

Jogo, Aprendizagem e Desenvolvimento

Carrie Lobman

Como citar: LOBMAN, C. Jogo, Aprendizagem e Desenvolvimento. *In* : BARBOSA, M. V.; MILLER, S.; MELLO, S. A. (org.). **Teoria histórico-cultural : questões fundamentais para a educação escolar.** Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016. p.201-213. DOI: <https://doi.org/10.36311/2016.978-85-7983-772-2.p201-213>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

JOGO, APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO¹

Carrie Lobman

Vou conversar com vocês esta manhã sobre jogo e desempenho. Eu sei que esta sessão está focada em crianças em idade escolar e eu quero assegurar que vocês não estejam sentados aí perguntando por que eu estou falando sobre o jogo - uma atividade que é valorizada como a atividade principal da pequena infância; para fazer isso, eu vou começar falando sobre um aspecto da história de Vygotsky que eu acredito ser muito pertinente a este tópico.

CIENTISTAS REVOLUCIONÁRIOS

Uma das coisas que me atraíram para Vygotsky é o contexto histórico de seu trabalho. Ele foi um psicólogo que trabalhou durante as primeiras décadas da Revolução Russa - um momento de turbulência, transformação e possibilidade. Ele tinha uma tarefa que era diferente daquela de seus contemporâneos da Europa Ocidental e dos Estados Unidos. Sua tarefa era criar uma nova psicologia que pudesse ajudar a criar um novo tipo de sociedade e o rápido desenvolvimento do povo russo. Quando a

¹ Traduzido por Stela Miller – Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação e membro do Grupo de Pesquisa “Implicações pedagógicas da Teoria Histórico-Cultural” da Faculdade de Filosofia e Ciências – Unesp – *Campus* de Marília.

revolução foi feita, o país ainda estava no meio de uma transição do feudalismo ao capitalismo. Não havia uma grande classe operária educada; havia um enorme campesinato completamente analfabeto. Para sustentar a revolução, as pessoas teriam de se desenvolver - e rapidamente. A tarefa de Vygotsky, portanto, foi além de descrever os seres humanos *como eles são*; sua tarefa era ajudar as pessoas a *vir a ser*. A partir dessa posição, Vygotsky reconheceu que ele não poderia simplesmente adaptar as ferramentas psicológicas que existiam, mas que teria de procurar e criar novas ferramentas e novos métodos. Como ele disse, “a busca de método torna-se um dos problemas mais importantes de toda a iniciativa de compreender as formas exclusivamente humanas de atividade psicológica. Neste caso, o método é, simultaneamente, pré-requisito e produto, a ferramenta e o resultado do estudo.” (VYGOTSKY, 1978, p. 65).

Embora também estejamos vivendo um momento de turbulência e transformação, este não é, nos Estados Unidos pelo menos, um momento de esperança. É, no entanto, um momento em que novas ferramentas são necessárias para lidar com a miríade de problemas que enfrentamos nos nossos próprios países e em todo o mundo. Como estamos aqui para, particularmente, falar sobre educação, deixe-me compartilhar algumas estatísticas sobre a pobreza e a educação nos Estados Unidos que podem ser uma novidade para vocês ...

- Uma em cada cinco crianças nos Estados Unidos vive abaixo do nível de pobreza.
- Quase 30% dos afro-americanos e 25% dos latino-americanos vivem na pobreza.
- Na cidade de New York, apenas 38,4% dos graduados de escolas públicas são considerados prontos para a faculdade ou uma carreira.
- 14% dos adultos norte-americanos não sabem ler.
- 19% dos graduados no ensino médio nos EUA não sabem ler.
- 25% dos afro-americanos e 17% dos latinos de menos de 25 anos estão desempregados.
- As crianças passam 80% do seu tempo fora da escola.

