

CAP. 6 - Jogo e autoconfiança em crianças do 1º ciclo do Ensino Básico ⁴¹

Inês Silva⁴², Beatriz Pereira⁴³ e Aurora Teixeira⁴⁴

Enquadramento teórico

O movimento é primordial para o desenvolvimento multilateral da criança, seja ele motor, cognitivo ou social (Gallahue, 2002) pois, através de brincadeiras e jogos contribui para melhorar as relações interpessoais, o diálogo e a capacidade de resolução de problemas (Filgueiras, 2002). Por outro lado, a sua ausência pode levar a uma limitação do desenvolvimento motor e pode ainda influenciar algumas características da personalidade como a perceção, a cognição, as emoções, o discurso e a socialização (Zahner & Dossegger, 2004).

O jogo, como comportamento típico em qualquer criança (Wallon, 1998), constitui-se como a essência e a razão da infância, o modo como a criança descobre, explora, aprende e vê o mundo, como comunica com os pares e promove a socialização intra e intergeracional. A criança é ainda aduzida a um universo imaginário que lhe permite construir uma imagem do mundo e

⁴¹ Silva, I.; Pereira, B. & Teixeira, A. (2018). Jogo e autoconfiança em crianças do 1º ciclo do Ensino Básico. In F. Azevedo, H. Vieira, N. Fernandes & B. Pereira (Org.), *Estudos da Criança: Diversidade de olhares* (pp. 137-149). Braga: Centro de Investigação em Estudos da Criança / Universidade do Minho.

⁴² Universidade do Minho, Instituto de Educação, Centro de Investigação em Estudos da Criança. Email: inessilva@ie.uminho.pt

⁴³ Universidade do Minho, Instituto de Educação, Centro de Investigação em Estudos da Criança.

⁴⁴ Universidade do Porto, Faculdade de Economia.

como se pode e deve adaptar ao mesmo (Mihaela, 2013). Assim, entendemos que a essência do jogo está no seu processo e não do que este poderá resultar. A sua prática contribui para que a criança “aprenda a conhecer, a fazer, a conviver e a ser” (Teixeira & Volpini, 2014, p. 82), melhorando a sua percepção corporal, curiosidade, autonomia, linguagem, pensamento, autoeficácia, autoestima, autoconfiança e bem-estar psicológico (Neto, 1997).

A autoconfiança é uma característica essencial na vida pessoal e profissional de qualquer indivíduo visto que se trata da capacidade de acreditar que será bem-sucedido, que realizará algo com sucesso e por isso tem uma atitude positiva e confiante. A DGIDC (2006) considera que uma criança autoconfiante se sente bem consigo mesma, confia na sua capacidade de julgar e resolver os obstáculos. A autoconfiança atrai as atenções (Malheiro, Ferla & Cunha, 2005), permite enfrentar desafios, dominar obstáculos, antecipar os problemas e acreditar nas suas capacidades para os superar (Chiavenato, 2007).

Assim, um indivíduo confiante tem uma atitude positiva, acredita nas suas capacidades pois, se assim não fosse, não conseguiria ter iniciativa, desafiar-se ou assumir riscos. E, também por esta razão, a autoconfiança é considerada uma das competências empreendedoras mais relevantes.

O objetivo deste estudo foi identificar a presença de uma das características empreendedoras, a autoconfiança, em crianças do 1º ciclo de ensino básico em contexto de jogo estruturado.

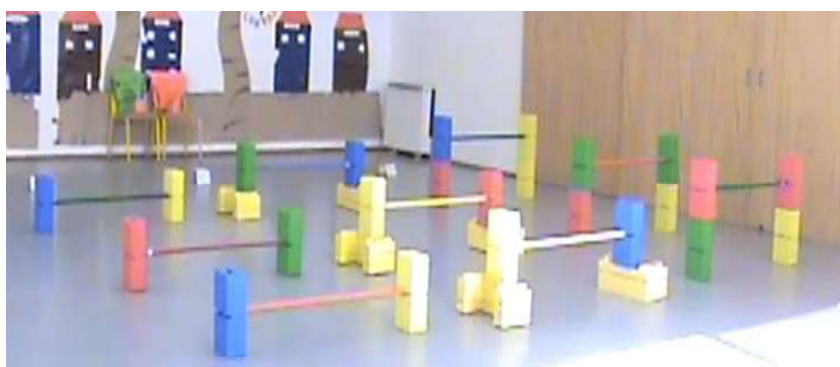
Metodologia

Participantes: O estudo foi realizado numa escola do 1º ciclo do ensino básico da área urbana de Braga. Participou uma turma do 1º ano de escolaridade com 18 alunos (9 do sexo feminino e 9 do sexo masculino) e uma turma de 3º ano de escolaridade com 19 alunos (9 do sexo feminino e 10 do sexo

masculino), com idades compreendidas entre os 6 e os 9 anos ($7,2\pm 1,1$).

