

## **LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS uma abordagem a partir da experiência interna**

Cipriano Carlos Luckesi<sup>1</sup>

### ***1. Sobre ludicidade***

Primeiro sobre ludicidade. Usualmente os textos disponíveis, que abordam a questão da ludicidade, tratam-na, predominantemente, sob a ótica de seu papel na vida humana: no desenvolvimento humano, nos processos de ensino-aprendizagem, nos processos terapêuticos, na recreação, no divertimento, no lazer; ou, então, abordam repertórios de atividades lúdicas, descrevendo como realizá-las; e existem ainda muitos outros estudos sociológicos ou históricos sobre esse fenômeno. Pouco, porém, se tem tratado da ludicidade e das atividades lúdicas de um ponto de vista interno e integral. É esse o meu objetivo neste texto, na busca de oferecer uma melhor compreensão da definição que venho dando para esse fenômeno em meus escritos. A abordagem que estou utilizando para conceituar o fenômeno da ludicidade foca a experiência lúdica como uma experiência interna do sujeito que a vivencia. É desse ponto de vista que se segue tudo o que exponho abaixo, ou seja, não estou tratando de estudos externos da atividade lúdica, tais como os sociológicos, os etnográficos, os históricos ou os descritivos, que, sem sombra de dúvidas são sumamente importantes. Estou me confrontando com as seguintes perguntas: O que é a atividade lúdica para o sujeito que a vivencia? E, enquanto vivencia, que efeitos essa experiência lhe produz?

Importa observar que os conceitos, que aqui vamos tentar configurar, com um pouco mais de precisão, tem sido reiteradamente discutidos e aprofundados nas reuniões semanais do GEPEL – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade, vinculado ao Programa de Pós-graduação da FAGED/UFBA.

Em textos anteriores, a partir de estudos e experimentos pessoais com atividades lúdicas, além do ensino desses conhecimentos teórico-práticos na Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal da Bahia, tenho procurado defender uma compreensão específica da ludicidade e das atividades lúdicas, que estão a merecer uma melhor configuração, assim como aprofundamentos teóricos e práticos.

Essa necessidade veio mais ainda à tona, quando, recentemente, em nossa Pós-Graduação, pude assistir a defesa de uma dissertação, da autoria de uma orientanda minha, na qual a mestrande fez uso dos conceitos por mim formulados sobre o que é ludicidade e sobre as atividades lúdicas. Parecia-me que os membros da Banca não compreendiam o que ela falava, ou, devido estarem vinculados a outras exigências conceituais sobre esse fenômeno, não conseguiam colocar-se disponíveis para “uma escuta sensível” do que ela estava expondo.

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação, Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, vice-coordenador do GEPEL – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade, vinculado à linha de Pesquisa Filosofia, Linguagem e Praxis Educativa, do Programa de Pós-Graduação em Educação - FAGED/UFBA.

Assim sendo, vi-me na obrigação de tentar uma melhor delimitação conceitual daquilo que expus anteriormente sobre esse tema. É isso que me proponho fazer, neste escrito, no limite das compreensões que tenho, neste momento; o que quer dizer que, mesmo agora, não tenho, de forma alguma, a pretensão de apresentar uma configuração conceitual de ludicidade e das atividades lúdicas, que possa atender a todas as demandas dos leitores. Estou, aqui, mais uma vez, *ensaiando* abordar esse fenômeno, que é complexo e múltiplo em suas manifestações.

Em 1998, escrevi um texto intitulado “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, no qual explicitava a seguinte compreensão da ludicidade: “Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a ‘plenitude da experiência’. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos”<sup>2</sup>

No ano de 2000, retomei esse conceito de ludicidade em um artigo que escrevi para a coletânea *Educação e Ludicidade*, por mim organizada, como primeira publicação do GEPEL, intitulado “Educação, ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”. Nessa oportunidade, assim, me expressei: “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estarmos no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica.

“Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento”<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Cipriano Carlos Luckesi, “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, in *Interfaces da Educação*, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, 1998, pág. 09-25.

<sup>3</sup> Cipriano Carlos Luckesi, “Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”, in *Educação e Ludicidade*, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000, p. 21.

Importa observar que nos dois trechos acima, estive tomando ludicidade como um estado interno do sujeito que age e/ou vivencia situações lúdicas. Não estive, tratando nem de suas características histórico-culturais, como faz Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*; nem de suas características histórico-sociais, como faz Walter Benjamin, em seu livro *Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação*; ou como faz Tizuko Murchida Kichimoto, em *Jogos Infantis*, ou ainda como fez Giles Brugère, em *Jogo e educação*, trabalhando sociologicamente o conceito de jogo; nem estamos tratando das funções terapêuticas das atividades lúdicas, como fazem Melanie Klein, Arminda Aberastury, Bruno Bettelheim, D.W. Winnicott; assim como não estive tratando das funções educativas, como fazem muitos autores que propõem atividades lúdicas e jogos para a prática pedagógica.

Interessava-me e interessa-me, no primeiro momento dessa discussão, abordar a ludicidade como uma experiência interna “de consciência”, “um estado de espírito”, como dizemos cotidianamente. Com isso, estou deixando claro o foco de meu esforço de compreensão de ludicidade. Ludicidade, a meu ver, é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. Assim, ludicidade foi e está sendo entendida por mim a partir do lugar interno do sujeito.

Para alargar um pouco a compreensão que venho defendendo de que “o ato lúdico propicia uma experiência plena para o sujeito” e para situar essa compreensão no seio de outras possíveis compreensões das atividades lúdicas, vou servir-me do auxílio dos estudos de Ken Wilber, que nos ajudará, com certa facilidade, a compreender que aquilo que estou propondo tem a ver somente com uma dimensão do ser humano: a sua dimensão interna; a dimensão do seu desenvolvimento, da sua identidade, da sua integridade; a dimensão do desenvolvimento do seu *ground interno*<sup>4</sup>, como define David Boadella.

Ken Wilber em seus livros *Uma Breve História do Universo*<sup>5</sup>, *O olho do espírito*<sup>6</sup>, e em *União da alma e dos sentidos*<sup>7</sup>, nos indica que o ser humano possui quatro dimensões que devem ser levadas em consideração, caso desejemos proceder uma abordagem integral do mesmo. O ser humano realiza suas experiências em quatro dimensões; ainda que uma delas possa estar predominando num determinado momento.

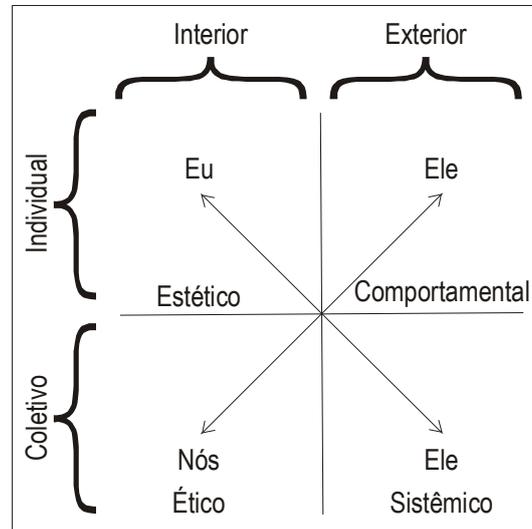
---

<sup>4</sup> *Ground* interno, aqui, é tomado no sentido de base, suporte, capacidade de sustentar a própria experiência a partir de uma qualidade interior fluída e não a partir de recursos externos, aprendidos como lições que devem ser cumpridas.

<sup>5</sup> Ken Wilber, *Uma breve História do Universo*, Rio de Janeiro, Ed. Nova Era, 2001.

<sup>6</sup> Ken Wilber, *O olho do espírito*, São Paulo, Ed. Cultrix, 2001.

<sup>7</sup> Ken Wilber, *União da alma e dos sentidos*, São Paulo, Editora Cultrix, 2001.



O quadro acima nos auxilia na compreensão do que o autor propõe: cada ser humano, em suas experiências, vivencia quatro dimensões que são: 1. individual/interior, 2. individual/exterior, 3. coletiva/interior, 4. coletiva/exterior. Do lado esquerdo do gráfico, identificamos as dimensões “interiores” e, do lado direito, as dimensões “exteriores” do ser humano; na parte superior do gráfico, as dimensões individuais, seja a interior seja a exterior; e, por último, na parte inferior, as dimensões coletivas, seja sob o aspecto interior seja sob o aspecto exterior.

