
TOMADA DE CONSCIÊNCIA E FATORES PROTETIVOS NO JOGO DE REGRAS QUARTO: UM ESTUDO COM IDOSOS DA UNATI¹

Mariana Costa do Nascimento²
Geiva Carolina Calsa³

Resumo

Neste artigo apresentamos resultados de uma investigação sobre o desenvolvimento do processo de tomada de consciência como fator protetivo de idosos com uso do jogo Quarto. Realizamos a pesquisa com doze alunos de uma Universidade Aberta à Terceira Idade do norte do Paraná por meio de um conjunto de dez sessões de intervenção pedagógica construtivista. Com base na teoria piagetiana, organizamos níveis de tomada de consciência e de compreensão do jogo Quarto. Neste artigo focalizamos apenas os resultados relativos ao processo de tomada de consciência dos idosos ao longo das sessões de intervenção pedagógica. Durante as sessões, a partir de uma análise microgenética sobre as condutas dos idosos, constatamos que a tomada de consciência foi se constituindo um fator protetivo no jogo na medida em que os jogadores passaram a refletir sobre suas estratégias modificando-as para maior. Os dados revelam também que por meio do jogo Quarto e da mediação clínica da pesquisadora que solicitou explicações e justificativas das ações os idosos passaram a enfrentar as adversidades do jogo com a criação de novas e mais refinadas estratégias. Concluímos que o uso do jogo junto a idosos é fecundo para o desenvolvimento de suas condições de resiliência favorecendo a construção de fatores protetivos de ordem intelectual como o processo de tomada de consciência.

Palavras Chave: Educação; Idoso; Resiliência; Tomada de consciência; Jogo.

¹ Parte desse artigo é resultado dos dados obtidos durante a pesquisa realizada para a dissertação/mestrado. Esse texto foi anteriormente publicado nos Anais do XII Congresso Nacional de Educação - Educere (outubro de 2015). Formação de Professores, Complexidade e Trabalho Docente. III Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação. IX Encontro Nacional sobre Atendimento Escolar Hospitalar. V Seminário sobre Profissionalização Docente.

² Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPE/UEM). Participante do Grupo de Estudos, Aprendizagem e Cultura (GEPAC). E-mail: marianacostadonascimento@gmail.com

³ Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação/UEM. Doutora em Educação. Psicopedagoga pelo Centro de Estudos de Curitiba - CEP/Curitiba. Líder do Grupo de Estudos, Aprendizagem e Cultura (GEPAC). E-mail: gccalsa@hotmail.com

AWARENESS AND PROTECTIVE FACTORS IN QUARTO GAME: A STUDY WITH ELDERLY FROM UNATI

Abstract

This article presents results of a research on the development of the process of awareness as a protective factor of elderly with use of the Quarto Game. It is conducted a survey of twelve students of the Open University of the Third Age from the north of Paraná through a series of ten sessions of constructivist pedagogical intervention. Based on Piaget's theory, it was organized the levels of awareness and understanding of Quarto Game. This article only focuses on results of the process of awareness in the elderly over the pedagogical intervention sessions. Throughout the sessions, from a micro genetic analysis of the behavior of the elderly, it was found that the awareness formed a protective factor in the game inasmuch as the players have reflected on their strategies modifying them for better. The data also reveal that through the Quarto Game and clinical mediation driven by the researcher who requested explanations and justifications of actions, the elderly faced the adversity of the game by creating new, more refined strategies. It is concluded through this research that the use of the game with the elderly is fruitful for the development of their resilience conditions favoring the construction of protective factors of intellectual development as the process of awareness.

Keywords: Education; Elderly; Resilience; Awareness; Game.

Introdução

Identificar virtudes na idade madura é um desafio intelectual, pois são vários fatores (perda entes queridos, do corpo jovem, da capacidade física, discriminação dos outros, dentre outros aspectos) que interferem no bem-estar psicológico dos idosos. Todavia, de acordo com Maia e Ferreira (2011, p. 120) “há recursos e potencialidades existentes na velhice que podem se constituir em um mecanismo multideterminado e mediador nesse processo de envelhecimento”. Dentre as estratégias de que os idosos podem valer-se para enfrentar as adversidades do processo de envelhecimento é destacada a resiliência. Em linhas

gerais, a resiliência está intimamente ligada à capacidade da pessoa encontrar de proteger a si no enfrentamento de adversidades, decorrentes, por exemplo, do processo de envelhecimento – físicas, emocionais, familiares, profissionais.

