

## O JOGO E O DESENVOLVIMENTO MORAL DA CRIANÇA

JOÃO ALBERTO MENDES LEAL \*

### 1 - INTRODUÇÃO

O jogo tem servido, ao longo dos tempos, para vários cientistas procurarem justificar determinados comportamentos do ser humano de acordo com o seu próprio desenvolvimento. É a actividade mais tipicamente infantil, em todos os tempos e em todas as culturas, independentemente da idade, raça ou origem social.

Desde há muito que existem numerosas teorias do jogo. Segundo Vandenplas-Holper para Schiller (1795), "o jogo é uma forma de arte; a criança vive numa atmosfera de sonho, semelhante àquela em que evolui o poeta ou o compositor". Para Spencer (1872) "o jogo de natureza sobretudo psicomotora ajuda a criança como aliás o animal, a canalizar um 'excesso de energia', não utilizado na luta pela sobrevivência". Para Hall "a criança recapitula, no seu desenvolvimento individual, as diferentes etapas da filogénese, reproduzindo os períodos pré-históricos que a humanidade atra-

vessou, no seu desenvolvimento no jogo. A criança revive e recria a vida dos povos migradores, as astúcias do caçador, as manobras da guerra". Gross (1901) vê o jogo como uma preparação para a vida adulta e para o trabalho. Para Buhler "a satisfação e o prazer são os aspectos mais importantes do jogo", da mesma forma para Chateau (1954) "o que caracteriza o jogo é a ausência de finalidade material". Recusando ver no jogo uma actividade sui generis, Millar (1971) mostra como ele entra no quadro das grandes teorias psicológicas: Behaviorismo, teoria da forma, teorias psicanalíticas.

Para Huizinga "o jogo é a luta por alguma coisa e não pode deixar de ser visto como a apresentação de alguma coisa. Ele realiza-se na medida em que imaginamos outro tempo, outro espaço e lutamos por essa realidade"... "O jogo é antes de tudo uma atitude mental"... "mesmo nas formas mais simples, ao nível animal, o jogo ultrapassa os limites da actividade puramente física ou biológica, é uma função significativa".

Este autor é, no entanto, criticado por Callois sobretudo no que se refere às suas estruturas e pelo facto de não se debruçar

\* Docente da ESE de Beja

relativamente às necessidades do jogador, ao papel do jogo na vida dos homens. Segundo este autor *"temos também que considerar a atitude do batoteiro, ele não impede a atitude do jogo porque conhece as regras do jogo; no entanto porque sabe como se joga, ele fá-lo de outra maneira, transgredindo aquilo que inicialmente estava definido na regra do jogo. Temos também que considerar a atitude dos desmancha - prazeres, o indivíduo que não reconhece o jogo, que não joga, que o despreza. No entanto, esta rejeição do jogo é aquela que o destrói"...* *"O jogo é uma actividade livre, só joga quem quiser, arriscando tudo, podendo mesmo ser abandonada. Para além de ser uma actividade livre, o jogo é separado no tempo e no espaço, tem lugar em ocasiões perfeitamente distintas".* Para Piaget, *"o desenvolvimento do jogo inscreve-se estritamente no quadro da sua teoria da inteligência. As diferentes categorias de jogos - jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras - correspondem às sucessivas etapas - sensório-motora, representativa, operatória - que a inteligência toma no decurso do seu desenvolvimento".*

Depois de analisarmos algumas concepções atrás referidas, podemos concluir que para uns o jogo constitui uma preparação do jovem para tarefas mais sérias, que mais tarde a vida dele exigirá; para outros trata-se de um exercício de auto-controlo indispensável ao indivíduo; outros ainda, vêem-no como uma necessidade de competição, libertação de energia, etc.

Nas várias definições referidas existe um elemento comum: todas consideram que o jogo se encontra ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo.

Parece-nos, no entanto, que é realmente necessário ao estudar o jogo ultrapassar a realidade material, a dimensão biológica, pois esta trata o jogo apenas como uma descarga de energia vital, uma necessidade de distensão, um instinto de imitação.

Não interessa apenas saber o que o jogo é, é preciso saber o que ele significa

para os jogadores porque o utilizam e quais as consequências da sua prática.

A intensidade do jogo e o seu poder de fascinação não podem ser explicadas por análises biológicas e é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e característica fundamental do jogo. É legítimo considerá-lo como uma totalidade e é nessa perspectiva que devemos analisá-lo e compreendê-lo.

Por sua vez o jogo pressupõe uma realidade fortemente social, pelo que é possível estudar a génese da moral através dele. Piaget estudou o jogo baseado na prática da regra, como a criança a aplica, mais propriamente, a forma como as crianças de diferentes idades aplicam efectivamente as regras e ainda ao nível de consciência das mesmas, qual a consciência que a criança tem da obrigatoriedade da regra, ou seja, a maneira como as crianças de diferentes idades representam o carácter obrigatório, sagrado ou lrisório, a heteronomia ou autonomia próprias das regras do jogo.

As relações que existem entre a prática e a consciência da regra são, efectivamente, as que permitem definir melhor a natureza psicológica das realidades morais.

Os jogos das crianças parecem constituir admiráveis instituições sociais. Segundo Piaget *"o jogo do berlinde é o expoente dum sistema muito complexo de regras, um código e toda uma jurisprudência. As regras desde o jogo tal como ele é praticado em Genève ou Neuchâtel, constituem uma realidade social bem caracterizada, quer dizer uma realidade, independente dos indivíduos e que se transmite de gerações para gerações, através dum determinado tipo de linguagem".*

Duas questões se levantam à partida:

- ❑ Como é que os indivíduos se adaptam pouco a pouco às regras, e se servem

das mesmas em função da sua idade e desenvolvimento mental ?

- ✘ Que consciência têm eles das regras, quais os tipos de obrigações que daí lhes advêm em função da idade e da continuidade da regra ?

