

O DESENVOLVIMENTO DA NOÇÃO DE REGRAS DO JOGO DE FUTEBOL

Oswaldo Luiz FERRAZ*

RESUMO

A participação de uma criança em uma situação de jogo de regras implica, não somente, adesão a um sistema de recompensa e motivação mas, igualmente, consideração de um processo cognitivo extremamente complexo. O objetivo desse estudo foi o de identificar, em sujeitos entre quatro e 19 anos de idade, os níveis de desenvolvimento da noção das regras que compõem o jogo de futebol. Foram investigados 40 sujeitos, sendo distribuídos em cinco grupos por idade (grupo I= quatro e cinco anos de idade, grupo II= seis e sete anos, grupo III= 10 e 11 anos, grupo IV= 14 e 15 anos e grupo V= 18 e 19 anos de idade). As informações foram obtidas através de filmagem em vídeo "tape", observações da prática do futebol dos sujeitos nas escolas fora do horário regular de aula e entrevista em duplas seguindo-se as linhas gerais do método clínico de Piaget. Coerentemente com os níveis de desenvolvimento propostos por Piaget (1932), pudemos identificar a seqüência de desenvolvimento para a prática das regras. Os níveis descritos revelaram os progressos que vão desde um simples "chutar a bola" até as sutilezas técnicas e habilidosas que compõem o jogo dos adultos. Como pode-se perceber, a evolução do que Piaget denominou jogo de exercício, passando pelo jogo egocêntrico até o jogo de regras manteve relação com os níveis de desenvolvimento cognitivo por ele propostos.

UNITERMOS: Desenvolvimento cognitivo-moral; Noção de regras; Juízo moral; Futebol.

INTRODUÇÃO

A participação de uma criança em uma situação de jogo de regras implica, não somente, adesão a um sistema de recompensa e motivação mas, igualmente, consideração de um processo cognitivo extremamente complexo.

Complexo porque nem tudo é permitido, isto é, a regra impõe limites ao jogar. A regra, ao normatizar as interações entre os competidores, possibilita espaço ao jogar bem, levando os participantes a situações difíceis de enfrentar, principalmente se são crianças.

Nossa vida está repleta de regularidades de origem natural (estações do ano, leis físicas) e de origem social (costumes culturais, hábitos familiares). Sabe-se que quanto menor a criança, mais ela confunde as diversas esferas de onde provêm essas regularidades. Por isso, são necessários vários anos para que ela consiga compreender as razões de ser dessas regularidades, podendo assim conviver com elas e, algumas vezes, modificá-las.

Essas regularidades, por outro lado, abrigam todo um universo de diversidades. É o caso, por exemplo, do jogo de futebol. Sabemos o quão delimitadas são suas regras. Contudo, uma mesma partida de futebol vista pela televisão por duas crianças de idades muito diferentes pode dar lugar a duas versões bastante díspares sobre o que está acontecendo.

Somente analisando a informação que é relevante para uma e para outra, poderemos entender as discrepâncias entre as duas versões. Se duas crianças, uma de seis anos de idade e outra de 12 anos de

* Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo.

idade respectivamente, estão assistindo a uma partida de futebol, é muito provável que no intervalo do primeiro tempo a criança de 12 anos faça comentários a respeito das faltas cometidas e do pênalti não sancionado. Por sua vez, a criança menor poderá perguntar por que os jogadores estão pegando a bola com as mãos, mas nunca questionará a validade ou não do gol assinalado devido a situação de impedimento. É de reconhecimento geral que crianças muito pequenas não conseguem considerar simultaneamente as posições da bola, atacante e defensor ao mesmo tempo, impossibilitando assim a noção do que seja uma situação de impedimento.

Em que pese a possibilidade de diferentes interpretações da aplicação de uma regra por dois adultos, ou seja, se o defensor cometeu pênalti ou não, o que quero ressaltar é que a diferença pode estar na limitação das estruturas cognitivas para a aprendizagem de uma regra. No caso de duas crianças com níveis de desenvolvimento cognitivo muito diferentes o que pode estar em jogo é a incapacidade de entender certas regularidades.

Em essência, esta série de reformulações ou etapas sucessivas por que passam a prática do jogo até sua formulação madura podem demonstrar estreita relação com as estruturas intelectuais subjacentes. Isto é importante porque em um jogo de regras pode-se desrespeitar uma regra por pura incompetência ou incompreensão de seus mecanismos; mas por outro lado pode-se desrespeitá-la como estratégia para levar vantagem na competição.

A análise de como crianças progredem em sua compreensão das regras de futebol em uma situação concreta, supõe a consideração de uma questão mais geral que diz respeito a existência, ou não, de uma seqüência básica no desenvolvimento do campo moral.

Na medida em que pesquisas confirmem a existência dessas fases, poderemos estabelecer princípios metodológicos de ensino adequados a questões do tipo: a) a partir de que idade a criança está em condições de entrar em um processo competitivo?; b) quais seriam as condições educativas adequadas para se introduzir o jogo de regras para as crianças?

Se pesquisas inspiradas nesse referencial teórico forem desenvolvidas especificamente nessas situações, permitirão o conhecimento mais adequado dos comportamentos durante a prática, além das reações das crianças diante das prescrições e comportamentos dos professores e treinadores.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Para uma reflexão sobre o desenvolvimento moral partiremos da análise teórica dos seguintes temas: a) o desenvolvimento da prática das regras; b) consciência das regras na criança; c) resultado da ação e realismo moral: a questão da intencionalidade; d) a idéia de justiça na criança; e) a moral da coerção e a moral da cooperação (De La Taille, 1984; Piaget, 1932).

