro, porém não havia necessidade de serem lembradas ou enunciadas, considerando que as próprias crianças lembravam a regra aos demais colegas do mesmo time; a transgressão à regra era outro fator que intervinha na explicitação da mesma: enquanto a regra era seguida por todos, esta não era enunciada, mas diante de infrações, as regras responsáveis por garantir novamente a regulação do jogo eram apresentadas. Além dessas questões, a diminuição do número de regras apresentados no segundo dia também podem ter relação com o fator habilidade, pois, como será abordado a seguir, pode indicar apropriação da regra por parte da criança, fator que influencia no seguimento à regra.

Considerando o fator habilidade como um elemento que interfere diretamente no jogo e nas regras adaptadas a este, foi realizada uma redefinição da categorização, explicitada no Método, para a análise dos dados coletados, contendo uma subdivisão da categoria *Não segue a regra*:

esta categoria passou a incluir, especificamente, as infrações com caráter de desobediência, e outra categoria a partir dessa – *Não seguimento da regra associado à habilidade* – ficou responsável por incluir as infrações relacionadas à falta de habilidade das crianças. A categorização para análise dos dados configura-se, então, da seguinte forma:

1. *Segue a regra*
2. *Não segue a regra*
3. *Transforma a regra*
4. *Cria uma nova regra*
5. *Não seguimento da regra associado à habilidade*

Os casos pertencentes à categoria *não segue a regra* foram identificados não só por meio da observação do não seguimento à regra – não fez aquilo que a regra estipulou – mas também por meio de aspectos verbais e não verbais. Diante desses últimos era possível distinguir esta categoria daquela referente ao *não seguimento à regra relacionado à habilidade*. Por exemplo, diante de uma infração por desobediência, as crianças aceitavam a penalização, comumente não discutiam com a professora a advertência recebida, tampouco reclamavam. Quando a infração estava associada à falta de habilidade, as crianças mostravam-se surpresas e, em seguida, aparentavam descontentamento por causa do erro cometido.

Os casos referentes ao não seguimento relacionado à habilidade consideravam não só a incapacidade da criança, ao não desenvolvimento de alguma habilidade, mas também a não apropriação da regra, que pode ser identificada pelo esquecimento da criança. Para a identificação de casos nessa categoria foi fundamental a observação de aspectos verbais e não-verbais apresentados pelas crianças, assim como na categoria referente ao não seguimento à regra por desobediência.

Em geral, as crianças seguiram as regras estipuladas pela professora; no Quadro 3 consta apenas os não seguimentos à regra, uma vez que estes geravam conseqüências que chamavam mais a atenção, e eram facilmente identificados.

Quadro 3 – Respostas apresentadas pelas crianças em situações de não seguimento à regra

Regras	2º ano	3º ano
Referentes à organização do time e deslocamento na quadra		<ul style="list-style-type: none"> • Transforma a regra • Não seguimento da regra associado à habilidade
Referentes à dinâmica do jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Não seguimento da regra associado à desobediência • Não seguimento da regra associado à habilidade 	<ul style="list-style-type: none"> • Não seguimento da regra associado à desobediência • Cria uma nova regra
Referentes a questões práticas	<ul style="list-style-type: none"> • Não seguimento da regra associado à desobediência • Não seguimento da regra associado à habilidade 	<ul style="list-style-type: none"> • Não seguimento da regra associado à desobediência • Não seguimento da regra associado à habilidade

As regras violadas, referentes à dinâmica do jogo, visavam instaurar a idéia de deslocamento e de número limitado de passes, mas enunciadas de forma a promover, principalmente, a socialização e a participação de todos. Assim, as regras *Devem revezar para arremessar a bola* e *Não passar a bola para alguém que já jogou* eram freqüentemente desobedecidas, pois muitas crianças optavam por passar para alguém mais habilidoso ou para aquele que fosse mais amigo, mesmo que essa conduta fosse contrária à regra. Esse aspecto reforça a importância da competição para algumas crianças.

As demais categorias, referentes a regras novas – *Transforma a regra* e *Cria uma nova regra* – surgiram apenas nas aulas de Educação Física do 3º ano. A regra transformada referia-se à organização do time e deslocamento na quadra. Como já foi dito anteriormente, antes do início do jogo havia uma distribuição numérica às crianças, visando auxiliar na organização para saques. Freqüentemente, as crianças esqueciam o número que lhes foi atribuído, não sabendo identificar a pessoa que deveria sacar. Acontecido isso, as crianças se reuniam e decidiam quem sacaria naquele momento. Assim, diante de uma situação já existente – organização para

sacar, visando garantir a participação de todos – as crianças acrescentam um novo elemento, uma nova forma de vigorá-la – decisão conjunta de quem irá sacar, levando-se em consideração que já sacou.

