



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA



ANA CRISTINA PEREIRA DOS SANTOS

**JOGOS DE MESA NA TERCEIRA IDADE E SUA IMPORTÂNCIA PARA A
APRENDIZAGEM: um olhar psicopedagógico**

Orientador (a): Prof. Dr^a. Norma Maria Lima

JOÃO PESSOA

2016

ANA CRISTINA PEREIRA DOS SANTOS

**JOGOS DE MESA NA TERCEIRA IDADE E SUA IMPORTÂNCIA
PARA A APRENDIZAGEM:** um olhar psicopedagógico

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado de Psicopedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Psicopedagogia.

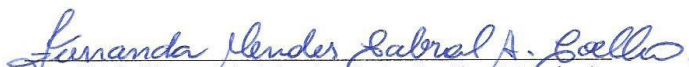
Orientador(a): Prof.^a. Dra. Norma Maria de Lima

Aprovado em: 09 / 06 / 2016.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dra. Norma Maria de Lima (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba



Prof.^a Ms.^a Fernanda Mendes C. A. Coelho (Membro)
Universidade Federal da Paraíba

JOGOS DE MESA NA TERCEIRA IDADE E SUA IMPORTÂNCIA PARA A APRENDIZAGEM: um olhar psicopedagógico

Resumo: O ato de jogar é um recurso que contribui de forma significativa no processo de aprendizagem, respeito às regras, consolidação de conhecimentos prévios, bem como o desenvolvimento de atividades motoras psíquicas. Diante desse panorama o presente estudo tem como objetivo geral: analisar as contribuições dos jogos de mesa para socialização, divertimento e aprendizagem dos idosos. Para alcançar essa meta definimos como objetivos específicos: verificar quais os benefícios obtidos a partir da prática de jogos de mesa, identificando quais os jogos preferidos pelos idosos; descrever com que frequência os idosos se reúnem para jogar e por fim analisar através do olhar psicopedagógico os benefícios dessa prática lúdica na vida dos idosos. Desse modo foi realizada uma pesquisa de campo de caráter qualitativo, tendo como instrumento de coletas de dados um questionário com 04(quatro) perguntas com questões abertas destinadas a 03(três) idosos que praticam frequentemente jogos de mesa. A faixa etária dos participantes situa-se entre 60 e 85 anos de idade; o locus da pesquisa foi a cidade de Bayeux/Pb. Os dados foram analisados de forma qualitativa e confirmaram que os jogos de mesa são essenciais para a aprendizagem dos idosos; todos os participantes demonstraram preferência pelos jogos de dominó e dama.

Palavras-chave:Terceira idade. Aprendizagem. Jogos de mesa. Psicopedagogia.

1 INTRODUÇÃO

A população mundial a cada dia vem adquirindo maior longevidade; isto significa que a cada momento está envelhecendo mais e com isso aumentando consideravelmente a expectativa de vida e a necessidade de um envelhecimento com qualidade e responsabilidade. Diante de inúmeros fatores, surge uma demanda maior de grupos de convivência e asilo.

O aumento da expectativa de vida e do contingente de idosos é um fenômeno mundial. Os avanços médicos e tecnológicos vêm propiciando o aumento considerável tanto na expectativa de vida da população, quanto na queda da taxa de natalidade (FREITAS, 2004, p.19).

O idoso em sua história de vida constrói um legado de experiências que ao serem socializadas com seus pares, traz em ricas contribuições para a cultura, a família, os amigos, no trabalho, conhecimentos, aprendizagens, experiências que somam-se no decorrer do tempo, e trazem novas perspectivas para o “eu” sobre o mundo ao seu redor, bem como, fatores que contribuem ou inibem sua maneira de relacionar-se, distrair-se no meio em que vivem.

Siqueira (2002) destaca que, independente de sua idade, as necessidades psicológicas e sociais do indivíduo permanecem, portanto é viável afirmar que o idoso almeja manter suas relações sociais, participar ativamente nos eventos sócio-culturais e momentos de lazer da sua comunidade.

Analisando o desenvolvimento social do idoso na contemporaneidade, observamos que; os avanços na melhoria da qualidade de vida e o aumento da longevidade do indivíduo, veem promover a necessidade de novos espaços coletivos de convivência para que essas pessoas possam continuar com o seu processo de socialização e interação com seus pares, o que exige uma adaptação ao contexto em que está inserido, seja ele familiar, no trabalho, na comunidade, etc.

Atividades como os jogos de mesa: dominó, dama, sinuca, entre outros jogos que trazem consigo toda uma série de ações que tem como contribuições a: interação, diversão, terapia ocupacional, distração, o aumento da auto-estima, dentre outros benefícios. O idoso joga para ocupar o tempo e é através de atividades prazerosas que vivenciam momentos de distração e vão construindo espaços de convivência e interação com seus pares.

Segundo Piaget (1978, p.29), “os jogos de regra são: a atividade lúdica do ser socializado”. Através dos jogos o indivíduo utiliza suas inúmeras habilidades sejam elas motoras ou psíquicas tornando-o consciente das suas decisões, exercitando a criatividade,

interagindo com as diferenças e trabalhando a parceria que irá contribuindo com o estabelecimento de afinidades e trocas de experiência.

