



Prof. Dr. Cipriano Carlos Luckesi

Doutor em Educação pelo Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1992), mestre em Ciências Sociais pela Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal da Bahia (1976), licenciado em Filosofia pelo Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Católica do Salvador, Bahia (1970) e bacharel em Teologia pela Faculdade de Teologia Nossa Senhora da Assunção, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1968). Professor aposentado da Faculdade de Filosofia, da Universidade Federal da Bahia. Atuou lecionando também na Universidade Estadual de Feira de Santana, Bahia, vinculado ao Departamento de Ciências Humanas e Filosofia, ensinando Metodologia do Trabalho Científico e Metodologia da Pesquisa entre os anos de 1976 a 1994. Tem 14 livros publicados, além de artigos em revistas especializadas. Seu atual campo de atuação atinge os seguintes temas: filosofia da educação, teoria do ensino, didática, educação e ludicidade e avaliação da aprendizagem escolar (tema no qual, ao longo do tempo, tornou-se um especialista).

Ludicidade e aprendizagens: a experiência lúdica na educação

1. Revista Com Censo (RCC) – Tradicionalmente, o termo ludicidade é relacionado a brinquedo, brincadeira e jogo. Em seus textos, encontramos uma concepção de ludicidade como experiência interna, incluindo atividades que não sejam, necessariamente, divertidas, mas que sejam envolventes. Neste sentido, a noção de ludicidade se torna algo mais profundo, podendo ser vivenciada em qualquer uma das dimensões do humano (motora, social, religiosa, cognitiva, afetiva). Fale um pouco sobre essa concepção de ludicidade como algo essencialmente subjetivo.

Luckesi - As expressões “atividades lúdicas” e “ludicidade”, usualmente, sempre foram utilizadas epistemologicamente como equivalentes e, também, de forma usual, estiveram vinculadas às ideias de brincadeiras e diversão. No decurso das aulas na pós-graduação, à medida que propunha e coordenava atividades em sala de aula, fui, vagarosamente, compreendendo que existiam atividades que recebiam a denominação de “lúdicas”, mas, no momento dos depoimentos dos participantes da atividade, emergiam relatos de “incômodos” ao praticar aquilo que se denominava de lúdico. O que incomoda não pode ser lúdico, dessa forma eu compreendia. Havia uma contradição entre aquilo que era denominado de lúdico e a experiência de um ou outro estudante, para os quais vivenciar tais atividades não tinha nada de lúdico. Então, fui observando que ludicidade não tinha a ver diretamente com a atividade praticada, mas sim com o “estado interno do sujeito que praticava e vivenciava a ação”. Nesse contexto, passei a entender que ludicidade expressa um estado interno do sujeito, uma disposição subjetiva em uma relação plena com aquilo que se está fazendo, que pode ser: brincar, estar com amigos, viajar, ouvir música, praticar leituras, praticar um esporte, cozinhar, dedicar-se a um instrumento musical.... Também compreendi que não necessariamente aquilo que produz um estado pleno em uma pessoa, produzirá de modo equivalente em outra. A biografia de cada um de nós tem um papel fundamental na configuração desse

estado pleno. Afinal, aprendemos ao longo da vida, por variadas e múltiplas experiências, a identificar e vivenciar aquilo que nos traz bem-estar e plenitude. Além disso, importa observar que as experiências, que trazem plenitude em cada um de nós, variam com o tempo, com a idade, com a maturidade psicológica, com as possibilidades de experiências.

2. RCC – Vários autores, como Huizinga, Chateau e Elkonin, fazem aproximações entre ludicidade e estética. Partindo da sua concepção de ludicidade como experiência interna, quais as aproximações e, principalmente, o que distancia a experiência estética da experiência lúdica?