Para responder a estas duas questões Piaget no seu estudo, numa primeira fase perguntou às crianças como e quando se joga ao berlimde e pediu-lhes para o ensinarem a jogar, assim como lhe explicassem as suas regras. Os elementos da sua equipa de trabalho procuraram integrar-se no jogo e algumas das crianças envolveram-se de tal forma que os trataram como verdadeiros parceiros.

Seguiu-se uma segunda parte, com interrogatório, relativa à consciência da regra. Começaram por perguntar à criança se poderia inventar uma nova regra. Às que respondiam afirmativamente, perguntavam-lhes se poderiam formular um novo jogo que os colegas gostassem de jogar. Se elas admitissem tal facto, então perguntavam se achavam a nova regra justa e se a comparassem com a existente anteriormente, qual delas seria a mais correcta.

O objectivo parece ser o de ver se podemos, legitimamente, mudar as regras e se uma regra é justa conforme o uso geral, mesmo nova, ou porque é dotada dum valor intrínseco e eterno.

Duas questões foram levantadas posteriormente:

- ✘ Teremos nós jogado sempre como actualmente ?
- ✘ Qual a origem das regras? Inventadas pelas crianças ou impostas pelos pais e grandes personalidades em geral?

O importante parece ser o de apanhar a orientação do espírito da criança. Será que ela crê no valor místico das regras ou no seu valor decisivo ?

No que respeita ao nível de aplicação das regras Piaget considerou que existiam 4 fases no desenvolvimento da criança:

- ✘ **Fase motora e individual** - A criança tem uma necessidade de ordem motora e individual. O jogo não é senão pura manipulação motora.
- ✘ **Fase egocêntrica** - A criança não tem consciência do adversário e as relações são sempre unilaterais. Para chegar à autonomia, as relações têm que passar a relações de tipo cooperativo. Já é sensível às maneiras de jogar, que observa nos companheiros mais velhos, os quais tenta limitar. A criança, no entanto, joga sozinha sem se preocupar em encontrar parceiros.
- ✘ **Fase da cooperação crescente** - A criança a pouco e pouco vai formando a noção da regra. Cada jogador procura ganhar o que acarreta a necessidade de unificar as regras do jogo e do controlo mútuo. Há muito de flutuação no que se refere às regras reais do jogo.
- ✘ **Fase do respeito pela regra** - Já há codificação da regra. As regras básicas e as variantes de cada um dos jogos são conhecidas de toda a sociedade escolar.

Por sua vez, no que se refere aos níveis de consciência da regra definiu três fases fundamentais:

- ✘ **Fase da não consciência** - Funcional e motora. A regra não é obrigatória.

✦ **Fase sagrada** - A regra é algo de divino e sagrado.

✦ **Fase da socialização** - A regra é tomada como lei. Neste estágio já é possível alterar a regra desde que todos estejam de acordo. As crianças tornam-se elas próprias legisladoras e soberanas, tomam consciência da razão de ser das regras. Elas são condições necessárias para um entendimento mútuo.

Estas três fases parecem identificar-se com três tipos de condutas: condutas motoras, condutas egocêntricas e condutas de cooperação, correspondendo, igualmente a três tipos de regras: regra motora, regra unilateral e regra recíproca.

O bebé é associal, manifestando, essencialmente, condutas de natureza motora; a criança egocêntrica é pouco apta à cooperação; o adulto civilizado contemporâneo apresenta como característica principal a cooperação entre personalidades diferenciadas que se consideram como iguais entre elas.

A regra motora na sua origem confunde-se com o hábito, resulta de uma certa repetição que nasce na ocasião da ritualização dos esquemas de adaptação motora. As condutas iniciais manifestam-se por uma necessidade de exercício tomando em conta a natureza do objecto.

O egocentrismo infantil é na sua essência uma diferenciação entre o eu e o meio social. Isto leva a que as tendências próprias dominem, na medida em que elas se vão tornando conscientes para a cooperação. Existe nesta fase um respeito unilateral. Por um lado a criança está persuadida que existem regras verdadeiras e que têm de conformar-se porque elas são sagradas e obrigatórias, mas por outro lado, se a criança observa vagamente o esquema geral das regras, ela joga para si mesma sem

se importar com os parceiros e tem prazer com os seus próprios movimentos.

É a partir deste estágio que a criança toma consciência da regra.

Depois do respeito unilateral aparece o respeito recíproco. O respeito mútuo e a cooperação não se realizam completamente, são formas de equilíbrio.

Existe uma correlação entre a cooperação e a consciência de autonomia no momento em que as crianças começam a submeter-se verdadeiramente às regras e a praticá-las segundo uma cooperação real. Tem lugar uma nova concepção da regra; podem-se trocar as regras para que se entendam, porque a sua verdade não está na tradição mas no acordo mútuo da reciprocidade.

Kohlberg achou que os trabalhos de Piaget sobre o juízo moral da criança, eram insuficientes do ponto de vista metodológico. Através de investigações transversais e posteriormente longitudinais estudou o juízo moral da criança, do adolescente e do adulto.

Distinguiu três grandes níveis do desenvolvimento moral, cada um composto por dois estádios. Estes três níveis constituem três tipos diferentes de relações entre o sujeito e as regras e as expectativas da sociedade.

**Nível I - Pré-convencional** : Neste nível a criança está consciente das regras culturais assim como as noções de bom e mau, certo e errado, interpretando as consequências da acção-punição, recompensa, troca de favores e reconhecimento do poder físico dos que enunciam as regras. É o nível usado pela grande parte das crianças com idades inferiores a dez anos.

**Nível II - Convencional** - Neste nível são valorizadas as expectativas da família, do grupo ou até dos pais. A atitude reflecte

um espírito de conformidade, mas também de lealdade relativamente à ordem social. Nota-se ainda existir uma certa identificação entre os comportamentos manifestados com os das pessoas ou grupos que as envolvem. É o nível da maioria dos adolescentes e adultos.

**Nível III - Pós-convencional, autónomo ou dos princípios** - Neste nível os indivíduos compreendem as regras da sociedade, mas vão para além delas. É alcançado por apenas uma minoria de adultos depois dos vinte ou vinte e cinco anos. Não parece um nível ao alcance de qualquer um.