Os jogos de mesa são um tipo de atividade lúdica e terapêutica que proporciona estímulos físicos, mentais e psíquicos, contribuindo para minimizar os declínios naturais do envelhecimento. Dar a oportunidade ao idoso de fazer uso de jogos e atividades lúdicas no seu cotidiano favorece momentos de trocas que contribuem para a socialização de saberes, ao mesmo tempo em que, promove a construção de novos conceitos e a interação entre gerações.

O objetivo geral dessa proposta foi: analisar quais as contribuições dos jogos de mesa para socialização, divertimento e aprendizagem dos idosos. Tendo como respaldo para sua realização os objetivos específicos: verificar quais os benefícios obtidos a partir da prática de jogos de mesa; identificar quais os jogos preferidos pelos idosos; descrever com que frequência os idosos se reúnem para jogar.

O presente estudo teve como metodologia a pesquisa qualitativa de caráter descritivo, usando como instrumento para coleta de dados um questionário com a intenção de averiguar: quais os benefícios da prática dos jogos de mesa na terceira idade? Qual a sua importância para os idosos do ponto de vista da psicopedagogia? Quais foram as respostas e os resultados obtidos? Os participantes da pesquisa foram 03(três) idosos que praticam regularmente jogos de mesa, na cidade de Bayeux– PB.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA



Fonte: https://www.google.com.br/search?q=jogos+e+aprendizagens+na+terceira+idade&biw=1366&bih=599&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj6na7qovHMAhVPlpAKHQXSaxwQ_AUIBygC#tbn=isch&q=desenhos+de+idosos+jogando+baralho&imgrc=g8KszuX9SwGA8M%3A

2.1 OS IDOSOS E O ATO DE JOGAR: uma visão da psicopedagogia

Segundo Kanungo (1994), o envelhecimento é um processo normal no desenvolvimento de todos os seres vivos, tendo o seu princípio na concepção que distingue o Envelhecimento primário como aquele que ocorre durante todo o decorrer da vida, desde o nascimento. Abrange as mudanças físicas universais e irreversíveis que ocorrem em todos os organismos vivos à medida que envelhecem. E o Envelhecimento secundário que implica em mudanças causadas por determinadas condições ou enfermidades, que podem estar relacionadas com a idade, mas não é resultado inevitável da idade.

De acordo com Meneses (2009) a atividade lúdica, e em especial, o uso dos jogos, faz parte da vida do ser humano há muito tempo, na Grécia antiga, seu uso era associado à diversão, não tinha um caráter sério.

Através da prática dos jogos o indivíduo pode adquirir novas informações e desenvolver novas habilidades durante o decorrer de toda sua vida. Nesse contexto os jogos de mesa poderão proporcionar momentos de aprendizagem e lazer sem que haja necessariamente uma idade específica para a sua prática.

O jogo está intimamente ligado à espécie humana. A atividade lúdica é tão antiga quanto à humanidade. O ser humano sempre jogou, em todas as circunstâncias e em todas as culturas. Desde a infância, joga às vezes mais, às vezes menos e, através do jogo, aprendeu normas de comportamento que o ajudaram a se tornar adulto; portanto aprendeu a viver. Atrevo-me a afirmar que a identidade de um povo está fielmente ligada ao desenvolvimento do jogo, que por sua vez, é gerador de cultura (ORTIZ, 2005. p.9).

Nessa perspectiva, Lapierre e Lapierre (2002) in: Machado (2011, p.30) através de um simples ato de jogar o indivíduo utiliza suas inúmeras habilidades sejam elas motoras ou psíquicas tornando-o consciente das suas decisões, exercitando a criatividade, interagindo com as diferenças e trabalhando o estabelecimento de afinidades e trocas de experiência “como escutar, esperar, observar, perceber, sentir”.

Segundo Machado (2011, p. 31). O desenvolvimento psicomotor abrange o desenvolvimento funcional de todo corpo e suas partes. Está dividido em nove fatores: Coordenação motora global, Coordenação motora fina, equilíbrio, esquema corporal, lateralidade, estruturação espacial, estruturação temporal, ritmo, percepção auditiva, percepção visual e percepção tátil.



Fonte: <https://www.google.com.br/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=bonecos%20jogando>

Através da prática dos jogos de mesa os idosos poderão exercitar a coordenação motora global e a coordenação motora fina ao manusear as peças. O equilíbrio é estimulado a partir das aptidões estáticas e dinâmicas, abrangendo a maneira do idoso sentar-se, mantendo seu corpo em controle, assim como, quando se movimenta no decorrer do jogo em meio as jogadas trabalha o esquema corporal a consciência que todo seu corpo está em harmonia, ajustando-se, em banquinhos, cadeiras conforme seu peso.

Através dos movimentos durante o jogo o idoso é estimulado a trabalhar a lateralidade a proporção que vai usando tanto o lado direito, como o lado esquerdo do corpo durante o desenrolar do jogo. Exemplo: O idoso destro mantém suas duas mãos ocupadas segurando as peças do jogo, porém ao exercitar a jogada soltará as peças da mão direita para executar a jogada ou vice versa.