Com isso, podemos compreender que o ser humano, em todas as suas experiências, realiza-se e expressa-se em suas quatro dimensões, ainda que não possamos, ao mesmo tempo, estar conscientes de todas elas, da: individual, externa, visível, observável, comportamental (dimensão individual externa, representada no gráfico pelo quadrante superior direito); ao mesmo tempo, interna, que tem a ver com sentimento, com mente, com a compreensão interna, interpretativa, hermenêutica do sujeito (dimensão interna representada no gráfico pelo quadrante superior esquerdo). Contudo, ainda essa experiência também se dá no coletivo comunitário, o que significa, na dimensão subjetiva, que a situa no contexto dos valores, da cultura e da comunidade dentro do qual ele está inserido (dimensão subjetiva coletiva, representada, no gráfico, pelo quadrante inferior esquerdo); e, por último, se dá na dimensão coletiva objetiva, sistêmica, constituindo uma rede interobjetiva de relações observáveis (dimensão externa coletiva, representada no gráfico, pelo quadrante inferior direito).

A dimensão interior individual é aquela onde o ser humano vivencia uma experiência, dentro de si mesmo, na dimensão do **Eu**, ou seja, a dimensão espiritual, estética; dimensão que garante o crescimento individual interno, através das múltiplas fases de desenvolvimento, que vão do pré-pessoal, pelo pessoal para o transpessoal. Esse é o campo do pensar filosófico, da espiritualidade, da introspecção psicológica, da criação artística, da percepção estética,...

A dimensão interior coletiva é aquela onde o ser humano vivencia sua experiência de comunidade, dos valores e sentimentos de viver e conviver com o outro e com os outros,

vivência da cultura e dos valores comuns, que dirigem a vida. É a dimensão do *Nós* de nossa experiência, onde se faz presente a formação e a vivência da ética e da moral. É o campo da sensação, dos sentimentos e da vivência com o outro, do convívio, da ética, da moral,...

A dimensão individual externa expressa, objetivamente, nossa experiência individual interna, através das manifestações do nosso corpo, dos nossos sistemas fisiológicos (nervoso, circulatório, respiratório) e do nosso comportamento psicossocial. São elementos que podem ser estudados objetivamente, via os meios de mensuração. É o campo do *Ele individual*. Esse é o campo da fisiologia, anatomia, neurofisiologia, ciências comportamentais,...

A dimensão coletiva externa se dá nas relações sistêmicas que constituem nossa vida, através das relações interobjetivas. As múltiplas relações que agem e reagem entre si, constituindo sistemas de elementos e variáveis que determinam dialeticamente nosso modo de ser e de viver. É o campo do *Ele coletivo*, que pode ser estudado objetivamente sob a ótica do funcionamento dos sistemas. Esse campo é estudado pela sociologia, pela história social, pela política, pelas abordagens sistêmicas em geral.

O campo do Eu só pode ser percebido, estudado e compreendido pela interpretação. O campo do Nós só pode ser verdadeiramente assimilado, estudado e compreendido pela vivência mútua da cultura, com todos os seus valores, que só podem ser apreendidos adequadamente por quem os vivencia. É praticamente impossível um forasteiro tornar-se igual aos nativos. Ele se aproxima, ensaia, chega perto, mas não se torna um igual. Ele será sempre um forasteiro que foi admitido como “um dos nossos”. O campo do Ele, por outro lado, seja o individual ou o coletivo, pode e deve ser apreendido pelos sistemas de mensuração e/ou demonstração objetivos. Wilber diz que os campos do Ele individual e coletivo poderiam ser reunidos em um único campo --- o do Ele ---, pois que ambos são apropriados e compreendidos objetivamente, como o outro, independente de cada um de nós.

Assim sendo, uma experiência integral do ser humano é aquela que o realiza em suas quatro dimensões --- que permitem a vivência da estética e da espiritualidade, assim como a experiência ética, ambas assentadas sobre a materialidade externa da constituição biopsicológica, de um lado, e dos sistemas sociais e históricos de relações, de outro.

Dentro deste quadro de referência, as *atividades lúdicas* (não a ludicidade), como todos e quaisquer outras experiências humanas, poderão ser abordados a partir de cada um desses quatro quadrantes. Ou seja, uma atividade lúdica, enquanto atividade propriamente dita, é vivida nas quatro dimensões e, por isso poderá ser abordada, também, nos quatro quadrantes. É exatamente devido a experiência dar-se (realizar-se) nas quatro dimensões, que ela pode assim ser abordada. Ou seja, uma atividade, lúdica ou não, dar-se-á nas quatro dimensões e deste modo deverá ser abordada. Será abordada pela ótica do quadrante superior esquerdo, a ótica interna do sujeito que realiza e vivencia essa atividade. Poderá ainda ser abordada pela ótica do quadrante inferior esquerdo --- sob a ótica da convivência com os outros e da cultura ---, o que permitirá vivenciar e desvendar os sentimentos comunitários, resultantes do presente ou de um longo processo de heranças sócio culturais, através dos quais, esses sentimentos adquiriram um sentido ou está adquirindo um sentido novo neste momento de convivência. Por último, essa atividade lúdica poderá ser abordada como um fenômeno social,

através da observação, da contagem de frequências das vezes que essa atividade se manifesta no todo da sociedade, na qual está inserida, assim como das relações interobjetivas, que causam, sistemicamente, suas características.

Tomando esse referencial por base, quando definimos ludicidade como um estado de consciência, estamos falando a partir do quadrante superior esquerdo, ou seja, da vivência e percepção interna do sujeito. Uma atividade só poderá ser plena para uma pessoa como sujeito, só ele poderá vivenciar a “plenitude da experiência”, através de uma atividade. A ludicidade, nesta perspectiva, é interna. Objetivamente, a partir do quadrante superior direito, poderemos descrever uma atividade como lúdica, seu algoritmo, sua configuração, suas regras, suas práticas visíveis; porém, para um determinado sujeito, essa atividade, que descrevo como lúdica, poderá não sê-lo, em função de sua história pessoal de vida (quadrante superior esquerdo), assim como em função do meio social, no qual está inserido (quadrante inferior esquerdo) e em função de sua assimilação interna dessa herança.

Deste modo, quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância quem sente é o sujeito.

Certamente que vivenciar uma experiência lúdica em grupo é muito diferente de praticá-la sozinho. O grupo tem a força e a energia do grupo; ele se movimenta, se sustenta, estimula, puxa a alegria, mas somente cada individuo, nesse conjunto vital e vitalizado, poderá viver essa sensação de alegria, partilhada no grupo.

Deste modo, uma atividade descrita objetivamente, seja pela sua estrutura seja pelo seu comprometimento com uma determinada herança sociocultural (como o folclore, os brinquedos tradicionais, etc...), não necessariamente será lúdica para o sujeito que a vivencia. Ou seja, objetivamente, podemos descrevê-la como lúdica, mas não necessariamente, ela propiciará a todos, que a vivenciarem um estado de plenitude de experiência. Vamos tomar, a título de exemplo, a brincadeira de “pular corda”.

Para mim, ela propiciará um estado interno de inteireza, alegria, prazer, enquanto estiver, no seio de um grupo, pulando corda. Dar-me-á inteireza, alegria, prazer, praticando essa experiência sozinho e, ao mesmo tempo, na interação com as outras pessoas, participando e partilhando da felicidade do momento. Todavia, para outra pessoa, esta mesma atividade, poderá trazer desprazer, seja devido nunca ter pulado corda e não estar interessada em tentar aprender agora, seja devido ter tido uma experiência muito negativa com esse brinquedo em sua história pessoal de vida, ou qualquer outro elemento que não lhe permita vivenciar agora essa experiência com alegria, prazer, integridade. Assim sendo, objetivamente (quadrante

superior direito) a atividade é descrita como lúdica, porém, não necessariamente ela trará a mesma experiência de plenitude para todos os sujeitos que a vivenciam, ainda que o grupo seja um condicionante fundamental para a entrega em uma atividade lúdica, como sinalizamos anteriormente. Poderá sinalizar uma dor que, recentemente ou de há muito, estava dentro da pessoa, convidando-a a buscar uma saída saudável para isso, que está impedindo o seu fluir normal na vida.