A regra criada referia-se à dinâmica do jogo, a uma das regras violadas por desobediência: *Não passar a bola para alguém que já jogou*. A partir dela, um dos meninos sugeriu ao seu time que deixassem para passar a bola para ele por último, permitindo que ele arremessasse a bola para o outro time com maior frequência, uma vez que ele tinha maior facilidade para tal ação e a realizava com maior êxito que os demais - esse menino era o que marcava mais pontos pelo seu time. A sugestão foi acatada pelas crianças e a professora, então, enunciou a regra *Devem revezar para arremessar a bola*. Diante desta, a regra criada pelo menino passou a ser menos seguida, mas não extinguiu. A partir desse exemplo, pode-se pensar que os objetivos a serem alcançados pelo planejamento da aula podem não favorecer o desenvolvimento dessas categorias – *Transforma a regra* e *Cria uma nova regra* - no momento da prática.

Nota-se que 2º e 3º ano apresentaram reações do mesmo tipo, em relação às regras referentes a questões práticas. O não seguimento associado à habilidade parecia ser mais freqüente, em se tratando dos limites da quadra: era comum as crianças pisarem na linha ou ignorarem o limite estipulado - por falta de atenção - quando iriam realizar um saque; conforme a regra era explicitada, tornavam-se mais cautelosas em relação ao que ela enunciava, olhando para o chão antes de sacar, como uma forma de verificarem o limite estipulado pela linha e se certificarem de que estavam respeitando-o. O não seguimento associado à desobediência em relação às regras referentes a questões práticas envolviam, principalmente, invasão à quadra do adversário e saques sem esperar a professora apitar – aproveitando que o outro time estava desorganizado e não perceberia que a bola seria arremessada.

Quanto às regras referentes à dinâmica do jogo, 2º e 3º ano apresentaram não seguimento à regra associado à desobediência – exemplificados anteriormente. O 2º ano apresentou, ainda, não seguimento à regra associado à habilidade: algumas vezes pareciam confusos diante do número de passes que deveriam efetuar antes de arremessar a bola para o outro time; por vezes, pareciam perder a conta do número de passes,

arremessando a bola antes de executar o número necessário – 3 passes - ou efetuando mais passes do que o permitido – 4 passes.

Já em relação às regras referentes à organização do time e deslocamento na quadra, somente as crianças de 3º ano infringiram-nas. Deve-se ressaltar que as regras próprias a esse grupo não eram as mesmas para 2º e 3º ano: a primeira turma tinha de respeitar a distribuição numérica previamente realizada para efetuar o saque; a segunda turma deveria respeitar a distribuição numérica não só para executar o saque, mas também na organização e posicionamento na quadra.

Por fim, nota-se que apenas a turma de 3º ano apresentou reações referentes às categorias *Cria uma nova regra* e *Transforma a regra*. Pode-se pensar em uma maior apropriação da regra por parte desta turma, o que facilitaria o surgimento dessas categorias que se dão a partir de regras já existentes – mesmo no caso da regra criada, uma vez que ela foi apresentada como uma forma de evitar a infração a uma regra enunciada pela professora, porém sem ter que desconsiderar seu desejo e, até mesmo, sua visão de jogo (vide primeiro parágrafo da p. 27).

3.2 - Recreio

O pátio é o principal espaço utilizado durante o recreio. Quando neste ambiente, as crianças realizam brincadeiras e jogos que exigem maior movimentação, como pega-pega e corrida. Em um dos dias de observação, a chuva impediu a realização do recreio no pátio, então crianças de 2º e 3º anos permaneceram em uma mesma sala, mas não houve interação entre as classes. As crianças do 3º ano passaram o recreio todo sentadas, comendo e conversando, enquanto as crianças do 2º ano comeram e brincaram juntas, com divisão de grupos de acordo com gênero. Assim sendo só pudemos observar as crianças do 2º ano em situação de jogos com regras.

