

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

**VIVÊNCIA E ANÁLISE DA ENTREVISTA CLÍNICA NO CONTEXTO DA
PÓS-GRADUAÇÃO: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA COM O JOGO
DE REGRAS *SENHA***

Leandro Augusto dos Reis – UEL ars_leandro@uel.br; Francismara Neves de
Oliveira - UEL francis.uel@gmail.com.br

Eixo 3: Educação Superior

Resumo

O presente trabalho visa relatar a experiência, do primeiro autor, vivida na disciplina *Processos e Mecanismos do Desenvolvimento Cognitivo (P.M.D.C.)*, ofertada no Programa de Pós-graduação em Educação, da Universidade Estadual de Londrina (UEL), e ministrada pelas docentes: Prof.^a Dr.^a Eliane G. Saravali (docente convidada, UNESP/Marília) e Prof.^a Dr.^a Francismara Neves de Oliveira (UEL). A disciplina em foco apoiou-se na perspectiva teórica piagetiana e, por meio dos princípios do método clínico-crítico, propiciou vivências de análise da entrevista clínica no uso de jogos e provas operatórias, dentre os quais o jogo de regras *Senha*. Este jogo foi utilizado para a compreensão dos mecanismos envolvidos na construção da necessidade lógica do pensamento. Para tanto, coube a cada discente da referida disciplina selecionar o participante, preparar os materiais, aplicar e analisar a entrevista clínica. Esta prática de pesquisa possibilitou um espaço importante de aprendizagens e de aprofundamento dos conceitos piagetianos – principalmente os possíveis e os necessários, além da vivência da entrevista clínica no contexto da pós-graduação em Educação.

Palavras-chave: Método clínico-crítico; Jogo de regras *Senha*; Possíveis e Necessários.

Introdução

Na perspectiva piagetiana, o jogo de regras ocupa um lugar importante, pois é um tipo de interação significativa à construção do conhecimento. Ou seja, tem seu *locus* de funcionamento no processo da inteligência constituído pela adaptação, o que implica em equilíbrio entre a assimilação e acomodação (REIS; OLIVEIRA 2013). De modo geral, as pesquisas no campo da Epistemologia Genética costumam utilizá-los com o objetivo de identificarem os processos e as evoluções dos níveis do pensamento do sujeito, permitindo a identificação e reconhecimento das diferenças funcionais da lógica de pensamento em situações empíricas (DELVAL, 2002; CARRAHER, 1983).

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

Os processos e evoluções dos possíveis e dos necessários são discutidos por Piaget em dois volumes de sua obra, um dedicado à discussão dos possíveis (1985) e outro dedicado aos necessários (1986). Toma-se como ponto de partida a compreensão do real que, em si mesmo, é algo composto por objetos e acontecimentos conhecidos ou desconhecidos, isto é, ele existe em si, independentemente do sujeito. O possível, por sua vez, supõe o campo livre das combinações de ações e se inscreve no campo das inferências do sujeito. Nesse ponto de vista, o necessário é definido como produto das atividades do sujeito e está subordinado às deduções que ele realiza em e sobre uma determinada situação.

Em especial na obra *O Possível e o Necessário – Evolução dos Necessários na Criança*, Piaget (1986) toma como base para análise o jogo de regras intitulado *Senha (Master Mind simplificado)*. Na análise desse jogo, o autor se debruça sobre a construção da novidade crescente e das articulações entre as novas informações e aquelas que as precedem, considerando os processos de inclusão e exclusão (o que é e o que não pode ser – afirmações e negações) em vários níveis possíveis para que se atinja a condição de uma necessidade lógica.

Metodologia

Como já mencionado, coube aos discentes da disciplina P.M.D.C. selecionar o participante, preparar os materiais necessários, aplicar e analisar a entrevista clínica. Para tanto, utilizou-se os princípios do método clínico-crítico piagetiano. Nesse contexto, os sujeitos são colocados em situações problematizadoras que provocam resoluções e respostas por parte dos envolvidos. Cabe ao entrevistador, observar o que acontece e buscar compreender seu significado. Ademais, deve-se perguntar a cada momento qual o significado das respostas dadas pelo sujeito e inferir os processos construtivos envolvidos (DELVAL, 2002; CARRAHER, 1983).