Luckesi - Fico a pensar que estético tem a ver com a beleza e, se uma experiência é plena, ela é esteticamente bela. Pessoalmente, não trabalho com essa imbricação entre essas práticas e esses dois conceitos, mas considero essa imbricação bastante possível e até mesmo de modo constitutivo, à medida que uma experiência, para ser lúdica, deve ser esteticamente agradável, assim como uma experiência estética, para ser estética, deverá trazer uma experiência interna de plenitude, que é aquilo que denomino de ludicidade. E, novamente, vale sinalizar que nem tudo aquilo que é considerado estético no meio social trará um estado pleno em todas as pessoas. Existirá sempre uma variabilidade de sensações e sentimentos.

3. RCC – Em seus textos, ao usar o termo *poiésis* da criança e do adolescente, estaria sendo feita uma aproximação entre vivência estética e vivência lúdica? De que trata essa *poiésis*?

Luckesi - Quando uso o termo *poiésis* na abordagem da experiência lúdica da criança e do adolescente – e poderia estender a compreensão também ao adulto –, penso no modo de ser e de agir da criança, do adolescente e também do adulto, de modo criativo, compatível com a experiência interna de cada um. A *poiésis* é a expressão criativa de cada um em sua ação cotidiana. Pode-se viver cotidianamente de modo criativo e pleno, ou de modo infeliz e dividido. Para tanto, são muitos os meandros a serem levados em conta, uma vez que nossas biografias são marcadas por múltiplas e variadas experiências positivas e negativas. As positivas nos levam à frente e as negativas nos cerceiam, marcando nosso dia a dia. Importa estar ciente de que mudanças são possíveis do negativo para o positivo, como do positivo para o negativo, a depender das experiências do cotidiano, que podem ser marcantes para um lado ou para o outro. Então, servir-se de atividades lúdicas na prática educativa é uma forma de auxiliar os educandos a compreenderem-se e a tomarem posse de si mesmos, de seu modo de ser e de viver.

4. RCC – Há cerca de 17 anos, foi publicado o artigo *Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*, no qual há uma aproximação entre a Biossíntese e a educação. Como se daria essa experiência na prática? De lá para cá, houve alguma experiência concreta que poderia exemplificar essa aproximação? Qual a possibilidade de expansão da experiência para outros espaços educacionais?

Luckesi - Esse estudo nasceu das sínteses que fui realizando entre a abordagem da Biossíntese - área de conhecimentos e práticas psicoterapêuticas somáticas que tem por objetivo a restauração de equilíbrios psicossomáticos na vida humana, que, por sua vez, repercutem tanto no corpo como na psique - e a abordagem da ludicidade, que é um modo de agir e viver sempre em busca de um estado interno pleno. Então, passei a compreender que as atividades lúdicas são curativas, em duas direções: uma construindo o futuro e outra restaurando o passado. Freud fala em forças progressivas e forças regressivas. As progressivas são aquelas que nos possibilitam aprender a viver de forma saudável e plena; são as forças educativas, construtivas, do bem-viver. Já as forças regressivas são aquelas que, por variadas razões biográficas, nos prendem ao passado e não nos permitem viver de uma forma saudável, criativa, plena. A tendência seria de que, à medida que investimos na restauração de nossas qualidades genuínas, criativas e saudáveis, as forças negativas (regressivas) iriam arrefecendo suas potencialidades e dando lugar às nossas forças progressivas, positivas, criativas. Desse modo, as atividades que propiciem estados lúdicos tanto são positivas para a construção de uma vida saudável (progressivas), como para a restauração do equilíbrio de nosso modo de ser frente aos impasses aos quais chegamos ao longo da vida (cuidado com as forças regressivas). Então, no referido texto, assumi que praticar a educação (*e-ducere* = conduzir de dentro para fora), através de experiências que possam ser lúdicas, é uma forma de “prevenir neuroses futuras”, seja construindo um bem-viver, seja restaurando-o.

5. RCC – Desde que começou a estudar o fenômeno da ludicidade, foi possível perceber o avanço dessa noção na atuação pedagógica dos professores? A que o senhor atribui o crescimento (ou não) do interesse?