As brincadeiras realizadas em sala eram diferentes das realizadas no pátio; em sala, as crianças tinham à sua disposição alguns jogos, como dominó, entre outros materiais que permitiam a realização de atividades manuais, como desenhos. A divisão de grupos respeitando gênero favoreceu a criação de brincadeiras de acordo com essa questão, como a

brincadeira do 'Esconderijo Masculino', em que os meninos fizeram uma barreira de cadeiras em frente à parede, deixando um espaço estreito para se sentarem no chão, entre a barreira e a parede. Dentro do esconderijo, conversavam e comiam o lanche; algumas vezes levantavam-se para provocar as meninas, dizendo que lá só poderiam entrar homens. A partir disso, as meninas criaram o 'Esconderijo das Meninas', onde os meninos não poderiam entrar. Diante da explicitação dessas regras, os meninos tentavam invadir o esconderijo das meninas e vice-versa.

O Quadro 4 apresenta alguns jogos e brincadeiras realizados durante o recreio e a reação das crianças às regras. Os três jogos abordados na tabela contavam com 4 participantes, cada. O primeiro e o terceiro eram constituídos apenas por meninas, enquanto o segundo era misto.

Diferentemente do jogo da aula de Educação Física, alguns jogos realizados no recreio apresentaram ocorrências para as categorias de regras novas.

Quadro 4 – Respostas apresentadas pelas crianças em situações de jogos espontâneos

Jogos	Regras Tradicionais		Regras Novas			
	Segue	Não segue	Transforma		Cria	
			Segue	Não segue	Segue	Não segue
Dominó	X	X	X	-	X	-
Pega-pega	X	-	-	-	-	-
Corrida	-	-	-	-	X	X

As respostas apresentadas no Quadro 4 referem-se ao conjunto de regras que constitui cada um dos jogos explicitados. Assim sendo, em um mesmo jogo pode-se notar a presença de seguimento e não-seguimento às regras, uma vez que tais respostas apareceram diante de suas diferentes regras.

O dominó contou com regras tradicionais, quanto ao desenvolvimento e funcionamento do jogo, tais como: *começa o jogo quem tiver a peça 6/6, cada participante compra sete peças e tem que esperar a sua vez para jogar*, dentre outras; chegada a sua vez, só podia jogar se tivesse uma peça de número igual ao da peça de um dos extremos; caso contrário, deveria comprar uma peça no monte.

As regras foram seguidas, em sua maioria. Em alguns momentos, houve infração da regra *tem que esperar sua vez para jogar*, devido à falta de atenção de alguma das participantes – situação identificada por meio da observação de aspectos verbais e não-verbais: em tom de dúvida, a criança perguntava se aquela que a precedia não havia jogado, ou se não era a sua vez de jogar, mas ambas as reações eram apresentadas sempre depois de ser advertida pelas demais participantes.

Quanto às regras novas, o jogo teve início com a transformação de uma regra: as crianças optaram por utilizar o número de peças de dois jogos de dominó, ao invés de um só. Logo após comprarem as peças, surgiu a criação de uma regra, pois duas meninas tinham a mesma peça, que no caso era a necessária para começar o jogo (peça 5/5). Diante dessa situação, as meninas optaram por tirar *par ou ímpar* pra ver quem colocaria a peça que iniciaria o jogo.

Já no pega-pega, só houve a identificação de regras tradicionais. As crianças corriam pelo pátio e um dos participantes, o 'pega', era responsável por pegar outra criança. Ao ser tocado pelo 'pega' a criança assumia esse papel e era, então, a nova responsável por correr atrás dos outros e pegar outra criança. As crianças seguiram as regras, não tendo sido apresentada nenhuma advertência por nenhum dos participantes.

A corrida foi uma brincadeira inventada na hora, em que houve rapidamente a discussão de algumas condições e regras, sendo iniciada logo em seguida. Das quatro participantes, uma ocupou o papel de juíza, responsável por organizar o posicionamento das corredoras e lembrar qual seria o trajeto a ser percorrido – uma volta pela quadra, tendo como referência uma das linhas demarcadas no chão. Depois desses preparativos, a juíza fez um sinal com o braço, indicando o início da corrida.

As três crianças deram uma volta pela quadra e perto do final da corrida, quando duas delas estavam empatadas, uma colocou o braço na

frente da outra, impedindo que ela a ultrapassasse. Imediatamente, a menina prejudicada recorreu à juíza e argumentou que foi impedida de correr. A juíza, então, estipulou que as duas que estavam empatadas dessem outra volta pela quadra, para então definir quem seria a campeã. As duas concordaram. Diante da infração, nenhuma advertência foi aplicada à menina que trapaceou, mas houve uma discussão em que concordaram que a atitude dela não foi correta e que o mais correto seria a realização de outra volta.