Instrumentos: Jogo construído e organizado de modo a ser possível verificar características empreendedoras nas crianças, entre as quais a autoconfiança.

No jogo participam várias crianças divididas em duas equipas que eles próprios definiram.



O jogo consiste na escolha de um de três percursos existentes constituídos por barreiras colocadas a diferentes alturas. A escolha deve ser ponderada na medida em que os percursos são pontuados de acordo com a sua dificuldade. No final de cada percurso encontra-se uma caixa com diferentes pontuações, no mais fácil 1 e 2 pontos, no de dificuldade média 2 e 3 pontos e no mais difícil 3 e 4 pontos.

O jogo é composto por 3 variantes. Na primeira os participantes devem completar o percurso passando por debaixo das barreiras, na segunda ultrapassam as barreiras por cima e na terceira ultrapassam a primeira barreira por cima, a segunda por baixo e a terceira por cima.

Após a indicação da pontuação, são dados 2 a 3 minutos para que decidam, entre a equipa, qual a ordem de partida de cada um dos seus elementos. Terminado o tempo, uma equipa de cada

vez e, individualmente, cada aluno completa o percurso escolhido, retira um papel correspondente à pontuação, abre-o, lê em voz alta e coloca-o na caixa atribuída à sua equipa que se encontra no final do percurso, em seguida corre o mais rapidamente possível pela lateral destinada para o efeito e toca na mão do colega que parte de imediato e assim sucessivamente durante 3 minutos. No final dos 3 minutos o jogo termina, estes sentam-se e recomeça para a equipa adversária. Após ambas as equipas terminarem o jogo, estas reúnem-se para a contagem dos pontos conseguidos. A contagem é realizada pelo mediador (professor) em voz alta e mostrando sempre os pontos a todos os elementos. A soma dos pontos é realizada oralmente por todos os participantes. No final da contagem é escrito num papel as pontuações conseguidas por cada equipa. Seguem-se, posteriormente, as variantes seguintes.

Autoconfiança	Não se intimida mesmo havendo a possibilidade de ser confrontado com opiniões diferentes.
	Tem uma atitude positiva e confiante

Aquando do término da 3 variante somam-se todas as pontuações verificando aí, qual a equipa vencedora.

Procedimentos: Para dar cumprimentos aos princípios éticos foram pedidas todas as autorizações necessárias à concretização do estudo, nomeadamente ao agrupamento de escolas, professores, alunos e respetivos encarregados de educação, à Comissão Nacional de Proteção de Dados (autorização nº 842/2016), Direção Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular e ainda ao comitê de ética para as Ciências Sociais da Universidade do Minho (SECSH 013/2016) para concretização da investigação.

Realizamos ainda um registo em áudio da negociação levada a cabo pelos alunos. Para a análise desta informação, foram construídas as categorias e subcategorias referentes ao perfil empreendedor com base na revisão da literatura. Relativamente à “autoconfiança” as subcategorias definidas apresentam-se em seguida:

Para a realização do jogo formaram-se as equipas, sendo os próprios a defini-las. Com as equipas constituídas foi explicado em que consistia o jogo, quais os procedimentos e regras do jogo dando-lhes posteriormente um período de reflexão e definição da estratégia de equipa.

De seguida foi dada a indicação para a equipa que inicia o jogo definir qual a ordem de partida de cada elemento e posicionar-se para o início do mesmo. A equipa contrária sentou-se esperando a sua vez.

Tratamento dos dados

Foram utilizadas análises descritivas para compreender quantos comportamentos foram verificados em cada uma das subcategorias para a “autoconfiança”. Cada aluno foi analisado com base na observação das gravações realizadas. A observação das diferentes subcategorias, em contexto de jogo, permitiu-nos verificar três tipos de comportamento:

- i) Sim – Verifica-se o comportamento;
- ii) Não – Verifica-se o comportamento inverso;
- iii) Não observado (NO) – não se verifica o comportamento.

Foram descritas todas as situações observadas para cada um dos alunos.

Análise e Discussão dos Resultados

Tabela 1 - Número de comportamentos verificados em cada uma das subcategorias da “autoconfiança” em função do gênero.