Eu compartilho isso com vocês no início da minha palestra hoje, porque eu quero dar-lhes o contexto em que os meus colegas e eu estamos trabalhando, e como isso tem impactado a forma como vemos e utilizamos as descobertas de Vygotsky. Olhamos para Vygotsky não apenas como quem criou uma teoria alternativa para compreender como as crianças aprendem e que possa então ser aplicada aos nossos ambientes educacionais, mas como um metodólogo e um revolucionário. Tomamos a sua teoria como um ponto de partida, enquanto continuamos a procurar um método em nosso esforço de criar práticas educativas inovadoras que possam transformar as experiências de aprendizagem de todas as crianças e, em especial, daqueles que crescem na pobreza - para quem as escolas tradicionais estão falhando.

REALIZANDO AÇÕES COMO SUJEITOS MAIORES DO QUE SÃO

Quero, então, falar com vocês hoje sobre o jogo, porque, como metodólogos, meus colegas e eu descobrimos que este aspecto da obra de Vygotsky tem enorme valor na criação de ambientes de aprendizagem e desenvolvimento para muito além da pequena infância. Em sua curta monografia sobre o jogo, Vygotsky falou sobre a importância do jogo no desenvolvimento das crianças - que, no jogo, as crianças são capazes de *agir como se fossem maiores do que são*. Ele deu este maravilhoso exemplo de duas irmãs brincando de ser irmãs. Ressaltou que, quando as meninas estavam fingindo ser irmãs, ambas eram muito pouco parecidas ao que eram como irmãs e foram capazes de fazer coisas que não eram capazes de fazer quando não estavam brincando. Psicólogos e educadores, há tempos, promovem o faz de conta ou jogo dramático como uma atividade-chave de desenvolvimento para crianças em idade pré-escolar. O jogo de faz de conta, com seu foco evidente na fantasia, no “que tal se...”, na interação social e imitação, oferece às crianças um ambiente onde elas podem, como disse Vygotsky, agir como se fossem maiores do que são (VYGOTSKY, 1978, p. 102). No jogo, as crianças são tanto criadoras como seguidoras das regras e, como tal, elas são capazes de realizar atividades possibilitadas por sua zona de desenvolvimento proximal. No jogo, as crianças são criadoras ativas de sua atividade, e isso lhes permite experimentar novos papéis, relacionamentos e habilidades em um ambiente de baixo risco.

Bebês e crianças pequenininhas estão sempre aprendendo por meio do processo do brincar, realizando ações além de suas capacidades atuais, mas que eles vão desenvolver (ou seja, ser falantes da língua, leitores de livros, produtores de pinturas). Uma maneira de ver isso é que, na sua vida cotidiana, as crianças pequenas *atuam como as pessoas* que elas virão a ser. As crianças agem como se estivessem conversando, apenas balbuciano, e se tornam falantes; agem como leitores fingindo ler, e se tornam leitores. Como Vygotsky (1978) aponta, essa falta do necessário pré-requisito de conhecimento faz da brincadeira uma zona ótima de desenvolvimento proximal onde as crianças podem correr riscos e aprender coisas novas, porque elas podem experimentar atividades que elas ainda não precisam saber fazer. No jogo, as crianças são capazes de ser não apenas quem elas são, mas também quem elas virão a ser.

A maioria das teorias contemporâneas de desenvolvimento, incluindo aquelas que se apoiam no trabalho de Vygotsky (1978), reconhece que o jogo de faz de conta começa a diminuir à medida que as crianças deixam a pequena infância e entram na escola primária. As habilidades que as crianças aprendem por meio da brincadeira - fazendo o que elas ainda não sabem fazer - são, então, colocadas em uso para a aprendizagem acadêmica, para o trabalho, e para os jogos com regras na adolescência e na idade adulta. De acordo com alguns teóricos vygotkianos, a criatividade que é externamente expressa em brincadeira de faz de conta interioriza-se na forma de imaginação (GAJDAMASCHKO, 2005; MARJANOVIC-SHANE; BELJANSKI-RISTIC, 2008). O jogo de faz de conta, a partir dessas perspectivas, é parte de um estágio de desenvolvimento; ele serve a um propósito e, em seguida, desaparece.