A regra é a normatização da relação entre dois ou mais elementos. Contudo, é necessário esclarecer que, embora toda regra genuinamente moral implique em uma prática e uma consciência (Piaget, 1932), as regras de um jogo infantil ou esportivo diferenciam-se das regras morais como, por exemplo, não mentir e não roubar. A diferença básica está na natureza mutável e arbitrária das regras do jogo/esporte e, já as regras genuinamente morais traduzem um juízo de valor. Respeitar a regra de um jogo é um ato moral que expressa honestidade e respeito pelo adversário, todavia a regra do jogo em si não é ela mesma moral e sim uma norma (espacial, temporal, ou do objeto), uma vez que não cumprir determinadas regras implica em sanções previstas no próprio regulamento do jogo (Linaza & Maldonado, 1987).

Contudo, a situação de jogo presume, por parte dos seus integrantes, a promessa de respeito às regras e constitui-se na condição básica para sua existência. Outra característica fundamental do jogo de regras é a exigência da eficácia: é preciso marcar pontos, ser eficiente, vencer.

Sabe-se que a vitória conquistada mediante ações ilegais não devem ter reconhecimento, e isto nos remete ao sentido da moralidade da regra. Frequentemente, em situações de jogo, pode-se observar uma prática sem consciência ou, por outro lado, a consciência sem prática. No primeiro caso, diz-se que se trata de um comportamento amoral, onde o sujeito age segundo a regra, respeitando-a, sem contudo fazer um juízo moral sobre ela. No segundo caso, consciência sem prática, está-se diante de uma situação de imoralidade pois o sujeito conhece as razões de ser de uma regra, dela não discorda, mas age intencionalmente contra ela.

A teoria de Piaget (1932) sobre o juízo moral apresenta elementos teóricos importantes para essa análise. Em suas pesquisas, o autor investigou a prática das regras observando o comportamento das crianças enquanto jogavam, ou perguntando sobre as regras que compunham o jogo; e para avaliar a consciência que elas possuíam sobre estas regras pedia que explicitassem as razões de seus atos.

Em resumo, os resultados de pesquisas encontrados pelo autor possibilitam responder às seguintes questões: a) como os indivíduos se adaptam, na sua prática, às regras, em função da idade e do desenvolvimento?; b) que consciência eles têm dessas regras?

Para a primeira questão, Piaget, fingindo-se de ignorante, solicitava à criança que descrevesse as regras de um jogo, podendo assim avaliar o conhecimento efetivo que ela possuía; em seguida, jogando com a criança, verificava o quanto ela seguia essas regras. No caso da segunda questão Piaget direcionava a pergunta no sentido da origem das regras ou possíveis modificações ao longo do tempo, e, ao propor que a criança inventasse uma regra nova, perguntava se esta era justa, e se esta seria aceita por outros companheiros de jogo.

Através destes experimentos, Piaget estabeleceu quatro níveis para a prática da regra e três níveis para a consciência da regra.

Prática da regra

motor individual

egocêntrico

cooperação nascente

codificação das regras

Consciência da regra

não obrigatoriedade da regra

obrigatoriedade sagrada

obrigatoriedade devido ao consentimento mútuo

Desenvolvimento da prática das regras

a) **Motor Individual:** nesta fase a criança não participa da relação social implicada pelo jogo, sendo este essencialmente individual, correspondendo a simples aplicação funcional dos esquemas de ação. Ainda é prematuro falar de regras, por mais que estes comportamentos se repitam, ritualizando-se, e de uma certa forma anunciando as regras que com mais idade, a criança empregará em seus jogos sociais. Um exemplo típico deste tipo de “jogo” é o do bebê que arremessa sua chupeta ao chão repetidamente para que o adulto a pegue, revelando assim o início de uma coordenação mútua das ações;

b) **Egocêntrico:** esta segunda etapa caracteriza-se por uma “imitação superficial” das regras. Tem-se agora a presença da regra, provavelmente aprendida de outras crianças maiores, sem contudo o seu cumprimento. Sendo assim, a criança nesta fase pronuncia alguns termos que caracterizam a regra, mas paradoxalmente não realizam o menor esforço para utilizá-los. É como se demarcássemos os limites espaciais do jogo e a todo momento ultrapassássemos as linhas demarcatórias.

A incompreensão das regras parece ser total e a imitação alcança somente os aspectos superficiais da atividade. Frequentemente observa-se neste tipo de jogo vários vencedores e nenhum perdedor! Parece que seu prazer consiste simplesmente em desenvolver suas habilidades motoras, e em ter êxito nas jogadas que se propõe a realizar;

c) **Cooperação nascente:** nesta etapa a regra normatiza realmente as ações entre os competidores e, ao prazer motor que se apresentava no nível anterior, acrescenta-se o gosto pela vitória sobre o oponente, respeitando-se rigorosamente as regras do jogo. Portanto, a criança passa a ser fiel às regras vigiando cuidadosamente seus oponentes sendo, neste caso, o não cumprimento da regra um delito grave;

d) **Codificação das regras:** nesta última fase a criança demonstra grande interesse pela regra em si e por possíveis estratégias para tirar proveito e vencer dentro do cumprimento da própria regra. Não raro são as manifestações no sentido de elaborarem ou discutirem novas regras e estratégias de jogo.

Em linhas gerais estes são os resultados obtidos nas pesquisas de Piaget (1932) sobre a evolução da prática da regra pela criança.

Consciência das regras na criança

a) Não obrigatoriedade: este nível vai aproximadamente até, no que diz respeito à prática das regras, a metade do nível egocêntrico. Como o próprio nome define, neste primeiro nível a criança não dá qualquer valor à necessidade da regra.

