



O JOGO COMO INSTRUMENTO DE POTENCIALIZAÇÃO DA INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS UNIVERSITÁRIOS DO CURSO DE PSICOLOGIA

SANTOS, Vitor Alexandre Moretto dos
VAZ, Pamela Jeane Ribeiro
ROLDÃO, Flávia Diniz (Orientadora)

Resumo

Este artigo aborda a utilização do jogo como instrumento de potencialização da interação entre graduandos de psicologia. Reúne conceitos sobre o jogo e suas funções, as habilidades interpessoais do psicólogo e conceitos da teoria sócio-histórica de Vygotsky (como os processos mentais superiores, a mediação, a linguagem e a zona de desenvolvimento proximal) para fundamentar o aprimoramento da socialização, com intuito de estimular capacidades interpessoais essenciais para a prática profissional do psicólogo. Além do levantamento teórico, desenvolveu-se um instrumento e aplicou-se em uma turma de alunos do curso de psicologia, cuja experiência é relatada e relacionada com os fundamentos teóricos do artigo, numa análise interpretativa da eficácia do jogo para melhorar as interações sociais. Notou-se o papel fundamental da mediação nesse processo, e também, observou-se a possibilidade da aplicação do jogo para outros públicos, de modo a estimular a socialização e o desenvolvimento das habilidades interpessoais.

Palavra-chave: Psicologia sócio-histórica; Jogo; Interação social; Habilidades interpessoais.

Abstract

This article discusses the use of games as an instrument to enhance interaction among undergraduates of psychology. It brings together concepts related to the use of games and its functions, the psychologist's interpersonal skills, as well as Vygotsky's socio-historical theory (such as higher mental processes, mediation, and language) in order to substantiate the enhancement of socialization, with the purpose of stimulating interpersonal skills essential to the psychologist's professional practice. In addition to the theoretical survey, an experiment was developed and applied to a class of psychology students, and its result reported in an interpretive analysis of the effectiveness of using games to improve social interactions. The central role of mediation in this process was observed, as well as the possibility of applying the same techniques to other audiences, in order to stimulate socialization and the development of interpersonal skills.

Keywords: Socio-historical psychology; Game; Social interaction; Interpersonal skills.

INTRODUÇÃO

Os jogos são utilizados para diversas finalidades, entre elas destacam-se a diversão, a interação e a aprendizagem. Pelo seu caráter experimental, sua prática proporciona aos membros envolvidos a estimulação de suas capacidades: motoras, intelectuais, desenvolvimento individual e as habilidades de relacionamento interpessoal (MILITÃO e MILITÃO, 2007).

De acordo com a Teoria Sócio-Histórica de Vygotsky, o desenvolvimento do ser humano é consequente da sua aquisição cultural, ou seja, a interação entre o homem e seu meio social modifica o contexto à medida que também transforma o próprio homem (REGO, 2007). Partindo desse conceito, observa-se a importância das interações sociais, e a necessidade de potencializar a capacidade de sociabilidade entre os alunos de graduação, para uma melhor formação profissional e desenvolvimento intelectual e social.

Segundo Tezani (2006), Vygotsky afirma que a brincadeira e o jogo são importantes formas de promover o desenvolvimento, pois o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), através da relação do indivíduo com outras pessoas (mais experientes do que ele em determinadas áreas), proporcionando a possibilidade de estimular capacidades por meio de alguns processos mentais superiores como memória e linguagem (REGO, 2007).

Neste processo de interação, utiliza-se de signos como uma forma de intermediar a relação do indivíduo com o meio e com os outros indivíduos, e assim, potencializar suas capacidades de relacionamento, permitindo aos membros envolvidos o desenvolvimento de habilidades de relacionamento interpessoal e favorecendo a apropriação e internalização cultural, que posteriormente, serão executadas sem auxílio ou mediações externas (SANTOS e AQUINO, 2014).