A dor interna que a atividade lúdica, objetivamente definida como lúdica, elicia, em uma prática, não é lúdica, por si, no sentido que vimos compreendendo ludicidade, porém, a vivência dessa experiência que mobiliza a dor pode ser um ponto de partida para a transformação da própria experiência fragmentada em busca da experiência plena. Nesse sentido, as atividades que são objetivamente tomadas como lúdicas e que, por alguma razão interna da pessoa, possam fazer emergir alguma dor, limite ou dificuldade, possibilita ao sujeito *uma* oportunidade da cura dessa dor, dificuldade ou limite interno. Por cura, aqui, estamos entendendo uma oportunidade de fazer contato com um aspecto doloroso de sua vida, mas que, também e ao mesmo tempo, aponta para um aspecto saudável de si mesmo – da alegria, do prazer, da convivência, da não-rigidez,...

Em síntese, ao afirmar que a atividade lúdica traz uma oportunidade de experiência plena, importa estar atento para o “olhar” a partir do qual estamos afirmando isso: a dimensão do eu, do interno. E é em função dessa visão que defendo a idéia de que vivência lúdica propicia ao sujeito uma experiência de plenitude, devido ela ir para além dos limites do *ego*, que gosta de descrições específicas de cada coisa, que serve-se permanentemente do julgamento, que se fixa em posições tomadas como as únicas certas,... A descritiva comportamental individual e/ou coletiva, assim como os valores comunitários, que sustentam essa experiência, compõem o entorno dessa sensação de experiência plena, a serem tratadas por outros âmbitos do conhecimento, como vimos acima.

## **2. *Sobre as atividades lúdicas e sua função no desenvolvimento interno de cada um***

No que se segue, estaremos apresentando três possibilidades de usos das atividades lúdicas na vida do ser humano, a partir de três abordagens diferentes: psicanalítica, piagetiana e biossistêmica. Poderiam ser outras --- tais como as de Wallon, de Vigotsky e outros ---, porém escolhi estas três, que a meu ver, são suficientes para dar corpo à compreensão que estamos estabelecendo de ludicidade.

A compreensão sobre as atividades lúdicas, especialmente sobre a sua constituição sócio-histórica e sobre os seus papéis na vida humana, tem origem em várias áreas do conhecimento. Assim, existe uma história do brinquedo, uma sociologia do brinquedo, um estudo folclórico do brinquedo, um estudo psicológico do brinquedo,... Desses estudos, retiramos algumas conclusões que nos ajudaram e nos ajudarão a compreender o papel e uso das atividades lúdicas na vida humana, tendo presente, neste texto, que estamos em busca de

compreender como, possivelmente, pode dar-se e operar internamente no sujeito a vivência das experiências lúdicas.

## 2.1. As heranças freudianas

Freud compreendeu que o brinquedo<sup>8</sup> é o caminho real para o inconsciente da criança, assim como o sonho é o caminho real para o inconsciente do adulto. Ou seja, a experiência do brincar tem seu lado interno; que se expressa no externo. A meta de Freud, como sabemos, foi desvendar e compreender as operações do inconsciente através de suas manifestações externas.

A partir daí, o próprio Freud<sup>9</sup> e seus discípulos próximos e distantes, tais como Ana Freud (filha de Freud), Melanie Klein<sup>10</sup>, Bruno Bettelheim<sup>11</sup>, D.W. Winnicott<sup>12</sup>, Arminda Aberastury<sup>13</sup>, André Lapierre<sup>14</sup> e tantos outros produziram diversas compreensões psicanalíticas e possibilidades de usos das atividades lúdicas.

A Psicanálise, em sua atuação terapêutica, aposta na restauração do passado e na construção do presente e do futuro. Freud afirma que temos em nós duas forças fundamentais: as forças regressivas, que nos têm fixados no passado e as forças progressivas, que nos mantêm voltados para o futuro. As forças regressivas são aquelas que têm como seu epicentro as nossas fixações neuróticas ou traumáticas do passado, que nos impedem ou dificultam o nosso viver fluído no presente, assim como nossas aberturas para o futuro. Elas se manifestam por nossas respostas emocionais automáticas do dia a dia, que nos dificultam o estar bem conosco mesmos (intrapessoalmente) e em nossos relacionamentos (interpessoalmente). As forças progressivas, por outro lado são aquelas que nos chamam para o futuro, para as nossas possibilidades de organização pessoal e de ser<sup>15</sup>.

---

<sup>8</sup> Brinquedo, aqui, deve ser entendido com um largo espectro de compreensão, que inclui os brinquedos como objetos materiais, assim como os brincades, tanto os que são transmitidos pela herança sociocultural como aqueles que a criança inventa e vivencia espontaneamente a cada momento.

<sup>9</sup> Importa observar que Freud não se dedicou diretamente ao trabalho psicanalítico com crianças, ainda que tenha estudado muito o mundo infantil para compreender o adulto. Deixou um estudo de caso intitulado “Análise da fobia de um menino de cinco anos”, *Edição Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*, Rio de Janeiro, Editora Imago, volume X p. 11-158.

<sup>10</sup> Existem traduções das obras de Ana Freud e de Melanie Klein pela Imago Editora do Rio de Janeiro.

<sup>11</sup> Bruno Bettelheim, *Uma vida para seu filho*, Rio de Janeiro, Editora Campus.

<sup>12</sup> D.W. Winnicott, *O brincar e a realidade*, Rio de Janeiro, Imago Editora

<sup>13</sup> Arminda Aberastury, *Psicanálise da Criança*, Porto Alegre, Editora Artes Médicas.

<sup>14</sup> André Lapierre, *Fantasmas corporais e prática psicomotora*, S. Paulo, Editora Manole; *A simbologia do movimento*, Porto Alegre, Editora Artes Médicas; *Psicanálise e análise corporal da relação*, São Paulo, Editora Lovise.

<sup>15</sup> Sobre isso, Bruno Bettelheim, em *Uma vida para seu filho*, op. cit., 18ª edição, pág. 145-145 diz: “A maior importância da brincadeira está no imediato prazer da criança, que se estende num prazer de viver. Mas a brincadeira tem duas faces adicionais, uma dirigida para o passado e outra para o futuro, como o deus romano Jano. A brincadeira permite que a criança resolva de forma simbólica problemas não resolvidos do passado e enfrente direta ou simbolicamente questões do presente. É também a ferramenta mais importante que possui para se preparar para o futuro e suas tarefas”.

No caso, nos interessa imediatamente, a questão dos brinquedos, como caminho real para o inconsciente da criança. Nesse contexto, a prática das atividades lúdicas pelas crianças, de um lado, revela como elas estão, a partir de suas histórias pessoais, assim como revela o que sentem sobre o seu presente cotidiano, seus medos, seus não-entendimentos do que está ocorrendo, o que está incomodando,...; porém, de outro lado, essa prática revela, também, a construção do futuro. Muitas atividades lúdicas das crianças são de imitação do adulto, outras não imitam, mas constroem modos de ser<sup>16</sup>. Meio pelo qual as crianças estão, por uma parte, tentando compreender o que os adultos fazem, e, de outra, experimentar as possibilidades de sua própria vida, o que quer dizer que, através das atividades lúdicas, estão construindo e fortalecendo o seu modo de ser, a sua identidade<sup>17</sup>.