Consideramos que uma das maneiras do idoso lidar com as adversidades enfrentadas é relatar os problemas vivenciados e refletir sobre as estratégias que utiliza para vencer os desafios do cotidiano. Essas condutas possibilitam reorganizar suas ações a fim de modificá-las em prol de uma velhice mais satisfatória para si. Partindo desse entendimento, consideramos que essa reflexão corresponde em certo sentido ao conceito piagetiano tomada de consciência (TC), pois implica voltar-se para si mesmo a fim de reorganizar o próprio pensamento e reestruturar suas ações em relação ao outro e ao mundo.

Reiterando essas considerações, estudos (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005; FRIAS, 2009; BORGES, 2012; CARVALHO, 2013; REBEIRO, 2012) indicam que o processo de tomada de consciência pode ser favorecido por meio da prática de jogos como os denominados por Piaget (1994) como jogos de regras. Dipe e Gaio (2007, p. 248) reforçam essas conclusões afirmando que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento do pensamento uma vez que “[...] no brinquedo está presente a ferramenta mais adequada para o processo de construção do conhecimento, o desequilíbrio, o qual permite a tomada de consciência, tornando possível a reflexão (pensar por si mesmo)”.

Partindo dessas considerações, nesta pesquisa, problematizamos: o processo de tomada de consciência pode ser entendida como fator protetivo de idosos na prática de jogos de regras? Para responder a esta indagação desenvolvemos uma pesquisa com o jogo Quarto com idosos que frequentam a Universidade Aberta à Terceira Idade, localizada em uma cidade do noroeste do Paraná. Em um conjunto de sessões pedagógicas com o jogo Quarto buscamos desenvolver a tomada de consciência dos idosos sobre suas estratégias de jogo

como recurso intelectual disponível em novas situações-problemas. Como referencial teórico-metodológico da pesquisa adotamos a teoria a Epistemologia Genética e Psicologia Genética sistematizada por Jean Piaget e seus colaboradores, assim como estudos realizados anteriormente em nosso país envolvendo temas relacionados a jogos e idosos.

Neste artigo apresentamos parte dos dados e de sua análise atendendo apenas aos resultados sobre o desenvolvimento⁴ do processo de tomada de consciência durante as sessões de intervenção pedagógica com o jogo Quarto.

A tomada de consciência como fator protetivo no jogo

O conceito de tomada de consciência (TC) foi desenvolvido estruturado por Piaget e seus colaboradores em particular nas obras *A Tomada de Consciência* (1977) e *Fazer e Compreender* (1978). Na primeira obra, relata experimentos em que os sujeitos conseguem solucionar situações-problema na ação, mas não consegue explicar e justificar como atingiram o resultado. Na segunda, ocorre o inverso. São descritas situações-problema em que o sujeito explica e justifica o que vai realizar na ação. Antes de executar, o indivíduo planeja e organiza sua ação.

De acordo com Piaget (1977, p. 200), a tomada de consciência não se refere a trazer a consciência algo conhecido, mas ainda não manifesto pelo sujeito. “Se a tomada de consciência pudesse reduzir a uma simples iluminação”, pois exigem “coordenações [que] não teriam necessidade de nenhuma construção nova, uma vez que elas já são realizadas no plano da própria ação material, isto é, do *savoir faire*, por oposição ao conceber”. Dessa forma, a tomada de consciência, no sentido piagetiano, refere-se a trazer para o plano do pensamento as ações já exercidas no plano material pelos sujeitos.

⁴ Em nosso estudo, desenvolvimento refere-se tanto a ampliação de um mesmo esquema quanto a criação de um novo.