Verificámos dois tipos de análise da moral do homem que embora defendam os mesmos princípios, utilizaram métodos diferentes: Piaget tendo por base a análise do jogo e Kohlberg utilizando o diálogo com o sujeito a partir de situações hipotéticas na tradição do método clínico.

No entanto, o desenvolvimento dos valores morais através das actividades físicas, através do jogo, parece ser uma verdade inquestionável.

Com o problema das regras e sanções liga-se o processo de sociabilização. O jogo é uma das formas mais elementares para a ocorrência de todo o processo de sociabilização. São impostos, naturalmente determinados padrões culturais. Para Huizinga "*é no jogo e pelo jogo que a sociedade avança, surge e se desenvolve*".

O jogo sendo um sistema de regras, desenrola-se num tempo, havendo uma sequência em cada momento em que se desenrola o jogo. Por sua vez o jogador joga o jogo que ele sente e o que o espectador vê.

Segundo Huizinga "*Todo o jogo tem as suas regras e são estas que determinam aquilo que vale dentro do mundo temporal circunscrito por ele. As regras dos jogos são absolutas e não*

*permitem discussão. A desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo pode então considerar-se como uma actividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de um modo total*".

Para Caillois "*As regras são inseparáveis do jogo, se bem que adquiram uma existência institucional, fazendo parte da sua natureza. São elas que o transformam em elemento de cultura fecundo e decisivo*".

Os jogos de regras supõem, necessariamente, relações sociais ou inter-individuais. A regra é uma regularidade imposta pelo grupo e de tal forma que a sua violação representa uma falta. São jogos de combinações sensório-motoras com competição dos indivíduos e regulamentados quer por um código transmitido de geração em geração, quer por acordos momentâneos.

O jogo de regras parece ter lugar desde sempre na vida da criança. Segundo António Cabral "*todo o jogo, mesmo o do bebé, obedece a um regulamento, implícito ou explícito. A partir dos seis/sete anos a enunciação das regras e o seu respeito impõe-se como fenómeno natural do desenvolvimento. Durante os primeiros anos de vida, as regras são desconhecidas e nenhuma criança tem, antes de agir, a mínima consciência de que sem uma conduta adequada, não pode alcançar o objectivo lúdico*".

Segundo Vandenplas-Holper "*podemos, no entanto, considerar que os jogos de regras começam a desenvolver-se entre os quatro e os sete anos mas são sobretudo praticados entre os sete e os onze anos, prolongando-se durante toda a vida sob a forma de desportos ou de jogos de sociedade*".

Estes jogos favorecem a criança, contribuindo para o desenvolvimento social e afectivo. Permite-lhes controlar a sua agressividade e desenvolver capacidades cognitivas tais como a atenção e a concen-

tração. Outros ainda, ajudam a criança a construir em interacção com os companheiros certas noções operatórias.

Para que o jogo se desenrole da melhor maneira possível, os jogadores têm de levar as regras a sério e opôr-se, por conseguinte, a toda a veleidade de batota. Devem também utilizá-las de um modo assaz, flexível, adaptando-as às necessidades mutáveis da situação.

A cooperação é fundamental para se atingir o objectivo pretendido, de contrário fracassa facilmente. Ela aparece assim de forma espontânea. É neste clima de cooperação e de segurança que a criança aprende a ter confiança em si própria e no outro.

Todos os psicólogos e pedagogos admitem que a criança deve aprender, por intermédio dos diferentes agentes socializadores, a controlar o seu comportamento, para poder funcionar adequadamente na sociedade.

O jogo é de forma inquestionável um agente socializante por excelência.

A evolução da prática dos jogos e a concepção relativa às regras do jogo, assim como às sanções de que a criança é objecto, ilustram de igual modo a passagem da heteronomia à autonomia.

Ao observar um jogo de crianças parece-nos, no entanto, que nem todas as crianças se comportam da mesma forma, manifestam frequentemente comportamentos de liderança ocorrendo, por vezes a figura do batoteiro. Parece-nos de igual modo que a submissão dos mais fracos aos mais fortes acontece com frequência e que tal facto poderá influenciar de forma determinante o desenvolvimento do jogo.

## 2 - OBJECTO DO ESTUDO

### 2.1. - Enunciado do problema

Temos verificado por diversas vezes que nem todas as crianças manifestam o mesmo comportamento quando jogam. A sua reacção é diferente consoante o contexto em que está inserido ou até de acordo com o seu estado de espírito.

Daublebsky apercebeu-se que nos jogos de crianças entre os 10 e os 13 anos, estes eram essencialmente competitivos. Os chefes eram sempre as mesmas crianças, outras eram sempre passivas e dominadas.

Visa este trabalho analisar o comportamento de crianças em situação de jogo no que respeita à aplicação das regras, assim como analisar o nível de compreensão das mesmas. Pretende igualmente detectar a presença de líderes no jogo e verificar até que ponto eles poderão condicionar o seu desenvolvimento.

O estudo é feito com base na observação directa dos comportamentos da criança em jogo e ainda em entrevistas realizadas a cada um deles.

### 2.2. - Objectivos do estudo

Os objectivos gerais do estudo apresentados no ponto anterior poderão ser clarificados através de vários objectivos específicos, os quais passamos a enumerar:

- ❑ Verificar se existem comportamentos de liderança manifestados por parte de alguns elementos que tomam parte do jogo.
- ❑ Verificar se existem diferenças entre o número de faltas impostas pelo líder aos restantes elementos do grupo e o número de faltas impostas por qualquer outro elemento, sempre que acontece uma violação às regras.
- ❑ Verificar se aquando da marcação das faltas ocorridas no jogo existem diferenças entre o número de cobranças feitas por parte do líder e o número de cobranças executadas pelos restantes elementos do jogo.
- ❑ Verificar se o líder é contrariado na marcação de uma falta que na sua opinião deveria acontecer.
- ❑ Verificar se existem diferenças entre o nível de aplicação das regras manifestado pelo líder e o nível de aplicação das regras manifestado pelos restantes elementos do jogo.
- ❑ Verificar se existem diferenças entre o nível de consciência das regras manifestado pelo líder e o nível de consciência das regras manifestados pelos restantes elementos do jogo.
- ❑ Verificar se, de acordo com o desenvolvimento do jogo, este é condicionado pela acção do líder.

