

# **ANÁLISE DOS PROCESSOS DE INTERAÇÃO SOCIAL DOS ALUNOS DURANTE O JOGO DE REGRAS E SUA RELAÇÃO COM A INDISCIPLINA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Mariana Fogliatto Fontoura - UTP  
mariana.f.fontoura@hotmail.com

**Resumo:** Este trabalho teve como objetivo analisar os processos de interação social dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, durante um jogo de regras, e sua relação com a indisciplina nas aulas de Educação Física em uma escola particular em Curitiba. Esta pesquisa se caracteriza como quantitativa e experimental, e como técnica de pesquisa utilizamos a observação e o registro em diário de campo. Inicialmente, conceituou-se o jogo de regras segundo Piaget (1971). Em seguida definiu-se indisciplina segundo Estrela (2002) e Garcia (1999). Para definirmos os processos de interação social analisados durante o desenvolvimento do jogo, nos baseamos nas ideias de Fabio Brotto (1999). Na sequência descrevemos os procedimentos adotados e apresentamos os resultados encontrados. Por fim, analisamos os processos de interação social dos alunos e a sua relação com a indisciplina durante o jogo "carimbador", nas aulas de Educação Física. Os resultados sugerem que a indisciplina durante os jogos acontece com mais ênfase em alunos que são omissos ou competitivos do que em alunos cooperativos.

**Palavras-Chave:** Educação. Indisciplina. Jogo. Regra. Interação Social.

## **Introdução**

Diversos fatores podem dificultar a prática pedagógica dos professores nas escolas. Dentre aqueles, a indisciplina dos alunos, sem dúvida alguma, tem se tornado um grande obstáculo para o alcance dos objetivos educacionais. Para Parrat-Dayana (2008, p. 07) "os problemas de indisciplina manifestam-se com frequência na escola, sendo um dos maiores obstáculos pedagógicos do nosso tempo."

Aquino (1996, p. 41) afirma que, a indisciplina escolar revela fatos interessantes ao pensarmos que as práticas escolares estão associadas às transformações históricas. O autor sugere que

atualmente, a indisciplina escolar poderia estar vinculada à incapacidade da escola administrar as novas formas de existência social. Neste sentido, a indisciplina seria "sintoma de injunção da escola idealizada e gerida para um determinado tipo de sujeito e sendo ocupada por outro" (AQUINO, 1996, p. 45).

Pesquisas como as de Garcia (1999) e Xavier (2006), têm sugerido que a indisciplina pode ser encontrada com bastante frequência nos anos iniciais do Ensino Fundamental e que suas causas podem estar relacionadas a diferentes fatores. Mas o que é indisciplina? Quais suas causas e significados? A literatura educacional sugere que para compreender a indisciplina é necessário levar em consideração o contexto em que ela aparece e os parâmetros de julgamento de quem a investiga.

No contexto específico da Educação Física, podemos destacar uma pesquisa realizada por Gaspari et al. (2006) que detectou que a indisciplina dos alunos está entre as maiores dificuldades encontradas pelos professores de Educação Física durante suas aulas. Segundo os autores, as causas da indisciplina podem estar relacionadas a uma soma de razões distribuídas entre a escola, família, ausência de limites, desigualdade social, aluno e professor. Além disso, os autores destacam que a indisciplina é considerada muitas vezes como um impedimento na implantação de novas propostas educacionais.

Tendo em vista avançar a compreensão da indisciplina na escola, este trabalho tem como objetivo, analisar os processos de interação social dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, durante o jogo de regras, e sua relação com a indisciplina nas aulas de Educação Física em uma escola particular em Curitiba.

Inicialmente iremos conceituar o jogo de regras segundo Piaget (1971), e a indisciplina segundo autores como Estrela (2002) e Garcia (1999). Em seguida iremos analisar os processos de interação social no jogo. Logo após iremos descrever os procedimentos

adotados e apresentar os resultados encontrados. Por fim, iremos analisar os processos de interação social dos alunos e a sua relação com a indisciplina durante o jogo "carimbador" nas aulas de Educação Física.

## **O Jogo de Regras**

Historicamente, o jogo esteve presente na formação cultural dos povos, conforme afirma Huizinga (2008, p. v.), "é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve". Ao longo da história, foram feitas diversas tentativas de sistematizar, classificar, conceituar, categorizar e reconstruir os jogos buscando seu melhor aproveitamento e compreensão. Piaget está entre os autores que se dedicaram a este estudo. Para ele, o jogo, por estar envolvido com a construção do conhecimento é essencial na vida da criança. Por meio do jogo a criança consegue estruturar seu tempo e espaço, fazer representações e chegar à lógica. O autor defende que o jogo não determina modificações das estruturas, mas pode transformar a realidade (PIAGET, 1971).