Neste contexto, por exemplo, ao brincar de “pai e mãe”, as crianças, colocando-se nesses papéis, estão tentando saber o que é isso de “ser pai e mãe”; ou, ainda outro exemplo, uma criança que passou por uma experiência de hospitalização, possivelmente, por um certo período, após sair do hospital, ela praticará brinquedos e brincadeiras que tenham como conteúdo algum *flash* de sua experiência passada recente. Possivelmente, brincar de médico, de enfermeira, de hospital, de ambulância e tantas outras coisas, que poderão estar auxiliando a sua compreensão do que ocorreu com ela. O mesmo ocorrerá com seus desenhos, com suas falas, com as estórias que inventa,... Contudo, se, por outra via, for anunciada a uma criança que, em breve, ela será hospitalizada para uma intervenção qualquer, é bastante provável que ela inicie a usar brinquedos e brincadeiras relativos à saúde e àquilo que vai ocorrer em sua vida (que são os procedimentos de hospitalização), na tentativa de compreender o que foi anunciado a ela. Todavia, essas manifestações do inconsciente nas atividades lúdicas poderão também estar, e certamente estarão, vinculadas a experiências mais antigas, em termos de história de vida pregressa.

David Grove, um pesquisador norte-americano que criou uma técnica específica para trabalhar com traumas através das metáforas, diz que estas (as metáforas) são as expressões visíveis e observáveis dos traumas que estão fixados em nosso inconsciente; como, por exemplo, “eu tenho um nó na garganta”, “carrego o mundo nas costas”, ou coisas semelhantes. Eu acredito que as atividades lúdicas infantis são as metáforas, que expressam a sua intimidade; elas falam de sua realidade interior através de um caminho metafórico.

Se prestarmos atenção em nossos filhos e filhas, ou nossos netos e netas, ou nossos alunos na escola, ou crianças em geral, observaremos que seus atos, sempre, estarão comunicando alguma coisa. Para entender essa comunicação, importa estar atento para o que elas querem dizer. David Boadella diz que “como ponto de partida, é necessário reconhecer que é impossível um indivíduo não se comunicar”<sup>18</sup>. Por vezes, será bastante fácil descobrir o significado dessa comunicação, por outras vezes, será exigido mais atenção e esforço de nossa

---

<sup>16</sup> Stanley Keleman, que não é um psicanalista, mas o criador da Psicologia Formativa, nos lembra que é pela ação que o ser humano organiza sua experiência e constitui sua forma. Ver, por exemplo, o seu livro *Anatomia emocional*, Summus Editoria, SP.

<sup>17</sup> Bruno Bettelheim, em seu livro *Uma vida para seu filho*, op. cit., é muito claro nisso; para tanto, vale a pena ver a II Parte do livro, intitulada “Desenvolvendo a individualidade”, onde ele faz um longo estudo sobre a brincadeira e os jogos no processo de formação da individualidade da criança.

<sup>18</sup> David Boadella, *Correntes da vida*, São Paulo, Summus Editorial, 1992, p. 13.

parte para proceder essa compreensão. E, mais que isso, para aceitar a comunicação que está vindo através de uma brincadeira, pois que nem sempre estamos preparados e dispostos para acolher o que está ocorrendo. Por vezes, as brincadeiras de nossas crianças nos desagradam, mas o que será que elas estão nos revelando, nos dizendo ou querendo nos dizer? É isso que a Psicanálise nos ensina: observe como as crianças estão brincando, seus atos estão revelando o seu interior.

Existe um famoso relato de Freud (neste momento, não estou sendo capaz de identificar em que obra está), onde ele relata a experiência de ter ido visitar um amigo e enquanto estava a sós com uma criança pequena, observou que ela atirava um carretel de linha e, a seguir, puxava-o; quando atirava o carretel, fechava o semblante e, quando o trazia de volta, abria em sorriso. Após, atentamente, observar essa experiência, Freud realizou a seguinte leitura: a criança estava tentando compreender como a mãe desaparecia e, depois, aparecia novamente; e o sentimento de tristeza pelo afastamento da mãe e a alegria pelo seu retorno. A experiência interna revelava-se em uma manifestação externa. E foi a partir desse ponto que Freud fez sua leitura interpretativa da experiência (certamente válida) da criança.

Mas, o ato de brincar não só é revelador do inconsciente, ele também é catártico, ou seja, ele é liberador. Enquanto a criança brinca, ela, ao mesmo tempo, expressa e libera os conteúdos do inconsciente, procurando a restauração de suas possibilidades de vida saudável, livre dos bloqueios impeditivos. E, por vezes, os bloqueios já estão tão fixados, que eles impedem a criança até mesmo de brincar; fato este que estará nos sinalizando para uma atenção mais cuidadosa para esta criança.

Por outro lado, as atividades lúdicas, por serem atividades, na visão de Bruno Bettelheim, e eu pessoalmente concordo plenamente com ele, são instrumentos da criação da identidade pessoal, na medida em que elas, nessa perspectiva, estabelecem uma ponte entre a realidade interior e a realidade exterior. Esse é o lado construtivo das atividades lúdicas. Pelas atividades em geral e pelas atividades lúdicas em específico, a criança aproxima-se da realidade, criando a sua identidade. O princípio do prazer equilibra-se com o princípio da realidade, na criança, através das atividades lúdicas. Elas são o meio pela qual as crianças fazem o trânsito do mundo subjetivo simbiótico com a mãe para o mundo objetivo da lei do pai<sup>19</sup>, criando o seu modo pessoal de ser e estar no mundo, criando sua identidade pessoal; ou se se quiser, sua individualidade. Assim sendo, o brincar, para as crianças, não será só o caminho real para o inconsciente doloroso, mas também para a construção interna da identidade e e da individualidade de si mesmo.

Será que as atividades lúdicas seriam o caminho real só para a inconsciente e a identidade e individualidade da criança, ou do adulto também? Vivenciar atividades lúdicas, tenho observado eu, é também um caminho tanto para o inconsciente quanto para a construção de identidade e individualidade saudável dos adultos. Por vários anos, venho ensinando e trabalhando com atividades lúdicas com meus alunos na Pós-Graduação em Educação, na

---

<sup>19</sup> Ver D.W. Winnicott, em *O Brincar e a Realidade*, op. cit., sobre a questão dos fenômenos e dos objetos transicionais.

Faculdade de Educação, da Universidade Federal da Bahia<sup>20</sup> e tenho tido a oportunidade de ver como, também para adultos, as atividades lúdicas podem ser um caminho real, ao mesmo tempo, para o inconsciente reprimido assim como para a criatividade e, conseqüentemente, para a criação de uma individualidade mais saudável. Ou seja, também para os adultos, as atividades lúdicas são catárticas, o que quer dizer liberadoras das fixações do passado e construtoras das alegrias do presente e do futuro.

Essa abordagem, a partir das contribuições da Psicanálise, se integra na visão de ludicidade como possibilidade de vivência da plenitude da experiência? Tomando por base os fundamentos do pensamento de Wilber, que expusemos acima, podemos compreender que o que ocorre dentro da criança configura-se no quadrante superior esquerdo, na dimensão do EU, a dimensão interna. O que ocorre nessa dimensão, nós, de fato, não podemos saber, a menos que a criança, de alguma forma, nos revele. É a sua experiência interior. Os atos externos poderão ser descritos comportamentalmente, mas a experiência interna é de quem a vive e nós só podemos nos aproximar dela, da forma mais apropriada, pela partilha e, mais distantemente, por uma analogia com a nossa própria experiência. Então, tendo vivido experiências semelhantes, podemos compassiva e empaticamente, sentir o que se passa dentro do outro. Seremos, então, ressonantes à experiência do outro e, deste modo, poderemos, aproximadamente, compreender o que está ocorrendo em seu interior. Ou pela interpretação, a partir de um olhar externo sobre as manifestações da criança ou do adulto, enquanto vivencia sua experiência; mas, aí, será sempre uma interpretação externa, ainda que, se for realizada com cuidado e amorosidade, poderá ser muito útil no acompanhamento do processo de desenvolvimento do outro.

Assim sendo, cada criança, adolescente, ou adulto, enquanto vivencia uma experiência lúdica, a vivencia como experiência plena dentro de si, em seu interior, contudo, externamente, podemos descrevê-la, o que não necessariamente nos permitirá nos apropriarmos daquilo que se deu ou se dá nessa experiência plena interna do indivíduo.

## ***2.2. As heranças piagetianas***

Em Piaget, os jogos são compreendidos como recursos fundamentais dos quais o ser humano lança mão em seu processo de desenvolvimento, possibilitando a organização de sua cognição e seu afeto, portanto a organização do seu mundo interior na sua relação com o mundo exterior.