Além do fato de não as praticar, demonstra não possuir respeito intelectual por regras, e como consequência quaisquer mudanças nas regras são facilmente aceitas. No que diz respeito a origem das regras, são atribuídas a uma criação divina, mitológica ou paterna;

b) Obrigatoriedade sagrada: este nível vai até aproximadamente a metade do nível de cooperação nascente no que se refere à prática das regras. A expressão característica desse nível é a ilegitimidade de qualquer modificação ou adaptação à regra tradicional do jogo. A criança demonstra competência para criar uma nova regra, todavia do ponto de vista da validade em se jogar com regras “inventadas” ela manifesta-se radicalmente contrária. A origem ainda é devida a uma criação divina ou paterna;

c) Obrigatoriedade devido ao consentimento mútuo: Piaget define este nível com a afirmação: “A democracia sucede a teocracia e a gerontocracia” A criança passa a ter consciência do caráter arbitrário e necessário das regras, sendo estas resultado de uma cooperação e aceitação mútua entre os competidores. Sua origem é resultado de uma convenção social.

Como se pode perceber, a evolução da prática da regra não se dá somente no aspecto quantitativo, ou seja, o aumento do número de regras; apresenta sim, essencialmente, uma mudança qualitativa expressa pela consciência.

Resultado da ação e realismo moral: a questão da intencionalidade

Um ato esportivo possui duas dimensões que são vistas de forma diferenciada pela criança e pelo adulto: o efeito ou resultado produzido pelo ato e o seu caráter moral.

Tem-se novamente um binômio que se relaciona e que foi investigado por Piaget em temas clássicos da moralidade como a mentira, o roubo e o dano material. Para tal, Piaget propôs o julgamento de condutas fictícias onde, no lugar de juiz, a criança deveria emitir um julgamento a respeito de uma estória contada pelo experimentador.

Este método foi reconhecido e aplicado a uma situação esportiva por Durand (1988). O experimento consistiu em pedir que as crianças julgassem qual era o melhor jogador. Os atos esportivos eram breves relatos de uma situação enfatizando o seu caráter legal e o consequente resultado. Os resultados confirmaram as proposições de Piaget, onde os atos são julgados pelas consequências das ações dos sujeitos quando esses são feitos por crianças pequenas. No papel de juiz, a criança menor tendeu a uma responsabilidade objetiva, ou seja, a simples identificação da relação de causa e efeito sem levar em consideração os motivos da ação. Contudo, observou-se uma evolução para o estágio chamado de responsabilidade subjetiva demonstrado por crianças mais velhas, onde a intenção é levada em conta.

A explicação teórica para este fato, em parte, é encontrada na dimensão cognitiva da criança pequena que está impossibilitada de inferir, de trabalhar com hipóteses, mas somente pode se guiar por algo observável que é justamente o resultado da ação, deixando a intencionalidade em segundo plano.

Um aspecto importante nestes estudos é que, nas histórias contadas, a intencionalidade do autor das ações era claramente explicitada. Já nas situações reais, este fator, intencionalidade, não é tão claro assim. Contudo, mesmo com a intencionalidade claramente identificada as crianças pequenas não a consideravam como um critério a ser julgado.

O caráter egocêntrico de crianças com pouca idade explica a dificuldade de se levar em conta a importância da intencionalidade no sentido de ponderar seus julgamentos.

A idéia de justiça na criança

Nas situações de competição no esporte um personagem que desempenha um papel fundamental é o árbitro. Barbreau & Durand (1984) citados por Durand (1988) investigaram o “status” e a função do árbitro na perspectiva da criança. Seus resultados podem ser resumidos em três fases de acordo com o desenvolvimento: a) o árbitro é visto como indispensável, infalível e incorruptível. Sua função é a de, principalmente, impedir a violência; b) o árbitro tem a função de impedir que as regras sejam burladas e, no

caso de ocorrência, punir os infratores. O árbitro tem a função de polícia e juiz; c) as crianças mais velhas admitem que o árbitro pode equivocar-se e que suas decisões podem ser discutidas.

Estes resultados encontram amparo nas pesquisas de Piaget que definiu uma linha evolutiva sobre a idéia de justiça. Em uma primeira etapa, a justiça e a autoridade são entidades indiferenciadas, sendo justo o que o adulto ou a autoridade decidem. Uma segunda fase, a do igualitarismo, onde a justiça se opõe radicalmente à obediência cega e a punição. E finalmente, durante o terceiro período surge o que Piaget chamou de equidade, que consiste em jamais definir a igualdade sem levar em consideração a situação particular, contextual de cada um.

A moral de coerção e a moral de cooperação

Em linhas gerais, para se explicar o desenvolvimento infantil pode-se recorrer a três hipóteses diferentes (De La Taille, 1984).

A primeira hipótese afirma que as características comuns estariam pré-programadas, dependendo quase que exclusivamente do processo de maturação. Para a segunda, elas seriam consequência da aprendizagem, e neste caso fruto do meio social em que a criança vive. Finalmente, a terceira hipótese está baseada em uma construção realizada pela própria criança a partir de suas experiências.

Como já se pôde notar, nosso posicionamento fundamenta-se constantemente na terceira hipótese. Como tal, é necessário investigar, como já foi feito, o aspecto da inter-relação entre desenvolvimento da inteligência e desenvolvimento moral.

Especificamente, a questão que se coloca é que se o juízo moral independe do desenvolvimento cognitivo, a inteligência, então, limita-se à função de “suporte lingüístico” sendo as atitudes da criança frente as regras, simples imitações do mundo adulto. Mas, como foi possível verificar, em discussões anteriores, com base nos trabalhos de Piaget (1932), De La Taille (1984) e Durand (1988), o desenvolvimento moral segue um curso intimamente relacionado ao desenvolvimento cognitivo.

Contudo, agora é preciso investigar mais de perto a influência da interação social, pois o ser humano é um ser eminentemente social, sendo impossível proceder esta análise sem considerar o contexto cultural onde ele está inserido (De La Taille, 1984).

Para Piaget, o social se traduz em um conjunto de relações interindividuais, onde a “qualidade” desta influência vai depender do tipo de relação que acontece. Na esfera moral, tem-se basicamente dois tipos de relação social: a coerção e a cooperação. Na relação de coerção a legitimidade da regra vai depender da autoridade de quem ela provém, e na relação de cooperação dependerá do acordo firmado entre as partes (De La Taille, 1984).