Baseando na evolução das estruturas humanas, Piaget (1971) elaborou uma classificação genética para os jogos e os dividiu em três grandes categorias correspondentes às três fases do desenvolvimento infantil. São elas: *fase sensório-motora*, que vai do nascimento até os dois anos aproximadamente; *fase pré-operatória*, dos dois aos seis anos aproximadamente e *fase das operações concretas* que dura dos sete aos onze anos aproximadamente. Cada uma destas fases possui características específicas e foi a partir disso que Jean Piaget classificou os jogos como jogo de exercício sensório-motor, jogo simbólico e jogo de regras.

A prática sistemática do jogo de regras na escola, durante as aulas de Educação Física, acontece principalmente nos anos iniciais

do Ensino Fundamental. Nessa etapa, em que as crianças se encontram com idades entre 7 e 10 anos aproximadamente, está em desenvolvimento a chamada fase das operações concretas. Nesse período a criança aprende a lidar com as situações do que ela pode ou não fazer e com as delimitações de tempo e espaço.

A principal característica do jogo de regras é a existência de um conjunto de regras, que supõe as relações sociais, que é imposto pelo próprio grupo e seu descumprimento acarreta uma penalidade que pode ser até a exclusão do indivíduo do jogo. Desta forma, podemos conferir ao jogo de regras, um caráter predominantemente social. O prazer nestes jogos é obtido no cumprimento às regras e a criança consegue se auto-regular e se auto-avaliar uma vez que as regras são estabelecidas e estão à disposição de todos.

### **A Indisciplina e as Relações Sociais no Jogo**

Pensando na maneira com que as crianças estabelecem suas relações sociais e o modo como lidam com as regras durante o jogo é que procuramos conceituar a indisciplina. Estrela (2002, p.17), sugere que a indisciplina pode ser pensada como uma “desordem proveniente da quebra das regras estabelecidas”. Para esta autora os eventos de indisciplina em aulas de Educação Física envolveriam mais comumente comportamentos fora da tarefa, atingindo essencialmente o desenvolvimento das atividades, seguindo-se, por ordem decrescente, os colegas e o professor. Sugere-se então, que as crianças, ao não cumprirem com as regras durante o jogo, podem ser consideradas indisciplinadas naquele contexto.

Segundo Garcia (1999, p. 102), é preciso considerar a noção de indisciplina através de três dos seus principais planos de expressão na escola. O primeiro seria o plano das condutas dos alunos nas atividades pedagógicas, o segundo seria o dos processos

de socialização e relacionamentos que os alunos exercem na escola e o terceiro seria o plano do desenvolvimento cognitivo dos alunos. Neste sentido, o autor define indisciplina como:

[...] a incongruência entre os critérios e expectativas assumidos pela escola (que supostamente refletem o pensamento da comunidade escolar) em termos de comportamento, atitudes, socialização, relacionamentos e desenvolvimento cognitivo, e aquilo que demonstram os estudantes. (GARCIA, 1999, p. 102).

Considerando a indisciplina segundo os autores acima vamos refletir um pouco sobre as relações sociais estabelecidas pelas crianças durante a execução dos jogos nas aulas de Educação Física. Macedo (1996, p. 180) afirma que na maioria dos jogos, a criança não leva em consideração seu adversário e que a vitória ou a derrota no jogo trazem apenas sensações superficiais uma vez que para ela, a participação do outro jogador pouco conta. Esta conduta dos alunos pode ser considerada bastante limitada e ter como reflexo a indisciplina, uma vez que ao não pensar no outro, a criança pode quebrar as regras estabelecidas no jogo.

Segundo Sestini (2008, p. 13), a criança forma suas primeiras relações sociais fora do contexto familiar, interagindo com crianças da mesma idade. Brotto (1999 p. 92) sugere a partir de suas pesquisas que existem três diferentes formas de interação social expressadas pelas crianças durante a execução de jogos as quais chamou de *Padrões de Percepção-Ação*. São elas: *omissão, cooperação e competição*.

Segundo o autor, a omissão está ligada ao individualismo, independência, alienação e solidão. Já a cooperação e a competição podem ser consideradas como processos sociais e valores humanos presentes no jogo e na vida e são manifestados no contexto da existência humana. Ainda segundo o autor,

[...] competir ou cooperar são possibilidades de agir e de ser no mundo. Enquanto possibilidades, dependem da vontade, do discernimento e da responsabilidade pessoal e coletiva, para se concretizarem na realidade. Somos educados e/ou condicionados para cooperar ou competir. Cabe assumirmos a responsabilidade por nossas escolhas, mesmo que a escolha seja, não escolher ou deixar-se escolher por outros. (BROTTO, 1999, p. 51).