O tema que Jean Piaget sempre se colocou, ao longo de sua vida de pesquisas sobre a inteligência humana, foi: como se dá o conhecimento? Como se constrói, no ser humano, o processo do conhecer? E sua resposta permanente foi: através das atividades. O ser humano, como um ser ativo, aprende por meio de sua ação. Age e compreende, por meio de uma

---

<sup>20</sup> Iniciei meu trabalho com o estudo, ensino e com a prática das atividades lúdicas, em 1992. Fazem, pois, dez anos que venho me dedicando a essa temática.

dialética de assimilação e acomodação em suas relações com o mundo exterior. Assimilar significa tornar o mundo exterior semelhante ao mundo interior e acomodar significa apropriar-se dos elementos do mundo exterior, evidentemente, como eles podem ser apropriados com realidade pela ótica do sujeito. É nessa dialética que se aprende e se desenvolve.

Evidentemente que os processos de assimilar e acomodar não são tão lineares e mecânicos quanto as definições, acima colocadas, parecem indicar. São processos profundamente complexos, pelos quais cada criança, cada adolescente e cada adulto estabelece o seu modo de relações e constrói o seu modo de agir e reagir, estando situado seja no contexto de sua intimidade, seja em determinada realidade natural e/ou sócio-histórica. A assimilação é o meio pelo qual tornamos o mundo exterior semelhante ao nosso mundo interior, aos nossos sentimentos, aos nossos fantasmas, aos nossos conhecimentos. A acomodação é o processo que nos permite desvendar o que não sabemos e que não dominamos do mundo externo a nós mesmos e nos possibilita apreendê-lo, cognitiva, mas, ao mesmo tempo, emocionalmente. A dialética entre esses dois processos permite-nos a construção de nós mesmos e nosso modo de ser na vida e no mundo, relacionados a nós mesmos, aos outros e a mundo material e cultural que nos envolve.

Os processos de assimilação e acomodação, usualmente operam dialeticamente, o que quer dizer que assimilamos para acomodar e acomodamos para assimilar. Por exemplo, ao adquirir um novo aparelho de som para minha casa, uma parte de como fazê-lo funcionar, eu já sei; assim sendo, assimilo (assemelho) elementos desse objeto a elementos que já detenho como conhecimento. Porém, tem uma parte que eu não sei; então, aprendo; é isso que é acomodar-se, ou seja, integrar a parte do mundo exterior que ainda não está integrada em mim, nessa experiência. Esse processo possibilita, permanentemente, um aprofundamento do conhecimento cada vez que me detenho no objeto, com nova assimilação e nova acomodação.

Em seu livro *A formação do símbolo na criança*, Piaget<sup>21</sup> trabalha com os jogos como os recursos ativos dos quais o ser humano se serve em sua vida para construir-se a si mesmo, aprendendo a relacionar-se com o que está fora e em torno de si. É nesse contexto, que Piaget estabelece o entendimento de que as atividades desenvolvidas pelo ser humano, em seu processo de desenvolvimento, podem ser compreendidas como jogos e classificados em três tipos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras.

Entre o nascimento e os dois anos de idade, período em que Piaget situa a fase sensório-motora do desenvolvimento, dão-se os jogos de exercício, que são atividades funcionais, que tem sua origem na capacidade reflexa com a qual o ser humano nasce. São propriamente todas as atividades que a criança realiza para tomar posse de si mesma na sua relação com o mundo; mexer os braços, pernas, emitir sons, pegar, agarrar, puxar, empurrar, rolar, se arrastar, engatinhar, levar objetos na boca, imitar,... Até os dois anos de idade predominam esses jogos na atividade da criança, que, segundo Piaget, é o período de nossas vidas onde predomina a acomodação, em função do fato que a criança predominantemente imita o que os outros

---

<sup>21</sup> Jéan Piaget, *A formação do símbolo na criança*, Rio de Janeiro, Livros Técnicos e Científicos Editora, 1990.

fazem, especialmente os adultos; ou seja, ela está mais voltada para apreender o mundo exterior.

A seguir, aproximadamente, entre os dois e os seis anos de idade, a criança dedicar-se-á aos jogos simbólicos; é a fase que o autor denomina de pré-operatória. Nesse período, dão-se os jogos simbólicos, onde predomina a assimilação. São os jogos da fantasia, período em que as crianças gostam muito de brincar de “faz de conta”. O mundo exterior, então, é permanentemente “assemelhado” ao mundo interior. Não importa, assim, a realidade como ela é; o que importa é o que ela pode parecer que é. Um lápis, que, na realidade, é um lápis, pode ser muitas coisas na fantasia: um cavalo, um ônibus, um carro, um avião, um barco, ou simplesmente um objeto para ser mastigado,... É também nesse período que as crianças gostam muito das histórias, dos contos de fada, das histórias imaginadas; mas, também, fabulam muito, constroem suas próprias histórias. Criam e recriam personagens e histórias. Esse é o período em que Piaget diz que predominam os jogos simbólicos.

Os jogos de regras vão predominar a partir dos seis/sete anos de idade para a frente, período denominado, inicialmente de operatório concreto (sete aos doze anos) e, depois, de operatório formal (a partir aproximadamente dos doze anos). É o período da aproximação e da posse da realidade. Em torno dos cinco, seis e sete anos, a criança vai se aproximando mais da realidade, onde se defronta não mais com as fantasias, mas sim, com os próprios dados do mundo real, o que implica em regras reais que dão forma ao mundo. É nesse período que Freud situou, especialmente, a manifestação mais plena do Complexo de Édipo, período onde fortemente as regras e papéis sociais colocam para a criança os limites das relações sociais. É por essa idade que meninos e meninas iniciam a brincar com elementos que exigem regras definidas: brincar de casinha, pai mãe, médico, advogado, enfermeira, etc. Ainda que em forma de brincadeira, são os elementos da vida real que vem à tona. Daí para frente as crianças, os pré-adolescentes, os adolescentes e os adultos jogarão jogos de regras. Esses, como os anteriores jogos auxiliarão a criança, o adolescente e o adulto aprender a operar com os entendimentos dos raciocínios abstratos e formais.

Nessa seqüência de possibilidades de jogar --- exercício, simbólico e de regras ---, a aquisição das habilidades menos complexas servirão de base para as que exigem elementos mais complexos para o agir. Assim, quem só possui a capacidade para praticar os jogos de exercício, por si, não terá condições de praticar os outros tipos de jogos, que exigem estruturas mentais e lógicas mais desenvolvidas e complexas. Todavia, aquele que já chegou ao estágio dos jogos simbólicos poderá, perfeitamente, praticar os jogos do estágio anterior (os jogos de exercício). O mesmo ocorrendo com as outras etapas do desenvolvimento e seus respectivos jogos. Isso que dizer que quem pode o menos não pode o mais; porém, quem pode o mais, pode o menos também.

A partir dessas rápidas noções sobre os jogos em Piaget, podemos concluir que, para este autor, os jogos, como atividades lúdicas, servem de recursos de autodesenvolvimento. Piaget vê os jogos como atividades que vão propiciando o caminho interno da construção da inteligência e dos afetos, na medida em que manteve-se atento a sua permanente pergunta: como o conhecimento se dá, ou seja, como é construída a capacidade do conhecer, que é interna?

Tendo por base a compreensão piagetiana dos jogos, podemos perceber a sua significação para a vida das crianças, para os pré-adolescentes, para os adolescentes e para os adultos, na perspectiva de subsidiar o desenvolvimento interno, que significa a ampliação e a posse das capacidades de cada um. Assim sendo, podemos e devemos nos servir das atividades lúdicas na perspectiva de obtermos resultados significativos para o desenvolvimento e formação dos nossos educandos. Conhecendo a teoria e as suas possibilidades práticas, temos em nossas mãos instrumentos fundamentais para dirigir a nossa prática, propiciando oportunidades aos nossos educandos de internamente se construírem. Com essa teoria em nossas mãos, podemos saber o que fazer com as atividades lúdicas em cada fase de desenvolvimento de uma criança, um adolescente ou um adulto. Piaget nos ajuda a não colocar o carro antes dos bois. Faz-nos compreender que é preciso estar atentos ao tempo e às possibilidades de realizar e incorporar uma determinada ação.