Pode-se notar que as crianças ficaram responsáveis por garantir o seguimento às regras, por parte de todos os participantes, tanto no domínio quanto na corrida. E as advertências ou discussões a respeito de condutas inaceitáveis eram suficientes para o esclarecimento e solução do problema.

3.3 - Entrevistas

Como dito no Método, as entrevistas, realizadas individualmente, tinham como objetivo ir ao encontro do pensamento da criança, averiguando a consciência que esta possuía das regras. As perguntas realizadas tinham por base aspectos como a origem da regra e do jogo, a mudança/ transformação da regra e o seguimento ou não seguimento à regra, e envolviam as duas situações de jogos observadas.

Inicialmente, pedia-se para que a criança contasse um pouco a respeito do jogo realizado em horário de recreio, explicando como se jogava e quais as regras que possuía. A partir do relato da criança, considerando o conteúdo trazido, o foco passava a ser as regras do jogo. Depois de serem abordados os aspectos citados acima, partia-se para o jogo realizado em aula de Educação Física, em que a investigação feita era guiada pelos mesmos elementos.

Em relação à origem do jogo e da regra, por meio do relato das crianças, nota-se o caráter geracional envolvido. Quando questionado sobre quem lhe ensinou o jogo e as regras do pega-pega, o menino B. responde o seguinte:

Meu pai me ensinou. Ele disse que não pode empurrar. E ele disse que a gente não pode pegar e depois pegar de novo, rápido.

Apesar de identificar o pai como sendo aquele que o ensinou o pega-pega, acredita que esse jogo foi criado por outra pessoa, provavelmente alguém especializado nesse assunto e com maior habilidade, pois diz:

[Imagina que quem tenha inventado o pega-pega foi] Algum atleta, alguma pessoa que eu não conheço.

A menina M. apresenta uma resposta em consonância ao caráter geracional do jogo, quando relata como aprendeu a jogar dominó:

Um dia meu tio ganhou uma caixa de dominó. Daí ele me convidou pra ir jogar, mas eu falei que não sabia. Aí ele foi lá e me ensinou.

Em relação ao câmbio, B. apresenta o mesmo caráter geracional do jogo, ao explicitar que foi a professora de Educação Física que o ensinou, mas que não foi ela quem criou esse jogo, tendo sido, então, transmitido a ela em algum momento de sua vida, assim como é transmitido agora a ele.

[Aprendeu o câmbio] com a M. Não sei [quem inventou], mas a tia M. disse... Mostrou pra gente como é que se joga câmbio. [Quem inventou esse jogo foi] uma pessoa que eu não conheço, uma pessoa dos anos 80.

Quanto à mudança/ transformação da regra, as crianças apresentaram resposta afirmativa em relação aos jogos realizados em horário de recreio e acreditam que as regras que os regem podem ser mudadas. A menina M., considerando o coletivo para a mudança de uma regra diz:

Ah, quando já tiver cansado dessas regras que tem agora, pode mudar de regra. Aí se quiser mudar a regra vai ter que jogar com outra pessoa que quer mudar a regra também. Como é que você vai jogar se os outros não querem mudar a regra?

Diante da solicitação de criação de uma nova regra, a menina sugere que, para o dominó, não tivesse de esperar sua vez para jogar; assim que tivesse uma peça que se encaixasse àquela exposta na mesa, poderia colocar sem esperar ninguém. Apesar de afirmar que tal regra poderia valer como qualquer outra regra do jogo e, assim, mostrar que acredita na possibilidade de mudança das regras, a menina M. demonstra ainda um respeito às regras tradicionais, aquelas já existentes, pois quando questionada se essa regra era justa, ela responde:

Não, eu acho que não. Porque tem a regra que você tem que esperar sua vez, daí se você colocar na vez do outro, o outro vai falar "era a minha vez, por que você colocou?".

O menino B. também considera os outros jogadores quando se fala em mudança de uma regra do pega-pega:

Pode mudar [a regra], se quiser. [Se B. quiser mudar uma regra e os outros não quiserem a regra que ele sugeriu] A gente arranja outra regra que todo mundo queira.