Para Becker (1997, p. 105) a “[...] tomada de consciência é ação interiorizada em forma de pensamento”. Nesse sentido, trata-se de um pensamento que reorganiza as ações do indivíduo em um novo patamar de coordenações e, portanto, de uma nova compreensão, portanto, um novo conhecimento. O indivíduo vai se tornando capaz de refazer suas ações, sejam físicas ou mentais, de modo a poder corrigir o já realizado e criar novas possibilidades de pensar e agir. Aliada ao desenvolvimento das linguagens, em especial, a palavra, essa capacidade se desenvolve a ponto de o indivíduo refletir sobre si, suas ações e sobre os objetos de conhecimento, isoladamente e em interação com o outro.

Piaget (1977) nos explica que o processo de tomada de consciência implica a compreensão da ação realizada pelo sujeito de sua periferia para o centro. Em um nível de compreensão periférica ao tentar verbalizar suas condutas, o indivíduo tende a considerar apenas o resultado final (êxito ou fracasso) de sua ação e não levar em conta as anteriores, bem como privilegiar as implicações do objeto sobre esses resultados. Nas palavras de Piaget (idem, p. 198), “trata-se de uma reação mais imediata e exterior ao sujeito em face do objeto: utilizá-lo em conformidade com o objetivo e anotar o resultado obtido”.

De outro lado, quando já compreende a centralidade passa a reconhecer os “meios empregados, [e os] motivos de sua escolha ou de sua modificação durante a escolha” (idem). O sujeito passa então a explicar e justificar seus êxitos e fracassos levando em conta sua participação nestes resultados em conjunto com o objeto e o outro.

Em uma revisão da produção acadêmica⁵ relacionando o processo de tomada de consciência e jogos de regras encontramos vários estudos realizados

⁵ Os trabalhos citados referem-se a um recorte da revisão literatura que foi realizado para a dissertação. Citamos apenas os trabalhos encontrados com os descritores: tomada de consciência e jogos de regras; idoso e jogos de regras. A busca foi atualizada em junho de 2015 e realizada nos sítios: Banco de Teses e

com crianças e adolescentes como os de Campos (2004); Resende (2004); Catelão (2007); Fiorot (;) Ortega (2007); Teixeira (2008); Caiado (2012); Cesar (2009); Pereira (2009); Rabassi (2011); Melo (2012). Sobre esses temas e com idosos encontramos apenas as pesquisas de Santos (2007; 2011) e Silva (2013).

Em comum este conjunto de estudos mostra o quanto o processo de tomada de consciência permite ao indivíduo refletir sobre si, sobre o outro e sobre os objetos que está conhecendo. Do ponto de vista intelectual, esse processo pode vir a se constituir, portanto, um fator protetivo do indivíduo para o enfrentamento de situações-problema uma vez que aprende a refletir e verbalizar organizadamente sobre suas estratégias de ação com chances de vir a modificá-las para melhor.

Encontramos indícios de que os idosos podem desenvolver fatores protetivos em pesquisas que tratam da resiliência em idosos. De acordo com Macedo e Oliveira (2011), a resiliência envolve o desenvolvimento de fatores protetivos que se tornam recursos internos de ordem cognitiva, social e afetiva, acionados quando o indivíduo se encontra em uma situação adversa para si, como a perda de alguém, uma doença grave ou outras de menor escala. Esse é o caso dos estudantes que vem frequentando as Universidades Abertas a terceira Idade (UNATIs) pelo país todo.

Segundo dados de pesquisas realizadas com essa população, os idosos buscam conhecimentos que os enriqueçam como pessoas e não mais para o trabalho (CACHIONI; FALCÃO, 2011). Estão neste rol de conhecimentos pretendidos a ética, as artes, filosofia, religião, sexualidade e jogos, entre outros, reforçando nossos motivos para o desenvolvimento da presente investigação.

Encaminhamentos metodológicos

Para o desenvolvimento desta pesquisa optamos por uma abordagem predominantemente qualitativa e delineamento de um estudo exploratório realizado com doze idosos que frequentam uma UNATI. Para tanto, os idosos se inscreveram na oficina *Jogando Quarto com a Terceira Idade* desenvolvida durante 10 encontros com uma hora em meia de duração em que os idosos jogaram em duplas fixas.

Escolhemos o jogo Quarto por envolver a criação de estratégias, o enfrentamento de problemas e o desenvolvimento do processo de tomada de consciência. Além disso, de uma perspectiva emocional e social, para Garcia (2010, p.100) coloca o sujeito “[...] diante da questão ‘o que eu faço com aquilo que o outro (metaforicamente, a vida) me dá?’”