Selecionou-se como participante desta atividade uma adolescente com idade de 13 anos, recém completos, identificada como M (13;0). A realização da entrevista clínica ocorreu individualmente sem qualquer delimitação de tempo, no Departamento de Educação, localizado na Universidade Estadual de Londrina. Estavam presentes no momento apenas o entrevistador e a participante. Cabe mencionar que, mesmo tratando-se de uma atividade específica da disciplina

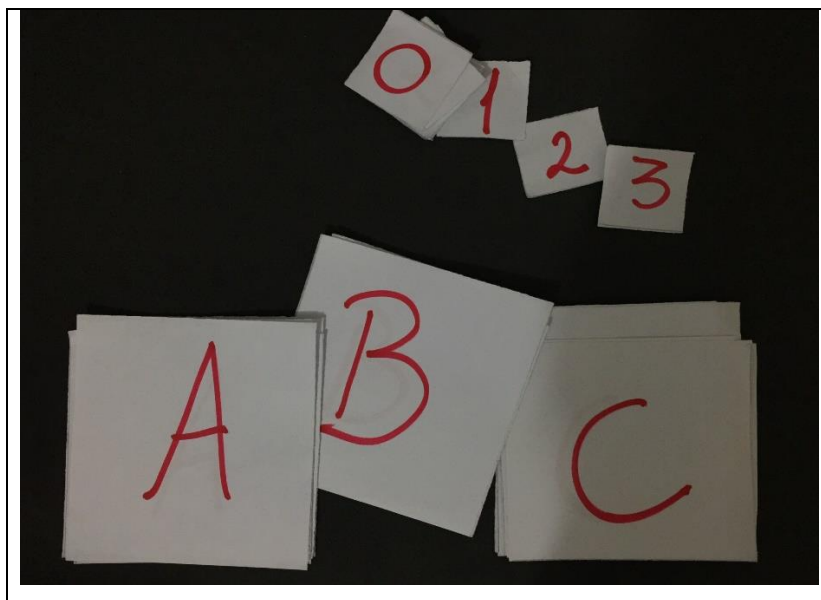
XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

P.M.D.C., buscou-se observar as orientações do Comitê de Ética e Pesquisa (CEP/UEL), quanto aos compromissos éticos de pesquisa envolvendo seres humanos. Ademais, foi assinado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido pelo responsável da menor.

O material utilizado por Piaget (1986) foi 3 (ou 4) pequenos animais escondidos sob um anteparo e ordenados de modo invariante. O participante dispõe uma coleção dos mesmos objetos. O entrevistador pede que o participante organize os objetos na ordem que julgar ser a que está escondida. A única informação que ele recebe em respostas às suas jogadas, são números que indicam as posições corretas.

Utilizou-se três cartas representando as letras (A, B, C) para a composição das senhas e números (0,1, 2, 3) para identificar as posições corretas das séries das jogadas. Sendo, portanto, sua versão simplificada. A senha criada pelo entrevistador para a realização do jogo foi: B, A, C. A figura abaixo ilustra o material utilizado e confeccionados por nós especialmente para a realização desta prova.

Figura 1: Representação do material confeccionado.



Fonte: Os autores.

Para a realização do jogo de regras *Senha*, criou-se um protocolo procedimental tomando como base o estudo de Piantavini (1999). Assim sendo, dividiu-se o protocolo em duas etapas: 1) momento de ambientação e adaptação à

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

situação problematizadora; e, 2) realização do jogo. O quadro a seguir demonstra cada um dos momentos e o roteiro de questões formuladas.

Quadro 1: Roteiro da entrevista clínica.