Enquanto Freud esteve atento mais aos processos emocionais trabalhados pelo brinquedo e pelo jogo, Piaget esteve mais atento aos aspectos cognitivos trabalhados por esses mesmos recursos, sem que tenha descuidado dos aspectos afetivos e morais. Enquanto a psicanálise esteve mais atenta (não exclusivamente) à reconstrução da experiência emocional, Piaget esteve mais atento ao processo de construção dos conhecimentos e da afetividade. Todavia, ambos são de fundamental importância para quem deseja trabalhar com atividades lúdicas, seja na educação familiar, na educação escolar, na educação extra-escolar, seja na terapia.

Aqui, também, podemos observar que a atividade lúdica só poderá trazer a sensação de experiência plena, na dimensão do sujeito que a vivencia. Praticar jogos de exercício, jogos simbólicos ou jogos de regras só poderá ser pleno para quem os pratica, mas parece que todos os que os praticam com inteireza, integridade e presença, chegam a esse cume de sensação de plenitude, o que nos permite admitir que as atividades lúdicas podem e devem ser utilizadas como recursos para a busca de um crescimento o mais saudável possível.

### ***3. Atividades lúdicas e a restauração do equilíbrio entre as camadas embrionárias constitutivas do ser humano***

Para este tópico, vou servir-me de conhecimentos originários da Biossíntese, que é uma área de conhecimentos criada por David Boadella, um psicoterapeuta somático inglês, no decorrer da década de setenta, e vem sendo permanentemente recriada por ele nesses últimos trinta anos. A Biossíntese não trata de ludicidade, mas estarei aproveitando alguns de seus conceitos básicos, fazendo pontes para compreender o significado interno da vivência de experiências lúdicas.

O ser humano é constituído, embrionariamente, por três camadas, denominadas germinativas: endoderma, mesoderma e ectoderma<sup>22</sup>. Em torno do décimo quarto dia após a concepção, as

---

<sup>22</sup> Neste tópico, estarei me servindo bastante dos estudos de David Boadella, no seu livro *Correntes da Vida*, já citado anteriormente.

células do novo ser, que até esse momento eram indiferenciadas, especializam-se, formando cada uma dessas três camadas; o que implica que decidem por compor um ou outro conjunto de órgãos constitutivos do ser humano, relativos a cada uma dessas camadas.

.O *endoderma* dará origem a todos os órgãos internos moles do torax e do abdomen, órgãos aos quais se vinculam nossos sentimentos. O *mesoderma* constituirá todo nosso sistema de sustentação e movimento: o esqueleto, a musculatura, o sistema circulatório. O *ectoderma* constituirá o sistema nervoso central e todo o sistema de comunicação do ser humano com o mundo exterior; ou seja, dá origem ao sistema nervoso central e a todas as suas ramificações, que se estendem para todas as partes do corpo, como também para os órgãos dos sentidos, que nos colocam em comunicação com o mundo externo a nós mesmos. Essas três camadas germinativas dão origem a três modos de ser de cada um de nós: sentir, pensar e agir. Sentimento, pensamento e movimento são três componentes de nosso estar no mundo, na medida em que, ao exercitar cada um desses modos de ser, ao mesmo tempo, estamos exercitando os outros dois.

Esses três conjuntos de órgãos manifestam-se em três partes distintas do corpo: a cabeça (ectoderma), o tronco e membros por extensão (mesoderma) e o abdomen (endoderma). E essas partes se ligam entre si por pontes: a cabeça se liga ao tronco através do pescoço, especialmente pela nuca; a cabeça se liga com o abdomen via garganta, parte interna do pescoço; e o tronco se liga ao abdomen através do diafragma. Todavia, nem sempre, ou quase nunca, essas partes funcionam harmonicamente, fato que também se expressa através dos nossos desequilíbrios entre sentir, o pensar e o agir.

A cabeça, quando está separada do corpo, através de bloqueios energéticos na nuca, pode ter duas conseqüências: de um lado, se a energia se concentrar na cabeça, pensar em excesso e rigidez na conduta; se a energia se concentrar no corpo, hiperatividade descontrolada, na medida em que a ação passa superficialmente pela reflexão, assim como pelos sentimentos.

A cabeça, quando está separada do abdomen, também, pode apresentar duas conseqüências opostas: ou engole as emoções, deixando-as presas no abdomen, sem poder expressá-las pelo rosto, ou expressa muita emoção pelo rosto, sem estabelecer contato com o centro do corpo; então a emoção emerge como se fosse vomitada para aliviar a pressão interna.

Por último, o tronco pode estar separado do abdomen pelo diafragma, cujas conseqüências opostas podem ser: de um lado, quando a energia se concentra mais no tronco, a respiração fica quase que imperceptível, o que conduz a manifestação de quase nenhuma emoção; ou, por outro lado, quando a energia se concentra mais no abdomen, num processo de estado emocional intenso, emerge a ansiedade, que não encontra um modo de expressão por um movimento harmônico. A respiração é ativa, porem, o sistema muscular é pouco ativo<sup>23</sup>.

Em nossa vida, o ideal seria crescer com o equilíbrio interno dessas três camadas e, conseqüentemente, das três qualidades básicas do ser humano, a elas relacionadas: sentir, pensar e agir. Nosso crescimento, em parte, se faz de modo harmônico, mas uma grande parte

---

<sup>23</sup> Para uma melhor compreensão dessa temática, pode-se ver, também, com muito proveito, o livro *Anatomia Emocional*, da autoria de Stanley Keleman, S.P., Summus Editorial.

dele, infelizmente, tem se feito pelo caminho do desequilíbrio entre essas camadas e essas qualidades. Esses desequilíbrios, manifestados pelas qualidades opostas acima indicadas, que são e/ou foram adquiridos no decorrer da própria experiência da vida de cada um, poderão ser restaurados para novas formas de equilíbrio, através de atividades terapêutico-educativas ou educativo-terapêuticas, que restabeleçam o fluxo energético entre as partes componentes do ser humano, assim como entre as suas qualidades de sentir, pensar e agir, equilibradamente. Para entrar no contato mais profundo consigo mesmo, o ser humano tem necessidade de estar em contato com o visceral, com o sentimento, que, posteriormente, é compreendido e elaborado no pensamento e atuado ou realizado pelo movimento. Estabelecer e/ou restaurar o equilíbrio entre os órgãos originários das camadas germinativas do ser humano significa, também, restaurar o equilíbrio entre o sentir, o pensar e o agir; mas o contrário, também tem sua verdade: a experiência de restaurar o equilíbrio entre o sentir, o pensar e o agir, através da transformação de crenças, também podem atuar e atuam na reequilibração das camadas biológicas constitutivas do ser humano.

Usualmente, em nossa sociedade, nós damos pouco lugar aos sentimentos. Em função de nossa herança iluminista, queremos aprender e ensinar somente pelo processo cognitivo e, em função de nosso comprometimento com a produtividade, buscamos sempre mais e mais atividades. Com isso, nossa experiência de sentir permanece relegada ao segundo plano; ou ao terceiro, quarto,... último plano! Portanto, nosso caminho predominante é viver no desequilíbrio dos nossos elementos constitutivos, psíquicos e corporais, ao mesmo tempo.

Que isso tem a ver com atividades lúdicas? As atividades lúdicas, por serem atividades que conduzem a experiências plenas e, conseqüentemente, primordiais, a meu ver, possibilitam acesso aos sentimentos mais indiferenciados e profundos, o que por sua vez possibilita o contato com forças criativas e restauradoras muito profundas, que existem em nosso ser. A vivência dessas experiências, vagarosamente, possibilita a restauração das pontes entre as partes do corpo, assim como a restauração do equilíbrio entre os componentes psíquicos-corporais do nosso ser. Na atividade lúdica, o ser humano, criança, adolescente ou adulto, não pensa, nem age, nem sente; ele vivencia, ao mesmo tempo, sentir, pensar e agir. Na vivência de uma atividade lúdica, como temos definido, o ser humano torna-se pleno, o que implica o contato *com* e a posse das fontes restauradoras do equilíbrio.