De acordo com Bandeira *et. al* (2006), a interação social proporciona a possibilidade de desenvolver as habilidades de relacionamento interpessoal, que são necessárias durante o processo de formação, pois influenciam no desempenho acadêmico e futuramente no profissional que os graduandos irão atuar (FREITAS e NORONHA, 2007).

METODOLOGIA

O trabalho é um relato da experiência vivenciada na disciplina de Psicologia Histórico-Cultural, no primeiro semestre de 2017. Relaciona o que foi observado com os conceitos fundamentados neste artigo, numa análise interpretativa a partir do que foi relatado.

Foi realizado um levantamento bibliográfico para fundamentar os conceitos descritos no decorrer do artigo.

Partindo dos pressupostos teóricos da abordagem sócio-histórica, foi desenvolvido um jogo que possibilitasse a potencialização das capacidades de interação dos alunos de psicologia, utilizando-se do conceito de ZDP, de mediação e as habilidades de relacionamentos interpessoais (como a escuta, interação social, interpretação de diálogos, empatia, intersubjetividade e o cumprimento de regras sociais).

PRINCÍPIOS DA TEORIA SÓCIO HISTÓRICA

O surgimento da teoria Sócio-Histórica

Após a Revolução Russa em 1917, a Rússia se encontrava numa crise econômica que desencadeou grandes problemas sociais. Entre eles, observa-se a fome, ocasionada pela falta de alimentos, o adoecimento da população e muitos falecimentos decorrentes de tal situação, inclusive de Vygotsky (1986-1934), que faleceu após sua luta contra tuberculose durante quatorze anos (LUCCI, 2006).

Na Rússia, nesse período, houve um importante avanço nas pesquisas de diversas áreas com objetivos em comum: o desenvolvimento de conhecimentos científicos cujas descobertas propiciassem a construção de ideias que contribuíssem para solucionar os problemas da sociedade. As ideologias marxistas na época influenciavam esses pesquisadores na utilização da dialética-materialista, como um método de intervir na sociedade através do trabalho, dos instrumentos e da relação homem e natureza (REGO, 2007).

Nessa sociedade, a ciência era extremamente valorizada devido à expectativa de que os avanços científicos trouxessem a solução dos

prementes problemas sociais e econômicos do povo soviético. A necessidade de afirmação ideológica e as demandas práticas exigidas pelo governo influenciavam a elaboração de teorias nos diversos campos do conhecimento. A produção acadêmica desse período, além de intensa, tinha [...] a preocupação pelo desenvolvimento de abordagens históricas para a pesquisa de diferentes objetos de estudo (p. 26-27).

Partindo desses fatos concretos, a psicologia Russa necessitava de estudos que abrangesse o homem em seu contexto sócio-cultural. Conforme destacam Bortolanza e Ringel (2016, p. 1020), ele “ocupou-se das demandas políticas de seu tempo e, simultaneamente, mergulhou na vida acadêmica para produzir uma psicologia, de base marxista, que atendesse a criação de um novo homem, de uma nova sociedade e de uma nova educação”.

Dessa maneira, os estudos de Vygotsky foram significativos nos avanços da psicologia e educação, pela sua perspectiva diferenciada das linhas teóricas mais conhecidas da época (LUCCI, 2006).

Segundo a autora anteriormente citada, a psicologia da época possuía uma visão dualista sobre “mente-corpo, natureza-cultura e consciência-atividade” (*op. cit.*, p. 4). Vygotsky visava superar essa percepção, a qual considerava não ser capaz de explicar, de forma concreta, as funções psicológicas.

De acordo Bonin (*apud* LUCCI, 2006) o objetivo de Lev Semenovitch Vygotsky era a criação de uma teoria inovadora partindo de “uma concepção de desenvolvimento cultural do ser humano por meio do uso de instrumentos, em especial a linguagem, tida como instrumento do pensamento” (*op. cit.*, p. 4).