		MENINOS			MENINAS			TOTAL		
		Sim n(%)	Não n(%)	NO n(%)	Sim n(%)	Não n(%)	NO n(%)	Sim n(%)	Não n(%)	NO n(%)
Autoconfiança	1	9 (47,4)	3 (15,8)	7 (36,8)	9 (60,0)	3 (20,0)	3 (20,0)	18 (52,9)	6 (17,6)	10 (29,4)
	2	12 (63,2)	6 (31,6)	1 (5,3)	9 (60,0)	5 (33,3)	1 (6,7)	21 (61,8)	11 (32,4)	2 (5,9)
Total		21 (55,3)	9 (23,7)	8 (21,1)	18 (60)	8 (26,7)	4 (13,3)	39 (57,4)	17 (25,0)	12 (17,6)

Nota: Subcategoria 1 - Não se intimida mesmo havendo a possibilidade de ser confrontado com opiniões diferentes; Subcategoria 2 - Tem uma atitude positiva e confiante

Tabela 2 - Número de comportamentos verificados em cada uma das subcategorias da “autoconfiança” em função da idade.

		6/7 anos			8/9 anos			TOTAL		
		Sim n(%)	Não n(%)	NO n(%)	Sim n(%)	Não n(%)	NO n(%)	Sim n(%)	Não n(%)	NO n(%)
Autoconfiança	1	9 (52,9)	2 (11,8)	6 (35,3)	9 (52,9)	4 (23,5)	4 (23,5)	18 (52,9)	5 (17,6)	10 (29,4)
	2	10 (58,8)	6 (35,3)	1 (5,9)	11 (64,7)	5 (29,4)	1 (5,9)	21 (61,8)	11 (32,4)	2 (5,9)
Total		19 (55,9)	8 (23,5)	7 (20,6)	20 (58,8%)	9 (26,5)	5 (14,7)	39 (57,4)	17 (25,0)	12 (17,6)

Nota: Subcategoria 1 - Não se intimida mesmo havendo a possibilidade de ser confrontado com opiniões diferentes; Subcategoria 2 - Tem uma atitude positiva e confiante.

Em seguida serão apresentadas, a título de exemplo, duas situações acima referidas para cada um dos tipos de comportanto:

Subcategoria 1 - Não se intimida mesmo havendo a possibilidade de ser confrontado com opiniões diferentes

Verificação do Comportamento (Sim):

AB (6 anos) – Mesmo depois de ter falhado voltou a tentar o percurso mais difícil, sem medo de voltar a falhar (o que acabou por acontecer) sendo nas duas vezes criticado pelos colegas. Optou pelo percurso de dificuldade máxima depois de vários elementos da equipa o terem criticado. Desta forma, entendemos que o aluno não limita a sua intenção e posterior ação em função da opinião dos colegas.

BR (6 anos); MM (6 anos) – Participou ativamente na contagem dos pontos, não tendo medo de errar. Ambas tiveram um papel ativo na contagem de pontos, dizendo-os em voz alta, sem medo de falhar e dos comentários dos colegas.

Verificação do Comportamento Inverso (Não):

EP (6 anos) – Vê-se que faz as contas com os dedos mas não diz em voz alta, apenas depois de outros dizerem. Tal como referido anteriormente apesar da vontade em participar, nunca teve a coragem de dizer em voz alta a pontuação parecendo-nos que não o fez por medo de errar em frente aos colegas.

TF (8 anos) – Não arriscou apesar de ser capaz de o fazer. Em todos os momentos este aluno pareceu intimidado ou com

receio de falhar pois nunca arriscou apesar de acreditarmos que teria todas as capacidades para isso.

Subcategoria 2 - Tem uma atitude positiva e confiante

Verificação do Comportamento (Sim):

GP (8 anos) JO (8 anos) – Sempre pronto a participar, concentrado no que está a fazer e a ajudar os colegas de equipa. Estes alunos demonstraram ser muito prestáveis e concentrados no objetivo do jogo, juntamente com a restante equipa e de forma respeitando as suas opiniões, definiram uma estratégia onde se apoiaram mutuamente

BS (8 anos); MF (8 anos) – Tentou sempre fazer melhor, sem medo de arriscar. Em ambos os casos mesmo após alguns insucessos mantiveram a atitude positiva e confiante. MF, com o joelho esfolado nunca desistiu de fazer a atividade.