Fonte: Mitra Oficina de Criação (2010)

O jogo Quarto⁶ é composto por um tabuleiro com 16 quadrados (4x4), 16 peças diferentes, mas com características em comum: tamanho (alta/baixa), cor (clara/escura), forma (quadrada, cilíndrica) furo (furada, lisa). Seu objetivo é alinhar quatro peças com a mesma característica (quatro peças cilíndricas, quatro peças quadradas, quatro peças pretas, quatro peças brancas, quatro peças baixas, quatro peças altas, quatro peças com furos, quatro peças

⁶ O jogo utilizado na pesquisa é produzido pela empresa Mitra (mitra@mitracriacao.com.br).

com riscos ou ainda quatro pelas lisas) na vertical, horizontal ou diagonal do tabuleiro. O vencedor é aquele que colocar a quarta peça na linha e pronunciar a palavra Quarto. Os jogadores colocam as peças no tabuleiro que uma vez dispostas não podem ser modificadas. A peça colocada no tabuleiro não é escolhida pelo jogador que a deposita no tabuleiro e sim por seu adversário.

As sessões de intervenção pedagógica foram inspiradas nos pressupostos do método clínico piagetiano e dividiram-se em dois momentos. O primeiro envolveu a manipulação das peças, reconhecimento de seus atributos e domínio das regras do jogo. Em um segundo momento os participantes jogaram em dupla acompanhados por solicitações da pesquisadora para o desenvolvimento da tomada de consciência de suas jogadas.

A partir das intervenções com os jogos de regras, chegamos a elaboração de níveis de tomada de consciência e de compreensão do jogo *Quarto*. Neste artigo são abordados tão somente os dados relativos ao processo de tomada de consciência dos idosos a partir de uma análise das condutas particulares de cada jogador durante as partidas do jogo. Consideramos que a análise microgenética permite a identificação de processos sequenciais e mudanças do pensamento dos sujeitos durante o conjunto de experimentos de uma pesquisa. Esse tipo de análise, amplamente utilizado nas pesquisas de Piaget e colaboradores, possibilita ao pesquisador acompanhar as menores mudanças ocorridas com os sujeitos, bem como descrever as filigranas de suas ações e de suas ideias. Além disso, “[...] permite ao observador dar conta, progressivamente, das representações da tarefa elaboradas pelo sujeito, e de fato de que elas mesmas se modificam durante o seu transcurso” (INHELDER; CAPRONA, p. 9).

A análise microgenética das sessões de intervenção pedagógica permitiu a elaboração de níveis de tomada de consciência dos idosos participantes. Para a construção desses níveis levamos em conta os dados, procedimentos de

análise e conclusões de estudos anteriores, como o de Santos (2007) que investigou a tomada de consciência de idosos no jogo *Quoridor*.

Entre os participantes de nossa pesquisa também encontramos três níveis de tomada de consciência no jogo *Quarto*. Dividimos o primeiro nível em dois subníveis. O nível I/A se refere ao jogador já consegue perceber o resultado final e comumente o demonstra por reações diversas, por meio de expressões fisionômicas ou reclamações. Não explica estratégia para o jogo. No nível I/B o jogador constata apenas o resultado final. Entretanto, parece indicar um início de dialética, pois menciona necessariamente o papel do adversário no êxito ou fracasso. Relaciona o resultado final com algumas jogadas, mas sem explicar o motivo do êxito ou do fracasso. Não explica estratégia para o jogo.

Com os dados obtidos na análise das jogadas dos idosos também dividimos o segundo nível em dois subníveis. No nível II/A os motivos do fracasso ou do êxito são analisados, considerando sempre uma relação dialética com o adversário. Não se trata de uma simples menção do adversário. Começa a entender o papel do adversário no final da partida. Passa a explicar e a tentar justificar a estratégia que utiliza para tentar impedir o adversário de fazer o *Quarto*. No nível II/B os jogadores mantêm as características do nível anterior, mas acrescenta a verbalização (seguido de explicação e justificativa) de uma estratégia que possibilita ao mesmo tempo impedir e fazer o *Quarto*. Demonstra compreender melhor os motivos que levaram o êxito ou ao fracasso e parece entender de maneira mais geral e profunda o sistema de jogo, pois compreende a relação das peças que estão dentro do tabuleiro com as que estão fora do tabuleiro.