Por possuir formações em áreas diferenciadas: desde o estudo da arte e literatura, até história, pedologia (ciência da criança), filosofia e psicologia, seu vasto conhecimento propiciou uma visão humanizadora do ser humano e o desenvolvimento de uma teoria sócio-histórica. Baseada nos conceitos marxistas, e juntamente com seus colaboradores Luria (1902-1977) e Leontiev (1903-1979), através do método do materialismo histórico-dialético, propuseram uma explicação sobre como ocorre o funcionamento psíquico, os processos mentais, o desenvolvimento e aprendizagem do ser humano à partir de uma perspectiva peculiar (REGO, 2007).

Funções psicológicas superiores

Os processos psicológicos superiores são funções mentais mais complexas, específicas do funcionamento humano. Esses processos não são inatos, ou seja, o indivíduo não nasce com essas funções. Elas se desenvolvem num processo histórico e social, sendo resultado da “interação dialética do homem e seu meio sócio-cultural”. (REGO, p.41, 2007).

Para satisfazer suas necessidades, o ser humano modifica o meio e ao mesmo tempo, se modifica, pois, suas ações no ambiente influenciarão seu comportamento futuro. Observa-se nessa questão, a relação entre os fatores biológicos e sociais da teoria de Vygotsky: os processos psicológicos superiores são constituídos pela interação e apropriação cultural (REGO, 2007).

Segundo Oliveira (2004), o cérebro humano é um importante elemento no desenvolvimento dos processos superiores, por ser um órgão cuja estrutura possui grande plasticidade, ou seja, é modificado no decorrer da vida do ser humano sem que haja alterações físicas no mesmo. O funcionamento psicológico, portanto, se baseia no conceito de que as construções culturais particularmente humanas, transformam o homem de um ser biológico a sócio-histórico, visto que, é indispensável a cultura na constituição da natureza humana.

Mediação, instrumentos e signos

A formação dos processos mentais superiores, segundo Vygotsky, ocorre através do conceito descrito como mediação, que por sua vez, de modo geral, afirma que a relação entre o homem e o ambiente, não é direta, e sim, mediada por elementos intermediários que são incorporados com objetivo de concluir o processo de interação. Os recursos mediadores são divididos em dois sistemas: os instrumentos e os signos, ambos possuindo funções diferentes de modo a propiciar a interação do indivíduo com o mundo (OLIVEIRA, 2004).

De acordo com Rego (2007, p.50), o instrumento “tem a função de regular as ações sobre os objetos”, ou seja, é um mediador físico utilizado para

modificar o meio de modo mais efetivo. Esses objetos são desenvolvidos culturalmente, de acordo com as necessidades que surgem ao longo da história, para realização do trabalho.

Os instrumentos ampliam as capacidades de interação com a natureza. Um exemplo disso, é a utilização do machado: tal ferramenta é mais efetiva no corte de uma árvore do que a mão humana. Esse objeto, portanto, possui uma função, modo de utilização coletivo para o trabalho, desenvolvido de forma cultural, tendo a possibilidade de ser preservado, aperfeiçoado e transmitido futuramente (OLIVEIRA, 2004).

Diferente de outras espécies animais, os homens não só produzem seus instrumentos para a realização de tarefas específicas, como também são capazes de conservá-los para uso posterior, de preservar e transmitir sua função aos membros de seu grupo, de aperfeiçoar antigos instrumentos e de criar novos (REGO, 2007, p.52).

Assim como os instrumentos exercem a função de intermediar a ação externa do homem com o meio, os signos são ferramentas utilizadas para mediar essa relação no campo psicológico. Eles possibilitam ao homem, desenvolver os processos mentais superiores particularmente humanos, que contribui para o controle de suas atividades psicológicas e ampliação das capacidades humanas (REGO, 2007). Os signos permitem a “representação da realidade e podem referir-se a elementos ausentes do espaço e do tempo presentes” (OLIVEIRA, 2004, p. 30), ou seja, representar o real (eventos, objetos, situações) como forma de auxiliar na execução das funções psicológicas.