### 2.3. - Hipóteses

**Hipótese nº 1** - Existem comportamentos de liderança manifestados ao longo do jogo por um ou mais elementos que compõem o grupo de jogadores.

**Hipótese nº 2** - Existem diferenças significativas entre o número de faltas impostas pelo líder e o número de faltas impostas pelos restantes jogadores.

**Hipótese nº 3** - Existem diferenças significativas entre o número de vezes que o líder executa a marcação da falta e o número de vezes que tal facto ocorre por parte dos restantes jogadores.

**Hipótese nº 4** - Existem diferenças entre o líder e os restantes jogadores no que respeita ao nível de aplicação das regras e ao nível de consciência das mesmas.

**Hipótese nº 5** - O jogo é condicionado pela acção do líder, de acordo com a sua vontade.

## 3 - MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

### 3.1. - Caracterização da amostra

As crianças que compõem a amostra do nosso estudo frequentam todas elas uma classe do 2º ano da 2ª fase do 1º ciclo do ensino básico.

A classe é composta na sua totalidade por 21 alunos, sendo 9 do sexo feminino e 12 do sexo masculino.

A amostra é constituída por 11 destas crianças do sexo masculino, visto serem eles que praticam com regularidade o jogo que utilizámos para observação.

Das 11 crianças da nossa amostra, 8 têm 10 anos de idade e as restantes 9.

### 3.2. - Condições de realização

Antes de iniciar o estudo acompanhamos o dia a dia escolar dos alunos durante uma semana. Assistimos, a algumas aulas e permanecemos junto das crianças, durante o tempo do intervalo, para que se habituassem à nossa presença.

Verificámos que nos intervalos das aulas os rapazes daquela classe, ocupavam esse tempo jogando uma espécie de futebol, com regras simplificadas. Por sua vez as raparigas não realizavam qualquer tipo de jogo, passando o tempo a conversar.

Questionámos os rapazes sobre a sua preferência no que respeita aos jogos que faziam na escola. Logo nos foi respondido que era o "futebol" sempre que não chovesse. Houve elementos que lhe chamaram o "jogo da bola".

Pedimos-lhes que nos ensinassem a jogar a esse jogo tal qual eles o jogavam e que nos explicassem as suas regras. As crianças desde logo se prontificaram a fazê-lo. Essa explicação decorreu no dia seguinte, não nos sendo permitido, no entanto participar no jogo, pois segundo as crianças éramos muito grandes e poderíamos desequilibrar o mesmo. A explicação embora decorresse na presença de todos os elementos, foi o Vasco que tomou a iniciativa e que conduziu todo o processo.

Entretanto, foi solicitado à professora da classe que pedisse aos seus alunos que

respondessem a um questionário para a elaboração de um teste sociométrico, a fim de podermos verificar se haveria ou não algum ou alguns alunos que reunissem a preferência por parte dos colegas e que, portanto, tivessem algumas tendências para, eventualmente, liderarem alguns envolvimentos de grupo.

Depois de analisados os resultados obtidos fizemos então a primeira observação do jogo, com o objectivo de identificarmos a ocorrência de comportamentos de liderança por parte de um ou mais elementos durante a realização do mesmo.

Seguidamente e com base nas categorias de observação definidas para o estudo teve lugar uma segunda observação por parte de dois observadores.

Calculou-se então a fidelidade da observação registada, com base no método de Bellack e como os valores nos davam a garantia de fidelidade pretendida, realizou-se finalmente a análise dos comportamentos manifestados pelos alunos no decurso do jogo em causa.

### 3.3. - Variáveis do estudo

As variáveis do estudo coincidem com as categorias e/ou sub-categorias do sistema de observação utilizado, as quais passamos a descrever:

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
<p><b>1</b> - comportamento manifestados pelos vários elementos da amostra durante a realização do jogo.</p> <p><b>2</b> - marcação do castigo, dando cumprimento à infracção cometida.</p> <p><b>3</b> - nível de aplicação das regras, por parte dos elementos da amostra.</p> <p><b>4</b> - nível de consciência das regras, por parte dos alunos da amostra.</p>	<p><b>1.1</b> - violação de uma regra do jogo e o respectivo castigo ocorre sem imposição de nenhum jogador.</p> <p><b>1.2</b> - violação de uma regra e o respectivo castigo ocorre por imposição do líder.</p> <p><b>1.3</b> - violação de uma regra e o respectivo castigo ocorre por imposição de um jogador que não é líder.</p>

As duas primeiras categorias do estudo foram analisadas tendo por base a observação directa do jogo.

A terceira categoria foi analisada tendo por base uma entrevista feita com cada uma das crianças da amostra.

Para melhor esclarecer este assunto descreveremos seguidamente as categorias e sub-categorias do estudo, dando exemplos de cada uma delas:

**1- Comportamentos manifestados pelos vários elementos da amostra durante a realização do jogo:**

- registo dos comportamentos observáveis no que respeita à aplicação das regras e do desenvolvimento do jogo.

Ex: - o jogador delibera sobre a marcação da falta após a ocorrência de uma

infracção. Dá indicações aos colegas sobre aspectos de organização do jogo.

**1.1- Registo do número de infracções ocorridas, cuja punição através da marcação de uma falta decorreu de comum acordo, sem imposição de qualquer discussão.**

Ex: - a bola saiu pela linha lateral e o jogo seguiu com o lançamento lateral sem discussão por parte dos elementos do jogo.