Na teoria de Piaget, as relações de coerção não podem ser consideradas como as únicas a explicar o desenvolvimento moral. Devido ao fato da primeira relação social da criança ser essencialmente uma relação de coerção pode-se explicar os comportamentos de responsabilidade objetiva e obrigatoriedade sagrada da regra. Porém, a mudança de qualidade da moralidade infantil para uma moralidade adulta, levando a comportamentos manifestos na responsabilidade subjetiva (consideração da intencionalidade) e da obrigatoriedade da regra devido a consentimento mútuo, se deve a uma forma superior de relação social que é a relação de cooperação.

A diferença básica consiste no fato de que na relação de coerção as regras e os papéis de cada um estão, de antemão, definidos, já na relação de cooperação estes estão para ser constituídos. Neste processo a criança pode verificar, com o desenvolvimento moral, que a justiça e a igualdade são construídas com base em um respeito mútuo e não num respeito unilateral baseado somente na autoridade.

Se o desenvolvimento moral depende da demonstração, da explicitação do modo de produção das regras para que se possa apreciar verdadeiramente o seu real valor, fica evidente as preocupações quanto ao envolvimento das crianças na atual estrutura das competições esportivas infantis.

Sendo assim, questões como a partir de que idade a criança está em condições de entrar em um processo competitivo expresso pelo jogo de regras e, quais seriam as condições educativas adequadas para introduzi-la nesse contexto esportivo competitivo são fundamentais, dada a importância atribuída ao esporte e a motricidade humana no mundo contemporâneo e para o próprio processo de desenvolvimento.

OBJETIVO

O objetivo desse estudo foi identificar, em sujeitos entre quatro e 19 anos de idade, as fases ou níveis de desenvolvimento da noção das regras que compõem o jogo de futebol.

METODOLOGIA

Sujeitos

Foram investigados 40 sujeitos, sendo distribuídos em cinco grupos de oito sujeitos cada (grupo I= quatro e cinco anos de idade, grupo II= seis e sete anos, grupo III= 10 e 11 anos, grupo IV= 14 e 15 anos e grupo V= 18 e 19 anos de idade). Todos eles frequentavam regularmente escolas da rede pública e particular da cidade de São Paulo.

Procedimentos e delineamento

As informações foram obtidas de duas formas diferentes. Em um primeiro momento, através de filmagem em vídeo "tape" foram realizadas observações da prática do futebol dos sujeitos nas escolas fora do horário regular de aula. Esse procedimento permitiu conhecer seu modo de jogo e quais as regras que eles aplicavam. As ações e regras nos jogos infantis variam consideravelmente de grupo para grupo.

O segundo procedimento de obtenção dos dados foi a entrevista em duplas seguindo-se as linhas gerais do método clínico de Piaget e as características peculiares a esse método, respectivo as entrevistas sobre o jogo (Piaget, 1932).

A entrevista foi filmada em vídeo "tape" onde era explicado aos sujeitos que o objetivo era saber como eles jogavam futebol. Na primeira parte foi perguntado se eles gostavam do jogo, se o praticavam e como o faziam de maneira geral. Em seguida as questões estavam voltadas para situações específicas tais como:

- 1) O que é falta? Qual a diferença entre a falta e o pênalti?
- 2) O que é impedimento?
- 3) Quem joga melhor, os meninos ou as meninas?
- 4) Você conhece alguém que joga bem? O que essa pessoa faz para jogar bem?
- 5) Qual a validade de se inventar uma regra ou modificar as regras já existentes?
- 6) Qual a origem do futebol?

Além disso, foram explicadas duas situações, pedindo a eles que se posicionassem a respeito:

Situação 1 - foi perguntado o que ele preferia:

- a) participar como reserva, em todos os jogos, de um time que vai ser campeão;
- b) participar como jogador titular, em todos os jogos, de um time que vai perder o campeonato e todos os jogos.

Situação 2 - foi perguntado se ele faria uma falta violenta, com possibilidade de machucar o adversário, para impedir um gol, caso esse gol valesse o título de campeão.

A técnica de se filmar os sujeitos jogando permitiu ao pesquisador verificar com maior precisão o entendimento das expressões verbais utilizadas por eles. Com esse procedimento pretendeu-se reduzir a distância que, em certas ocasiões, existe entre o que se pede ao sujeito e o que ele compreende.

Observações:

- a) no caso do GRUPO I, sujeitos de quatro e cinco anos de idade, a coleta de dados limitou-se a filmagem dos jogos dos sujeitos e a uma conversa realizada logo após o jogo, onde eles contavam livremente o que estavam fazendo. Esse procedimento se justifica pois as questões sobre regras e as situações do experimentador não faziam sentido do ponto de vista das crianças desse grupo.
- b) com relação ao GRUPO II, sujeitos de seis e sete anos de idade, a coleta de dados compreendeu todo o procedimento dos demais grupos com exceção das situações 1 e 2, ou seja, as situações hipotéticas de

faltas violentas e de participação como titular ou reserva em um campeonato. Nesse caso, considerou-se muito difícil para a compreensão dos sujeitos essas hipóteses.

RESULTADOS

Desenvolvimento da prática das regras

Coerentemente com os níveis de desenvolvimento propostos por Piaget (1932), pudemos identificar, em linhas gerais, a seqüência de desenvolvimento para a prática das regras.

TABELA 1 - Idades médias, em anos, dos níveis de conhecimento prático das regras.

IDADE MÉDIA	NÍVEIS			
	Motor Individual	Egocêntrico	Cooperação Nascente	Codificação das Regras
	4,5	6,5	10,5	16,5

Nível I - motor individual

Esse nível mostra que as primeiras ações com uma bola são independentes de qualquer estrutura de regras. Criança e bola realizam um jogo puramente motor. O prazer dela está no exercício de seus esquemas motores recém adquiridos ou no domínio de outros novos. As questões formuladas na entrevista não faziam sentido para os sujeitos desse grupo, sendo que eles se limitavam a falar livremente sobre o futebol, elaborando frases sem conexão com as questões do experimentador. Nesse nível, a incidência de sujeitos do grupo I foi de 100%.