O nível III caracteriza o último desenvolvimento do processo de tomada de consciência que encontramos em nossa pesquisa com idosos.

Neste nível o jogador, em primeiro lugar, elabora uma teoria sobre suas jogadas e depois testa-as no jogo. Ou seja, antecipa suas ações e seus possíveis erros. Além disso, mostra-se capaz de também antecipar as ações do adversário.

Resultados e discussão

Partindo dos níveis de tomada de consciência que emergiram das jogadas e verbalizações dos idosos participantes da pesquisa constatamos evolução no desenvolvimento do processo de tomada de consciência por parte de todos (Quadro 1). Esses resultados sugerem a ocorrência de movimentos consistentes do grupo em direção à compreensão de suas jogadas da periferia para o centro de suas ações, confirmando a descrição do processo de tomada de consciência por parte de Piaget (1977).

Esse movimento foi observado, por exemplo, entre as participantes *Clara, Dália, Hikai, Niña, Roberta e Rosa* que passaram do nível I/A para o nível II/A de tomada de consciência de suas estratégias no jogo Quarto (Quadro 1). Passaram a verbalizar as estratégias que as levaram ao êxito ou fracasso da partida e não mais apenas referências aos atributos e posições das peças do jogo.

Quadro 1 - Comparação dos níveis de tomada de consciência dos idosos participantes

Tomada de Consciência				
Participante	Menor nível alcançado	Espontânea/ Estimulada	Maior nível alcançado	Espontânea/ Estimulada
<i>Clara</i>	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
<i>Dália</i>	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
<i>Hikai</i>	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
<i>Jerônimo</i>	I/A	TC/T	III	TC/P; TC/T
<i>Ligeirinho</i>	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
<i>Manhinha</i>	I/A	TC/T	II/B	TC/P; TC/T
<i>Niña</i>	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
<i>Nona</i>	I/A	TC/T	II/B	TC/P; TC/T
<i>Roberta</i>	I/A	TC/T	II/A	TC/T; TC/T

<i>Rosa</i>	I/A	TC/T	II/A	TC/P; TC/T
<i>Sol</i>	I/A	TC/T	III	TC/P; TC/T
<i>Tata</i>	I/A	TC/T	II/B	TC/P; TC/T

Fonte: Dados da pesquisa

Legenda: TC/P: Tomada de consciência espontânea. TC/T: Tomada de Consciência estimulada

O mesmo movimento de compreensão da periferia ao centro das ações do jogo foi observado em *Ligeirinho*, *Manhinha*, *Nona* e *Tata* que do nível IA, durante as intervenções pedagógicas, alcançaram o nível II/B (Quadro 1). Além de evidenciar as mesmas condutas dos participantes anteriores este grupo manifestou nível mais avançado de tomada de consciência por não somente explicar seu pensamento e suas ações, mas também justificá-las logicamente. Além disso, passaram a dar-se conta das relações necessárias entre as peças que estavam dentro e fora do tabuleiro.

Os outros dois participantes, *Jerônimo* e *Sol*, também manifestaram evolução de seu processo de tomada de consciência ao longo das sessões de intervenção pedagógica passando do nível I/A para o nível III (Quadro 1). Além das conquistas obtidas pelos outros participantes, ambos passaram a planejar antecipadamente suas estratégias de jogo, como as de bloqueio e de impedimento das jogadas dos adversários. Também se mostraram capazes de modificar suas antecipações abrindo mão do planejado em função das adversidades surgidas durante as partidas.

Refletindo sobre as condutas destes dois jogadores a partir do conceito de resiliência inferimos que a tomada de consciência desenvolvida durante as sessões pode ter se tornado um fator protetivo para lidar com o jogo. Nossa suposição é de que na medida em que avançaram no processo de tomada de consciência *Sol* e *Jeronimo* puderam compreender que a definição das jogadas se deve em grande medida à maneira como organizam suas estratégias levando-os a enfrentar as situações-problema do jogo com flexibilidade crescente. Como consequência dessa compreensão, consideramos que os dois jogadores tornaram-se

mais independentes da coerção do meio externo, adversários e condições do jogo, e passaram a exercer sua iniciativa e poder de decisão. Tais suposições apoiam-se nos estudos de Maia e Ferreira (2011) para quem resiliência significa exercer o poder de decisão sobre si e o mundo e apresentar-se menos compassivo em relação às dificuldades advindas do meio.