**1.2- Violação de uma regra e o respectivo castigo ocorre por imposição do líder.**

Quando se regista uma violação das regras o castigo é apontado pelo líder e este impõe a sua vontade embora não seja a opinião de outros elementos do jogo.

Ex: A bola sai pela linha de fundo e o líder diz que é canto. Embora outros elementos digam que é pontapé de baliza ele impõe a sua vontade.

**1.3- Violação de uma regra e o respectivo castigo ocorre por imposição de um elemento que não é líder.**

Quando se regista uma violação das regras ela é apontada por elementos que não sejam o líder e embora contra vontade deste o respectivo castigo tem lugar.

Ex: A bola passa entre as duas pedras que fazem de postes da baliza e os elementos da equipa atacante gritam "golo". O líder diz que não é, pois a bola passou ao lado, no entanto aqueles impõem a sua vontade.

**2 - Execução técnica, dando cumprimento a uma infracção às regras cometida.** Após a violação a uma regra, verificar qual o jogador que se encarrega de cobrar o castigo respectivo.

**3 - Nível de aplicação das regras.** Depois da observação do jogo e após a entrevista efectuada aos alunos, verificar qual o seu estágio de desenvolvimento no que respeita à aplicação das regras tendo como referência os estádios definidos por Piaget.

**4 - Nível de consciência da regra.** Após a entrevista realizada, verificar qual o nível de consciência da regra manifestado pelos elementos da amostra, tendo como referência os estádios de desenvolvimento definidos por Piaget.

### **3-4 - Técnicas e instrumentos de observação e medida utilizados.**

A técnica utilizada na observação foi a técnica de observação directa, de tipo naturalista, fazendo o registo de ocorrência no que respeita aos comportamentos referentes às duas primeiras categorias do estudo.

No que respeita às últimas duas categorias foi feito um inquérito aos alunos utilizando o método da entrevista directa a todos os elementos da amostra, mas de forma individualizada. Posteriormente foi feita a análise dos conteúdos das respostas dadas pelas crianças.

## **4 - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

### **4.1. - Descrição do jogo**

A descrição do jogo tem por base a explicação dada pelos elementos da nossa amostra sobre as regras e a forma como se jogava.

#### **Nome do jogo**

Curiosamente foram dois os nomes indicados pelos elementos da nossa amostra para o jogo que praticavam. Na sua maioria, disseram-nos que era o "Jogo do futebol", mas dois deles referiram-no como sendo o "jogo da bola".

#### **Participação humana**

O jogo é disputado por duas equipas de cinco elementos cada. Assim dos onze elementos que constituem a nossa amostra um deles fica de fora. Verificámos, no entanto, que não era sempre o mesmo.

#### **Material**

Para o jogo se realizar é necessário uma bola, que um dos elementos trás de casa, o qual tem sempre direito a jogar.

Verificámos, igualmente, que a bola não foi sempre a mesma durante os vários dias em que estivemos presentes.

### **Espaço de jogo**

O jogo decorreu num terreno de forma rectangular, que correspondia a um dos espaços do recreio da escola. Numa das partes laterais e num dos topos os limites do espaço eram marcados por dois muros.

### **Desenvolvimento do jogo**

#### **Organização**

O tempo de jogo é o tempo total do intervalo (mais ou menos 30 minutos) e não tem paragens.

Não existe equipamento adequado para cada uma das equipas fazendo os jogadores a distinção entre colegas da mesma equipa e adversários pelo conhecimento mútuo existente entre eles.

#### **Regras do jogo**

1- O objectivo do jogo é conseguir marcar golo, ou seja fazer passar a bola entre as duas pedras que definem a baliza da equipa contrária.

2- O jogo inicia-se com cada uma das equipas no seu meio campo. A bola está sobre a linha central e uma das equipas tem a sua posse. O jogo começa quando um jogador da equipa que sai com a bola, a passa com o pé a outro elemento da mesma equipa. Cada dia sai uma equipa com a bola. Quando as equipas estão preparadas, o jogo começa sem que alguém o ordene.

3- Sempre que é golo a bola vai ao centro e reinicia-se o jogo, saindo a equipa que o sofreu.

4- Só o guarda-redes pode jogar a bola à mão. Quando qualquer outro jogador o fizer, tem lugar um pontapé livre no local onde foi cometida a infracção, executado por um elemento da equipa contrária.

5- A bola está fora quando ultrapassa as linhas limites do campo ou passa por cima dos muros.

Quando ultrapassa a linha lateral tem lugar um lançamento de linha lateral e é realizado por um elemento da equipa contrária àquele que a atirou para fora do campo. Este acto realiza-se à mão. No entanto se a bola bater nos muros não é considerada fora.

Se ultrapassa a linha de um dos topos ou bate no muro situado no outro topo e foi atirada por um elemento da equipa que ataca, tem lugar um pontapé de baliza, que é executado por um dos elementos da equipa que defende com a bola parada junto à sua baliza.

Se pelo contrário a bola é atirada por um dos elementos da equipa que defende, tem lugar um pontapé de canto, o qual é marcado por um elemento da equipa atacante e a bola é colocada junto ao vértice entre a linha de fundo e a linha lateral.

#### **Não se pode:**

- ✕ Pontapear um adversário.
- ✕ Passar rasteiras a um adversário.
- ✕ Empurrar um adversário.
- ✕ Bater num adversário.
- ✕ Puxar um adversário.

Sempre que uma destas situações acontece, tem lugar um pontapé livre no local onde foi cometida a infracção e é executado por um elemento da equipa contrária. Pontapé livre é um gesto técnico cuja execução se faz através de um passe ou um remate com o pé.

7- As infracções apontadas nos pontos 4 e 6, desde que cometidas por um elemento da equipa que defende próximo da sua baliza são punidas com a marcação de um "penalty".

Para a marcação deste, o guarda-redes marca seis passos na perpendicular à sua linha de baliza e desse local vai ser marcado o "penalty". Aquando da sua marcação, que é executada por um elemento da equipa que sofreu a infracção, todos os restantes jogadores têm que estar atrás da linha da bola, com excepção do guarda-redes, que colocado na linha da sua baliza tentará defender a bola. O "penalty" é marcado com o pé.