Baseando-se então nos três tipos de interações sociais (omissão, cooperação ou competição) sugeridas por Brotto (1999) é que iremos classificar os alunos da amostra desta pesquisa e em seguida analisar a relação entre seu tipo de interação social e a incidência de indisciplina, considerada nesta pesquisa como a quebra das regras do jogo "carimbador", na aula de Educação Física.

## **Metodologia**

O jogo selecionado para esta pesquisa foi o "carimbador" e este foi realizado em uma quadra de aproximadamente 12 x 10 metros, ao ar livre, utilizando-se de uma bola de borracha, levemente murcha. Os alunos foram divididos em duas equipes com mesmo número de pessoas.

O objetivo do jogo é que uma equipe consiga "carimbar" todos, ou o maior número possível de alunos da equipe adversária. Para carimbar, o aluno deve conseguir acertar com a bola o adversário sem que este consiga segurá-la. Caso isso ocorra, o jogador "carimbado" deve sentar-se permanecendo da mesma forma até que um colega da mesma equipe consiga lhe passar a bola, ou até que consiga pegar a bola sem se levantar.

Todos os alunos podem se deslocar livremente dentro dos limites da quadra, desde que não estejam "carimbados" ou com a

posse da bola, neste caso devem permanecer parados até que se desfaçam da mesma. O jogo pode terminar de duas formas, ou quando todos os integrantes de uma equipe forem "carimbados" ou quando o tempo de 15 minutos, previamente estabelecido, acabar. Neste caso, a equipe que tiver o maior número de jogadores em pé é vencedora.

Esta pesquisa se caracteriza como quantitativa e experimental e como técnica de pesquisa utilizamos a observação e o registro em diário de campo. Os participantes desta pesquisa foram 14 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola particular de Curitiba, todos com idades entre 7 e 8 anos. Dos 14 alunos participantes, 7 eram meninas e 7 eram meninos.

Inicialmente foi realizada uma conversa os alunos sobre todas as regras do jogo "carimbador" e na sequência foram feitas algumas perguntas a eles para verificar se as regras tinham ficado claras a todos. Realizamos o jogo três vezes, em diferentes dias, para nos certificarmos de que as regras tinham sido assimiladas pelas crianças e que as mesmas concordavam com a proposta do jogo. Na sequência realizamos mais uma partida para então coletar os dados para esta pesquisa.

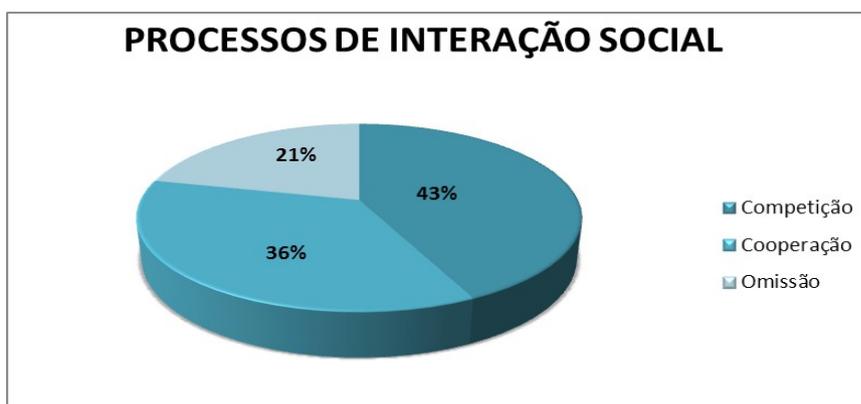
A fim de preservar a espontaneidade das crianças durante o jogo, uma câmera foi instalada próxima da quadra para que fosse possível verificar todas as suas ações durante o jogo que foi realizado. Em seguida os dados foram tabulados e analisados.

A classificação dos alunos, segundo sua interação social, foi estabelecida por meio da observação conforme o critério *ação* do quadro de percepção-ação de Brotto (1999) e todas situações consideradas como indisciplina, neste estudo, foram assim classificadas por envolverem alguma forma de quebra de regra durante o jogo.