Seguem-se alguns exemplos:

Fábio (cinco anos): “Todos os times ganham, até o Palmeiras... Quem perde pode ser uma pessoa... É por isso que quando não joga na rede perde... As meninas não conseguem chutar bola.”

Cássio (cinco anos): “Não pode pegar a bola com a mão, só para chutar mais forte... Falta é quando vai fora do gol... Se pegar com a mão os jogadores brigam.”

Nível II - egocêntrico

Nesse nível cada sujeito está jogando seu próprio jogo, sem se interessar pelo que os outros estão fazendo. A idéia que a criança tem do jogo consiste no que elas observam e, numa atitude imitativa, a reproduzem, ou seja, o jogo se resume às ações fundamentais de correr, chutar, agarrar.

As crianças têm a idéia geral do objetivo de suas ações, mas não existe competição. Por exemplo, fazer gol é o objetivo das ações, contudo “todos ganham” Quanto as regras, pode-se dizer que elas são mais descrições do que fazer em vez de regulações. Contudo os dois conceitos fundamentais para se definir um jogo de regras - ganhar e perder - estão ausentes nesse nível, permanecendo fortemente como um modelo externo que a criança tenta representar. Nesse nível, a incidência de sujeitos do grupo II foi de 100%. Apesar de se encontrar nos depoimentos de Peterson (“...o jogo acaba quando alguém ganha”) e Vanessa (“...o jogo termina quando o time está com mais gol”) uma certa noção do aspecto competitivo do jogo, estes parecem ser mais imitações dos adultos ou de crianças mais velhas pois, na prática, não há correspondência com essas afirmações, uma vez que os “gols” não são computados e não há divisão de equipes.

Seguem-se alguns exemplos:

Vinicius (seis anos): “Quando tem lateral todo mundo tenta fazer o gol de cabeça... Falta é quando dá rasteira e empurrão... Não dá pra jogar futebol sozinho, só de dois... O pênalti tem duas formas, uma pertinho do gol e a outra quando põe o pé pra chutar.”

Peterson (seis anos): “Quando faz falta é pênalti só pode pegar a bola com a mão quando é escanteio... O jogo acaba quando alguém ganha... O juiz é que fala quando tem barreira... Todo mundo é jogador e juiz, o jogo é todo com barreira.”

Vanessa (seis anos): “Eu aprendi jogar futebol na escola... Pode jogar futebol de duas pessoas... Falta é quando uma pessoa pega a bola com a mão e pênalti eu não lembro, não sei... O jogo termina quando o time está com mais gol... Na televisão tem juiz porque o jogo é de gente grande... No futebol não pode ficar brigando e quando a bola sai tem que pegar com a mão e jogar para dentro.”

Joziane (seis anos): “Não pode pegar a bola com a mão, se tiver no meio do campo não pôde não sei quem inventou o futebol, mas não pode jogar de dois... O juiz apita quando marca gol e quando a bola sai... O futebol acaba quando tem que tomar lanche.”

Teodoro (seis anos): “Falta é quando é pênalti, é quando é perto do gol e perto da área... Não sei se pênalti tem barreira.”

Nível III - cooperação nascente

A prática nesse nível se caracteriza pela progressiva coordenação das ações dos jogadores.

Já está presente a regra que permite reiniciar o jogo depois de toda ação ou situação que não seja própria do jogo (ex. jogar com a mão). As regras já não são uma simples descrição do que fazer, e sim incluem-se elementos de obrigatoriedade e uma certa regulação do que se deve fazer quando não se cumpre. Além disso, o sentido de competição, ausente no nível anterior, aparece diretamente relacionado com o objetivo do jogo que é fazer gol. Esse sentido de competição leva a criança a coordenar suas ações com a de outros jogadores. A partir desse nível jogar futebol é sinônimo de jogar em equipe contra a outra equipe.

As regulações se ampliam para outras situações (ex. faltas, pênalti, mão), diferenciando-se as maneiras de se reiniciar o jogo em função das especificidades das situações. Contudo, ainda se consideram as causas das infrações como falta de habilidade ou desconhecimento e não como uma tentativa de se tirar proveito da regra, como por exemplo colocar a mão na bola para evitar um gol não sendo o goleiro. Estas observações reforçam o caráter descritivo com que se concebem as regras neste nível. Neste nível a incidência de sujeitos do grupo III foi de 100%.

Seguem-se alguns exemplos:

Bruno (11 anos): “Impedimento é quando o atacante é o jogador mais próximo do goleiro e a bola é lançada para ele, só se a bola é lançada... Falta é quando se dá pontapé por trás, pela frente... Pênalti é falta dentro da área... Não sei quando é falta direta ou indireta... Cartão amarelo é falta violenta mas sem intenção, vermelho é com intenção ou muito violenta. Charles Miller inventou o futebol e tem um comitê que vai modificando as regras... Se as regras não forem exageradas pode-se modificá-las.”

Rodrigo (10 anos): “Impedimento é quando o atacante está atrás da defesa (desconsidera a bola)... A falta dois toques é quando a falta é mais distante do gol e um toque quando está perto... A falta não é intencional quando o jogador vai na bola... Charles Miller inventou o futebol... Eu acho que foi as crianças.”

Aretha (10 anos): “Jogador não pode por a mão na bola... Pênalti é quando o goleiro sai com a bola na mão fora da área, e não pode sair com o pé também... Impedimento é quando a pessoa entra sozinho na área para fazer o gol, mas só se ele estiver na área, se ele entra driblando todos e estiver dentro da área é impedimento... Cartão amarelo é quando a falta é muito forte e machuca e a pessoa fica com dor, quando a pessoa discute muito e continua é vermelho.”