Em se tratando do câmbio, a menina M. acredita que as regras do jogo podem ser mudadas, porém o menino B. nega tal possibilidade, pois diz não poder mudar as regras transmitidas pela professora. Quando comparado o câmbio, jogo da aula de Educação Física, com o pega-pega, jogo do horário de recreio, o menino diz:

No jogo da M. (professora) a gente tem que obedecer e no pega-pega nós 'pode' mudar outras regras. Nas aulas da M. tem que fazer do jeito que ela manda e no recreio pode mudar.

Fica evidente o peso da relação hierárquica e unilateral entre professor-aluno na possibilidade de mudança das regras, sendo o mais importante obedecer à professora e seguir as regras estipuladas por ela. Nota-se que o coletivo é considerado quando em situação de recreio, em que as crianças de mesma idade criam seus jogos, mas diante da presença de uma pessoa mais velha, esta passa a ser autoridade detentora das normas a serem seguidas.

Complementando essa idéia de heteronomia em relação à regra estipulada pelo professor, o menino B., quando questionado sobre o seguimento às regras, mais especificamente àquelas transmitidas pela professora, diz:

Eu acho, porque a gente tem que seguir as regras que a M. manda, senão a gente faz tudo errado.

Quanto ao seguimento à regra, tanto a menina M. quanto o menino B. disseram que preferem seguir às regras dos jogos, ainda que não gostem dessas. A menina ressalta que o seguimento à regra gera uma organização que facilita a realização do jogo:

Acho mais legal seguir a regra. Porque fica mais legal o jogo cada um na sua vez, fica mais fácil de jogar, não fica aquela confusão.

Ela ainda diz, em relação às regras do câmbio, que prefere segui-las e completa:

O que importa é jogar, e não ganhar.

Já o menino B. prefere seguir as regras, considerando aqueles que estão jogando com ele e o que o não seguimento acarreta aos demais participantes:

Prefiro seguir a regra. [Mesmo quando não gosta] Seguir a regra também, mesmo assim. Porque a outra pessoa que ta

jogando comigo não deve gostar do que eu to fazendo, se eu não seguir a regra.

3.4 - A Prática e a Consciência das Regras

Deve-se lembrar que os dados obtidos por meio de observação e entrevistas, que estão de acordo com a prática e consciência da regra, referem-se apenas à turma de 2º ano, pois foi a única a participar dessas duas etapas deste trabalho. Além disso, deve-se ressaltar que apenas duas crianças foram entrevistadas, dentre 12 crianças que pertenciam à turma observada; assim sendo, os resultados obtidos nas entrevistas não representam a turma toda, sendo uma pequena amostra da consciência da regra presente na mesma.

As observações dos jogos realizados em aula de Educação Física apresentaram apenas algumas das categorias criadas para análise dos dados: nenhuma das categorias referentes a regras novas – *Transforma a regra* e *Cria uma nova regra* – apareceu durante a prática do câmbio. Tal evento pode estar relacionado à forma como as crianças entendem a regra criada por um adulto, como sendo imutável e sagrada. Pode, também, indicar a complexidade do jogo, que exige maior organização e concentração, contendo regras mais difíceis de compreender e de se apropriar, o que pode dificultar o aparecimento dessas categorias.

Já nas observações referentes ao recreio, diferentemente da outra situação de jogo, houve a ocorrência de todas as categorias criadas para a análise dos dados. Porém, deve-se esclarecer que esses jogos envolviam um número menor de participantes, do que o jogo realizado em aula; além disso, os jogos realizados no recreio continham um número menor de regras e eram menos estruturados, quando em comparação com o câmbio – exigiam menos materiais para a sua execução e uma organização mais simples, aparentemente mais facilmente apropriada pelas crianças.

Essas duas situações contam, ainda, com diferentes responsáveis por vigiar as regras do jogo: em aula de Educação Física, a professora não só é a responsável por transmitir as regras aos alunos como também por garantir o cumprimento a elas. Por mais que as crianças, uma vez que se apropriem das regras, também busquem garantir o seguimento a elas, não realizam

mais do que avisos à professora, esperando que esta resolva os conflitos que surgem; assim, a professora é vista como autoridade máxima e é, freqüentemente, requisitada para a resolução dos problemas. Já em jogos realizados no recreio, as crianças são as responsáveis por garantir a organização e regulação necessárias. Sendo assim, não contam com um adulto para orientá-las e ajudá-las a resolver os conflitos que surgem; quando necessário, recorrem a elas mesmas – desde que sejam participantes do jogo – para garantir o seguimento às regras.