Nota: Todas as regras atrás descritas têm por base a observação do jogo e o relato realizado por todos os elementos da nossa amostra.

#### 4.3.- Teste sociométrico realizado na sala de aula

Foi elaborado um teste sociométrico o qual foi efectuado pelos alunos. O teste utilizado foi do tipo "três critérios-três escolhas". Através do teste demos a cada criança a possibilidade de referir três escolhas de preferência e três escolhas de rejeição para cada um dos critérios.

##### Questões do teste:

1 - Com quem gostavas mais de jogar nos intervalos.

2 - Com quem gostas menos de jogar nos intervalos.

3 - Se fosses a uma visita de estudo, quem gostavas que se sentasse a teu lado.

4 - Se fosses a uma visita de estudo, quem não gostarias que se sentasse a teu lado.

5 - Se fizesses um trabalho de grupo com quem gostarias de trabalhar.

6 - Se fizesses um trabalho de grupo com quem não gostarias de trabalhar.

Analisemos então os resultados obtidos em termos de preferências:

Na totalidade dos elementos da classe distinguiram-se entre os rapazes o Zé e o Daniel, com 14 e 17 escolhas no total, enquanto nas raparigas a Carina, a Cláudia e a Joana reuniram o maior número de preferências, respectivamente 21, 19 e 17. Entre o Zé e o Daniel houve escolha totalmente recíproca, o mesmo acontecendo entre a Carina e a Joana.

Verificámos que as escolhas obtidas vieram quase exclusivamente de elementos do mesmo sexo.

No que respeita ao primeiro critério que está relacionado com o jogo verificamos que o Daniel, o Zé e o Manuel reuniram as preferências por parte dos seus colegas com 5, 4 e 4 escolhas respectivamente. Estes três alunos escolheram-se reciprocamente neste critério.

Relativamente às raparigas a Carina e a Joana obtiveram o maior número de escolhas, 7 e 5 respectivamente.

Na totalidade dos elementos da classe verificámos que entre os rapazes se distinguiram o Joaquim e o Rui, pois foram os que obtiveram maior número de rejeições,

as quais se repartiram por rapazes e raparigas de forma quase idêntica. Por sua vez o André e o Tiago foram os que tiveram menos, 0 e 1 respectivamente.

Entre as raparigas a Vanessa com 20 e a Carla com 16 foram as que obtiveram mais rejeições, enquanto a Carina com 0, a Joana e a Cláudia com 2 respectivamente, foram as menos rejeitadas.

No que respeita ao primeiro critério e entre os rapazes o André, o Daniel, o Nelson e o Tiago obtiveram todos 0 rejeições; os mais rejeitados foram o Nuno, o Miguel e o Rui com 5, 4 e 3 respectivamente.

No que respeita às raparigas a Cristina, Carina e a Joana obtiveram 0 enquanto que a Maria e a Susana ambas com 3, foram as que obtiveram mais rejeições.

De acordo com os valores obtidos verificámos quais os rapazes e raparigas com melhores posições sociométricas dentro dos 2 sub-grupos que compunham a classe.

Através do número de escolhas e recusas obtidas por eles podemos afirmar que o André, o Daniel e o Zé foram os elementos masculinos melhor aceites na classe, por parte dos rapazes e que o Nuno, o Joaquim e o Rui foram os menos bem aceites.

#### 4.4. - Análise do comportamento dos elementos da nossa amostra em situação de jogo

Através da análise do jogo procurámos verificar de que forma os elementos melhor e pior aceites na classe se manifestavam no decorrer do mesmo.

Seleccionámos, então, quatro categorias de observação que estavam relacionadas com a aplicação das regras no jogo:

1 - Número de infracções às regras que eram marcadas sem qualquer tipo de discussão pelos intervenientes no jogo.

2 - Número de infracções às regras que eram sancionadas após alguma discussão e que acabavam por ser impostas por alguém.

3 - verificar quem marcava a respectiva falta para dar seguimento ao jogo.

4 - Outros comportamentos dignos de registo.

Fizemos a primeira observação e analisámos os dados recolhidos:

1 - Ocorreram 11 infracções às regras, marcadas sem qualquer tipo de discussão.

2 - Ocorreram 9 infracções às regras, que após discussão foram impostas por 1 elemento da nossa amostra:

\* 8 impostas pelo Rui

\* 1 imposta pelo Nuno

Esta última ocorreu após a saída momentânea do jogo por parte do Nuno e que só voltou na condição de ser respeitada a sua vontade.

3 - As 20 faltas ocorridas durante o jogo foram marcadas pelos seguintes elementos:

Rui 9 ( equipa A ), Nuno marcou 3 ( equipa B ), Daniel 2 ( equipa A ), André marcou 2 ( equipa B ), Manuel marcou 2 ( equipa B ), Zé marcou 2 ( equipa B ).

#### 4 - Outros comportamentos

- ✘ Dos 11 elementos disponíveis para o jogo 5 deles (Nuno, André, Manuel, Zé e Jorge) formaram uma equipa, os 5 elementos da outra equipa foram escolhidos pelo Rui. O Miguel ficou de fora vendo os restantes elementos jogar.
- ✘ O Rui vai marcar um pontapé de baliza e diz a um adversário para sair da sua frente.
- ✘ O Daniel vai marcar um pontapé de canto e o Rui desiocando-se para junto dele diz a colegas e adversários para se afastarem pois não podem estar tão perto do local da marcação do livre.
- ✘ O Rui discute com os colegas quando se verifica insucesso por parte da sua equipa, mais propriamente quando a equipa contrária marcou um golo.
- ✘ Por imposição do Rui tem lugar uma substituição na sua equipa. Sai o Tiago e entra o Miguel.
- ✘ Sempre que a bola estava na posse do guarda-redes da equipa do Rui a bola era passada a este mesmo jogador.
- ✘ A bola é passada constantemente ao Vasco pelos seus colegas.