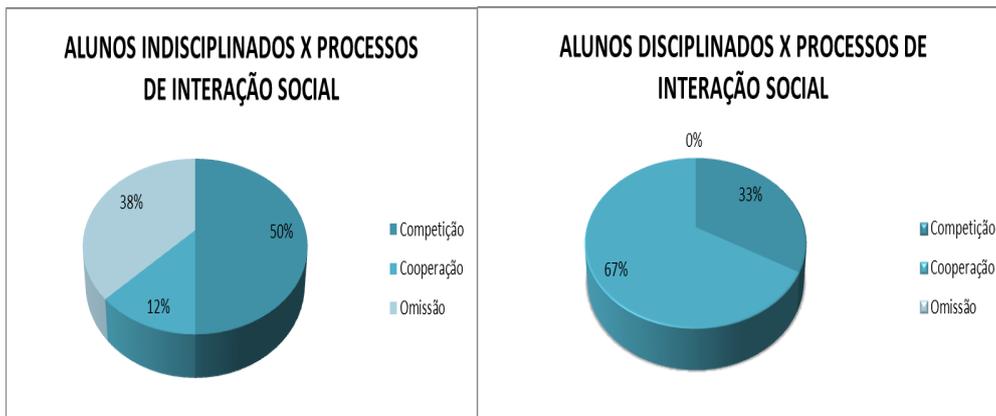
## Resultados e Discussão

Com base nos resultados das observações, procurou-se analisar os processos de interação social das crianças dividindo-as nas três categorias estabelecidas por Brotto (1999): *omissão*, *cooperação* e *competição*.

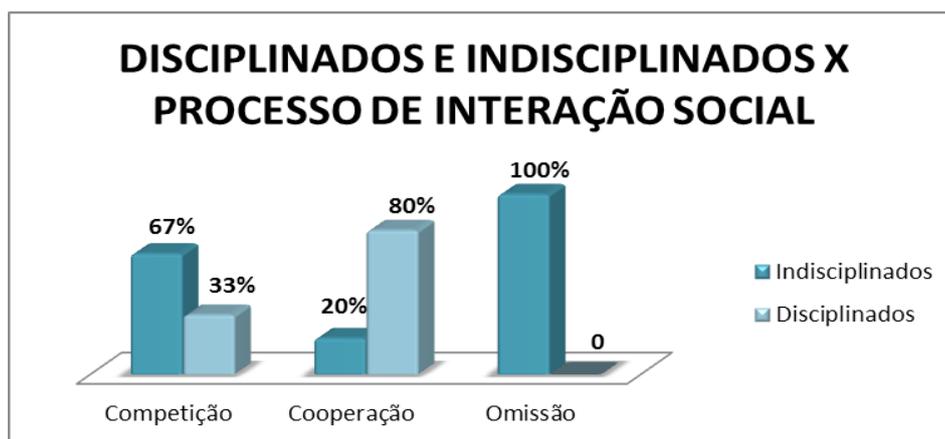
O gráfico a seguir demonstra que 21% da amostra foi classificada como omissa durante a execução do jogo, 36% foi classificada como cooperativa e 43% foi classificada como competitiva.



Analisando a incidência de indisciplina durante a execução do jogo, verificou-se que 57% dos alunos cometeram algum tipo de indisciplina durante a realização do jogo e que 43% dos alunos não cometeu nenhum tipo de indisciplina. Sendo assim, a análise que faremos a seguir tem a intenção de relacionar os processos de interação social tanto com o grupo que cometeu indisciplina quanto com o grupo que não cometeu nenhum ato de indisciplina durante a realização do jogo.



Ao verificarmos os tipos de interação social do grupo que quebrou alguma regra, ou seja, cometeu indisciplina durante o jogo percebemos que 50% do total de alunos indisciplinados têm a competição como processo de interação social, 12% a cooperação e 38% a omissão. Analisando os alunos que não cometeram indisciplina durante a realização do jogo percebemos que estes números se invertem de certa forma, pois nenhum aluno se encontra no processo de omissão; apenas 33% dos alunos se encontram no processo competitivo e a grande maioria, ou seja, 67% dos alunos se encontram no processo cooperativo.



O gráfico acima faz uma relação dos que cometeram e dos que não cometeram indisciplina durante o jogo, com os três processos de interação social. Temos que, de todos os alunos que se encontraram dentro da competição, 67% cometeram indisciplina contra 33% que

não cometeu. No processo de cooperação o que acontece é o contrário, apenas 20% cometeu alguma indisciplina enquanto que a grande maioria, 80% foi disciplinada durante todo o jogo. No caso da omissão, 100% dos alunos que se encontraram dentro deste processo de interação social foram indisciplinados.

