

JOGO DE PAPÉIS SOCIAIS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA¹

Jorge Henrique de Lima Monteiro,
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Gustavo Borges Monteiro,
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Gabriel Ferezin Camargo,
Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Telma Adriana Pacífico Martineli
Universidade Estadual de Maringá (UEM)

RESUMO

Esse trabalho aborda um relato de experiência acerca do jogo protagonizado/jogo de papéis sociais em um curso de extensão realizado no segundo semestre do ano de 2020. Considerando as particularidades conceituais e de método do público participante, a intervenção contou com a aplicação de um jogo de papéis envolvendo a simulação de uma reunião de pais para decidir sobre o retorno de aulas presenciais durante a pandemia de COVID-19 em uma escola privada.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo; Teoria Histórico-Cultural; Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

Partindo do pressuposto da Psicologia Histórico-Cultural, da escola de Lev Vigotski (1896-1934), Alexis Leontiev (1903-1979), Alexander Luria (1902-1977), entendemos que o jogo de papéis sociais (ou jogo protagonizado), desenvolvido por Daniil Elkonin (1904-1984) e colaboradores, é a atividade principal que contém a potencialidade de promover o desenvolvimento psíquico no período que corresponde a criança em idade pré-escolar, idade que corresponde, atualmente, no Brasil, a Educação Infantil.

O Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Políticas e Práticas Pedagógicas da Cultura Corporal (GEPPECC), vinculado a Universidade Estadual de Maringá (UEM-PR), organizou no segundo semestre de 2020 um curso de extensão para professores e acadêmicos denominado “Educação, Educação Física e Teoria Histórico-Cultural: contribuições políticas

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

e pedagógicas”. Um dos conteúdos selecionados para a formação do curso foi a exposição, sistematização e aplicação do jogo de papéis sociais para os participantes.

Dessa forma, objetivamos relatar a experiência com o jogo de papéis sociais com professores e estudantes nesse curso, reconhecendo as possibilidades e limites de seu trato pedagógico na prática escolar.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na periodização do desenvolvimento humano proposto pela psicologia histórico-cultural, o jogo de papéis no período pré-escolar consiste na necessidade da criança de reproduzir na sua singularidade a realidade observada no mundo concreto dos adultos. A relação dos adultos com os objetos humanos e com outras pessoas é observada pela criança, e ela transfere do seu plano de pensamento aquilo que vê para o seu mundo. De maneira consciente e voluntária “[...] ela se esforça para agir como um adulto” (LEONTIEV, 2006, p. 121). Nesse momento, a criança não possui o domínio das capacidades objetivas da realidade do adulto, porém, mesmo não dominando as operações exigidas para andar de carro ou pilotar um avião, por meio do lúdico (brincar, em um jogo de papéis), por exemplo, ela materializa na sua realidade a realidade objetiva observada no mundo dos adultos. O jogo de papéis possui então a função articuladora “[...] entre a necessidade de agir, por um lado, e a impossibilidade de executar as operações exigidas pela ação, de outro”. (FACCI, 2004, p. 69).

Neste momento, a criança passa a ter no jogo de papéis a principal condicionante para a alteração em seu processo psíquico. O jogo de papéis é uma necessidade manifestada na criança pré-escolar para dominar a realidade objetiva, e “[...] agir em relação não apenas as coisas do mundo dos objetos diretamente acessíveis a ela, mas também em relação ao mundo mais amplo dos adultos.” (LEONTIEV, 2006, p. 125). A criança ainda não domina o labor exigido para remar um barco, guiar um carro ou andar a cavalo sozinha, porém, por meio do jogo de papéis ela consegue substituir os objetos da realidade observada para objetos acessíveis a ela, e, assim, executar sua brincadeira.

Para Leontiev (2006) a criança ao realizar o jogo de papéis não está realizando uma fantasia ou fugindo da realidade. Sua ação é uma reprodução real de uma situação também real. É uma reprodução e não alucinação. Ainda é importante lembrar que quando falamos em

reprodução das atividades do mundo circundante, a criança não se restringe apenas a esfera laborativa em sentido ontológico, isto é, no intercâmbio do homem com a natureza, mas também as demais atividades cotidianas que se tornam obrigações. Para Elkonin (1998, p. 78), no jogo protagonizado “[...] as crianças reconstituem não só uma esfera do trabalho dos adultos inacessível para elas, mas também os afazeres domésticos em que participam diariamente”.

O jogo de papéis, ou jogo protagonizado é, portanto, de fundamental importância para a inserção da criança na sociedade, constituindo-se numa prática educativa que prepara e desenvolve na criança parte das “faculdades gerais e necessárias para dominar qualquer instrumento (desenvolvimento das coordenações visomotoras, movimentos leves e precisos, destreza etc.)” (ELKONIN, 1998, p. 79)

METODOLOGIA

O presente estudo é um relato de experiência realizado no curso de extensão “Educação, Educação Física e Teoria Histórico-Cultural: contribuições políticas e pedagógicas” organizado pelo Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Políticas e Práticas Pedagógicas da Cultura Corporal (GEPPECC). Vinculado a Universidade Estadual de Maringá (UEM-PR), o evento ocorreu de forma online via plataforma *google meet*.