A invenção e o uso de signos auxiliares para solucionar um dado problema psicológico (lembrar, comparar coisas, relatar, escolher, etc.) é análogo à invenção e uso de instrumentos, só que agora no campo psicológico. O signo age como um instrumento da atividade psicológica de maneira análoga ao papel de um instrumento no trabalho (VYGOTSKY *apud* REGO, 2007, p. 52).

A palavra mesa, na língua portuguesa, se refere ao objeto físico mesa. O uso desse signo permite pensar no objeto, em suas características,

representando-o mentalmente, independente de tempo e espaço. Dessa forma, os signos também são culturais, pois seus significados foram construídos ao longo do tempo, e, assim como um instrumento pode ser conservado para uso posterior, os signos são transmitidos e internalizados pelos indivíduos de uma determinada cultura, como por exemplo, através da linguagem (OLIVEIRA, 2004).

Segundo Rego (2007), para Vygotsky a linguagem é um dos mais importantes sistemas simbólicos, sendo fundamental nas relações humanas. Ela organiza os signos de cada cultura e contribui para o processo de socialização. A linguagem traz avanços no psiquismo do homem de três maneiras diferentes: a primeira diz respeito ao fato de representar o real; a segunda trata-se do processo de abstração e generalização, ou seja, através da linguagem, o homem identifica um objeto, abstraindo suas características e pode diferenciá-lo de outro, por exemplo, uma “árvore” representa qualquer árvore, independente de tamanho, folhagem, etc., de modo generalista, colocando-a numa categoria; a terceira função é a de comunicação entre os homens “que garante, [...] a preservação, transmissão e assimilação de informações e experiências acumuladas pela humanidade ao longo da história” (*op. cit.*, p. 54).

Como a linguagem é o sistema de representar o real, são os grupos culturais que fornecem ao indivíduo o sistema de signos específicos de determinado local. Porém, a internalização desses significados não ocorre de forma passiva, mas sim, como uma síntese, ou seja, um processo de transformação e apropriação cultural do meio interpsíquico para o intrapsíquico. Através das interpretações das pessoas ao seu redor, o indivíduo, posteriormente, atribui significado as coisas realizando uma síntese entre a ação ou objeto e o significado social, internalizando determinada cultura (OLIVEIRA, 2004).

No processo de internalização, há uma síntese entre o externo e o significado social, que culmina na apropriação de tal conceito, portanto, as funções superiores se originam das relações sociais pois é deste modo que o homem, através da mediação de instrumentos e signos, se relaciona com o

meio carregado de significados culturais, fornecidos pelos outros indivíduos através das interações sociais (*op cit.*, 2004).

Zona de desenvolvimento proximal (ZDP)

A internalização de conteúdos decorrente do processo de mediação está diretamente relacionada ao processo de aprendizagem, pois no campo psicológico, esse desenvolvimento é descrito por Vygotsky como zona de desenvolvimento proximal (SOUZA e ROSSO, 2011).

Segundo Vygotsky, o desenvolvimento humano ocorre em dois níveis: zona de desenvolvimento real, que diz respeito às capacidades que o indivíduo consegue realizar com autonomia, ou seja, ciclos completos de desenvolvimento e apropriação sócio-cultural; e a zona de desenvolvimento potencial, que indicam as funções que estão em desenvolvimento, capacidades que necessitam de um auxílio externo (através da interação social) para serem completadas. Essa distância entre o desenvolvimento real e o potencial, é denominado como zona de desenvolvimento proximal (ZANELLA, 1994).

A Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estado embrionário (VYGOTSKY, 1984, p. 58).