Verificação do Comportamento Inverso (Não):

BR (6 anos) – Quando perde, atribui sempre a culpa aos outros, sendo por vezes agressiva com os mesmos. Tem uma atitude bastante negativa quando confrontada com a derrota. Não a aceita e em nenhum momento assume parte da culpa de algo que possa ter corrido menos bem.

AR (8 anos) – Desistiu sem tentar, colocou-se em frente das barreiras, mas não foi capaz de as ultrapassar. Tentou ultrapassar a barreira com maior nível de dificuldade por diversas vezes no entanto nunca teve coragem para o fazer claramente porque não confia nas suas capacidades e expressou-o várias vezes dizendo “não consigo”.

Análise e interpretação dos resultados

No que respeita à categoria **Autoconfiança**, mais concretamente à subcategoria 1 - “Não se intimida mesmo havendo a possibilidade de ser confrontado com opiniões diferentes”, constatamos que, a maioria dos alunos revelou este comportamento no decorrer do jogo no entanto, uns de forma positiva e outros, negativa ou seja, aqueles que revelaram o comportamento positivo agem sem temer uma opinião contrária dos colegas e por sua vez aqueles em que se verificaram comportamentos inversos, ficam intimidados com a possibilidade de os colegas não concordarem consigo por terem opiniões divergentes. Nesta subcategoria constatou-se também que, em 29,4% dos alunos, independentemente do género ou idade, não se observou este comportamento em contexto de jogo.

A presente subcategoria verificou-se através de diferentes comportamentos entre os quais, a escolha pelo percurso a fazer sob pressão ou após o insucesso no mesmo nível de dificuldade; a contagem da pontuação no final de cada variante ou a colocação nas diferentes posições de partida, entre outras.

Relativamente ao género constatou-se que foram as meninas quem se destacou com 60% de situações positivas. Já nos meninos, apesar de 47,4% apresentar comportamentos positivos, numa percentagem considerável (36,8%) de meninos não se verificou este comportamento.

Quanto à idade constatou-se que a maioria dos alunos, tanto de 6/7 anos como de 8/9 anos, apresentaram situações positivas (52,9% e 52,9% respetivamente). Constatamos ainda que, foi nos alunos mais novos que se verificaram mais comportamentos não observados (35,3%).

Assim, as meninas parecem ficar menos incomodadas com a possibilidade de serem confrontadas com diferentes opiniões. Ao longo do ano tivemos a possibilidade de observar várias

interações entre os alunos nos momentos de recreio e foi perceptível, essencialmente nas meninas mais novas, as imensas discussões e conflitos que criam entre si. Se por um lado, umas parecem querer assumir papéis de liderança e não abdicar deles, outras assumem claramente o papel de mediador. Como tal acreditamos que perante estas situações as meninas desenvolvem competências de gestão de conflitos que lhes permitem num momento estar deveras zangadas com uma outra colega e logo no momento seguinte tudo se resolve e voltam a ser as melhores amigas. Talvez esta seja uma das razões para que meninas ajam mais sem receio de diferentes opiniões.

Em relação à subcategoria 2 “Tem uma atitude positiva e confiante” constatamos que, a maioria dos alunos revelou, de forma positiva e inversa este comportamento no decorrer do jogo. Aqueles que revelaram o comportamento positivo agem de forma confiante e demonstram uma atitude positiva para com os colegas. Em oposição, um comportamento inverso refere-se aos alunos que estão constantemente insatisfeitos, aparentam rejeitar tudo o que lhes é proposto e ainda aqueles que demonstram uma atitude negativa para com os colegas.

A presente subcategoria verificou-se através de diferentes comportamentos entre os quais, o entusiasmo com o que estão a realizar; o respeito demonstrado para com os colegas de equipa e adversários e ainda por escolhas de percursos que demonstraram a confiança que têm nas suas capacidades.

Relativamente ao género, apuramos que ambos demonstraram comportamentos similares, mais uma vez a maioria dos meninos (63,2%) e das meninas (60,0%) apresentaram situações positivas. Também os comportamentos inversos foram semelhantes entre géneros verificando-se 31,6% nos meninos e 33,3% nas meninas. No que à idade diz respeito, os comportamentos positivos e inversos são semelhantes havendo

um pequeno destaque para os alunos mais velhos que apresentaram maior percentagem de situações positivas (64,7%) e menor de situações inversas (29,4%) do que os alunos mais novos (58,8% e 35,3% respetivamente).