A estruturação espacial é a capacidade de situar-se no contexto, é importante para que o idoso possa viver socialmente se situando com os objetos, tendo capacidade de manipulá-los de forma adequada. Nessa perspectiva os jogos de mesa propiciam ao idoso não só manipular, mas, comparar e combinar as peças, observar as semelhanças e diferenças, e as características comuns de cada uma delas. Na estruturação temporal o idoso exercita a memória através da noção de tempo, exemplo, quando faz menção ao ritmo de quantas jogadas ganhou ou perdeu nos dias anteriores, duração, bem como nas partidas que poderão ter êxito nos dias seguintes e com isso sabem diferenciar os dias da semana, meses e anos.

Quando o idoso pratica o ato de jogar de imediato estimula e utiliza suas percepções; ao distinguir as diferenças que cada informação contém, e com isso envolve a discriminação de formas, tamanhos, cores, sons, etc. Nesse contexto, a psicopedagogia poderá estimular o uso de jogos de mesa como estímulo a terapia ocupacional para os idosos, possibilitando o

fortalecimento da memória, a coordenação motora, a socialização, a auto-estima, dentre outros benefícios a saúde e melhoria da qualidade de vidas das pessoas da terceira idade.

Para Castanho (2011, p.154) “Historicamente a Psicopedagogia vem se consolidando como área interdisciplinar, voltada prioritariamente para a compreensão e a intervenção dos processos de aprendizagens dos indivíduos e grupos, nos vários contextos sociais, culturais e institucionais em que a aprendizagem ocorre”. É importante ressaltar que o jogo é uma forma privilegiada de intervenção psicopedagógica, pois não se trata, no entanto de jogar simplesmente, e sim de jogar para explicitar o pensamento que comanda cada jogada, cada ação.

Schaff (1987) apud Silva (2010) Esclarece o fato do sujeito ser “o conjunto de relações sociais”. A dimensão relacional interpessoal é constituinte no processo de construção do conhecimento na medida em que o ser cognoscente é determinado pelas relações que estabelece com outros sujeitos, bem como a necessidade da articulação que está ligada a maneira pela qual o sujeito constrói seus conceitos.

2.2 JOGOS E APRENDIZAGENS



Fonte: https://www.google.com.br/search?q=domin%C3%B3&biw=1366&bih=599&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi1nLCtvPHMAhUSmJAKHTOzABMQ_AUIBigB&dpr=1#imgsrc=HjIMNN_z8Ko8XM%3a

Segundo Piaget (1974), o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, e que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação. O símbolo de assimilação individual dá espaço às regras coletivas.

A aprendizagem presente no jogo relacionada a questões sociais e da vida, também estão presentes nesses estudos, em que Froebel compreende o jogo e a brincadeira como ações que estão intimamente ligadas à aprendizagem, não fazendo referência apenas a educação dita formal, que trata de conteúdos,

mas também a social, já que nela a criança acaba por reproduzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores (MENESES, 2009. p.21).

Quando o idoso joga, na maioria das vezes é para ocupar o tempo através de uma atividade prazerosa, uma distração. Portanto a existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas, como na brincadeira do faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira (KISHIMOTO, 2011, p. 27).

Piaget (1974), afirma que as manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência uma vez que vinculam-se aos estágios de desenvolvimento cognitivo. No tocante ao interesse pelos jogos de mesa(regra) que marca a mudança da atividade individual que poderá iniciar-se por volta dos 05 anos, porém a criança só irá praticá-lo na transição do estágio final do pré-operatório, aos 07 anos aproximadamente, e o início do operatório concreto que é onde o sujeito necessita do outro para sua satisfação e socialização, já não é tão interessante brincar sozinho.

No estágio sensório-motor (do nascimento aos dois anos) desenvolve-se um conjunto de "esquemas de ação" sobre o objeto, sendo capaz de fazer imitações, e com isso começa a construir representações mentais, já no estágio pré-operatório (de dois aos seis/sete anos) dar início a construção das simbolizações, no estágio operatório-concreto (dos sete aos onze/doze anos) inicia-se a construir conceitos através de estruturas lógicas e no estágio operatório-formal (dos onze/doze aos dezesseis anos) estabelece o pensamento das hipóteses.

Segundo Piaget (1974), compreender a função dos jogos na infância, identifica eles um meio poderoso para a aprendizagem, pois, jogando, a criança desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação e seus comportamentos sociais.

No cotidiano do idoso, jogar torna-se de suma importância, além de estimular novas aprendizagens, permite que algumas características do cotidiano sejam modificadas, que os hábitos e rotinas diárias sejam adaptados, vindo a substituí-las por atividades que exijam um menor grau de intensidade, e essa redução poderá ocasionar vários problemas, como diminuição da capacidade de concentração, coordenação e reação, solidão e até mesmo a depressão.