Luckesi - Mudanças de conduta exigem muitos investimentos em nós mesmos, curando as mazelas que ganhamos no decurso da vida de modo inconsciente. Nossos traumas, nossas dores, nossas frustrações, quando não são integradas logo que ocorrem, vagarosamente, vão se somando às experiências negativas, criando nossos modos reativos de ser. Muitas vezes, no cotidiano, temos uma reação a um evento qualquer, que nem nós mesmos compreendemos a razão. Essa reatividade intempestiva tem a ver com as experiências biográficas de cada um de nós, que, por não terem se integrado em nossa psique, se transformaram em marcas inconscientes, que vem à tona, supostamente para nos defender de uma situação desagradável que “vai acontecer”. Pode ser que não aconteça, mas para nosso inconsciente, iria acontecer e isso se traduz através do ditado que diz que “gato escaldado tem medo de água fria”. “Antes que aconteça novamente, me defendo”, diz nosso inconsciente. Para que nós educadores possamos atuar com a compreensão de ludicidade da qual estamos tratando aqui, importa que, constantemente, estejamos atentos, no nosso cotidiano, às nossas ações e reações, investindo em saber sua origem, sua base, de tal forma que possamos nos sentir mais e mais senhores de nós mesmos e, por isso, plenos. Acredito, então, que nos sentindo dessa forma, mais senhores de nós mesmos, poderemos atuar junto aos nossos educandos de uma forma mais saudável. No caso, o referido texto

não fora proposto como um “programa de ação”, mas como uma forma de compreender a educação, que poderia subsidiar educadores a agir de uma forma mais criativa e saudável para si e para os seus educandos. Frente a isso, não tenho como aquilatar se, de quando publiquei esse texto para cá, houve mudança na conduta dos educadores. O texto foi um convite a compreender e a agir, o que implica mudanças internas de cada um.

6. RCC – Em seu texto: *Ludicidade e atividades lúdicas*, há a afirmação de que, quando executadas em grupo, as atividades lúdicas ganham força e energia diferente. Sob seu ponto de vista, por que isso acontece?

Luckesi - As experiências em grupo orientadas para estudos, no que se refere à teoria ou à prática, estimulam os participantes do grupo a entrar na temática, seja do ponto de vista vivencial (emocional, afetivo, cada um com sua experiência biográfica), seja do ponto de vista cognitivo (elaboração teórica de experiências, estabelecimento de compreensões novas pela partilha entre os pares). Afinal, vivência e cognição são facetas do mesmo ato de compreender e ter domínio sobre o mundo, ou seja, quem vivencia, conhece; e quem conhece, vivencia. A experiência em grupo oferece suporte a essa possibilidade de aprender a “compreender junto com o outro”; partilhar uma experiência, ou escutar a partilha do outro, expressa uma mediação para a aprendizagem.

7. RCC – Huizinga, em seu clássico *Homo Ludens*, manifesta-se com relação ao passado expressando certo saudosismo e alguma apreensão frente ao futuro e ao universo lúdico, que poderia estar “em decadência”, devido, em grande parte, à expansão da ciência e da tecnologia. Como o senhor percebe o fenômeno lúdico na contemporaneidade, com a expansão das novas tecnologias que tendem a afastar as pessoas das experiências sensíveis, concretas, reais? As novas tecnologias representam alguma ameaça ou seriam aliadas à vivência da ludicidade?

Luckesi - Acredito que sempre que emerge uma nova tecnologia, muitas áreas da vida humana abençoam essa emergência e outras áreas se sentem ameaçadas. Contudo, vagarosamente, num jogo de contradições, vai se aprendendo a servir-se dos novos recursos para o bem da vida. Ocorreu dessa forma com a emergência da imprensa no início da modernidade, desde que os livros deixaram de ser copiados, um a um. Com a imprensa, essa atividade de copista desapareceria e os livros poderiam estar “em massa” nas mãos de todos. “A cultura massificada” era julgada na época. E, hoje, sabemos que o livro impresso é uma maravilha. Temos agora o livro digitalizado. Demorará um tempo para aprendermos a utilizá-lo em larga escala. O mesmo ocorreu com a emergência do rádio, da televisão, do gravador, do cassete e, agora, com os recursos da comunicação e da informática. Certamente iremos aprendendo a nos servir desses recursos de forma criativa e útil à vida humana, o que inclui a ludicidade. Cada recurso tem suas especificidades, que necessitam ser aprendidas e integradas à vida, evidentemente, a favor da vida; não contra ela. Os meios de comunicação, hoje existentes, são fortemente revolucionários. O que importa é aprender e auxiliar nossas crianças e adolescentes a fazerem os melhores usos das novas tecnologias. Acredito que nós, educadores, necessitamos ser suficientemente esclarecidos, afetiva e cognitivamente, para auxiliar nossos educandos no seu processo de desenvolvimento.