Tal como referido anteriormente, o jogo faz parte do quotidiano de qualquer criança. Segundo Kishimoto (1998) o jogo surge como um ato voluntário, porque é uma atividade que é prazerosa para a criança, desta forma acreditamos que esta está naturalmente motivada e entusiasmada para a realização de jogos e por isso, perante a possibilidade de poder participar demonstra uma atitude positiva. Por outro lado, competências como a cooperação entre pares, o diálogo, o respeito pelo outro e pelas regras constituem também aquilo que consideramos ser uma atitude positiva perante os colegas e vários são os autores que consideram que estas competências podem ser promovidas pelo jogo (Filgueiras, 2002; Hurwitz, 2002; Neto, 1997 & Milteer e Ginsburg, 2012).

Após o somatório de todas as situações verificadas nos alunos, em cada uma das subcategorias, independentemente do género e idade, constatamos que a maioria se refere a comportamentos positivos (57,4%), 25% a comportamentos inversos e não se verificou qualquer comportamento, em 17,6%.

Ao analisarmos por género, constatamos que foram as meninas que mais se destacaram nas situações positivas (60,0%), todavia os meninos apresentaram também situações positivas consideráveis (55,3%). No que concerne à idade constatamos que, não existiu uma variação notável relativa aos comportamentos positivos havendo uma ligeira vantagem para os alunos mais velhos (58,8%) relativamente aos mais novos (55,9%).

Consideramos assim que esta categoria, Autoconfiança, foi verificada em contexto de jogo pois os comportamentos

demonstrados foram maioritariamente positivos (57,4%). De acordo com diversos autores (Neto, 1997; Gallahue, 2002; Teixeira & Volpini, 2014) a prática do jogo tem influência não só no desenvolvimento motor de uma criança mas também do cognitivo, social e emocional.

Para além de essencial na componente social e emocional de qualquer criança, a autoconfiança é também uma das características essenciais no perfil de um empreendedor. As crianças em que se registou a característica “autoconfiança” demonstraram maior capacidade para analisar os problemas colocados e apresentar soluções para os resolver tal como refere a DGIDC (2006) e Chiavenato (2007). Assim, considerando que esta categoria se insere nas competências essenciais ao desenvolvimento emocional e social da criança, talvez possamos inferir que a prática do jogo em contexto escolar ou familiar, pode promover a autoconfiança na criança, tal como referem Neto (1997), Hurwitz (2002) e Milteer e Ginsburg (2012).

Referências

- Chiavenato, I. (2007). *Empreendedorismo : dando asas ao espírito empreendedor: empreendedorismo e viabilidade de novas empresas: um guia efi ciente para iniciar e tocar seu próprio negócio*. São Paulo.
- Direcção Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular (DGIDC). (2006). *Educação para a Cidadania - Guião de educação para o empreendedorismo*.
- Ferreira, M., Santos, J., & Serra, F. (2010). *Ser empreendedor. Pensar, Criar e Moldar a Nova Empresa* (2ª edição ed.). Edições Silabo.
- Filgueiras, I. (2002). A criança e o movimento - Questões para pensar a prática pedagógica na Educação Infantil e no Ensino Fundamental. *Revista Avisa lá*, 11.

- Hurwitz, S. (2003). To be successful, let them play! (For Parents Particularly). *Childhood Education*, 79, 101-102.
- Kishimoto, T. (1998). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira.
- Kishimoto, T. (2014). Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. *Espacios en Blanco*, 81-106.
- Malheiros, R., Ferla, L., & Cunha, C. (2005). *Viagem ao Mundo do Empreendedorismo* (2ª edição ed.). Florianópolis: Instituto de Estudos Avançados.
- Mendes, F. (2012). *Start iUPi - Fazer Coisas*. Oeiras: Blue Go.
- Mihaela, P. (2013). Play in school context. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, pp. 597-601.
- Milteer, R., & Ginsburg, K. (2012). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bond: Focus on Children in Poverty. *Pediatrics*, 203-213.
- Neto, C. (1997). Jogo na criança & Desenvolvimento Psicomotor. (pp. 1-17). Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa.
- Rodrigues, S. (2008). *Manual Técnico do Formando: "Empreendedorismo"*. ANJE - Associação Nacional de Jovens Empresários e EduWeb.
- Wallon, H. (1998). *A Evolução Psicológica da Criança*. Edições 70.
- Zahner, L., & Dossegger, A. (2004). Motor Activity-the Key to Development in Childhood. In Dossegger, *Active Childhood-Healthy Life* (pp. 41-86). Institute for Exercise and Health Sciences, University of Basle.