- A) **Aspectos gerais:** 1) Como você construiu a primeira série do jogo? 2) Por que a letra B, por exemplo, está nesta posição?
- B) **Perguntas para situações específicas:** Em caso de não acertar nenhuma posição: 1) É bom errar todas as posições? Por quê? Em caso de acertar 1 posição: 1) Qual será lugar certo? É possível ter certeza? Em caso de acertar 1 posição na primeira série e conservar na seguinte uma das posições: 1) Por que você repetiu a mesma posição? É um bom jeito? 2) Quais são os outros jeitos possíveis de fazer e descobrir a Senha? 3) O que é mais certo: repetir uma posição ou trocar todas?. Em caso de acertar 1 posição na primeira série, conservar 1 na segunda série, e, na terceira série errar todas: 1) Você pode ter alguma certeza pensando nestas 3 séries? Por quê? 2) Adianta olhar as séries anteriores? Em caso de descobrir a Senha: 1) Como você fez para descobrir a senha?
- C) **Perguntas pós-jogo:** 1) Tem outro jeito de começar? 2) De quantos jeitos diferentes você pode fazer? 3) Mostre as diferentes maneiras de fazer a primeira jogada.

Fonte: Adaptado de Piantavini (1999).

Para análise das respostas da participante, levou-se em conta os três níveis estudados por Piaget (1986) no desenvolvimento das necessidades e dos possíveis: I, II, III. Estes, por sua vez, correspondem aos níveis pré-operatório, operatório concreto e operatório formal, respectivamente. Os níveis se caracterizam do seguinte modo:

Nível I: ausência de provas.

Nível IB: substituição da certeza subjetiva pela consciência, formulação do talvez – abertura para outros possíveis.

Nível II: utilização mais ou menos desenvolvida das exclusões, sem coordenação completa.

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

Nível III: generalização dos mecanismos inferenciais, coordenação completa.

A seguir apresentam-se os resultados da entrevista clínica, priorizando a segunda etapa, seguidos de discussão.

Resultados e Discussão

Em relação aos excertos da entrevista clínica, ressalta-se que os trechos negritados referem-se à fala da participante e, por conseguinte, os trechos não negritados referem-se à fala do entrevistador. Isto posto, passa-se à apresentação dos resultados.

Ao realizar a primeira jogada a participante diz “A primeira é só chutando”. Em seguida monta a série: B, A, C. Nesse caso, o entrevistador coloca o número zero ao lado da série montada e indaga:

- O que você buscou aqui? Por que você colocou essa letra aqui no meio? [Referindo-se à letra A] – **Porque eu troquei a ordem da primeira. Porque você falou pra mim que nenhuma ‘tava’ certo. Daí eu troquei as três letras.** – No primeiro, então, você não acertou nenhuma posição, nenhuma letra. Você colocou: B, A, C. E na segunda você tentou fazer o que mesmo? – **Como eu tinha errado o primeiro, eu inverti as ordens pra tentar é... acertar.** – E quais são essas inversões que você fala pra mim. – **Eu coloquei o B como segundo nessa aqui, e era o primeiro. Coloquei o C como primeiro e era o último. E o A como o terceiro e antes ‘tava’ no meio.** – Então você mudou todas as posições? – **É. Porque você falou que foi zero acerto. Então nenhuma das posições ‘tava’ certa.** – Por que aqui foi zero e você mudou todas as posições? – **Sim.** – Você tem noção de quantas você acertou aqui nessa nova sequência? – **Não.** – Não? Não é possível saber a sequência – **Não.** - Entendi. – Então, aqui você acertou esse tanto.

O entrevistador coloca o número 3 ao lado da série formulada pela participante. Diante desse resultado o entrevistador questiona a participante acerca do seu resultado, obtendo o seguinte diálogo:

– **Foi chute. Por exemplo, se eu tivesse colocado esse C aqui...** [Indica a primeira posição ao invés da última] - **Eu teria errado.** – É. Você acha isso? – **Sim!** - O que você acha: é melhor acertar o maior número possível de posições no início – **2. Isso.** – Ou errar tudo? O que é melhor? – **O que é melhor?** – Melhor para te ajudar no jogo. – **Ah, tá. Melhor eu errar.** – Por quê? – **Ah, porque senão acaba o**