Concluimos ainda que os demais participantes também apresentaram evolução na construção de fatores protetivos durante o jogo. Embora em menor grau que *Sol e Jerônimo*, durante as sessões pedagógicas as condutas dos participantes sugeriram maior compreensão de suas ações nas jogadas, bem como maior independência das adversidades promovidas pelo adversário ou condições do jogo para sua tomada de decisões. Encontramos essas mudanças também em suas verbalizações que deixaram de indicar esses fatores externos como os determinantes de seu fracasso ou sucesso e passaram a referir-se com cada vez maior intensidade às suas decisões como definidoras de seu próprio desempenho. A redução da preocupação dos participantes em impedir a movimentação do adversário com as peças que entregavam e as que recebiam, assim como o aumento da criação de estratégias para vencer a partida podem ser indicadores dessas mudanças quanto ao aumento da resiliência dos idosos no jogo *Quarto*.

A evolução do processo de tomada de consciência dos idosos também pôde ser observada na qualidade estimulada e espontânea de suas verbalizações (Quadro 1). Os dados revelam que os participantes com nível de tomada de consciência predominantemente periférica tenderam a explicar suas jogadas somente mediante a estimulação da pesquisadora. Os idosos eram estimulados por meio de perguntas como: o que você pensou para entregar esta peça, daria para você jogar de outra maneira? Você poderia explicar como realizou esta jogada?

Na mesma direção, na medida em que o processo de tomada de consciência dos participantes aproximava-se da centralidade de suas ações tendiam a explicá-las e justificá-las de forma cada vez espontânea e, com frequência decrescente, de forma estimulada. Relacionadas às nossas conclusões anteriores sobre a construção dos fatores protetivos dos idosos no jogo, consideramos que a maior facilidade de verbalização de suas estratégias pode estar relacionada a esse fator e à construção da tomada de consciência. Em seu conjunto os resultados sugerem que quanto mais o idoso penetra na centralidade de suas ações mais torna-se capaz de espontaneamente explicá-las e justificá-las.

O caso de *Clara* ilustra uma conduta compatível como nível IA de tomada de consciência com verbalizações estimuladas pela pesquisadora. No excerto selecionado observamos que *Clara* explica como fez o Quarto levando em conta o atributo da forma das peças do jogo, como vemos abaixo:

Clara: Quarto!

Pesquisadora: Como você fez o Quarto, você pode mostrar?

Clara: aqui, pela forma.

O exemplo de *Dália* mostra características do nível I/B de tomada de consciência e verbalização também estimulada pela pesquisadora. Neste relato *Dália* explica que considerou ao mesmo tempo os atributos furo e sem furo e a cor das peças, mas deixou de perceber o atributo altura levando-a ao fracasso de sua jogada.

Pesquisadora: O que você pensou para entregar a peça para a Niña?

Dália: Eu pensei que ela não iria fazer eu não reparei na altura e eu pensei que tinha buraquinho e tinha cor e era lisa e não ia dar certo.

Ligeirinho, ao manifestar condutas compatíveis com o nível IIA, explica espontaneamente as antecipações de suas jogadas. Em uma dessas situações diante do alinhamento de três peças brancas (o que possibilitaria formar o

Quarto pelo atributo cor), ao receber uma peça preta, *Ligerinho* acaba impedindo a adversária colocando a peça na fileira que lhe possibilitaria a formação do Quarto pela cor branca, como mostra o excerto abaixo:

Ligerinho: eu vou colocar aqui, porque senão você fecha mulher (TC/P; II/A)

Pesquisadora: o que você pensou para entregar essa peça para Nona?

Ligerinho: eu queria fechar o jogo dela, porque aqui eu fechei (TC/E; II/A)

Outro exemplo de verbalização espontânea é o de *Tata* que explica a importância de considerar ao mesmo tempo as peças que estão dentro e fora do tabuleiro para poder decidir sobre suas jogadas.