AGINDO COMO QUEM VOCÊ É E COMO QUEM VOCÊ VIRÁ A SER

Recentemente, no entanto, alguns estudiosos voltaram sua atenção para a importância da brincadeira de faz de conta durante toda a vida (CAPOSELLA, 2000; GÖNCÜ; PERONE, 2005; ROGNILLI, 2008; TERR, 2000). Em particular, as atividades que permitem às pessoas exercer socialmente sua imaginação foram apontadas como chave para a saúde mental e emocional, e como suporte de criatividade e produtividade ao

longo da vida. Uma maneira pela qual a brincadeira de faz de conta da pequena infância se manifesta mais tarde na vida é no campo da atuação artística, incluindo teatro, dança, improvisação e música. As atuações artísticas compartilham algumas características importantes com a brincadeira infantil do faz de conta. Ambas incluem imaginário social e criatividade e, porque não estão intimamente ligadas à “realidade”, tanto o jogo como a atuação artística proporcionam oportunidades para as pessoas experimentarem e criarem novas formas de ser, ver e se relacionar.

Newman e Holzman² argumentam que a nossa capacidade humana para jogar e atuar está indissociavelmente ligada às possibilidades de desenvolvimento ao longo da vida. Eles ampliaram, tanto na prática como na teoria, a visão de Vygotsky de que crianças muito jovens atuam no jogo como sujeitos maiores do que são. É por continuarmos a jogar, não necessariamente da mesma maneira que as crianças jogam, mas continuando a nos envolver em atividades que estamos realizando como quem somos e como quem viremos a ser que podemos continuar a nos desenvolver. Newman e Holzman argumentam que a capacidade de *atuar* é realmente uma característica fundamental do ser humano. Nós, os seres humanos, somos, tanto quanto sabemos, a única espécie capaz de ser tanto quem somos, como também de atuar como quem viremos a ser. É possível atuar como MacBeth sendo ainda Lawrence Olivier. As pessoas podem fazer isso fora do palco também. Por exemplo, quando as pessoas tornam-se pais pela primeira vez, elas estão atuando tanto como quem elas são, pessoas que não sabem como ser pais, quanto como quem não são, ou quem elas virão a ser, pais.

Enquanto todos os seres humanos têm a capacidade de atuar dentro e fora do palco, nem sempre é fácil exercer essa capacidade. Quando a pequena infância e suas atividades lúdicas socialmente sancionadas acabam, muitas vezes, quando entram na escola “real”, as crianças recebem a mensagem de que é hora de parar de brincar (de atuar como quem você não é) e ligar-se a descobrir/ser quem você é. Enquanto o jogo e a aprendizagem são considerados sinônimos na pequena infância, na escola são dicotômicos, e é a aprendizagem que é valorizada. Enquanto o jogo é con-

² Fred Newman, criador da terapia social, e Lois Holzman, psicóloga do desenvolvimento, fundaram, em 1985, o Instituto East Side – New York, que agora é dirigido por Holzman. [Nota da tradutora.]

siderado o “trabalho da infância” na pré-escola, no ensino primário e além, jogo e trabalho são opostos e o trabalho é o que é importante. Na escola, as crianças são recompensadas por quem elas são e pelo que elas sabem fazer, não por quem elas virão a ser.

Para muitas crianças, isso significa que elas param de fazer o que elas não sabem fazer. Em outras palavras, elas param de atuar e, como consequência, a aprendizagem e o desenvolvimento sofrem. Atuação e jogo, que podem reengajar as pessoas no processo de vir a ser, são muito valiosos em uma atividade para serem deixados apenas para crianças muito jovens e atores profissionais. Todos podem fazer uso da capacidade humana para ser tanto quem são como quem não são. Isso permite às pessoas de todas as idades fazerem coisas novas e irem além de si mesmas.