O resultado final do jogo foi de 3 para a equipa do Rui 1 para a outra equipa. Os golos foram marcados 2 pelo Rui, 1 pelo Daniel e 1 pelo Zé.

Após a primeira observação e depois de ponderados os dados obtidos, pensamos que estaríamos perante a presença de um líder no jogo que contrariava os resultados obtidos no teste sociométrico. Um dos elementos mais rejeitados pelos colegas no teste, impunha-se perante eles no jogo e acabava por ser respeitado.

Fizemos uma segunda observação com quatro categorias que passamos a descrever:

1 - Número de infracções às regras que eram marcadas sem qualquer tipo de discussão.

2 - Número de faltas marcadas impostas pelo líder.

3 - Número de faltas marcadas impostas por qualquer elemento, à excepção do líder.

4 - Registo de quem cobria o castigo à falta ocorrida.

Analisemos os resultados obtidos:

No que respeita à primeira categoria registaram-se 13 infracções às regras, marcadas sem discussão.

No que respeita à segunda categoria registámos 9 faltas marcadas impostas pelo líder.

No que respeita à terceira categoria ocorreu 1 falta marcada, imposta por um outro elemento que não era o líder.

No que se refere à quarta categoria registamos que nas 23 faltas marcadas ao longo do jogo, os castigos foram cobrados pelos seguintes elementos:

Zé - 1, Manuel - 1, Miguel - 1, Daniel - 2, Jorge - 2, Nuno - 5, Rui - 11.

Neste jogo o resultado final foi de 4 para a equipa do Rui, 1 para a outra equipa. Os golos foram marcados pelos seguintes jogadores: 3 o Rui, 1 o Filipe e 1 o Zé.

Neste jogo o Tiago foi o elemento que ficou de fora a ver jogar.

Depois dos resultados obtidos podemos concluir que estivemos perante um líder no jogo que contrariava os resultados obtidos no teste sociométrico. Este líder, aparece devido à sua natural apetência para o jogo e tal facto leva os colegas a respeitarem-no e a julgarem-no como o melhor, como nos foi revelado por alguns dos elementos da nossa amostra.

O jogo decorreu sob uma influência determinante por parte do líder que o condicionou, não só ao nível da aplicação das regras como até no que se refere ao próprio desenvolvimento do mesmo, como se poderá verificar por tudo o que dissemos anteriormente.

#### 4.5. - Nível de aplicação das regras

Analisemos algumas das respostas dadas a questões levantadas por nós:

Quando lhes perguntámos para que servia o risco que sempre faziam ao meio do campo, responderam-nos que era para o dividir ao meio. Relativamente à sua utilidade disseram-nos que não sabiam, mas que era assim, pois na televisão ou quando iam com os pais ao futebol observavam tal facto. Apenas o Rui justificou melhor, dizendo que era para quando se comesse o jogo ou houvesse golo as equipas ficassem cada uma no seu meio campo.

Outra questão que foi respondida de diversas maneiras diz respeito à marcação da pequena área.

Referiram que nem sempre a marcavam. Por vezes esqueciam-se, mas também não fazia mal. Outros disseram-nos que aquela era a área do guarda-redes e que servia para este saber até onde poderia agarrar a bola à mão. O Rui para além disso disse-nos que também seria para marcar o pontapé de baliza.

Perguntámos-lhes até que altura deveria passar a bola entre as duas pedras da baliza para que fosse considerado golo. Todos eles disseram que era até onde o guarda-redes lhe chegasse. O Rui, no entanto, referiu que às vezes havia discussão por causa disso e que já ali deveriam ter posto umas balizas.

Estas foram as questões mais polémicas que constatámos relativamente às regras, no que se refere ao nível de aplicação das mesmas por parte dos elementos da nossa amostra.

Verificámos também o facto de 9 das onze crianças chamarem a este jogo o "*jogo de futebol*", dizendo duas delas que era o "*jogo da bola*".

Parece-nos, no que diz respeito ao nível de aplicação das regras dos elementos da nossa amostra, que existe um espírito que os acompanha durante todo o jogo, ou seja a vontade de ganhar. As regras não nos pareceram, algumas delas, já devidamente codificadas, ou seja conhecidas por todos os elementos. Parece-me que estão a sentir a necessidade de unificarem as regras, havendo flutuação no que se refere à aplicação das mesmas, ocorrendo discussões permanentes e que normalmente terminam com a imposição do mais forte.

Registámos ainda o facto de todos nos terem afirmado que era através da televisão ou do jogo real que iam aprendendo cada vez mais. Manifestaram o desejo de jogarem num campo a "*sério*" pois ali não tinham as balizas para poderem jogar.

Tendo como referência os níveis de aplicação das regras definidos por Piaget, pareceu-nos que os elementos da nossa amostra estariam na fase da cooperação crescente. Apenas o Rui se mostrou com um nível diferente, mais próximo da fase do respeito pela regra revelando, no entanto, algumas oscilações na sua aplicação.

#### 4.6. - Nível de consciência das regras

Fizemos então uma segunda parte do inquérito, este referente ao nível de consciência da regra. Passemos então a analisar as entrevistas registadas:

O formulário assentou em quatro questões fundamentais:

1 - Quem pensas que criou as regras deste jogo ? Crianças ou adultos ?

2 - Achas que sempre se jogou assim?

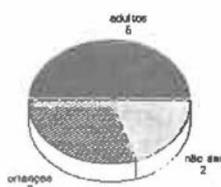
3 - Quem te ensinou as regras deste jogo ?

4 - Achas que se podem alterar as regras deste jogo ? Serias capaz de criar uma regra nova para este jogo ?

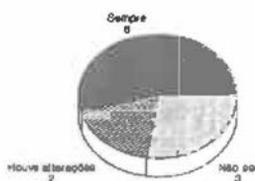
#### Análise dos conteúdos das respostas dadas

Analisemos os gráficos abaixo indicados:

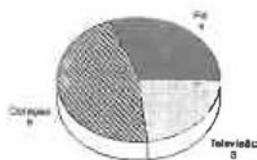
Quem criou as regras ?