No caso, agir ludicamente, de imediato, conduz para o contato com o sentimento, que se situa, fisiologicamente, nos remanescentes do endoderma em nosso corpo, o local do contato com as sensações e sentimentos mais profundos de cada um de nós, que por sua vez, abre as portas do ectoderma e do mesoderma, garantindo o pensar e o agir. Os alquimistas definiam o nosso abdomen como a fornalha, onde tudo se transforma. É para aí que as atividades lúdicas nos conduzem; para a fornalha dos nossos sentimentos e das nossas emoções, aos quais serve nosso pensamento e nossa ação. É nessa fornalha que encontramos as fontes restauradoras da vida, porque ainda muito primordiais, primais, básicas.

Como as atividades lúdicas, desde que vivenciadas, podem ser um suporte na construção ou na restauração do equilíbrio energético do ser humano? David Boadella diz que nós seres humanos somos constituídos por polaridades e a principal de todas as polaridades é a que se refere ao interior e ao exterior. O interior é nossa Essência, o Âmagô do ser nosso, o centro

dos anseios, de nossa alma. O exterior é o nosso corpo, nossa personalidade, é o campo da energia. O âmago é o Âmago, ele não pode ser manipulado; ele é o que É. Com ele, nós só podemos manter contato e esse contato é curativo, quando ocorre, devido estar para além de todo pensamento, de todo julgamento, de todo “ego”. Nossa essência é curativa porque é divina. Mas a energia, que é externa, é força e nos permite viver e agir; ela é um potencial, que, quando atualizada em nossas experiências cotidianas, pode estar ordenada ou desordenada. Ela necessita de ser ordenada para permitir nosso contato com nossa Essência. Assim sendo, caso ela seja só um potencial, ainda, podemos construí-la ordenadamente pela aprendizagem e pela educação; caso ela já esteja construída de alguma forma, ordenada ou desordenadamente, podemos reconstruí-la de forma mais adequada e funcional, tendo em vista nos possibilitar um suporte externo para entrarmos em contato com nossa Essência, nosso Âmago.

Quando ordenamos ou reordenamos nosso campo energético, ele permite um contato com nosso Âmago, com nossa Essência. E esse contato, como dissemos é curativo, na medida em que ele, desde que estabelecido, reverbera para todas as nossas experiências de vida. E esse contato com Âmago, na maior parte das vezes, será rápido e fugaz, mas será um contato e a partir dele, nossa vida vai se transformando e tornando-se o que necessita de ser. As atividades lúdicas ordenam ou reordenam o campo de nossa energia e, por isso, em momentos fugazes ou mais duradouros, nos permitem um contato com nossa Essência, por menor que seja. Com o tempo e com repetidas experiências plenas, para além do ego, vamos podendo manter um contato mais permanente com nossa Essência, vamos sendo capazes de sustentar essa experiência.

Para compreender o que é contato com o Âmago do nosso ser, transcrevo a história de vida que se segue. No caso, é preciso ter isso claro, é uma experiência a partir de uma doença, que permitiu um contato com a Essência; contudo o contato com a Essência não necessita de ser feito pela dor; pode e, acredito, deve ser através da alegria, da beleza, da experiência plena propiciada pela vivência de atividades lúdicas no decorrer da vida. O texto só nos serve para compreender o que é contato com a Essência e não para compreender o que é ludicidade; porém vale a pena lê-lo; é ilustrativo. Essa história de vida foi relatada por Rachel Naomi Remen, em seu livro *As bênçãos do meu avô - histórias de relacionamento, força e beleza*, Editora Sextante

*Como parte de uma pesquisa, pedi a setenta e três médicos que classificassem por ordem de importância uma lista de vinte e um valores: primeiro de acordo com o que era mais importante em seu trabalho; segundo, na vida pessoal. A lista incluía itens como admiração, controle, sabedoria, competência, amor, poder, solidariedade, alegria, fama, sucesso, e bondade. Não recebi duas listas idênticas. Ao contrário, muitas eram totalmente diferentes, A bondade, por exemplo, era o número dois na lista de valores pessoais e número quinze na lista de valores do trabalho da mesma pessoa. Competência ocupava o primeiro lugar na lista da vida profissional e ficava em último na vida pessoal do mesmo médico. Muitos ficaram impressionados ao constatar que viviam de uma maneira diferente daquela que acreditavam. A tarefa chamou a atenção deles para esse fato pela primeira vez. Ao discutir os resultados, um surpreendente número de médicos afirmou que achava*

*impossível viver com base nos valores que consideravam pessoalmente importantes. Como disse um dos entrevistados, "a vida nos faz menores". Porém, é claro, isso só acontece se você permitir.*

*Acredito que esse fato se aplica a nós todos. Muitas pessoas sacrificam diariamente a integridade em nome da conveniência. Inúmeros pacientes com câncer já me afirmaram que não diziam sempre a verdade por medo de sofrer rejeição ou alguma forma de perda, pois viviam e trabalhavam no meio de pessoas cuja visão de vida era diferente da sua. Tornaram-se invisíveis para sobreviver ou para manter sua posição na sociedade. Mas a experiência tem me mostrado que quando não vivemos de maneira coerente com nossos próprios valores, alguma coisa dentro de nós começa a se corroer. Podemos sobreviver, mas não viveremos plenamente, integralmente. Talvez a perda da integridade seja a maior de todas as tensões, algo que nos machuca muito mais do que a competição, a pressão do tempo ou a falta de respeito. Nossa vitalidade está enraizada em nossa integridade. Quando não vivemos inteiros, nossa força de vida se divide. Separados de nossos valores autênticos, nós nos tornamos fracos. Talvez seja por isso que quando nossa vida é ameaçada por doenças graves e instintivamente começamos a juntar nossas forças, nossos valores são quase sempre os primeiros a mudar.*

*É surpreendente observar com que frequência as pessoas deixam de perceber que seus valores mais profundos são tão únicos quanto suas impressões digitais. Quando não temos consciência disso sacrificamos determinadas coisas para obter o que os outros consideram mais importante. Aquilo que abandonamos para sermos considerados pessoas de sucesso pode acabar sendo muito mais importante para nós, pessoalmente, do que coisas às quais nos apegamos ou pelas quais lutamos. Às vezes é necessário um alarme como o câncer para nos trazer de volta a nós mesmos. A crise da doença pode nos libertar da vida que criamos e permitir que iniciemos um retorno à vida que é autenticamente nossa. E aquilo que descobrimos nesse momento não chega a constituir uma surpresa para nós.*

*Um de meus pacientes, um executivo diagnosticado com câncer, disse-me um dia: - Eu sempre soube o que era importante. Apenas não me sentia no direito de viver de acordo com isso.*

*Harry era o administrador de uma grande companhia de seguros quando descobriu que tinha câncer de cólon. Sendo o primeiro de uma família de agricultores a frequentar uma faculdade, desde o início ele tinha se tornado um aluno excepcional. Era conhecido em seu meio como um homem impetuoso, politicamente esperto e ambicioso, que fazia da carreira a sua própria vida. Seu câncer fora descoberto bem cedo e o prognóstico era excelente. Os colegas esperavam que reassumisse o trabalho bem depressa. Entretanto, dois dias após recomeçar, Harry abandonou seu cargo, surpreendendo a todos. A empresa imaginou que ele tivesse recebido uma oferta melhor, mas não era isso. Harry parou de trabalhar durante um ano. Depois comprou um vinhedo e mudou-se com a família para a propriedade. Nestes últimos cinco anos vem plantando uvas e fabricando vinho.*

- Desde o instante em que acordei daquela cirurgia, Rachel, tive certeza, sem a menor sombra de dúvida, de que estava vivendo uma vida que não era minha. Sofri muitas pressões dos meus pais para alcançar o sucesso. Eles estavam muito orgulhosos por eu ter escapado da dura vida que levavam há tantas gerações. No início, eu me senti envolvido pelo desafio, querendo muito vencer. Meu pai era um agricultor, assim como meu avô e meu bisavô. Ele detestava o trabalho que fazia, mas eu sou diferente. Eu compreendo a terra. Ela é importante para mim. Conheço este trabalho como conheço a mim mesmo. Sinto que pertenço a este lugar de uma maneira que jamais senti em qualquer outro.