Eu quero deixar claro que eu não estou dizendo que as crianças mais velhas e adultos devam continuar a atuar da mesma maneira como as crianças pequenas. Também não estou igualando jogo com atividades que são frívolas ou apenas definidas por serem divertidas. Por jogo e atuação entendo: ter a oportunidade de fazer o que você não sabe fazer e fazê-lo em um ambiente onde o correr riscos é recompensado, onde os erros são valorizados, e onde o produto final não é tão valorizado de modo a determinar completamente o processo. A verdadeira aprendizagem, aprendizagem que é “digna desse nome”, como disse Vygotsky, aprendizagem que conduz ao desenvolvimento, envolve a criação de ambientes onde as pessoas podem atuar como quem elas são e como quem elas virão a ser. Onde elas podem fazer o que elas ainda não sabem fazer. Estes são os tipos de atividades que estão muitas vezes ausentes nas escolas.

Mas as crianças não vivem suas vidas inteiras na escola. Na verdade, nos EUA, 80% do tempo das crianças é gasto fora da escola - e meu palpite é que é verdade também no Brasil. E o ambiente de fora da escola é muitas vezes a arena para o jogo e a atuação.

Mas o tempo fora da escola não é o mesmo para todos; na verdade, nos Estados Unidos, onde a educação é obrigatória, a vida escolar das crianças é muito mais semelhante do que a sua vida fora da escola. Enquanto há definitivamente melhores e piores escolas - tanto no setor público como no privado, a maioria delas usa métodos semelhantes. No

entanto, as famílias mais ricas continuam a proporcionar aos seus filhos atividades ricas, criativas, culturais e de desenvolvimento muito tempo depois de terminar a pequena infância. Elas as levam em viagens, a museus, levam-nas para o trabalho com elas, e pagam aulas de dança, música, arte, onde as crianças e os jovens podem continuar a jogar. Como consequência, o mundo das crianças mais ricas fica maior e mais integrado às atividades convencionais à medida que elas crescem. E, sem as limitações e ansiedades da pobreza, os jovens da classe média e alta são providos de tempo e espaço para experimentar diferentes papéis, cometer erros, investigar quem eles virão a ser. Para muitas dessas crianças, essas atividades fora da escola impactam também sua experiência escolar. Elas se desenvolvem como aprendizes e como artistas no mundo e levam isso consigo para a escola.

Pais pobres não podem pagar para expor seus filhos (para não mencionar eles próprios) ao resto do mundo. Uma pesquisa recente descobriu que as crianças de classe média e alta nos EUA têm 5.000 experiências fora de casa antes dos 5 anos a mais do que as crianças que são pobres. Embora todas as crianças continuem a brincar fora da escola, o palco que as crianças mais ricas têm para atuar é muito maior, e cresce à medida que elas crescem; em contraste, muitas crianças em situação de privação social raramente pisam fora do raio de vinte blocos de onde vivem - seu palco é pequeno e ele não costuma se ampliar à medida que elas crescem. Assim, além de ir para as escolas que, frequentemente, são de muito menor qualidade que as das crianças ricas, as crianças pobres, muitas vezes, não se desenvolvem como aquele tipo de aluno que pode ter sucesso na escola.

PROJETO ALL STARS: UM AMBIENTE FORA DA ESCOLA PARA O DESENVOLVIMENTO

Assim, para o resto desta fala, gostaria de compartilhar com vocês um esforço educacional que ajudou a moldar a compreensão da terapêutica social acerca da relação entre jogar e aprender, de um lado, e desenvolvimento, de outro, e que também tem sido moldado por tal relação. Não é uma escola de per si; mas eu acredito que tenha implicações muito importantes para todos os educadores - dentro e fora da escola. Ele lança luz sobre as implicações práticas de tomar a compreensão de Vygotsky sobre o jogo e expandi-la para incluir as crianças mais velhas e adultos.

O Projeto All Stars é um programa nacional de desenvolvimento de jovens exterior à escola que foi iniciado há 30 anos. O programa expandiu-se pelo trabalho comunitário de organização que estava sendo feito em comunidades pobres de Nova York. Foi a pedido dos pais que tinham se desenvolvido como líderes comunitários que a Rede de Shows de Talentos All Stars, o nosso primeiro programa de jovens, começou. Os pais eram muito claros: os jovens de comunidades pobres precisavam de muitas coisas, inclusive e especialmente algo para fazer depois da escola.