Tata: então, mas você observa agora que a gente não está com muita sede, está prestando atenção agora na pedra que coloca e naquela que dá e é isso que a gente tinha que ter visto desde o começo. Provavelmente as outras duplas demoraram muito mais do que nós, eu não sei Mariana, eu estou chutando [pausa] porque como a gente acha muito fácil e pá e mata logo e se precipita (TC/P; II/B)

Um último exemplo é de *Sol* que verbaliza espontaneamente a antecipação de suas jogadas, bem como as mudanças que precisa realizar em seus planos na medida em que adversidades do jogo vão surgindo. Ele explica a estratégia que utilizou para impedir sua adversária de formar o Quarto. Sua estratégia consistiu em montar jogadas que levassem a adversária a criar estratégias de bloqueio para a sua provável batida deixando assim de elaborar suas próprias jogada de batida.

Sol: eu bati, porque você vê eu fiz um jogo para você sempre correr de bater, você tinha corrido aqui e aqui e você enxergou que poderia ter batido nesses dois lugares. Então o que eu continuei fazendo? Eu continuei fechando você, entendeu? Porque essa pedra aqui só tinha um lugar para colocar (TC/P; III).

Em todos os participantes percebemos que as verbalizações das jogadas influenciaram sua compreensão do jogo, a criação de estratégias e a tomada de consciência de suas ações. Em seu conjunto tais condutas mostraram-se fatores protetivos dos idosos no jogo e parecem ter sido resultantes do método utilizado pela pesquisadora durante as sessões de intervenção pedagógica. Inspiradas nos pressupostos do método clínico piagetiano a mediação realizada pela pesquisadora revelou-se, portanto, fecunda para o desenvolvimento da tomada de consciência com os idosos.

Considerações Finais

Os dados empíricos obtidos durante as sessões de intervenção pedagógica com idosos da UNATI/UEM sugerem a ocorrência de evolução do processo de tomada de consciência no jogo. Também concluímos que esse processo pode constituir-se em um fator protetivo dos participantes no enfrentamento das adversidades do jogo contribuindo para o desenvolvimento de sua resiliência. Isso porque disponível como recurso intelectual dos idosos a compreensão da centralidade de suas ações pode vir a lhes favorecer a reorganização e criação de novas estratégias para as situações-problema vivenciadas.

Como mencionado a tomada de consciência pode constituir-se como estratégia cognitiva dos idosos a serem transpostas para situações do cotidiano reproduzindo suas condutas no jogo. Ou seja, criar e compreender suas estratégias de vida por meio da reorganização de suas ações do mesmo modo que no jogo. Tema que não abordamos neste estudo, mas que merece ser melhor investigado tendo em vista as necessidades do envelhecimento crescente da população e a busca por melhores condições para suas vidas.

Além disso, os resultados obtidos nesta pesquisa realizada com idosos evidencia a fecundidade da Epistemologia Genética e dos jogos de regras para o desenvolvimento intelectual – ainda que em compreensão e extensão –

desta faixa etária, como já demonstrado em estudos anteriores com grupos etários diferentes. Nesse sentido, o presente trabalho convida os pesquisadores da área da Educação a manterem o desafio de realizar novas investigações com idosos, um dos temas emergentes da realidade brasileira.

Referências

BECKER, F. Da ação à operação: o caminho da aprendizagem em Jean Piaget e Paulo Freire. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

BORGES, A. G. Tempo, adolescência e jogo. 2012. 166 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, 2012.

CACHIONI, M.; FALCÃO, D. V. S. Velhice e educação: possibilidades e benefícios para a qualidade de vida. In: FALCÃO, D.V.S.; ARAÚJO, L.F. (Orgs.) Psicologia do envelhecimento: relações sociais, bem-estar subjetivo e atuação profissional em contextos diferenciados. Campinas, Alínea, 2011, p. 175-194.

CAIADO, A. P. S. A regra em jogo: um estudo sobre a prática de jogos de regras e o desenvolvimento moral infantil. 2012. 124 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade de São Paulo, 2012.

CAMPOS, M. C. R. M. Formação docente em oficinas de jogos: indicadores de mediação da aprendizagem. 2004. 188 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade de São Paulo, 2004.