De acordo com Negrine (2001, p.28), “o comportamento lúdico não é herdado e sim adquirido por meio da aprendizagem”. No tocante a essa afirmação percebe-se que o jogo é aprendido, com suas regras, tempo, estratégias e que para todo o desenvolvimento de aprendizagem necessita de um período necessário para ser adquirida.



fonte: http://www.jornalplaneta.com/ofertas/esporte_e_lazer/3000

Estimular a memória dos idosos através da prática dos jogos de mesa tornar-se de extrema importância para um bom desenvolvimento das suas aptidões e com isso eleva-se a autoestima, comunicação, sociabilidade, afetividade, parceria, satisfação, raciocínio lógico, regras, pois são fundamentais para o processo contínuo da aprendizagem.

Durante o jogo é possível detectar informações sobre como o jogador pensa e como soluciona problemas ocasionais (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000).

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2004.p. 33).

Segundo Campos (2011), Sigmund Freud, influenciou de tal maneira o pensamento psicológico, que qualquer estudo das teorias da aprendizagem que não contemplem suas contribuições teóricas são incompletos. Ainda de acordo com Campos(2011p. 231) “A aprendizagem se inicia com o nascimento, ou até antes e se prolonga até a morte”. O sujeito está em contínuo processo de construção do conhecimento, onde vivencia inúmeras experiências para desenvolver a aprendizagem.

Pode parecer tarefa simples falar sobre aprendizagem, uma vez que ela faz parte de nossa experiência cotidiana. [...] Aprender é um processo fundamental na sobrevivência do homem e em sua adaptação ao meio circundante, não só no ponto de vista da sua natureza biológica, mas principalmente como decorrência de sua capacidade de organização simbólica da realidade(CASTANHO, 2011.p15).

Partindo dessa perspectiva, observamos que toda conduta humana, incluindo os jogos, é construída como resultado de processos sociais os quais são permeados dos múltiplos sentidos que caracterizam os jogos enquanto prática social e educativa para todas as idades.

3 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de caráter descritivo tendo em vista descrever as percepções dos idosos jogadores, sobre as contribuições dos jogos de mesa para socialização, divertimento e suas aprendizagens. A entrevista foi semi estruturada, orienta-se por uma perspectiva mais interpretativa e construtivista. Bogdan e Bilken (1994, p.16) utilizam a expressão investigação qualitativa como termo genérico para agrupar diversas estratégias de investigação que partilham determinadas características. Em nosso percurso investigativo, os dados recolhidos são designados por qualitativos, o que significa ricos em fenômenos descritivos relativamente a pessoas, locais e conversas, e de complexo tratamento estatístico.

3.2 PARTICIPANTES

A pesquisa contou com a colaboração de 03(três) idosos, sendo o 1º (primeiro) entrevistado, do sexo masculino que iremos chamá-lo de participante(a), com 75(setenta e cinco) anos de idade, casado, aposentado e mora com as filhas e netos. O2º (segundo) entrevistado é do sexo feminino, com 68(sessenta e oito) anos de idade, casada e aposentada, mora com o filho e netos, a qual iremos chamá-la de participante (b). O3º(terceiro) e último entrevistado é do sexo masculino com 73(setenta e três) anos de idade, casado, aposentado, mora com as três filhas, genros e netos, iremos chamá-lo de participante (c).

Todos os participantes da pesquisa são residentes do bairro São Bento na cidade de Bayeux, localizada na região metropolitana de João Pessoa-PB; todos praticam jogos de mesa regularmente.

3.3 Instrumentos

Observação, questionário com quatro perguntas com o intuito de conhecer quais são os benefícios da prática dos jogos de mesa para terceira idade. (APÊNDICE I).

Entrevista Semi-estruturada com a intenção de analisar o uso dos jogos para a aprendizagem.

3.4 PROCEDIMENTOS

Primeiramente foi apresentado o teor do estudo aos participantes 03(três) idosos que praticassem algum tipo de jogos de mesa frequentemente e mediante o interesse demonstrado pelos mesmos, sendo permitida a autorização para a coleta de dados, iniciamos as observações a partir do contexto onde se realizam os encontros para os jogos de mesa analisado a organização e estrutura do espaço que se caracteriza em frente a casa de um deles, como a cidade de Bayeux tem em meio as suas características um povo que ainda conserva-se o hábito de sentar de frente a casa se refrescando, batendo um papo, interagindo com os vizinhos, entre outros, é justamente num ambiente assim saudável, debaixo de uma árvore ou na garagem da casa quando chove, por exemplo, que eles jogam.

Os participantes foram informados do caráter de voluntariado da pesquisa, bem como da preservação do anonimato e o sigilo confidencial das suas respostas. Mediante confirmação de participação dos voluntários foi assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecimento (ANEXO I), baseado nos preceitos éticos vigentes para a realização de pesquisas com seres humanos, defendidos pela Resolução n. 466/12 do CNS/MS. Após esclarecer todas as dúvidas surgidas, informado que os dados coletados ou resultados ficarão disponíveis para os interessados. Esse procedimento atende às exigências necessárias para a sua aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos, do Hospital Universitário Lauro Wanderley, da Universidade Federal da Paraíba/UFPB.

Foi explicado ainda aos participantes que o instrumento para coleta dos dados se trata de um questionário e que deverá ser respondido de forma independente por cada participante e terá uma duração média de 1hs, o mesmo contém quatro questões sobre o tema abordado. No segundo momento foi aplicado o questionário oralmente, caracterizando a entrevista que teve como finalidade obter o máximo de informações a respeito ao objeto de estudo. Foi utilizado além da entrevista, a observação para coleta de dados realizada de forma simples e direta, possibilitando complementar as informações.