Com a carga horária de 2 (duas) horas, o módulo foi dividido da seguinte forma: 1 (uma) hora para exposição teórica do conteúdo; 1 (uma) hora para a sistematização e aplicação do jogo protagonizado.

A atividade prática (jogo) consistiu em:

- a) Definição do tema/contexto pelos mediadores: reunião de pais para definição sobre o retorno de aulas presenciais durante a pandemia de COVID-19 em uma escola privada de nível fundamental;
- b) Convite para voluntários do curso participarem, sendo solicitado a participação mínima de 5 pessoas para assumir os seguintes papéis:
 1. Diretor da escola;
 2. Professor favorável ao retorno das aulas presenciais;
 3. Professor contrário ao retorno das aulas presenciais;
 4. Pai ou mãe favorável ao retorno das aulas presenciais;

5. Pai ou mãe contrários ao retorno das aulas presenciais.

- c) Intervenção dos mediadores: após a exposição do cenário, contexto e sujeitos, os mediadores definiram o limite de até 2 min. para cada participante, deixando claro o papel e posicionamento que cada um teria no jogo.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

O tema do jogo - uma reunião sobre a volta às aulas durante a pandemia -, pela sua atualidade, exigiu que os participantes recrutassem o máximo de elementos da realidade objetiva para representar os seus papéis. Assim, o diretor(a), professor(a) ou mãe/pai, ao argumentarem sobre a volta às aulas externalizaram por intermédio de signos, a imagem subjetiva da realidade objetiva da pandemia do COVID-19, das ações governamentais para o controle/erradicação do vírus, da movimentação para abertura/flexibilização das atividades escolares, entre outras situações que cercam o tema.

No jogo realizado, o diretor adotou uma postura favorável ao retorno das aulas, enfatizando uma superioridade hierárquica em sua decisão, argumentando que em casa as crianças ficam ociosas e na escola podem aprender, além da existência de diversas medidas de prevenção contra a contágio pelo Corona vírus. O professor e o pai que eram favoráveis ao retorno das aulas mencionaram a ineficiência do ensino à distância, se apoiando em correntes de *whatsapp* com notícias sobre uma teoria da conspiração envolvendo o COVID-19, além de que com o retorno presencial os pais teriam com quem deixar os filhos ao irem trabalhar. A professora e pai contrários ao retorno das aulas argumentaram que o aumento dos números de casos de pessoas infectadas, a ineficiência do governo na prevenção, contenção e tratamento dos casos de COVID-19 e a incapacidade de a instituição escolar garantir que não haveria contaminação em suas atividades eram motivos suficientes para que os alunos e professores continuassem em casa.

Todos os elementos mencionados têm sua base na realidade objetiva e, quanto mais o professor à conhece, mais tem a possibilidade de problematizar as questões levantadas no jogo. Essa objetividade do jogo deve ser mediada para que haja a possibilidade de um salto qualitativo no aluno (OLIVEIRA; ALMEIDA; ARNONI, 2007). As mediações, quando feitas na educação escolar, devem ser feitas pelo professor, que possui o conhecimento mais desenvolvido acerca daquele conteúdo e pode conduzir o aluno a superar seu imediatismo,

apresentando-o, de modo mais amplo, ao seu mundo circundante. A mediação é fundamental para que o jogo tenha um potencial educativo superior. Segundo Oliveira, Almeida e Arnoni (2007, p. 108) “O processo educativo é constituído de mediações, portanto não pode haver educação sem que haja mediação”.

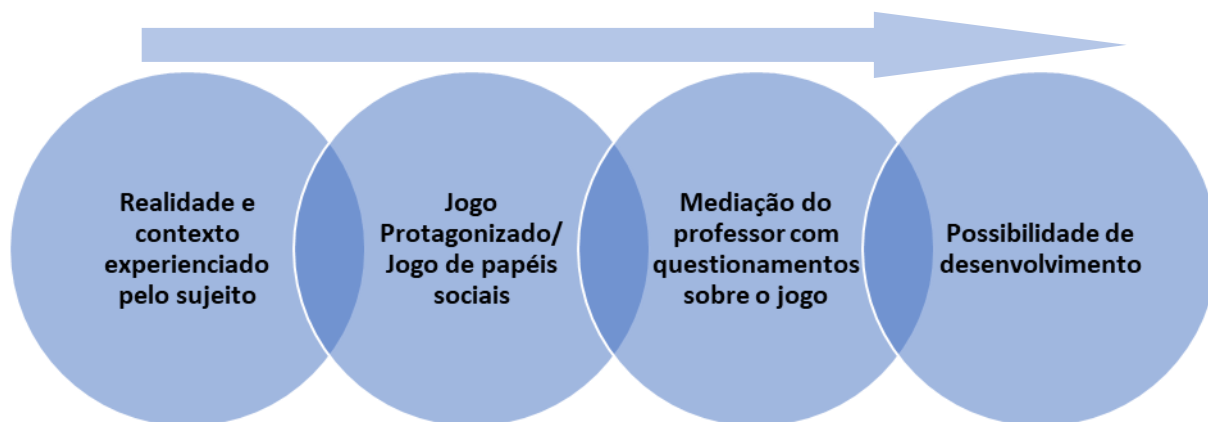
Quando apresentamos o referido jogo na prática, mencionamos possibilidades de problematização dos papéis protagonizados, tencionando-a a fim de buscar uma síntese superior. Problematizações como: “Qual a influência da negação do pensamento científico para a saúde pública?” “Como a desvalorização do conceito científico nas humanidades afeta as demais áreas da ciência?” “Quais são os reais interesses daqueles favoráveis a volta as aulas?”