CARVALHO, L. R. R. Oficinas com o jogo Set na sala de apoio à aprendizagem como espaço para pensar a resiliência. 2013. 186 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina, 2013.

CATELÃO, E. M. Tomada de consciência e conceituação: o sujeito sintático segundo alunos de Letras e de Pedagogia. 2007. 105 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Estadual de Maringá, 2007.

CESAR, K. P. L. Acentolândia: criação e aplicação de um jogo de regras sobre acentuação gráfica para séries iniciais do ensino fundamental. 2009. 117 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual de Maringá, 2009.

DIPE, V. C.; GAIO, R. Educação Física, a construção do brinquedo e a descentração do pensamento infantil. *Movimento & Percepção*, Espírito Santo do Pinhal, v. 7, n.10, p. 246-262, jan./jun.2007.

FIOROT, M. A.; ORTEGA, A. C. Competências de ensino: um estudo com professores no contexto do jogo *Traverse*. *Estudos de Psicologia*, v. 12, n. 3, p. 221-231, 2007.

_____. Processo de tomada de consciência: teoria e pesquisas. In: ROSSETTI, C.B.; ORTEGA, A.C. (Orgs.) *Cognição, afetividade e moralidade*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012, p. 53-68.

FRIAS, E. R. *Jogo das representações (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma*. 2009. 110 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

LARA, Â. M. B.; MOLINA, A. A. Pesquisa qualitativa: apontamentos, conceitos e tipologias. In: TOLEDO, C.A.A.; GONZAGA, M. T. C. (Orgs.). *Metodologia e técnicas de pesquisa nas áreas de Ciências Humanas*. Maringá: EDUEM, 2011. p. 121- 172.

MACEDO, L. *Aprender com jogos e situações problemas*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACEDO, L. PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MAIA, E. M.C.; FERREIRA, C. L. Envelhecimento e desafios adaptativos: a resiliência e os mecanismos de proteção como mediadores nesse processo. In: FALCÃO, D.V..S.; ARAÚJO, L.F. (Orgs.) *Psicologia do envelhecimento*. Campinas: Alínea, 2011, p. 119-136.

MELO, K. M. S. *A tomada de consciência das estratégias do jogo Sudoku por parte de docentes do ensino fundamental*. 2012. 125 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Estadual de Maringá, 2012.

OLIVEIRA, F. N.; MACEDO, L. Resiliência e insucesso escolar: uma reflexão sobre as salas de apoio à aprendizagem. *Revista Estudos e Pesquisa em Psicologia*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 3, p. 983-1004, 2011.

PIAGET, J. *A tomada de consciência*. São Paulo: Melhoramentos, 1977.

_____. *Fazer e compreender*. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

_____. *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1994.

PEREIRA, L. A. *Prevenção de dificuldades na construção do espaço topológico por meio de intervenção pedagógica com ênfase na área psicomotora e tomada de consciên-*

cia com alunos da Educação Infantil. 2009. 145 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Estadual de Maringá, 2009.

RABASSI, L. K. B. C. Brincadeiras cantadas: uma intervenção pedagógica para a construção da estrutura ritma binária. 2011. 145 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Estadual de Maringá, 2011.

REBEIRO, G. B. F. Fatores protetivos e o jogo de regras Rammikub: um estudo com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. 2012. 119 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina, 2012.

RESENDE, A. C. R. Área profissional e processo de tomada de consciência: análise microgenética do jogo torre de Hanói. 179 f. 2004. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo, 2004.

SANTOS, C.C. Análise microgenética de aspecto do funcionamento cognitivo de adolescentes e de idosos por meio do jogo quoridor. 2007. 145 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, 2007.

_____. Análise microgenética de aspectos cognitivos e afetivos em idosas: uma proposta teórica e metodológica. 2011. 228 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, 2011, 228 f.

SILVA, S. C. O jogo Set em adolescentes, adultos e idosos: aspectos cognitivos. 2013. 124 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Psicologia, Universidade de São Paulo, 2013.

TEIXEIRA, S. F. A. Uma reflexão sobre a ambiguidade do conceito de jogo na educação matemática. 2008. 111 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade de São Paulo, 2008.