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

jogo. [...] Se eu tivesse acertado tudo... não acertado tudo... grande parte, era mais fácil acertar a segunda daí. – Você acha que acertando o maior número de posições na primeira, facilita acertar a segunda? – Sim. Porque diminui a chance de erro na segunda, porque eu já sei parte... Não necessariamente, né? – Sei. – Você não me fala qual eu acertei e qual eu errei? – Eu indico quantas você acertou no caso. – Ah, entendi. Tipo se eu tivesse acertado uma, você não ia me dizer qual das letras estava certa. – Não. – Ahhh, entendi. – Aqui na primeira você errou todas. Então eu coloquei o zero. O que você acha melhor pra sequência do jogo? – Eu acho que errar tudo. Ficou mais fácil. – Por quê? – Porque eu podia trocar tudo. Não tinha problema. Qualquer uma que eu trocasse... é... a chance de acertar a segunda vez é maior.

Ao propor uma situação de acerto de duas posições, o entrevistador coloca o número 2 indicando o hipotético acerto de posições na primeira série.

- Vamos supor que aqui você tivesse acertado duas posições, certo?
– **Hã, hã.** – Daria pra saber como seria a próxima jogada? – **É... Sim. Não. Eu já esqueci qual era a senha.** – Aqui você acertou duas posições, daria pra saber qual seria a próxima jogada? [Silêncio] – **Não. Porque eu não sei qual eu acertei.** – Quais seriam as alternativas, então? – Onde ia estar o B... é... [A participante decide reconstruir a série. Ao colocar a segunda peça, constata] – **Ah! ‘Pera’ aí.** [A participante ri da situação] – **Olha gente! Olha isso! Peraí seu acertei duas... Não tem como... Porque seu tivesse... Se você me fala que eu acertei duas, automaticamente eu acertei três.** – Por quê? – **Como só tem três letras... Vamos supor, se eu acertei o B e o A, obviamente o terceiro vai ser o C. Então na verdade eu não acertei duas, eu acertei três. Você está me sacaneando. Como você não repete a letra.** – Qual era a pergunta que te fiz mesmo? Você se lembra? – **Não! Você pediu pra eu fazer outra, supondo que eu ‘tinha’ acertado duas.** – A pergunta era: se acertar o máximo, ou seja, sem descobrir a senha. – **Ah, duas.** – Isso. Facilita a jogada? – **Então sim, né?** – Bom. Você começou aqui. Essa foi nossa primeira jogada e a nossa senha qual foi mesmo? – **Vixi. Não lembro.** – C, B, A. – **Verdade.** – Você me disse que essa primeira jogada sua foi chute. Você lembra? – **Sim.** – Teria outro jeito de iniciar essa jogada? – Se eu perguntasse, você me daria mais alguma informação? – **Não.** – Ah, então... – Do modo como fizemos o jogo. Teria outro jeito? – **Teria. Mas todos ‘seria’ no fim das contas chute.** [Silêncio] – **Se você colocasse, por exemplo, a sequência do alfabeto. Isso também é um chute. Eu ‘tô’ chutando nessa sequência. Então... só tem o jeito do chute.**

Retomando a primeira série montada na mesa (B, A, C), o entrevistador pergunta à participante o número de possíveis séries utilizando estas três letras, tendo obtido a seguinte resposta:

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

– Três... Não espera. As sequências? – Quantas senhas eu consigo construir usando estas três letras. – Isso. Ah, entendi. Sem repetir? – Sim. [Olhando para as peças na mesa, a participante diz] – Um, dois, três, quatro... Seis! – Por que seis? – Ué. Todas as possibilidades de combinação de letra. Começando com a letra B. Começando com a letra A e começando com a letra C. Aí invertendo as outras letras... A ordem. Da segunda e da terceira – Entendi. Por que seis? – Porque é a quantidade que dá. – Como você sabe que é essa quantidade. – Ah, porque tenho três... aí eu posso... ah não sei. – Como você chegou nesse número seis. – Ah, eu contei. – Contou o que? – As possibilidades. – Como você fez isso? – contei um, dois, três... Então, A, B, C. E o A podendo ser B ou C... ou C, B... Daí o B mesma coisa e C mesma coisa. Então deu seis. – Entendi. É isso! Muito obrigado!

As respostas dadas por M (13;0) são reveladoras de mecanismos de generalização e de sucessivas tomadas de consciência das ações. Por essa razão, são características do nível III.