A zona de desenvolvimento proximal se refere a um caminho que deve ser percorrido para o indivíduo desenvolver suas funções psicológicas superiores, sendo fundamental a interação social para que ocorra esse processo de construção. As relações sociais, portanto, são determinantes do desenvolvimento dos processos individuais da atividade humana (OLIVEIRA, 2004).

As habilidades interpessoais são construídas assim como os signos e a linguagem em cada cultura, ou seja, são frutos de apropriação e internalização sócio-cultural, que são desenvolvidos através da interação social, levando em consideração a zona de desenvolvimento proximal de cada indivíduo (SOUZA e ROSSO, 2011).

A brincadeira e o jogo na Teoria Sócio-Histórica

Para Vygotsky, umas das formas de desenvolver as capacidades potenciais, são através da utilização de jogos e brincadeiras. Eles estimulam o intelecto, proporcionando ambientes desafiadores, cujas regras e a atuação imaginária, criam uma zona de desenvolvimento proximal (REGO, 2007).

O jogo é uma atividade capaz de ilustrar o conceito da zona de desenvolvimento proximal. Durante o jogo é possível potencializar capacidades dos indivíduos envolvidos, como por exemplo, a interação social (TEZANI, 2006). O relacionamento interpessoal é fundamental para a vida do ser humano, e por esse motivo, é importante desenvolver habilidades que tenham o intuito de aprimorar esse contato de um sujeito para o outro (FREITAS e NORONHA, 2007).

A importância do desenvolvimento de habilidades de relacionamento interpessoal entre estudantes de psicologia

Além da concretude da zona de desenvolvimento proximal na relação aluno-professor no processo de formação dos estudantes, observa-se a utilização da ZDP nas interações sociais entre os próprios estudantes (TEZANI, 2006), que estimula sua prática das habilidades interpessoais (BANDEIRA et al., 2006), ou como denomina-se neste artigo, as habilidades de relacionamentos interpessoais.

De acordo com Bandeira *et al.* (2006), na atuação do psicólogo é necessário um bom repertório de habilidades interpessoais, tendo em vista que o trabalho possui diferentes demandas nas relações sociais, para a preservação do bem-estar de cada um.

No caso dos estudantes de psicologia, observa-se que durante o processo de desenvolvimento profissional, além do conhecimento teórico que embasará a atuação do psicólogo, de acordo com Sant'Ana citado por Freitas e Noronha (2007), o graduando de psicologia necessita de um aprimoramento de suas habilidades de relacionamentos interpessoais, para que futuramente, tenham capacidade de compreender as queixas dos clientes, assim como, meios de minimizá-las. Estes autores também escrevem que tais habilidades:

Consistem na sensibilidade ou empatia, na racionalidade, ou seja, levantar hipóteses da causa, determinar queixa, não deixar se influenciar pelas crenças irrelevantes, e o autoconhecimento, compreender aspectos inerentes a si próprio e saber se comportar (FREITAS e NORONHA, 2007, p. 160).

De acordo com estudos de Mells e cols. (2003) citado por Freitas e Noronha (2007) em uma pesquisa de avaliação das habilidades interpessoais de alunos do primeiro e segundo anos da graduação de psicologia, foram identificados alguns déficits nessas aptidões. Desses alunos, 55% tiveram índices menores do que o ideal no quesito de auto-exposição a desconhecidos ou situações novas, e 56% dos alunos tiveram dificuldades para controlar sua agressividade.

Bock (1997, p. 39) afirma que a prática profissional do psicólogo “contém um saber (métodos, técnicas e teorias) ” contudo, é necessário estimular o estudante auxiliando no seu desenvolvimento para lidar com as situações novas e desconhecidas. “É preciso uma formação cuidadosa, diversa, instigante no treino da prática profissional” (Idem, p. 42).

RELATO DE EXPERIÊNCIA E RESULTADOS

O jogo “Que palavra é essa? ” Foi formulado contendo diversas palavras em diferentes idiomas (russo, francês, japonês, mandarim, entre outros), escritas em slides únicos para cada palavra, seguidas pela sua tradução.