Dessa forma, pode-se pensar que a relação dessas crianças com as regras constitua-se ainda por alguns traços de heteronomia, sendo fiéis àquelas regras enunciadas pelos adultos; além disso, na presença da professora, recorrem a ela, cobrando-a uma postura de reguladora das regras e do jogo. Porém, já apresentam certa autonomia, quando estão em situações em que as relações presentes parecem mais horizontais, ou seja, entre crianças da mesma idade.

As entrevistas realizadas reforçam essas idéias: as crianças, quando perguntadas a respeito da mutabilidade das regras, dizem ser possível mudar aquelas que são próprias do jogo realizado no recreio, desde que os participantes estejam de acordo com a mudança – presença de autonomia e consideração por aqueles que estão jogando. Porém, em se tratando do jogo em aula de Educação Física, uma das crianças acredita que as regras não podem ser mudadas, pois foram regras transmitidas pela professora. A outra criança, ainda que tenha afirmado ser possível mudar as regras do jogo, apresentou respeito pelas regras tradicionais (vide último parágrafo da p. 27) – traços de heteronomia.

4. DISCUSSÃO

Primeiramente, deve-se considerar a dificuldade que existe para entrar no cotidiano das escolas, bem como da realização de pesquisa de campo em que não se tem o controle das condições, tendo que lidar com a situação natural encontrada, por vezes mais complicada.

Uma vez que o pesquisador se encontra a mercê de condições que não consegue controlar, deve-se investir na organização para registro dos dados, buscando minimizar o número de informações perdidas e coletá-las de forma a preservar suas características, o mais próximo possível da realidade.

A organização criada para coleta de dados, deste trabalho, viabilizou o registro de informações próximo à realidade; ainda que a situação de observação fosse confusa e, por vezes, a pesquisadora não conseguisse refletir a respeito daquilo que estava diante dela no momento da observação, o registro possibilitou a organização dos dados e a identificação de diferentes elementos que indicaram a importância de se criar uma nova categorização e organização para a análise dos dados, buscando promover uma descrição fiel do material.

Diante da análise dos dados coletados, pode-se notar que houve diferenças entre as turmas de 2º e 3º ano, referente ao jogo realizado em aula de Educação Física. As crianças da segunda turma pareciam ter maior apropriação das regras transmitidas, conseguindo maior iniciativa na resolução de conflitos, com base em cooperação entre os colegas do mesmo time. Já as crianças de 2º ano, com uma postura mais passiva diante dos conflitos, requisitavam a professora, frequentemente, para a resolução destes. Pode-se pensar em diferenças relacionadas à fase de desenvolvimento das crianças, como geradoras dessas formas distintas de lidar com o jogo e da postura adotada quando de sua realização.

Em relação aos dados referentes à prática e consciência da regra, próprios da turma de 2º ano, foi possível identificar traços de heteronomia, no jogo da aula de Educação Física, e autonomia, nos jogos ocorridos no recreio. Assim, pode-se pensar que as aulas sejam baseadas, principalmente, em uma forma de respeito unilateral, reforçando a

promoção de uma relação vertical entre professor e aluno; a proposta existente para a realização das aulas pode favorecer essa forma de respeito: enquanto o professor necessita transmitir o jogo tal como ele é, ainda que com algumas adaptações devido ao desenvolvimento da criança, o modelo imposto não permite alterações e expressão da criatividade dos alunos, tendo estes que se submeter àquilo que lhes é transmitido. Já nos jogos realizados no recreio, as crianças possuem maior liberdade e poder de decisão, podendo escolher os jogos realizados, bem como se desejam ou não participar destes, além de possuírem maior autonomia diante dos conflitos que surgem, resolvendo-os sem a ajuda de um adulto.

De acordo com Piaget (1994)

É preciso distinguir, em todos os domínios, dois tipos de relações sociais: a coação e a cooperação, a primeira implicando um elemento de respeito unilateral, de autoridade, de prestígio; a segunda uma simples troca entre indivíduos iguais. Ora, o egocentrismo só é contraditório em relação à cooperação, porque só esta pode realmente socializar o indivíduo. A coação, ao contrário, alia-se, constantemente, ao egocentrismo infantil: é por isso que a criança não pode estabelecer um contato verdadeiramente recíproco com o adulto, porque fica fechada no seu eu. (p. 58)

Dessa maneira, pode-se perceber que a forma como a regra é colocada à criança – seja imposta ou criada coletivamente – influencia na forma como ela se relacionará não só com aqueles que estão no jogo e com as regras deste, mas também na forma como lidará com os problemas e conflitos surgidos. Por isso, nas aulas de Educação Física, a submissão às regras e à autoridade da professora não favorece a autonomia para a resolução de conflitos, diferentemente da situação de recreio.