De acordo com Piaget (1985/1986), para o sujeito agir necessita antes de tudo tornar possível para si a ação ou a ideia. Nesse sentido, se o sujeito não tem consciência de que existem possibilidades de atuação sobre uma determinada situação, a ação não se concretiza. Há, portanto, conservação como organização do real, ou seja, o próprio conhecimento.

Sendo as necessidades individuais e correspondentes às lacunas que o sujeito possui, elas se manifestam sempre a partir de um desequilíbrio. Os desequilíbrios foram percebidos por M (13;0) como necessidade. Portanto, mobilizaram-na para busca de novas possibilidades durante as jogadas e o aperfeiçoamento de suas respostas, haja vista o melhoramento da lógica de pensamento reveladas nas ações e falas da participante. Em momentos precedentes, essas lógicas eram insuficientes para a solução das situações problematizadoras provocadas pelo jogo. Podendo assumir condições de serem responsáveis por instauração de conflitos.

Outro aspecto *sine qua non* na formação de possíveis e responsável pelo êxito pleno de M (13;0) no jogo, foi o “erro”, cometido pela participante logo na primeira série formulada, o que aumentou os possíveis para a série seguinte. Não por acaso, na série subsequente, a participante “acerta” a senha do jogo. Em caso de sucesso à *prima tempo*, essa possibilidade seria restringida.

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

Conclusões

Os resultados das entrevistas clínicas, coletados e analisados pelos diversos discentes, foram socializados no contexto da disciplina P.M.D.C. Isto possibilitou conhecer as condições, funcionamento e o desenvolvimento das funções lógicas dos sujeitos envolvidos nessa situação problematizadora. Desse modo, a prática do método clínico-crítico, no contexto desta disciplina, possibilitou espaços importantes de aprendizagens e de amadurecimento dos conceitos piagetianos – principalmente os possíveis e os necessários.

Sem dúvida, como menciona Delval (2002), “só se aprende o método clínico praticando” (p. 75). Tem-se consciência que este aspecto nada difere de outros métodos da psicologia experimental, entretanto, faz-se essa ressalva para enfatizar a importância da vivência deste método empírico no contexto da formação de pesquisadores e professores.

Embora não haja uma pedagogia sistematizada nesse campo teórico, ou seja, um “Método de Ensino Piagetiano”, os princípios estabelecidos por Piaget em suas investigações, permite tirar algumas lições para o campo educacional com base bem fundamentadas e que permitem ao pesquisador e professor repensar a sua prática diária. Pelas especificidades do método, deve-se assumir o compromisso de explicitar seus pressupostos teóricos e práticos. Permitindo, assim, que outros profissionais compreendam os caminhos metodológicos trilhados e assegurando a possibilidade de novas investigações pautadas nesse referencial teórico.

Ademais, destaca-se o fato que, sendo a inteligência o tema central de interesse do método clínico-crítico, por razões óbvias, ele encontra ecos no campo educacional. Ora, todo professor que visa contribuir ao desenvolvimento de seus alunos, necessita compreender o modo como o sujeito elabora seu raciocínio lógico. Ou seja, como ele pensa, como ele significa o problema concreto. Nesse contexto, os jogos de regras no contexto do método clínico-crítico, revelam-se importantes instrumentos para declinar reflexões e possibilidades pedagógicas mais construtivas na proposição de aprendizagens.

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

Referências

CARRAHER, T. N. *O método clínico: usando os exames de Piaget*. São Paulo: Pioneira, 1983.

DELVAL, Juan. *Introdução à prática do método clínico: descobrindo o pensamento das crianças*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, Jean. *O possível e o necessário: evolução dos possíveis na criança*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

_____. *O possível e o necessário: evolução dos necessários na criança*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

PIANTAVINI, Francismara Neves de Oliveira. *Jogo de regras e construção de possíveis: análise de duas situações de intervenção psicopedagógica*. 1999. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

REIS, Leandro A. dos; OLIVEIRA, Francismara N. de. Oficina de Música: a compreensão da música como jogo e o fazer musical criativo. *Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, Marília/SP, V. 5, N. 1, jan-jul. 2013.