O jogo consistia em um membro do grupo adivinhar o significado da palavra contida no slide, a partir da interpretação das dicas dadas por um membro de outro grupo. As rodadas seguiam de modo rotativo em sentido horário: um membro do grupo 1 adivinhava, enquanto um membro do grupo 2 dava as dicas, por exemplo. A turma toda observava a palavra da rodada e sua tradução, exceto o participante que iria adivinhar, que via apenas a palavra a ser identificada. A adivinhação a partir das dicas era realizada em um tempo de um minuto, cronometrado pelos aplicadores do jogo.

Além das dicas de um membro de outro grupo, para facilitar a adivinhação, cada grupo também possuía outros dois tipos de ajudas especiais, que poderiam ser solicitadas apenas uma vez por grupo: ajuda do grupo universitário e dica de letras. A primeira se refere a um auxílio do grupo responsável pelas dicas da rodada, ao invés de apenas uma pessoa falar, todo o grupo poderia contribuir. Na segunda ajuda especial, caso solicitado, responsável pelas dicas poderia dizer a primeira e última letra da tradução da palavra, afim de facilitar a adivinhação para o participante.

Entre as palavras eram inseridos no jogo, desafios diferenciados: desafio do relógio (tempo reduzido para 30 segundos), desafio ouro (palavras em símbolos diferentes da língua portuguesa) e o desafio bomba (que incluía as características dos outros dois desafios e não possuía as dicas nem ajudas especiais).

O jogo foi aplicado em uma turma com 22 alunos do 4º período de psicologia e a professora da disciplina de Psicologia Histórico-Cultural do Centro Universitário UniBrasil. Foram divididos em cinco grupos: três grupos com cinco integrantes e dois grupos com quatro integrantes. O jogo foi aplicado por três alunos colaboradores no seu desenvolvimento: um apresentador, uma pessoa no manuseio do slide e outra pessoa responsável pelo tempo das respostas e as premiações, caso o participante acertasse.

Durante a aplicação do jogo, notou-se que após as explicações das regras houve uma dificuldade na interação entre os alunos para dividir os grupos, pois o número de integrantes não correspondia ao número de pessoas aos quais conviviam e se socializavam constantemente.

No decorrer do jogo, através da observação dos participantes percebeu-se que a socialização entre os alunos melhorou, tanto entre os membros de cada grupo quanto dos grupos entre si, e dos alunos com os colaboradores no desenvolvimento do jogo.

Além disso, outros fatores que se destacam durante a aplicação do jogo, são em relação as regras e funcionamento do mesmo. Apesar da explicação simples sobre as regras, notou-se uma dificuldade inicial em seu entendimento, mas que no andamento do jogo, com a prática, a interação e a

observação do cumprimento das regras pelos outros alunos, observou-se uma melhora considerável nesse quesito, que também estimulou o desenvolvimento de novas regras por parte dos alunos junto aos apresentadores, para as rodadas seguintes.

Durante as adivinhações das palavras, os alunos escutavam as dicas de modo a interpretar a fala do outro e entender os quesitos subjetivos referentes as significações de cada um. Apesar das dicas terem aspectos culturais em comum no que diz respeito a língua portuguesa, observou-se que durante as dicas, o uso de conhecimentos pessoais foi utilizado para uma melhor forma de transmitir o desejado.

Outro ponto a ser citado do relato do jogo, foi do papel de mediador. No jogo, a mediação ocorreu através das dicas e ajudas especiais, porém, o “desafio bomba” não permitia nenhum tipo de dica ou ajuda, além do tempo reduzido. Os alunos de modo geral, foram bem nos desafios com as ajudas, porém, no “desafio bomba” ficaram perdidos por não ter nenhum tipo de ajuda. Isso destaca o valor da mediação.