Nos últimos 30 anos, o Projeto All Stars cresceu a ponto de estar em 6 cidades nos Estados Unidos e ter postos avançados em Uganda, Londres e Amsterdã. Nos EUA, mais de 10.000 jovens e suas famílias são atingidos pelo Projeto All Stars. Um dos aspectos mais interessantes e influentes do trabalho do Projeto All Stars é que ele é financiado de forma completamente independente. A organização é uma ONG, mas não recebe nenhum financiamento governamental; levanta 80% de seu dinheiro de pessoas físicas, e o resto de corporações. Em 2014, foi levantada a quantia de mais de 9.000.000 de dólares. Essa independência é significativa, pois permite que os programas do Projeto All Stars sejam inovadores, sem ameaça de serem descontinuados.

Então, o que isto tem a ver com jogo, aprendizagem e desenvolvimento? O Projeto All Stars foi concebido para ser um espaço sofisticado de jogo, onde jovens de comunidades pobres podem assumir riscos, atuar em novas formas, ser apresentados a um mundo mais amplo. É radicalmente inclusivo - quem se inscrever para um dos programas é aceito -, é totalmente gratuito e não há requisitos de entrada. No entanto, da mesma forma que o jogo de crianças pequenas, uma vez que uma criança se torna parte dele, ela tem a responsabilidade de sua co-criação. No Projeto All Stars, os jovens são chamados de construtores, criadores, membros do conjunto, não de consumidores ou receptores passivos.

Algumas das atividades do Projeto All Stars são abertamente performáticas - o que significa que têm lugar em um palco e envolvem um público. A Rede de Show de Talentos do Projeto All Stars foi o primeiro dos programas desse projeto e permanece seu carro-chefe. Ela envolve jovens entre as idades de 5 e 25 anos na criação, produção e atuação em shows de talentos em suas comunidades. Estes shows de talentos, que não

são censurados, estão abertos a toda e qualquer pessoa que faz um teste, “entra” e pode atuar no show. Os shows são produzidos pelos jovens; eles recrutam novos atores e fazem a produção (ou seja, controlam as luzes e o som e administram a casa e o palco). Os shows de talento são executados em “ciclos”, e cada ciclo é composto de recrutamento através de visitas a escolas, trabalho de rua (onde as equipes de pessoas conversam com as pessoas na rua e as inscrevem para atuar ou trabalhar nos shows), de um teste, uma oficina, e show. Estima-se que nos últimos 30 anos mais de 40.000 jovens participaram nos shows de talentos.

Por um lado, o Show de Talentos All Stars é uma atividade tradicional de atuação, com cantores e dançarinos e rappers subindo ao palco na frente de uma plateia. E, por outro, o show de talentos é um tipo de jogo de faz de conta, porque não diz respeito de fato a talento. “Show de talentos” é um tipo de jogo em si e de si. No Projeto All Stars, cada jovem que realiza um teste o faz independente do seu nível de talento ou habilidade. Em testes, um “Refrão de Parabéns” diz, em uníssono, juntamente com todas as crianças em teste, “parabéns” para cada artista e cada ator quando eles saem do palco. No último show, o público é informado de que cada ator é um vencedor e é convidado a aplaudir o trabalho de todos os jovens artistas, ruidosamente e de forma expressiva - e é o que eles fazem.

A Rede de Show de Talentos All Stars é também como o jogo para crianças no sentido de que os seus participantes assumem a responsabilidade completa por ele. A maioria das atividades tradicionais de aprendizagem em que os jovens estão envolvidos é organizada e controlada por adultos. Embora isso possa parecer impor um desafio maior para os jovens - eles têm de se controlar -, realmente não garante esta característica chave de que Vygotsky falou nas brincadeiras das crianças pequenas - a saber, que elas são tanto criadoras como participantes do jogo.