Adriana (10 anos): “As regras principais são a lateral, o goleiro não pode sair da área com a bola na mão... Falta é quando a pessoa é derrubada e pênalti só quando o jogo empata (disputa de) e quando alguém vai fazer o gol sozinho... Impedimento não sei... Cartão amarelo é quando o jogador reclama muito.”

Rodolfo (10 anos): “As principais regras são a lateral e o goleiro não pode pegar a bola fora da área... Quando o jogador sofre entrada dura fora da área é falta e dentro é pênalti, a falta é direta depois de três faltas... não pode modificar as regras, meus amigos não topariam jogar... Não sei quem inventou o futebol, acho que foi a FIFA.”

Nível IV - codificação da regra

A característica principal desse nível é a formulação comum e consensual das regras básicas do jogo, considerando as ações puníveis como parte do jogo. Além disso, a sistematização e diferenciação dos papéis dos jogadores se amplia consideravelmente, melhorando a coordenação entre as ações dos jogadores. A incidência de sujeitos do grupo IV e do Grupo V foi de 100%.

Seguem-se alguns exemplos:

Paula (15 anos): “Uma regra principal é que o grupo tem que jogar em conjunto, não ficar reclamando... Impedimento é se o jogador sai antes do lançamento... Acho que foram as crianças que inventaram o futebol... Pênalti é a falta dentro da área... Os meninos jogam melhor porque os pais incentivam mais.”

Carlos (14 anos): “As regras principais são falta, pênalti e cartão amarelo... Pênalti é a falta dentro da área, vermelho é quando a falta é muito violenta, e amarelo é quando é do jogo... Impedimento é quando o atacante está sozinho na hora do lançamento... As regras do futebol se modificaram, por exemplo o goleiro não pode mais pegar bola atrasada... Bom jogador é aquele que tem raça, drible... Os meninos jogam melhor que as meninas porque jogam a mais tempo, são mais agressivos.”

Américo (14 anos): “Charles Miller inventou o futebol, no começo as regras eram diferentes... É possível modificar as regras as vezes quando todos querem... Impedimento é quando o atacante está sozinho na hora do lançamento... Os meninos jogam melhor, eles têm mais força, e elas não aprenderam tanto quanto os meninos.”

Mariana (18 anos): “Falta é entrada violenta ou segurar... cartão amarelo é para faltas sem querer e vermelho é por querer... Impedimento é quando o jogador joga a bola para o amigo e ele está na frente da defesa... Acho que foi o Charles Miller isso porque tem o prêmio Charles Miller, ele inventou e depois evoluiu... Os meninos tem mais habilidade com a bola, o domínio é diferente, eles driblam melhor, não que o futebol seja um esporte masculino.”

Flávia (18 anos): “Impedimento o atacante não pode pegar a bola e entrar sozinho na área... Não sei quem inventou o futebol, acho que foram as crianças... Os meninos jogam desde pequeno por isso jogam melhor.”

Neste nível, observou-se também, que já se compreende a possibilidade de se utilizar a regra para tirar proveito em função de um melhor resultado. As regras são, de um modo geral, um instrumento a disposição do jogador. Um exemplo desta capacidade é o fato do jogador colocar a mão na bola estando dentro da área, com o intuito de evitar um gol, mesmo que seja punido com pênalti.

Surgem também as “meta regras”, ou seja, normas que penalizam o uso excessivo e proveitoso das regras sendo um exemplo dessa situação a “lei da vantagem”, onde mesmo havendo a infração ela deixa de ser assinalada se o atacante estiver em condições de marcar o gol. Além disso, surge a possibilidade de se utilizar táticas ou estratégias de equipe, definindo-se táticas mais defensivas ou ofensivas.

Seguem-se alguns exemplos:

Paula Silveira (17 anos): “O mais importante no futebol é o time todo deve estar entrosado, saber respeitar as regras... Impedimento é quando um jogador sai antes do lançamento estando sozinho depois da defesa... Falta é cometida fora da área e pênalti é dentro da área... Falta é quando há carrinho, jogada por trás... Eu sei que foi um homem que inventou o futebol, mas não sei o nome dele... Dependendo da regra é possível mudar as regras, por exemplo tirar o lateral se o campo é pequeno... Os meninos começam mais cedo que as meninas e por isso jogam melhor.”

Márcio Mendes (18 anos): “Impedimento é quando lança a bola e o jogador que está sendo lançado sai antes ou melhor está sozinho na defesa... Cartão vermelho é mais para lances sem bola ou então quando machuca... Foram os ingleses que inventaram... Os meninos jogam melhor porque têm o físico mais preparado.”

Conhecimento sobre a origem do futebol e a noção de obrigatoriedade das regras

Através das idéias que as crianças têm sobre a imutabilidade e origem das regras pode-se investigar o valor de uma regra inventada comparado ao valor de uma regra tradicional.

TABELA 2 - Porcentagem (%) de sujeitos com relação aos níveis de obrigatoriedade da regra.

	não obrigatoriedade	obrigatoriedade sagrada	obrigatoriedade devido ao consentimento mútuo
GRUPO I	100%		-
GRUPO II	25%	75%	-
GRUPO III	-	-	100%
GRUPO IV	-	-	100%
GRUPO V	-	-	100%

Não obrigatoriedade: neste nível as crianças não dão qualquer valor às regras. A incidência de sujeitos do grupo I foi de 100% e do grupo II de 25%. Além do fato de não praticar as regras, os sujeitos desse grupo não dão valor à necessidade da regra.

Obrigatoriedade sagrada: a incidência de sujeitos do grupo II, neste nível, foi de 75%. Este nível se caracteriza pela ilegitimidade de qualquer modificação ou adaptação a regra tradicional. Os sujeitos, na prática, modificam e adaptam as regras, mas quando questionados manifestam-se contrários a sua validade. Quanto a origem das regras são devidas a criação paterna ou de uma autoridade.