O presente trabalho tinha como proposta analisar a relação da criança com as regras, considerando duas situações de jogos distintas: uma, em que as crianças ficavam responsáveis por escolher o jogo bem como as regras que o regiam, e outra em que as regras eram transmitidas pelo professor. Deve-se esclarecer que os dados obtidos não são suficientes

para classificar as turmas observadas, quanto à relação de suas crianças com as regras. Diante da escassez dos dados, pode-se refletir a respeito de melhores condições para a realização de um trabalho deste tipo. Seria interessante, primeiramente, observar diferentes tipos de aulas de Educação Física, atentando para a forma como é conduzida e como é estruturada, além dos tipos de jogos realizados.

Discute-se muito, nos dias de hoje, a importância do jogo para o desenvolvimento infantil, considerando o caráter espontâneo, voluntário e livre do jogo, sendo uma fonte de prazer, que ensina sobre os limites: de tempo, espaço, além das regras estabelecidas. Freire e Huizinga (apud Madrid Jr., 2006) contemplam suas definições sobre jogo com essas características e ressaltam que o jogo possui um fim em si mesmo, defendendo, ainda, a existência de um caráter produtivo. Para tais autores, esse caráter produtivo está intimamente relacionado à educação, sendo o jogo um meio para esta, um instrumento que auxilia em sua promoção.

Apesar de evidenciado o caráter educativo do jogo, nota-se que as crianças não têm tempo livre nas escolas, o horário de recreio muitas vezes é insuficiente para tomar o lanche e realizar jogos e brincadeiras. Cada vez mais programado o dia da criança, em que tem sempre alguém dizendo o que se pode fazer e o que não pode, ou ainda resolvendo todos os conflitos que as crianças geram, a espontaneidade e criatividade da criança, além da socialização não são promovidos em um ambiente que deveria trabalhar com tais aspectos também.

Diante dessa situação, é importante lembrar que Nylse Cunha (apud Barbosa, 1997) ressalta que a criança, colocada em situações severamente estruturadas e conduzidas, possui menos condições para descobrir seu jeito de ser, para entrar em contato com sua afetividade e encontrar sua vocação. Diante de situações como essas, as crianças têm sua espontaneidade comprometida, uma vez que ficam presas à obrigação de cumprir tarefas previamente determinadas e de possuírem um desempenho próximo ao êxito.

Como dito por Freire (apud Madrid Jr., 2006), o jogo nas escolas é empregado de forma a desconsiderar seu caráter livre, tendo apenas um papel utilitarista, ou seja, buscando alcançar outros fins, e não o considerando um fim em si mesmo. Acredito que teríamos dados mais

aprofundados para este trabalho se estivéssemos diante de situações mais livres e menos institucionalizadas, em que as crianças tivessem mais tempo para realizar brincadeiras e jogos elaborados por elas mesmas, bem como as regras de tais jogos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- 1) BARBOSA, Claudio L. A. Educação física escolar: da alienação à libertação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- 2) BROTTTO, Fábio Otuzi. Jogos Cooperativos: uma pedagogia para o esporte. Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2. Ed. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001, p. 67-92.
- 3) CÂMBIO. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/consult46.htm>>. Acesso em: 15 out. 2008.
- 4) CÂMBIO. Disponível em <<http://www.pindamonhangaba.sp.gov.br/jori2007/noticias.asp?matéria=3>>. Acesso em: 15 out. 2008.
- 5) LA TAILLE, Yves de. Desenvolvimento do juízo moral e afetividade na teoria de Jean Piaget. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. 19. Ed. São Paulo: Summus, 1992.
- 6) MACEDO, L.; PETTY, A.L.; PASSOS, N.C. Os jogos e sua importância na escola. Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. 2. Ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.
- 7) MADRID JUNIOR, Wilson. O Jogo e a Educação Física: aspectos psicológicos e implicações pedagógicas. São Paulo, 2006. 32 p. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo.
- 8) MARQUES, J.; KURODA, S. Iniciação esportiva: um instrumento para a socialização e formação de crianças e jovens. In: RUBIO, Katia. (org.) Psicologia do Esporte: interfaces, pesquisa e intervenção. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2000, p. 125-137.
- 9) PIAGET, Jean. O juízo moral na criança. 4. Ed. [tradução: Elzon Lenardon]. São Paulo: Summus, 1994.