Os jovens que participam dos shows de talentos assumem a responsabilidade de criar e sustentar o Projeto All Stars. Além de centenas de jovens que participam como atores em um determinado ano, existem centenas de jovens que participam como produtores de ciclos de bairro do Projeto All Stars, assumindo a responsabilidade pelo processo do início ao fim - recrutando intérpretes por meio de divulgação na comunidade, fazendo o anúncio das apresentações, carregando e montando equipamen-

tos, controlando as luzes, o som e a bilheteria, gerenciando palco e cenário. Todos os funcionários do Projeto All Stars e voluntários dão aos jovens o apoio de que necessitam para executar essas funções. Mas o show só acontece se os jovens o fazem acontecer.

Dezesseis anos após o lançamento da Rede de Show de Talentos do Projeto All Stars, começamos um programa intitulado Escola de Desenvolvimento para a Juventude. A Escola de Desenvolvimento para a Juventude (EDJ) é uma parceria direta entre o Projeto All Stars e as pessoas que doam para o Projeto All Stars. Os jovens entre as idades de 16 e 21 anos participam de uma série de oficinas sobre “desempenho em negócios”, incluindo visitas a algumas das principais empresas em Nova Jersey e passeios culturais em toda a região. Como parte do programa, os jovens recebem um estágio remunerado por um período de 2 a 3 meses em uma das empresas parceiras. O Projeto All Stars de Nova Jersey faz o recrutamento para a EDJ em Newark e cidades vizinhas por meio de visitas escolares e referências de graduados e educadores. Cerca de 200 jovens se inscrevem no programa e eles são todos aceitos. A Escola de Desenvolvimento para a Juventude tem dois grupos (no outono e na primavera), cada um dos quais inclui cerca de 75 jovens. Os jovens frequentam 10 oficinas semanais no Projeto All Stars e em empresas e corporações parceiras. Ao se formar no programa, os jovens são colocados em estágios remunerados, para cursos de verão, em que pessoas de negócios os orientam.

A EDJ cria uma parceria incomum entre os adolescentes em situação de privação social e a comunidade empresarial. Ao longo de 14 semanas, os jovens viajam indo de seus bairros para o coração de Manhattan e passam por uma série de oficinas. A EDJ é um programa de desempenho, e o palco para o desempenho são as corporações e empresas que fazem parceria com o Projeto All Stars para fornecer formação no desempenho dos negócios.

Deixe-me compartilhar uma história da Escola de Desenvolvimento para a Juventude, que ilustra o aspecto do desempenho do programa, e também a aprendizagem e desenvolvimento críticos que podem ocorrer quando o foco está na criação de um ambiente onde todos podem ir além de si mesmos para fazer o que não sabem ainda fazer.

Esta história se passa durante a última das 14 oficinas. Várias pessoas na classe vinham lutando com o falar e fazer perguntas durante as oficinas. Kirsten, a diretora do programa, entrou no grupo e disse para o grupo: “Eu quero todos aqui falando e construindo o diálogo. O que vamos fazer juntos hoje para que todo mundo seja uma parte desta última oficina?” Ela não dirigiu essas palavras a ninguém em particular – ela fez as perguntas ao grupo. Uma menina levantou-se e disse: “Eu sou alguém que precisa falar hoje, e preciso de ajuda do grupo.”

A primeira resposta dos jovens foi a de dar incentivo - “Você pode falar.”, e “Apoiamos você.” E então um jovem se levantou e disse: “Olhem todos, nós estamos criando uma peça aqui e nós temos que compor uma cena em que todos têm uma parte para falar.” Houve um silêncio por alguns momentos, e alguém se ofereceu: “Eu tenho quatro perguntas a serem feitas; então por que não faço a minha pergunta em primeiro lugar e, em seguida, vocês podem solicitar uma das minhas outras perguntas.” Isto fez o grupo começar a atividade, e eles acabaram produzindo um “roteiro” para a oficina. Assim que essa conversa começou, o papel principal desempenhado por Kirsten era ir para a porta para deixar o chefe de marketing da DirectTV e sua equipe entrar na sala e dizer: “OK, nós estamos prontos. Podem encenar.”