Seguem-se alguns exemplos:

Peterson (seis anos): “Foi a minha professora que inventou o futebol e o meu pai também.”

Vanessa (seis anos): “Quem inventou o futebol foi o prefeito.”

Obrigatoriedade devido ao consentimento mútuo: neste nível os sujeitos têm a consciência do caráter necessário e arbitrário das regras. A criação das regras tem a dimensão de uma convenção social e depende de aceitação mútua entre os jogadores. A incidência de sujeitos do grupo III, IV e V foi de 100%.

No que diz respeito a origem do futebol, somente um sujeito do grupo V demonstrou ter esse conhecimento. Esse resultado pode expressar a ausência da perspectiva histórica nos conteúdos que compõem o conhecimento ensinado na disciplina de educação física nas escolas. Isso tem implicações importantes na definição das funções dessa disciplina no currículo escolar.

Resultados da “situação 1”

Com relação a situação 1, onde os sujeitos deveriam optar por participar como reserva e serem campeões, ou participar como jogadores titulares mesmo perdendo o campeonato, os resultados demonstraram que:

TABELA 3 - Porcentagem (%) de sujeitos que optaram pela participação no jogo.

	PARTICIPAÇÃO	
	RESERVA	TITULAR
GRUPO III	12,5%	87,5%
GRUPO IV	-	100%
GRUPO V	-	100%

Seguem-se alguns exemplos:

Aretha (10 anos): “Prefiro ficar na reserva e ser campeão, não é que eu não goste de perder.”

Adriana (10 anos): “Eu prefiro jogar como titular no time que vai perder o campeonato, pelo menos eu participo.”

Fábio (11 anos): “Gosto mais de jogar do que de assistir, mesmo não sendo campeão.”

Flávia (15 anos): “Prefiria jogar porque não tem graça ficar sentado no banco olhando os outros jogarem.”

Roberta (15 anos): “Prefiro jogar, olhar só não é ganhar nada.”

Carlos (14 anos): “Prefiria participar porque se o time for campeão, mas eu não joguei não posso falar que sou campeão.”

Esses resultados indicam outro tipo de interesse pela atividade esportiva na escola, ou seja, a participação independente do resultado. Além daquelas crianças que gostam de participar para competir exclusivamente, pôde-se verificar que houve grande incidência de sujeitos motivados pela participação simplesmente. O interesse demonstrado pelos alunos tem importantes implicações na organização desse tipo de atividade dentro da escola.

Resultados da “situação 2”

Na situação 2, onde foi perguntado para os sujeitos dos grupos III, IV e V qual seria a sua opção em se fazer ou não uma falta violenta para impedir o gol, os resultados demonstraram que:

TABELA 4 - Porcentagem (%) de sujeitos que optaram por faltas violentas para impedir o gol adversário.

	FALTA VIOLENTA	
	SIM	NÃO
GRUPO III	50%	50%
GRUPO IV	75%	25%
GRUPO V	25%	75%

Seguem-se alguns exemplos:

a) Grupo III

Bruno (11 anos): “Faria a falta, entraria rasgando para no máximo cartão amarelo.”

Rodrigo (10 anos): “Não faria a falta violenta porque senão seria expulso.”

Aretha (10 anos): “Não faria, prefiro perder do que machucar o outro.”

Adriana (10 anos): “Eu faço a falta porque eu não passaria vergonha de deixar passar o gol.”

Rodolfo (10 anos): “Não gosto de machucar as pessoas, não entraria duro.”

b) Grupo IV

Paula (15 anos): “Não entraria violento, não entraria para machucar.”

Flávia (15 anos): “Faria a falta não para machucar, o jogo não precisa disso.”

Roberta (15 anos): “Entro numa falta violenta, é errado machucar mas não seria muito violenta.”

Carlos (14 anos): “Faria a falta porque nem sempre o juiz vê a falta, mesmo machucando.”

Américo (14 anos): “Faria a falta porque é campeonato.”

c) Grupo V

Mariana (18 anos): “Faria a falta violenta porque o campeonato vale essa jogada, é errado mas é assim, todo mundo faz, a falta violenta faz parte do jogo, só não faria se não fosse um título, em jogo normal não.”

Flávia (18 anos): “Faria a falta violenta para meu time ganhar, a falta violenta faz parte, se não fosse um título eu não faria.”

Rodrigo Samaritano (18 anos): “Não entrava para machucar porque poderia machucar e o cara nunca mais andar, então eu não faria.”

Paulo Silveira (17 anos): “Entraria não com a intenção de machucar muito mas impedir o gol.”

Esses resultados, onde o excesso de competitividade, leva a utilização de meios anti-éticos para a obtenção da vitória, podem ser interpretados pelo fato da maioria das crianças entrevistadas nos grupos III e IV estarem engajadas em modelos de competição esportiva escolar com organização e estrutura idênticas ao modelo de esporte profissional. Além disso, pôde-se perceber forte influência negativa da mídia esportiva que muitas vezes justifica esses procedimentos.

Já no grupo V, formado por alunos que estão no terceiro grau, pôde-se perceber maior senso crítico com relação a esses procedimentos. A maioria desses alunos estava se preparando para o vestibular, estando longe dos campeonatos com estrutura similar ao esporte profissional.

CONCLUSÕES E IMPLICAÇÕES

O jogo é uma característica importante do desenvolvimento humano. Pode-se utilizá-lo para definir a própria infância e como se comportam as crianças. Esse conhecimento pode ser a base para o estabelecimento de conteúdos e de procedimentos didático-pedagógicos mais adequados para a educação física escolar.

Os estágios descritos revelaram os progressos que vão desde um simples “chutar a bola” até as sutilezas técnicas e habilidosas que compõem o jogo dos adultos. Como pode-se perceber, a evolução do que Piaget denominou jogo de exercício, passando pelo jogo egocêntrico até o jogo de regras manteve relação com os níveis de desenvolvimento cognitivo por ele propostos.