4ANÁLISES DE DADOS E RESULTADOS

Para a realização da pesquisa todos os dados obtidos através do instrumento e procedimento acima relacionados foram organizados sistematicamente. Foi realizada uma análise qualitativa e descritiva, que possibilitará a concretização de dados para se conhecer quais os jogos de mesa preferidos pelos idosos, assim como a importância do ato de jogar para a aprendizagem.

4.1 ANÁLISE DAS RESPOSTAS (01)

De acordo com o entrevistado (a) o jogo é muito bom. “[...] Haaaa porque é muito bom e também desde quando eu tinha uns sete anos, já brincava com meus irmãos e meus primos até hoje, eu ficar sem brincar só se tiver doente (ha ha ha) risos[...]”. Com base na resposta do entrevistado(a) podemos perceber que para o mesmo o ato de jogar é prazeroso, pois desde a infância o pratica, segundo Piaget (1978), o jogo é muito importante para o desenvolvimento global dos praticantes independente da idade, estimulando a socialização, bem como as relações sócio-culturais e tem estreita relação com a construção da inteligência em meio ao prazer, estimulando a aprendizagem durante o decorrer da vida.

Segundo o entrevistado (b) o jogo é uma brincadeira. “[...] Desde muito cedo quando eu era menina nova e também quando mocinha já jogava e sempre gostei muito que perdia até as horas jogando, em casa mesmo com os irmãos, amigos e amigas, primos é a brincadeira que eu mais gosto [...]”. Diante da resposta do entrevistado (b) que o jogo é uma brincadeira o que é de extrema importância para a aprendizagem, de acordo com Froebel (1996) que compreende o jogo e a brincadeira como ações que estão intimamente ligadas à aprendizagem.

Para o entrevistado(c) o jogo é um passatempo, uma distração boa. “[...] Pra passar o tempo, vixe num suporte mai ta em casa sem ter o que fazer só dá é sono e aborrecimento e também porque é uma distração tão boa que brinco desde pequeno e sempre gostei muito de jogar, mai gosto mesmo é de ganhar também quando perdo ai coitado de mim. Kkkkkkkk (gargalhadas) vão descontrar as vezes que mexi com eles também quando perderam fraquinhos. Kkkkkk (gargalhadas) [...]”. Mediante a resposta do entrevistado(c) nota-se a importância dessa atividade no dia a dia do idoso e suas contribuições para o seu bem estar e melhoria da qualidade de vida. Huizinda (2004, p.56) afirma que “o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria”, através da prática de jogos o idoso tem possibilidades de vivenciar o caráter lúdico do jogar brincando, recuperando, lembrando e reconstruindo memórias, aprendizagens construídas ao longo da vida.

4.2 ANÁLISE DAS RESPOSTAS (02)

De acordo com o entrevistado (a) os jogos de mesa que mais gosta é dominó e baralho. “[...] Antigamente eu gostava mais de sinuca, mas hoje o que eu gosto mesmo é de um dominózinho e baralho, porque as mesas das sinucas parece ter ficado menor e nas mesas de antigamente agente podia se apoiar melhor, agora é ruim jogar nas sinucas pequenas, as grandes pareciam ser mais difícil de acertar, oxe era muito bom as gargalhadas boas e quando acertava. (risos) [...]”.

Para o entrevistado (b) os jogos de mesa que mais gosta são dominó e baralho. “[...] Dominó e baralho (relancinho) Ah porque é bem mais fácil dá pra contar as peças, e percebo é coisa! Kkkk (risos e risos) [...]”.

Segundo o entrevistado (c) os jogos de baralho e dominó são os melhores jogos de mesa. “[...]Eu gosto muito de baralho e dominó num tem pareia não esses dois pra mim é o melhor de todos [...]”.

Para os 03(três) entrevistados (a) os jogos de mesa que mais gostam são os jogos de dominó e baralho partindo então do ponto de vista de Ortiz (2005) afirma que a identidade de um povo está fielmente ligada ao desenvolvimento do jogo, que por sua vez, é gerador de cultura.

4.3 ANÁLISE DAS RESPOSTAS (03)

Segundo o entrevistado (a) costuma jogar praticamente todos os dias da semana “[...] Ah praticamente todo dia de tarde até não querer mais [...]”.

De acordo com o entrevistado (b) pratica os jogos de mesa todos os dias. “[...] Quase todo o dia de tarde até o comecinho da noite porque tenho que fazer a janta, senão! (gargalhadas) [...]”.

De acordo com o entrevistado (c) faz o uso dos jogos de mesa quase todos os dias. “[...] Êita quase todo dia de tardezinha, com o sol mais frio [...]”.

No tocante a cada resposta analisada, observa-se que todos os 03 (três) entrevistados fazem o uso dos jogos de mesa no seu cotidiano, assim como nos evoca a teoria piagetiana, pois não se trata, no entanto de jogar simplesmente, e sim de jogar para explicitar o pensamento que comanda cada jogada, cada ação e está interligado dentro do sujeito durante toda sua vida.