É evidente que as problematizações apresentadas são condicionadas a fase de desenvolvimento psíquico e cultural dos atores envolvidos na experiência - quais eram professores da educação básica, professores de educação física atuantes na área do esporte e lazer, graduandos e pós-graduandos em educação e educação física, bem como professores do ensino superior -, no entanto, evidenciamos que as problematizações devem atuar a zona de desenvolvimento proximal do aluno. Nesse sentido, segundo Piccolo (2010, p. 193): “Quando assume esse papel o jogo efetivamente atua como criador de zonas de desenvolvimento proximais, voltando nosso desenvolvimento projetivamente para um futuro cada vez mais rico e humanizador”.

Desse modo, entendemos que o jogo, enquanto atividade dominante, organiza o ensino e é ponte para o desenvolvimento. Contudo, só exerce a função de atividade dominante quando posto em movimento por mediações que visem a superação do imediato (cotidiano) no mediato (síntese superior). Sobre a mediação, apresentamos na figura a seguir a exemplificação que sintetiza como ocorreu o processo de intervenção e sistematização com o jogo de papéis sociais na experiência aqui relatada.



Figura 1 – Modelo de trabalho educativo com o jogo protagonizado/jogo de papéis sociais.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Importante destacar que o contexto, personagens e o nível de problematização assumida levou em conta que os sujeitos participantes eram adultos. Na experiência formativa foi apresentado aos participantes que na prática pedagógica com crianças em idade pré-escolar, a realidade/contexto, o jogo de papéis e as problematizações são específicas e dependentes de cada realidade social. Alguns exemplos para a realidade prática escolar seria a realização de jogos em que as crianças assumam papéis de atores, atletas, desenhos animados, jogos virtuais ou até mesmo situações envolvendo a escola, a família e os amigos.

Por fim, concluímos defendendo que as mediações são fundamentais para que o jogo de papéis possibilite formar uma comunidade infantil corrigindo alguns desvios comportamentais, pois, segundo Piccolo (2010, p. 198) ao passo que a criança apropria as relações sociais em que está inserida, ela também pode apreender “[...] relações preconceituosas, alienadas, e, diametralmente oposta a qualquer ideia de transformação social”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos com esse relato ter contribuído com uma possibilidade de sistematização do jogo à luz da Teoria Histórico-Cultural. Reconhecemos os limites e desafios como espaço e tempo necessários para as experiências, porém, ao final das intervenções foi possível identificar a compreensão dos participantes acerca dos elementos constitutivos do jogo protagonizado/jogo de papéis sociais.





CONBRACE
CONICE 2021
DE 12/09 A 17/12

Educação Física e
Ciências do Esporte
no tempo presente:

Defender Vidas,
Afirmar as Ciências

SOCIAL ROLE PLAYING: AN EXPERIENCE REPORT

ABSTRACT

This work addresses an experience report about the protagonist game / social role playing in an extension course held in the second semester of 2020. Considering the conceptual and methodological particularities of the public participant, an intervention relied on the application of a game of papers involving the simulation of a parents' meeting to decide on the return of face-to-face classes during a COVID-19 pandemic at a private school.

KEYWORDS: *Game; Historical-Cultural Theory; Early childhood education.*

JUEGO DE ROL SOCIAL: UN INFORME DE EXPERIENCIA

RESUMEN

Este trabajo aborda un relato de experiencia sobre el rol principal / juego de rol social en un curso de extensión realizado en el segundo semestre de 2020. Considerando las particularidades conceptuales y metodológicas del público participante, una intervención se basó en la aplicación de un juego de ponencias involucrando simulación de una reunión de padres para decidir el regreso de las clases presenciales durante una pandemia de COVID-19 en una escuela privada.

PALABRAS CLAVES: *Juego; Teoría Histórico-Cultural; Educación Infantil.*

REFERÊNCIAS

ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FACCI, M. G. D. A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vigotski. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 64-81, abril 2004.

LEONTIEV, A. **O desenvolvimento do psiquismo: O homem e a cultura**. Lisboa: Horizonte, 1978.

LEONTIEV, A. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VIGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 6. ed. São Paulo: EDUSP, 2006. p. 59-83.

OLIVEIRA, E. M.; ALMEIDA, J. L. V.; ARNONI, M. E. B. **Mediação dialética na educação escolar: teoria e prática**. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2007.

PICCOLO, G. M. O jogo por uma perspectiva histórico-cultural. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 31, n. 2, p. 187-202, 2010.