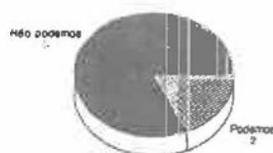
Jogou-se sempre de igual forma ?



Quem ensinou ?



Podemos alterar as regras ?



De acordo com os dados acima descritos teremos de realçar o facto de grande parte dos elementos da nossa amostra considerarem que as regras são criadas pelos adultos e ainda a dificuldade manifestada em aceitar as alterações às regras do jogo em causa.

Parece-nos poder concluir que ao nível da consciência das regras todos os elementos da nossa amostra estarão ainda na fase da sacralização da regra, com a excepção do Zé e do Rui, que parecem entender que elas podem, ser alteradas desde que todos estejam de acordo. No entanto, o Vasco é o único que se destaca, aceitando que as crianças devem ser legisladoras e soberanas ao nível da codificação das regras. Parece ser o único que se poderá encontrar numa fase de autonomia plena (fase de socialização). Todos os outros revelam ainda um estágio de heteronomia (fase de sacralização).

## 5 - CONCLUSÕES

De acordo com as hipóteses por nós formuladas no início podemos concluir que se confirmaram as nº 1, 2, 3, 4 e 6. A hipótese nº 5 foi rejeitada.

Assim, podemos concluir que no que respeita aos elementos da nossa amostra verificou-se a existência de um líder (Rui) que dada a sua influência, condicionou o desenvolvimento do jogo. Foi ele que impôs a sua vontade por diversas vezes, quer no que respeita à aplicação das regras, quer na organização e dinamização do jogo, tal como podemos verificar através das conclusões apresentadas passo a passo.

Ao nível da aplicação das regras verificámos que embora existissem algumas diferenças entre o líder e os restantes elementos, parece-nos que, tendo por base os estádios definidos por Piaget todos estariam

num nível de cooperação crescente, pois verificou-se uma certa flutuação no que se refere aos conceitos de aplicação das regras do jogo.

Finalmente, no que respeita ao nível de consciência das regras, parece-nos existirem diferenças entre o estágio do líder e dos restantes elementos. O líder manifestase, claramente, num nível que se poderá enquadrar na fase de socialização, enquanto os restantes elementos se encontram na fase da sacralização.

A forma como o líder se revelou foi para nós uma surpresa, tendo em conta os resultados obtidos através do teste sociométrico. No entanto, após a análise do jogo percebemo-lo, dada a superioridade manifestada por aquele elemento, quer no que respeita ao conhecimento demonstrado, quer pela apetência manifestada para o desempenho do mesmo.

Digno de realce é o facto de os colegas o respeitarem, apesar das imposições ocorridas.

O jogo é na verdade um fenómeno social em que os papéis desempenhados por cada elemento são fundamentais. No caso presente a existência do líder, parece-nos vantajoso, no sentido em que ajuda ao desenvolvimento e à aprendizagem dos restantes elementos que fizeram parte da nossa amostra de estudo.

## 6 - RECOMENDAÇÕES

- ☒ Aumento do número de elementos das amostras a estudar.
- ☒ Aumento do leque de escalões etários a fim de se poderem determinar com maior rigor os estádios em que se encontram os elementos da amostra.

- ✘ Analisar os comportamentos de elementos do sexo feminino e estabelecer as respectivas diferenças com os do sexo oposto.
- ✘ Realizar estudos longitudinais e transversais no sentido de se poder inferir ao nível das conclusões retiradas.
- ✘ Analisar o comportamento dos elementos da amostra no que respeita ao seu desempenho em diversos jogos.

## BIBLIOGRAFIA

- BIGGS, J.B.;** "A escolaridade e o desenvolvimento moral", in *Piaget - Psicologia e Educação*. Moraes Editores, Lisboa - 1979
- CABRAL, António;** *Teoria do jogo*. Editorial Notícias, Lisboa, 1990
- CAILLOIS, Roger;** *Teoria de los juegos*. Editorial Seix Barral, S.A., Barcelona, 1958
- Définition du jeu. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizados por Jorge Crespo. ISEF - 1979.
- CHÂTEAU, Jean;** *Evolution et classification des jeux*. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizados por Jorge Crespo. ISEF - 1979.
- GRAHAM, D.;** "O desenvolvimento Moral: A abordagem sob a perspectiva da cognição e do desenvolvimento", in *Piaget - Psicologia e Educação*. Moraes Editores, Lisboa - 1979
- HUIZINGA, Johan;** *Natureza e significado do Jogo como fenômeno cultural*. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizados por Jorge Crespo. ISEF - 1979.
- LIUBLINSKAIA, A.A.;** O desenvolvimento da criança através do jogo. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizados por Jorge Crespo. ISEF - 1979.
- KOHLBERG, Lawrence;** Estadios morales y moralización. El enfoque cognitivo - evolutivo. *Infância y aprendizagem*, 1982, 18, 33-51.
- MAUSS, Marcel;** Os jogos. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizado por Jorge Crespo. ISEF, 1979.
- NORTHWAY, Mary; WELD, Lindsay;** *Testes Sociométricos*. Livros Horizonte, S/D.
- PIAGET, Jean;** Le jugement moral chez l'enfant. A explicação do jogo. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizados por Jorge Crespo. ISEF, 1979.
- A classificação dos jogos e sua evolução a partir do aparecimento da linguagem. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizados por Jorge Crespo. ISEF - 1979.
- VANDENPLAS, Christiane; HOLPER;** *Educação e desenvolvimento social da criança*. Livraria Almedina, Coimbra - 1983.
- WALLON, Henri;** Le jeu. *Antropologia do Jogo*, Antologia de textos organizados por Jorge Crespo. ISEF - 1979.

*fotopax*

.RETRATOS DE ARTE  
.FOTOGRAFIA PROFISSIONAL

Rua de Mértola, 63

7 800 BEJA