4.4 ANÁLISE DAS RESPOSTAS (04)

O entrevistado (a) afirma que joga com as mesmas pessoas por causa da afetividade e competição. [...] “Sim, porque agente joga com os mesmos camaradas, uma brincadeira boa. Ah é muito bom e agente fica atrás de descontar a buchuda que agente levou ontem [...]”.

De acordo com o entrevistado (b) sim pelo fato da competitividade, afetividade e incentivo proporcionado por estar uns com outros. “[...] Sim, até porque como é que agente vai descontar a pisa que agente levou né. Kkkkk (risos)e também um sai puxando o outro pra joga [...]”.

De acordo com o entrevistado (c) sim, pois existe o costume, afinidade, brincadeiras e a competitividade entre eles. “[...] Sim, tem que ser porque agente já se acostumou um com outro e também com o jeito de cada um jogar, alguma vez perdida muda quando chega um desconhecido e vai ficando por ali de olho na gente brincando ai agente da à ôia (vez) pra ele também brincar com agente quando já tem um jogando que ta cansado coitado de tanto apanhar Kkkkkk (gargalhadas) o fraquinho do jogo [...]”.

Segundo os dados analisados encontramos ressonância na fala de Castanho (2011, p.15) quando diz que a experiência cotidiana da aprendizagem é um processo fundamental na sobrevivência do homem e em sua adaptação ao meio circundante, não só no ponto de vista da sua natureza biológica, mas principalmente como decorrência de sua capacidade de organização simbólica da realidade, vale ressaltar também que para Lapierre e Lapierre (2002, p.30.) que no ato de jogar o indivíduo utiliza suas inúmeras habilidades sejam elas motoras ou psíquicas e com isso o torna consciente das suas decisões, interagindo com as diferenças, mediante a parceria contribuindo assim com o estabelecimento de afinidades e trocas de experiências.

De acordo com a produção deste estudo pode-se verificar de maneira aprofundada sobre os aspectos relevantes no tocante a importância dos jogos de mesa para aprendizagem dos idosos, vindo a confirmar que todos os 03 idosos entrevistados demonstram grande interesse pelos jogos de mesa, assim como fazem questão de frizar que jogam desde a infância até os dias atuais e comprovaram sua preferência predominante pelos jogos de baralho e dominó, todos os idosos analisados alegaram que são os melhores jogos de mesa, além disso, afirmam a importância de estar em grupo, em momentos de socialização, unindo o prazer e a necessidade de estar jogando para se distrair.

Em relação aos aspectos de conhecer a opinião dos idosos sobre os jogos de mesa, bem como analisar qual a importância do ato de jogar para a terceira idade, é importante que haja

mais pesquisas na área, uma vez que, os jogos são uma forma do idoso integrar valores humanos a sua convivência individual em uma fase tão importante da vida.

Para a realização desta pesquisa houve grandes dificuldades no tocante as referências teóricas, pois a maior parte dos textos que tratam de jogos, em sua grande maioria, são relacionados a crianças, e como podemos observar o uso dos jogos é importante para o sujeito independente da faixa etária de em se encontram, uma vez que representam marcas de culturais de um povo, promovendo momentos de lazer e aprendizagens através do exercício da autonomia, a reintegração social, promovendo melhorias na qualidade de vida cotidiana do sujeito, aumento da auto-estima, dentre outros benefícios.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os dados obtidos na pesquisa, a partir da visão dos idosos entrevistados, foi possível concluir que, de um modo geral os jogos de mesa são essenciais para terceira idade, bem como contribuem para o exercício e estimulação de algumas habilidades necessárias para a melhoria da qualidade de vida do idoso.

Corroborando com Piaget (1974) quando diz que a aprendizagem se dá em meio a um conjunto de fatores que devem estar em contínua sincronia tanto com as ações externas, mediante a consolidação do pensamento, admitem a organização lógica como as capacidades e necessidades de cada sujeito, assim como seus potenciais: afetividade, estímulos, ambiente, diversão, relações de trocas mútuas, organizar-se e reorganizar-se, compreensão, pensamentos, estratégias, ritmo, satisfação, prazer.

Foi possível verificar que os participantes possuem um vasto conhecimento sobre o tema abordado, porém, faz-se necessário, uma maior conscientização em relação ao ato de jogar, retirando o rótulo permanente que os jogos de mesa são apenas para “matar o tempo”, pois até mesmo os idosos já encontram outra maneira de mencioná-lo, entretanto ainda há uma escassez de pesquisas sobre o tema abordado.

É importante ressaltar que o ato de jogar na terceira idade apresenta-se como um suporte a mais para exercitar não só a mente, mas o corpo e estreitar suas relações, o jogo não se resume apenas a um simples “passatempo”, e sim, deve ser visto como uma rica ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem do ser humano de forma global.

Na terceira idade é necessário atenção especial para os aspectos ocupacionais desses sujeitos, nessa perspectiva, os jogos e brincadeiras de um modo mais amplo são importantes

aliados na promoção de estímulos e melhorias no que diz respeito ao processo de intervenção e ajuda para melhoria da qualidade de vida, promovendo mais espaços de convivência e novas aprendizagens. Segundo (CAMPOS, 2011, p.13), “o sujeito aprende a partir do momento que nasce” esse processo de aprendizagem perdura ao longo da vida e requer estímulos e orientação de profissionais qualificados para que os idosos possam desfrutar de uma vida saudável.