As premiações incentivaram a interação dos alunos com os apresentadores e os alunos relataram se divertir no decorrer do jogo e que aprenderam sobre conceitos da Teoria Sócio-Histórica, como por exemplo de mediação e ZDP. Os colaboradores do desenvolvimento do jogo perceberam a sensível ampliação da interação entre os estudantes à medida que o jogo foi se desenvolvendo.

DISCUSSÃO

O estudo feito por Mells e cols. citado por Freitas e Noronha (2007), demonstra que os alunos apresentavam déficits nas relações com desconhecidos ou na auto-exposição. Da mesma forma, os alunos desta turma onde o jogo foi aplicado tiveram dificuldades na formação dos grupos inicialmente para realização da prática.

Portanto, observou a possibilidade de melhora das interações sociais com a utilização do jogo. Isso é muito valioso, levando em consideração que

o profissional psicólogo lida diretamente em sua atuação com outros sujeitos, necessitando dessa capacidade de sociabilidade (BOCK, 1997).

Como a ética profissional e o respeito as regras de conduta do psicólogo são importantes quesitos nas pesquisas das habilidades interpessoais (FREITAS e NORONHA, 2007), sendo um dos três principais fatores em comum a serem desenvolvidos segundo supervisores de estágio de diferentes abordagens, observou-se que o jogo estimula a possibilidade da observação e prática das regras, e também, favoreceu uma participação ativa nesse contexto no qual estavam inseridos, ou seja, promoveu uma relação dialética entre o meio e suas concepções, dando origem a novos elementos (OLIVEIRA, 2007).

Para Bock (1997), um dos objetivos na formação dos psicólogos é a estimulação à pesquisa, a novos elementos, permitindo ao aluno o senso crítico e a busca por novas respostas, assim como os alunos fizeram desenvolvendo novas regras durante o jogo.

Nota-se também que questões como a habilidade de escuta, empatia e trocas intersubjetivas, foram fundamentais para compreender a fala do outro durante o jogo, o que possivelmente possibilitou uma zona de desenvolvimento proximal dessas habilidades, pois os alunos de modo geral, interagiram melhor do que no início, conversando entre si e ouvindo as opiniões e falas dos outros.

Essas aptidões, assim como foram importantes no jogo para se relacionarem, serão utilizadas na atuação profissional de forma fundamental para a escuta do outro de modo empático e na intervenção de acordo com a subjetividade de cada pessoa em seu contexto sócio-histórico (BANDEIRA *et al.*, 2006).

Relacionou-se o “desafio bomba” com o conceito de mediação da teoria sócio-histórica, pois é indispensável um mediador para que ocorra as interações entre o indivíduo e a atividade (REGO, 2007), e deste modo, como nesses desafios não havia mediação, o desafio não era concluído e a socialização se estagnava.

Observou-se que o jogo possibilitou aos alunos a interação, o entendimento da importância das relações sociais e do contexto do indivíduo

para o desenvolvimento pessoal, assim como é descrito por Vygotsky em sua teoria sócio-histórica (REGO, 2007).

Observou-se também a possibilidade da aplicação do jogo com diferentes públicos, no intuito de melhorar a interação social e as habilidades interpessoais dos indivíduos (MILITÃO e MILITÃO, 2007), visto que, as relações interpessoais são fundamentais no desenvolvimento dos processos mentais superiores e capacidades tipicamente humanas, não apenas com objetivos profissionais, mas também no desenvolvimento pessoal, intelectual, cognitivo e afetivo dos membros de determinada cultura (OLIVEIRA, 2004).

Assim como nesse relato, que os alunos adaptaram as rodadas para uma melhor interação entre eles, os colaboradores para o desenvolvimento do jogo têm a possibilidade de adaptar o jogo e as premiações para diferentes públicos alvo, caso se mostre necessário para possibilitar a potencialização da interação de acordo com contexto escolhido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do relato da experiência de aplicação do jogo, observou-se que ele possibilitou a potencialização da interação, a partir da constituição uma zona de desenvolvimento proximal mediada para ampliar os processos interativos.