8. RCC – O seu trabalho com avaliação tem bastante reconhecimento no meio acadêmico. Os caminhos que o levaram para o estudo da ludicidade estariam ligados a essas pesquisas com avaliação da aprendizagem?

Luckesi - Os estudos a respeito de ludicidade não estão vinculados diretamente aos estudos sobre avaliação em minha vida profissional e acadêmica; indiretamente, sim, tudo aquilo que fazemos compõe uma unidade em nosso modo de ser. Poderia dizer que diretamente eles estão mais vinculados à minha vida pessoal e aos estudos na área da Biossíntese, uma área da psicossomática, dedicada à psicoterapia. Meus filhos mais velhos, que se encontram, hoje, na casa dos quarenta anos, em sua infância vivenciaram uma escola que atuava com as denominadas atividades lúdicas. Sempre estive atento a compreender o que ocorria naquela escola. Ela tinha por nome “Barca D’Alva”, em homenagem ao Professor Agostinho da Silva, um português que viveu no Brasil por muitos anos e que participou, com o Professor Darci Ribeiro, da fundação da Universidade de Brasília, nos anos sessenta. O Prof. Agostinho da Silva tinha sonhos para uma escola de infância com essa denominação, assim como para uma escola para o ensino médio, cujo nome seria “Colégio do Atlântico Sul”. Nos inícios dos anos 1990, realizei os estudos em Biossíntese e, junto com eles, investi na compreensão das atividades lúdicas e a ludicidade. Ao mesmo tempo em que estudava, investi em práticas nas minhas aulas na pós-graduação em Educação, da FAGED/UFBA, com o mesmo tema. Entre 1990 e 2010, ano em que me afastei dos afazeres na Universidade, entre outros interesses, dei bastante atenção às questões da ludicidade, chegando a estabelecer a compreensão epistemológica de que “ludicidade tem a ver com um estado interno de cada ser humano” e isso que denominamos de “atividades lúdicas” (brincadeiras) nem sempre são lúdicas. Creio ser uma importante compreensão. Também no início desse período, juntamente com os estudantes de mestrado e doutorado em Educação, que frequentavam minhas aulas e meu grupo de estudo, criamos o GEPEL – Grupo de Estudo em Educação e Ludicidade, e, no ano de 2003, fizemos a primeira edição do Encontro de Educação e Ludicidade --- ENELUD, que, agora, neste ano de 2017, realizará sua VIII edição.

9. RCC – Como ocorrem as atividades lúdicas no grupo de pesquisa GEPEL? Como se dá o processo de elaboração teórica a partir da experiência?

Luckesi - Durante sua existência, o GEPEL teve a coordenação de vários professores. Após minha saída da Universidade, em função de aposentadoria, permaneceu na coordenação a professora Cristina D’Ávila, que atua nessa função desde 2010. O grupo está constituído pela coordenadora e por estudantes da pós-graduação em Educação interessados no tema; reúne-se com regularidade e, em suas sessões, dedica-se a estudar experiências e autores envolvidos com a temática da ludicidade. Nas reuniões, são estudados textos, livros, experiências, assim como também são processadas as organizações de eventos assumidos pelo grupo, como, no presente momento, o ENELUD. Todos participam de diálogos e decisões. Ainda nessas reuniões, ocorrem vivências com base em variadas atividades que estimulam experiências de autoconhecimento, de modo especial vinculadas às questões da ludicidade. ■