Anexo 2 – Modelo do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Eu, _____

R.G: _____, declaro que fui convidado a participar da pesquisa 'Relação com as regras do jogo: análise de jogos realizados por crianças', de Caroline Stephanie Rigon, aluna da Faculdade de Psicologia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Neste ato fui informado(a) que:

- . a pesquisa, em linhas gerais, pretende analisar a relação das crianças com as regras (referente à prática e consciência destas), em duas situações de jogo distintas: uma, em que as regras do jogo são estabelecidas pelos participantes, e outra, em que as regras são criadas por um adulto (professor), ou seja, são apenas assimiladas pelos participantes, com o intuito de avançar no conhecimento da área.
- . minha participação é voluntária;
- . minha colaboração será feita por meio de autorização dada à pesquisadora, a observar as crianças nas duas situações de jogos de regras, já citadas, e a realizar uma entrevista semi-dirigida, a ser gravada, com cada uma das cinco crianças selecionadas ao acaso, dentre aquelas observadas.
- . será assegurado ao colégio e aos participantes da pesquisa anonimato e sigilo das informações confidenciais obtidas na pesquisa e que o acesso e a análise dos dados coletados se fará apenas pela pesquisadora responsável e pela autora do trabalho;
- . poderei ter acesso às conclusões do trabalho, após sua finalização, se assim o desejar;
- . posso encerrar minha participação a qualquer momento, se assim o desejar;
- . a pesquisa é orientada pela Prof Dra. Marilda Pierro de Oliveira Ribeiro, a quem poderei contatar a qualquer momento que julgar necessário, por meio do telefone 3670-83-20 ou e-mail psicopuc@pucsp.br.

Foi-me garantido que durante minha colaboração no trabalho, ficarei isenta de qualquer forma de pagamento.

Com base nas informações acima, afirmo que concordo em participar desta pesquisa e que pesquisadora principal me ofertou uma cópia assinada desse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

São Paulo, de de 2008

Assinatura do(a) participante

Assinatura do(a) pesquisador(a)

Anexo 3 – Modelo do Termo de Compromisso do Pesquisador.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

São Paulo, ____ de _____ de _____.

Termo de Compromisso do(a) Pesquisador(a) Responsável

Título da Pesquisa: _____

As pesquisadoras, abaixo assinadas, se comprometem a:

- Respeitar e cumprir a Teoria Principlialista que visa salvaguardar a **autonomia, beneficência, não maleficência e justiça** (Res. 196/96 CONEP/CNS/MS);
- Atender aos deveres institucionais básicos da honestidade; sinceridade; competência; discricção; sigilo; etc.;
- Pesquisar de forma adequada aos princípios éticos, além de buscar o aprimoramento e promoção do respeito e desenvolvimento à sua profissão;
- Não fazer pesquisas que possam causar riscos aos sujeitos de pesquisa envolvidos;
- Não violar as normas do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido;
- Não converter recursos públicos em benefícios pessoais;
- Não prejudicar o meio ambiente, evitando erros previsíveis ou evitáveis;
- Comunicar ao sujeito da pesquisa todas as informações necessárias para um adequado “consentimento livre e esclarecido”;
- Propiciar ao sujeito da pesquisa plena oportunidade e encorajamento para fazer perguntas, bem como respeitá-lo em seus posicionamentos;
- Excluir a possibilidade de engano, influência indevida e intimidação;
- Solicitar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido apenas quando o sujeito da pesquisa tenha conhecimento adequado dos fatos relevantes e das conseqüências de sua participação, e tenha tido oportunidade suficiente para considerar livremente se quer participar da pesquisa;

- Obter de cada sujeito de pesquisa um documento assinado como evidência do consentimento livre e esclarecido;
- Renovar o consentimento livre e esclarecido de cada sujeito se houver alterações nas condições ou procedimentos da pesquisa;
- Respeitar a dignidade da pessoa humana;
- Cumprir na integralidade todas as resoluções da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa CONEP/CNS/MS, as quais temos pleno conhecimento.

Assinatura da Orientadora

Assinatura da Autora

Nome: _____

Nome: _____

CPF Nº _____.

CPF Nº _____.