A relação do conhecimento prático de algumas regras do futebol com as estruturas intelectuais características do pensamento concreto pode ser facilmente percebida ao redor dos sete anos quando a “performance” das crianças adquire um significado social. Agora, para elas, não importa mais simplesmente jogar e sim jogar melhor do que o outro. Nesse sentido, a preocupação com a vitória se evidenciou. Além disso, por volta dos 10, 11 anos de idade os esquemas de resolução utilizados pelos sujeitos modificaram-se através de estratégias de ataque e defesa, onde as funções dos jogadores foram cada vez mais diferenciadas. Essa característica pode ser considerada como um marco importante no desenvolvimento da prática do jogo de futebol.

Apesar da “performance” motora dos meninos ser superior a das meninas não se encontrou diferenças no que diz respeito a prática das regras. Essa situação, provavelmente, é um reflexo da igualdade de tratamento que os professores de educação física demonstraram ter com todos os grupos, apesar da prática ser separada por sexo no caso dos grupos pesquisados.

Analisando-se os resultados da situação 1, onde a participação mesmo com derrota era contraposta a não participação, ficou evidente que o modelo “esporte federação” ou esporte profissional é extremamente desinteressante e inadequado como modelo exclusivo de prática esportiva escolar.

Com relação aos resultados sobre a utilização de meios anti-éticos na atividade esportiva (situação 2), a educação física escolar está diante de um dos grandes desafios do mundo contemporâneo que é a educação do cidadão com princípios éticos. Este talvez seja o maior problema encontrado atualmente nos meios educacionais. Se a educação física pretende ser coadjuvante no processo educacional não pode se negar a essa dimensão educativa.

Do ponto de vista da investigação científica, pôde-se perceber a necessidade de integração de pesquisas com perspectiva evolutiva e pesquisas com a perspectiva sócio-antropológica. Para a primeira, o pressuposto básico é o de que a essência da aquisição das regras está nas transformações estruturais cognitivas que marcam o desenvolvimento, já para a segunda o pressuposto básico é o de que o conhecimento é uma construção essencialmente social, onde os marcos imperantes de conhecimento e de significados que modelam a construção do pensamento do indivíduo apresentam interações dinâmicas em resposta as pressões e condições sociais. Sendo assim, o processo social opera como um catalizador e consolidador da construção das regras pelo indivíduo, uma vez que as justificativas e explicações para as regras sofrem influência das tradições culturais.

No caso da situação de uso da violência, a forte influência da mídia esportiva, que muitas vezes justifica esses procedimentos, parece estar criando uma cultura do “os fins justificam os meios” pois o modelo de esporte profissional está sendo incorporado pelas crianças nas escolas. Uma perspectiva de investigação que se apresenta é verificar o discurso e procedimentos dos professores nesses grupos, para se pesquisar se, também, os professores estão incorporando esses valores.

Portanto, considerar as dimensões intraindividual, interindividual e sócio-histórica como sugere Haste (1990), proporciona uma forma de explorar os diferentes processos por que passam as crianças para a aquisição das regras.

Finalmente, a questão sobre como surgiu o futebol pode proporcionar informações interessantes sobre a ausência dessa perspectiva histórica na disciplina de educação física escolar. Têm-se notado na educação física ênfase excessiva na dimensão do fazer, deixando a dimensão do compreender ausente ou em segundo plano. Se partirmos do pressuposto de que a educação física, como um componente curricular, deve veicular conhecimentos sistematizados a respeito da cultura do movimento humano, esses resultados apontam a necessidade de se modificar o paradigma atual e de se adotar uma abordagem mais ampla incluindo outros níveis de análise dessa cultura de movimento.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF RULE NOTION OF THE SOCCER GAME

The participation of a child in a rule game situation not only implicates adherence to a system and motivation, but also consideration of an extremely complex cognitive process. The purpose of this study was to identify the levels of development of the rule notions that make up the soccer game, in four to 19 year old subjects. Forty subjects, distributed over five age groups were investigated (group I= four and five years, group II= six and seven years, group III=10 and 11 years, group IV= 14 and 15 years, group V= 18 and 19 years). Informations were obtained through video tape recording, observations of the subjects practicing soccer at schools out of the regular classes schedule and through interviewing pair of subjects, following the general orientation of Piaget's clinical method. Coherent with the developmental levels proposed by Piaget (1932), we could identify a sequence of development for the rule practice. The stages described revealed progresses that range from a simple kicking the ball to the technical and skilfull subtleties that comprehend the game of adults. As can be seen, the evolution of what Piaget called exercise play, going through egocentric game until rule game, mantained relation with the levels of cognitive development proposed by him.

UNITERMS: Cognitive-moral development; Notion of rules; Moral judgement; Soccer.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DE LA TAILLE, Y.J.J.R. **Razão e juízo moral: uma análise psicológica do romance l'etranger (Camus) e uma pesquisa baseada em le jugement moral chez l'enfant (Piaget).** São Paulo, 1984. 199p. Dissertação (Mestrado) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo.
- DURAND, M. **El niño y el deporte.** Espanha, Ediciones Paidós Ibérica, 1988.
- HASTE, H. La adquisición de las reglas. In: BRUNER, J.; HASTE, H. **La contrucción del mundo por el niño.** Barcelona, Ediciones Paidós, 1990. p.155-81.
- LINAZA, J. ; MALDONADO, A. **Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño.** Barcelona, Editorial Anthropos Promat, 1987.
- PIAGET, J. (1932) **O juízo moral na criança.** Trad. de E. Leonardon. São Paulo, Summus, 1994.

Recebido em: 10 mar. 1997

Revisado em: 10 jul. 1997

Aceito em: 08 ago. 1997

ENDEREÇO: Osvaldo Luiz Ferraz
Av. Prof. Mello Moraes, 65
05508-900 - São Paulo - SP - BRASIL