No andamento da pesquisa percebemos a escassez de referências sobre o tema abordado, bem como, de material para intervenção psicopedagógica com relação ao atendimento e orientação a essas pessoas. Por se tratar de um grupo com características e especificidades muito peculiares, a ação profissional do psicopedagogo e demais profissionais requer estratégias para apoiar o idoso, ajuda-lo a superar possíveis dificuldades e potencializar situações favoráveis para as realizações pessoais, interpessoais e sociais.

Por fim, foi analisado de maneira geral, em meio a um consenso, onde todos os participantes afirmaram gostar muito dos jogos de mesa e com isso observa-se a importância do mesmo para a vida desses sujeitos e para a psicopedagogia e demais profissionais que atuam junto a essas pessoas, com vista são ser cognoscente como um ser único com suas potencialidades, limites e dotado de conhecimentos, mediante autores já citados no decorrer do trabalho a aprendizagem poderá acontecer de inúmeras formas e tempo sem que haja necessariamente um parâmetro específico para que ela ocorra.

A partir do exposto pode-se concluir, por meio das informações aqui apresentadas, que a pesquisa realizada sobre “Jogos de Mesa na Terceira Idade e sua Importância para Aprendizagem: um olhar psicopedagógico” foi de grande valia, oferecendo ricas informações para a nossa vida acadêmica corroborando assim para a prática profissional.

LA TERCERA EDAD PARTIDAS TABLA Y SU IMPORTANCIA PARA EL APRENDIZAJE: una mirada psicopedagógica

Resumen: El acto de juego es una característica que hace una contribución significativa en el proceso de aprendizaje, el respeto de las normas, la consolidación de los conocimientos previos, y el desarrollo de las actividades motoras psíquicas. En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo general: analizar las contribuciones de los juegos de mesa para hacer vida social, la diversión y el aprendizaje de las personas mayores. Para lograr este objetivo nos propusimos objetivos específicos: para determinar qué beneficios obtiene a partir de la práctica de juegos de mesa, la identificación de los juegos preferidos para los ancianos; describen la frecuencia de la tercera edad se reúnen para jugar y, finalmente, mirar a través de los ojos Psicopedagógico los beneficios de esta práctica lúdica en la vida de las personas mayores. Así, una investigación de campo cualitativa se hizo como un instrumento de recolección de datos un cuestionario con 04 preguntas (cuatro) preguntas abiertas dirigidas a 03 (tres) de la tercera edad que a menudo se practican juegos de mesa. La edad de los participantes es de entre 60 y 85 años de edad; el sitio de la investigación fue la ciudad de Bayeux / Pb. Se analizaron cualitativamente los datos y confirmaron que los juegos de mesa son esenciales para el aprendizaje de las personas mayores; todos los participantes mostraron una preferencia por los juegos de dominó y damas.

Palabras clave: Tercera edad. El aprendizaje. juegos de mesa. Psicología de la Educación.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, S. L.; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Lavras, 2008.
- BARONE, L. M. C., Martins, L. C. B., Castanho, M. I. S. (Orgs.). (2011). **Psicopedagogia teorias da aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- BERGER, K. S. **O Desenvolvimento da Pessoa: da infância à terceira idade**. Rio de Janeiro: 2012.
- BOGDAN, R.; Bilken, S. *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora, 1994.
- CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**. 39 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.
- CASTANHO, M. E. Sobre professores marcantes. In: CASTANHO, S.; CASTANHO, M. E. (Org.). *Temas e Textos em Metodologia do Ensino Superior*. São Paulo: Papirus, 2001.
- FREITAS, E. V. Demografia e epidemiologia do envelhecimento. Em: PACHECO L.;GOLDMAN. S. N. **Tempo de envelhecer: percursos e dimensões psicossociais**. Rio de Janeiro: Nova Editora,2004
- HUIZINGA, Jonh. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo. Perspectiva, 2004.
- MISRA, S.; KANUNGO, R. N.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14.ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011. p. 15-48
- KISHIMOTO, T. M. **Froebel e a concepção de jogo infantil**. FEUSP – 1996
- LAPIERE, A; LAPIERE, A. O adulto diante da criança de 0 a 3 anos; *Psicomotricidade relacional e formação de personalidade*. 2ª ed. Curitiba: UFPR/ CIAR, 2002.
- NEGRINE, A. Concepção do jogo em Piaget. In: **Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994, p. 32-45.
- MACHADO, J. R. M. **100 jogos psicomotores: Uma prática relacional na escola**. 2 ed. Rio de Janeiro: wak Editora, 2011.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Introdução. In: **Aprender com Jogos e Situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000. P. 11-23.
- MENESES, M. S. **O Lúdico No Cotidiano Escolar Da Educação Infantil: Uma Experiência Nas Turmas De Grupo 5 Do Cei Juracy Magalhães**. *Salvador* – 2009.
- ORTIZ, J. P. **Aproximação Teórica à realidade do jogo**. In: MURCIA, J. A. M. *Aprendizagem Através do Jogo*. Porto Alegre: Artemed, 2005, p.9-28.

PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zannar, 1978.

PIAGET, J. **Psicologia da Inteligência**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1974.

RIBEIRO, Marilda P.O. Jogando e aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com história de insucesso escolar. São Paulo: EDUC; Fapesp, 2005.(p.36-39)

SCHAFF, A. A relação cognitiva - O processo do conhecimento - A verdade. In: SCHAFF, A. História e Verdade. Trad. de Maria Paula Duarte; rev. de Carlos Roberto F. Nogueira. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

SIQUEIRA, M. E. C. **Teorias Sociológicas do envelhecimento**. Em: FREITAS E. V. L; CANÇADO; GORZONIM.; ROCHAS. M.. Tratado de Geriatria e Gerontologia. pp.47-57. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2002.

TEIXEIRA, S. R. O. **Dislexia na Educação Infantil: intervenção com jogos, brinquedos e brincadeiras**. 2 ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

APÊNDICES I

QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS IDOSOS (AS).

Prezado (a) Senhor (a):

Venho através deste, realizar uma pesquisa sobre “A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DE MESA NA TERCEIRA IDADE: UM OLHAR PSICOPEDAGÓGICO”, com a finalidade de explicar algumas questões, necessito voluntariamente da sua colaboração.

Atenciosamente,

Ana Cristina Pereira dos Santos

Universidade Federal da Paraíba - Curso de Psicopedagogia

Responda as questões específicas que seguem:

01) Por que o senhor (a) joga?

R:

02) Qual é o jogo de mesa que o senhor (a) mais gosta?

R:

03) Quantos dias da semana o senhor (a) costuma jogar?

R:

04) O senhor (a) joga com as mesmas pessoas? Por quê?

R

ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO– TCLE

Esta pesquisa é sobre **JOGOS DE MESA NA TERCEIRA IDADE E SUA IMPORTÂNCIA PARA A APRENDIZAGEM**: um olhar psicopedagógico e está sendo desenvolvida por Ana Cristina Pereira dos Santos, aluna do curso de Psicopedagogia da Universidade Federal Da Paraíba, sob orientação da Professora Norma Maria de Lima.

O Objetivo geral: analisar quais as contribuições dos jogos de mesa para socialização, divertimento e aprendizagem dos idosos. Especificamente, Tendo como respaldo para sua realização os objetivos específicos: verificar quais os benefícios obtidos a partir da prática de jogos de mesa; identificar quais os jogos preferidos pelos idosos; descrever com que frequência os idosos se reúnem para jogar. Solicitamos a sua colaboração para responder uma entrevista (com duração média de 1 hora), como também sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos das áreas de educação e saúde e publicar em revista científica. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo. Informamos que essa pesquisa não oferece riscos previsíveis para a saúde dos participantes.

Esclarecemos que a sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o (a) senhor (a) não é obrigado (a) a fornecer as informações e/ou colaborar com as atividades solicitadas pelo Pesquisador(a). Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificação na assistência que vem recebendo na Instituição. Os pesquisadores estarão a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que recebi uma cópia desse documento.

TERMO DE ASSENTIMENTO DA PESSOA

Eu _____, idade _____, aceito participar da pesquisa sobre **“JOGOS DE MESA NA TERCEIRA IDADE E SUA IMPORTÂNCIA PARA A APRENDIZAGEM: um olhar psicopedagógico”** que tem o objetivo analisar a importância dos jogos de mesa para a terceira idade, por meio de suas opiniões. Entendi as coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, em qualquer momento, posso dizer “não” e desistir que ninguém vai ficar furioso. Os pesquisadores tirarão todas as minhas dúvidas. Li e concordo em participar como voluntário da pesquisa descrita acima. Estou ciente que recebi uma cópia deste documento.

João Pessoa, ____ de _____ 2016

Assinatura do (a) Pesquisador (a) _____

Contato como Pesquisador (a) Responsável: Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para o (a) pesquisador(a) Viviany Silva Pessoa, telefone: 988895650 ou para o Comitê de ética do Hospital Universitário Lauro Wanderley. Endereço: Hospital Universitário Lauro Wanderley-H-LW-4⁰ andar. Cidade Universitária. Bairro: Castela Branco-João Pessoa-PB. CEP: 58059-900. E-mail: comitedeetica@hulw.ufpb.br Campus I-fone: 32167964

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus por permitir que tudo isso acontecesse, a esta Universidade, assim como seu corpo docente, direção e administração, pela confiança no mérito e ética aqui presentes, a minha Orientadora: Prof.Dr^a. Norma Maria de Lima por toda dedicação, carinho, paciência, competência e incentivos a qual fiz questão de escolhê-la desde o 4º período, aos meus pais e familiares pelo amor, motivação e inspiração incondicionais, a Samara Silva e Dayane Fernandes por estarmos unidas do começo ao fim, amigas que se tornaram com o tempo minhas irmãs o que foi de extrema importância para minha Formação Acadêmica e a todos que contribuíssem diretamente ou indiretamente para que todo este sonho se realizasse.