No decorrer da oficina todos no grupo fizeram uma pergunta ou comentaram pelo menos duas vezes. Mas é como isso aconteceu que eu acho mais interessante. Eles utilizaram o seu roteiro, mas, acima de tudo, improvisaram. Todos no grupo assumiram a responsabilidade pelo desempenho de todos - se alguém não havia ainda feito uma pergunta, outra pessoa, calma e discretamente, passava-lhe uma pergunta. Uma das pessoas, “não-locutoras” originalmente, disse mais tarde que ela tinha ficado nervosa, que poderia não ter sido um momento adequado para o comentário dela, então ela se inclinou e, discretamente, perguntou a alguém no grupo o que eles pensavam. Uma menina muito tímida, não somente fez uma pergunta, mas passou a fazer perguntas na sequência. Quando falei com Kirsten mais tarde, ela disse que os líderes de negócios tinham dito a ela depois que aquela tinha sido uma das discussões mais difíceis e de alto nível que jamais haviam tido.

Há muitas maneiras de entender o que está acontecendo nesta história, mas uma maneira é olhar através da lente do jogo e da atuação desenvolventes. Os jovens nesta história passaram a ver-se como artistas e como membros de um grupo de atuação. Como artistas, estão dispostos a criar novos personagens e novos roteiros para si próprios que não são baseados no que eles já sabem, mas em quem eles virão a ser. E como membros do grupo, eles reconhecem que essa atividade é social e que são co-criadores do ambiente em que podem aprender e se desenvolver.

CONCLUSÃO

Todos nós começamos a vida em ambientes onde fomos encorajados a jogar - tanto no sentido tradicional de fazer de conta e de brincar de esconder/reaparecer [dizendo: “achou!”], mas também no sentido de fazer continuamente o que nós não sabemos fazer. Fingimos muitos papéis - como caminhantes, locutores, ciclistas, mas também como filhos e netos, e amigos e até mesmo como aprendizes ... muito antes de nós sabermos o que essas coisas são. Então nós ficamos mais velhos e a aprendizagem torna-se ligada a conhecer, e separada do brincar, fazer de conta e atuar. E conhecer, embora não sem importância em algumas situações, é um obstáculo para posterior aprendizagem desenvolvente. Impede-nos de fazer aquilo que nos ajudou, antes de tudo, a nos tornarmos conhecedores - jogar, fazer de conta, atuar! Assim, em nossos esforços para criar ambientes de aprendizagem que dão suporte à dialética entre a aprendizagem e desenvolvimento, eu creio que temos de romper com a tendência de deixar o jogo para trás na pequena infância e, em vez disso, encontrar maneiras de ajudar a trazer o jogo e a atuação, de maneira apropriada, em ambientes de aprendizagem para todas as idades.

REFERÊNCIAS

- GAJDAMASCHKO, N. Vygotsky on imagination: why an understanding of the imagination is an important issue for school teachers. *Teaching Education*, Abingdon, v. 16, n. 1, p. 13-22, March 2005.
- CAPOSELLA, A. Are children really more creative than adults?: an examination of Lev Vygotsky's theory. In: CLAREMONT GRADUATE UNIVERSITY. *Claremont Reading Conference Yearbook*. Claremont, 2000. p. 48-57.
- GÖNCÜ, A.; PERONE, A. Pretend play as a life-span activity. *Topoi*, Dordrecht, v. 24, n. 2, p. 137-147, 2005. Special Issue Play, Games and Philosophy.
- MARJANOVIC-SHANE, A.; BELJANSKI-RISTIC, L. From play to art: from experience to insight. *Mind, Culture and Activity*, Philadelphia, v. 15, n. 2, p. 93-114, 2008.
- ROGNILI, E. We are the great pretenders: Larp is adult pretend play. In: MONTOLA, M. *Playground worlds: creating and evaluating experiences of role-playing games*. Ropecon: Helsinki, 2008. Disponível em: <http://2008.solmukohta.org/pub/Playground_Worlds_2008.pdf>. Acesso em: 13 fev 2010.
- TERR, L. *Beyond love and work: why adults need to play*. New York: Scriber, 2000.
- VYGOTSKY, L. S. *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard: Harvard University Press, 1978.