As questões que se destacaram durante o decorrer do jogo, estão diretamente ligadas aos fatores necessários para o desenvolvimento das interações sociais, e também, para atuação profissional do psicólogo, como escuta, empatia, ética e trocas intersubjetivas.

A experiência de aplicação do jogo proporcionou um espaço e momento de desenvolvimento pessoal, aprendendo a lidar com situações desconhecidas e a subjetividade de cada indivíduo. O jogo possibilitou potencializar a interação dos participantes e dos colaboradores, favorecendo as trocas intersubjetivas.

Portanto, nota-se a função fundamental de mediadores como o jogo, como potencializadores do desenvolvimento de habilidades, pois é a partir das

interações que ocorre a dialética entre o indivíduo e o meio, para o desenvolvimento pessoal dos seres humanos.

Referências

BANDEIRA, Marina *et al.* Habilidades interpessoais na atuação do psicólogo. **Interação em Psicologia**, v. 10, nº 1, p. 139-149, 2006. Disponível em: <<http://revistas.ufpr.br/psicologia/article/view/5710>>. Acesso em 05 set. 2017.

BOCK, Ana Mercês Bahia. Formação do psicólogo: um debate a partir do significado do fenômeno psicológico. **Psicologia Ciência e Profissão**, v. 17, nº 2, p. 37-42, 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-98931997000200006&script=sci_arttext>. Acesso em: 25 ago. 2017.

BORTOLANZA, Ana Maria Esteves; RINGEL, Fernando. Vygotsky e as origens da teoria histórico-cultural: estudo teórico. **Educativa**, Goiânia, v. 19, nº 1, p. 1020-1042, Set./Dez. 2016.

FREITAS, Fernanda Andrade de; NORONHA, Ana Paula Porto. Habilidades do psicoterapeuta segundo supervisores: diferentes perspectivas. **Revista de Psicologia da Vetor Editora**, v. 8, nº 2, p. 159-166, Jul./Dez. 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-73142007000200006>. Acesso em: 28 ago. 2017.

LUCCI, Marcos Antonio. A proposta de Vygotsky: a psicologia sócio-histórica. **Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado**, v. 10, nº 2, 2006. Disponível em: <<http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2port.pdf>>. Acesso em 29 de ago. 2017.

MILITÃO, Rose; MILITÃO, Albigenor. **Jogos, dinâmicas e vivências grupais**. Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2000.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. São Paulo: Editora Scipione, 4ª ed., 2004.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 18ª ed., 2007.

SANTOS, Gustavo Rezende dos; AQUINO, Orlando Fernández. A psicologia histórico-cultural: conceitos principais e metodologia de pesquisa. **Perspectivas em Psicologia**, v. 18, nº 2, p. 76–87, Jul/Dez 2014. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/perspectivasempsicologia/article/view/29471>>. Acesso em: 02 set. 2017.

SOUZA, Audrey Pietrobelli de; ROSSO, Ademir José. Mediação e zona de desenvolvimento proximal (zdp): entre pensamentos e práticas docentes. **1º Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE**. Curitiba, 2011. Disponível em: <<http://educere.pucpr.br/p96/anais.html>>. Acesso em: 16 ago. 2017.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, Marília, v. 7, nº 1/2, p. 1-16, 2006. Disponível em: <<http://www.bjis.unesp.br/ojs-2.4.5/index.php/educacaoemrevista/article/view/603>>. Acesso em: 20 de ago. 2017.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 4ª ed., 1991.

ZANELLA, Andréa Vieira. Zona de desenvolvimento proximal: análise teórica de um conceito em algumas situações variadas. **Temas em Psicologia**, v. 2, nº 2, 1994. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X1994000200011>. Acesso em: 22 de ago. 2017.