Baseado nos resultados obtidos, podemos sugerir que a competição pode ser um processo de interação social que propicia a incidência de indisciplina durante o jogo. Segundo Brotto (1999, p. 46) a competição “é um processo onde os objetivos são mutuamente exclusivos e as ações são benéficas somente para alguns”. Esta idéia de que o benefício só será para alguns pode levar muitas vezes o aluno a burlar certas regras do jogo a fim de usufruir deste benefício também. No processo de omissão, temos a criança individualista, indiferente e que não se importa realmente com o resultado do jogo. Sendo assim, o resultado encontrado nesta pesquisa para estas crianças pode justificar-se uma vez que, fazer certo ou fazer errado “tanto faz”, para estas crianças o que vale é se divertir, nem que para isso elas tenham que ir contra as regras do jogo.

A cooperação, considerada por Brotto (1999, p. 46) como “um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos” mostrou claramente uma inversão de comportamentos disciplinares. Neste tipo de processo de interação social, onde existe a necessidade do outro para se alcançar um objetivo, foi possível perceber que, além da incidência de indisciplina entre os alunos que se encontram neste processo de interação social ter sido menor que nos outros processos, 80% destes alunos simplesmente não cometeram nenhum ato de indisciplina durante o jogo. Foi possível perceber que, para alcançar o objetivo do jogo, os atos de “ajudar” e “ser ajudado” foram muito mais valorizados durante o jogo do que a indisciplina.

## **Considerações Finais**

Vivemos em uma sociedade que valoriza a competitividade e muitas vezes as pessoas literalmente “passam por cima” umas das outras para alcançarem seus objetivos. Existe uma supervalorização da competição como meio possível para alcançar o sucesso e o poder. Tal situação precisa ser repensada e transformada.

Diante dos dados encontrados neste trabalho, foi possível verificar que, a indisciplina no jogo de regras acontece com mais ênfase em alunos classificados como omissos e competitivos, segundo seus processos de interação social. Este resultado conduz a uma reflexão a respeito das práticas pedagógicas da Educação Física na escola, no sentido de analisar se a forma que o conteúdo está sendo trabalhado propicia a omissão, a competição ou a cooperação entre os alunos, visando com isso, diminuir a indisciplina durante as aulas de Educação Física.

Acredito que tanto a competição quanto a cooperação podem ser ótimos instrumentos para trabalhar valores dentro das aulas de Educação Física e cabe a nós, professores, trabalhar isto da forma correta, mantendo o olhar sempre atento, aos sinais que são passados o tempo todo pelos alunos, a fim de conseguir auxiliá-los em suas condutas de forma coerente. Como afirmamos no início deste texto, a indisciplina pode ter diversas causas e interpretações, por isso devemos ser cautelosos sempre que formos lidar com ela, qualquer que seja a situação, para não correremos o risco de agravá-la.

Penso ainda, que o professor como agente mediador do processo educacional, precisa estar sempre pesquisando e buscando alternativas que auxiliem a sua prática diária. Mais do que nunca, entendo que os jogos que desenvolvem o senso de cooperação nos

alunos, podem ser uma alternativa para desenvolver a interação e diminuir a indisciplina nas aulas de Educação Física.

## Referências

AQUINO, Júlio Groppa. A desordem na relação professor-aluno: indisciplina, moralidade e conhecimento. In: AQUINO, Júlio Groppa (Org.). *Indisciplina na escola: alternativas teóricas e práticas*. 15. ed. São Paulo: Summus, 1996. p. 39-55.

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Dissertação (mestrado) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

ESTRELA, Maria Teresa. *Relação pedagógica, disciplina e indisciplina na aula*. 4. ed. Porto: Porto, 2002.

GARCIA, Joe. Indisciplina na escola: uma reflexão sobre a dimensão preventiva. *Revista Paranaense de Desenvolvimento*, Curitiba, n. 95, p. 101-108, jan/abr. 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

GASPARI, Telma Cristiane et al. A realidade dos professores de Educação Física na escola: suas dificuldades e sugestões. *Revista Mineira de Educação Física, Viçosa*, v. 14, n. 1, p. 109-137, 2006.

MACEDO, Lino de. O lugar dos erros nas leis ou nas regras. In: MACEDO, Lino de (Org.). *Cinco estudos de educação moral*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996. p. 179-209.

PARRAT-DAYAN, Silvia. *Como enfrentar a indisciplina na escola*. São Paulo: Contexto, 2008.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SESTINI, Ana Elisa. *Interação social e comunicação na primeira infância*. Tese (Doutorado em Psicologia Experimental) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47132/tde-06062008-173748/>>.

Acesso em: 01 out. 2012.

XAVIER, Maria Luisa. (Org.). *Disciplina na escola: enfrentamentos e reflexões*. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2006.