Nós nos sentamos na varanda de sua casa, admirando o imenso mar verde formado pelas videiras que dançavam gentilmente ao sabor do vento. Rosas contornavam a cerca da casa. O mundo dos negócios estava a anos-luz de distância. Como se pudesse ler meus pensamentos, ele me disse, com um sorriso nos lábios:

- Meu lema costumava ser: "Faça do meu jeito ou desapareça". Eu me sinto muito orgulhoso de estar vivendo pessoal e profissionalmente, de acordo com os meus desejos. Foi difícil enxergar que eu tinha me vendido de uma maneira tão completa que nem conseguia perceber.

A busca da integridade é um processo contínuo que requer nossa atenção constante. Um colega médico, descrevendo sua própria busca da autenticidade, contou-me que vê a vida como se fosse uma orquestra. Lutar por sua integridade o faz lembrar do momento em que, antes do concerto, o maestro pede ao oboísta que toque um lá. No início ouve-se um barulho caótico, causado pelos músicos que tentam harmonizar seus instrumentos a partir daquela nota. Porém, à medida que cada um deles se aproxima do tom, o barulho diminui e, quando finalmente tocam juntos, há um momento de paz, um sentimento de volta ao lar.

- É assim que eu sinto - ele me disse - Estou sempre afinando a minha orquestra. Em algum lugar dentro de mim existe um som que é só meu e eu luto todos os dias para ouvi-lo e para afinar minha vida por ele. Algumas vezes, as pessoas e as situações me ajudam a ouvir minha nota com maior clareza. Outras vezes, elas dificultam a minha audição. Depende muito do meu compromisso em querer ouvir e da minha intenção de manter-me coerente com essa nota interior. Somente quando estou harmonizado com ela é que posso tocar a música misteriosa e sagrada da vida, sem corrompê-la com minha própria dissonância, minha própria amargura, meus ressentimentos e temores. Quer estejamos ouvindo ou não, no fundo de nossos corações a nossa integridade canta. É uma nota que só nossos ouvidos conseguem perceber. Algum dia, quando a vida nos deixar prontos para ouvi-la, ela vai nos ajudar a encontrar nosso caminho de volta para casa.

Além de ter dito que essa história de vida só servia para compreendermos o que é contato com o Âmagô, e não para definir o que é ludicidade, pois, caso contrário, pareceria que estou defendendo que a dor (no caso, um câncer) seria o caminho para estabelecer esse contato do qual vimos falando, importa, ainda, observar que o final da história deixa transparecer que o contato verdadeiro com o Âmagô vai acontecer algum dia, quando estivermos prontos. Não! Ele acontece sempre e durante toda nossa vida, nos momentos em que nossa energia esteja

ordenada ou reordenada, pára permitir esse contato, que pode ser fugaz, rápido, como dissemos acima, mas contato<sup>24</sup>. E, é isso que é importante.

Sobre a experiência da dor, que também pode nos colocar em contato com a Essência, talvez, pudéssemos dizer assim: a vida nos diz que, pela ludicidade, podemos estabelecer esse contato, mas, como somos recalcitrantes, a vida nos propicia um susto, que também pode ser curativo. Contudo, porque esperar por esse susto?

Encerrando esse texto, novamente retornamos ao nosso conceito de ludicidade como oportunidade de experiência plena interna, podemos observar que quem terá que fazer o percurso da experiência lúdica, para que ela seja plena, é o próprio sujeito da ação.

Objetivamente, poderemos ter muitas descritivas e análises das atividades lúdicas, que são profundamente importantes para nossa compreensão das coisas, mas só o sujeito, enquanto vivente, poderá experimentar a ludicidade como experiência plena em seus atos; e como essa experiência pode nos tornar criadores e recriadores de nossa vida, de uma maneira mais saudável.

Poderíamos continuar nos servindo de múltiplos outros estudos para compreender o significado e o uso das atividades lúdicas na vida humana e na educação. Mas, por enquanto, fiquemos por aqui.

#### **4. *Algumas observações, ainda***

Enquanto anteriormente, eu citava um trecho de escritos passados meus sobre a compreensão da ludicidade, dizia que uma “atividade lúdica poderia ser divertida ou não”. A expressão “ou não” merece, minimamente, uma explicitação.

Como tenho definido, reiteradamente, que a ludicidade é um estado interno de experiência plena, importa observar que as experiências divertidas podem ser lúdicas, como também não, assim como experiências não divertidas podem ser lúdicas.

Por exemplo, uma atividade muito comum em grupos de pessoas, seja de crianças, adolescentes ou adultos, é colocar alguém na berlinda e iniciar um processo de tirar o riso de todos a partir de selecionar e ridicularizar um ato, um modo de ser ou uma experiência dessa pessoa. Os apelidos, na maior parte das vezes, provêm dessa experiência. Uma mulher alta recebe o nome de “garça”, um magro recebe o nome de “palitinho”, e outros mais. Será que essas pessoas se sentem bem sendo assim chamadas? Mas, todos continuam a chamá-la dessa forma, sempre achando graça; e, quando a graça acabar, por hábito, a pessoa levará esse nome por muitos anos ainda ou pelo resto da vida.. Ocorre isso também a partir de um gesto

---

<sup>24</sup> Essa observação sobre esse ponto da história foi levantado em reunião do nosso Grupo de Estudos, por Washington Oliveira, doutorando de nosso Programa.

repetido, de uma palavra fora do lugar, entre muitos outros. Todos riem e se divertem, menos o indivíduo que é objeto da chacota.

As piadas, no geral, são todas desqualificadoras. Será difícil encontrar uma que não o seja. Além disso, existem “brincadeiras” praticadas socialmente, onde um será o “pato”; todos sabem que ele vai cair no engodo, menos ele; e todos esperam, silenciosamente, esse momento para rir dele. Isso se dá como na *Crônica de uma morte anunciada*, de Gabriel Garcia Márquez: todos sabiam que um personagem ia morrer, menos ele. Aqui, a atividade pode ser dito que é divertida (para alguns), mas nada lúdica, pois que alguém está excluído da experiência, sendo vítima de uma experiência coletiva, sendo usado para tirar o riso dos outros. Nessas experiências, há um “quê” de perversidade: alegrar-se a partir da miséria alheia. Divertido, mas não-lúdico.

Por outro lado, importa observar que a ludicidade não vem nem pode vir sempre do brincar, o que não quer dizer que não possa existir um “brincar”. O brincar da criança é brincar, o brincar do adulto é “brincar” é ter uma ludicidade de adulto, diversa da ludicidade da criança. Certa vez, coordenava um grupo de trabalho com atividade lúdicas. Uma participante lamentava não poder mais brincar como brincava quando menina, com suas bonecas, de casinha, com a despreocupação... Então, um outro participante do grupo lembrou-lhe que agora, que trinta anos, ela brincava de outras coisas: tomava decisões sobre sua vida, fazia sexo, ia para às festas sozinha, viajava, trabalhava, ganhava seu dinheiro e o utilizava como queria, etc... Há ludicidade nas atividades da criança e do adolescente e do adulto. São experiências lúdicas, mas tendo por base atos diferentes. O que permanece é o estado interno de alegria, de realização, de experiência plena. O ser humano se desenvolve e, com o desenvolvimento, os objetos de ludicidade vão se modificando, o que não quer dizer que um adulto não possa nem deva, um dia, experimentar novamente brinquedos de sua infância e, isso, com ludicidade.

Dentro desta perspectiva, ainda uma observação: trabalho e ludicidade. O trabalho na sociedade capitalista se caracteriza exclusivamente como trabalho produtivo, ou seja, de alguma forma, ele deve dar lucro, mesmo que seja com sacrifício da vida e de seu significado, ou seja, pela alienação. No caso, o ser humano tem que trabalhar para produzir mais capital, não porá realizar-se nos anseios de sua alma. O trabalho como “valor de troca”, servindo ao capital, e não como “valor de uso”, servindo à vida. Essa foi uma das importantíssimas descobertas de Marx, ao estudar a sociedade capitalista.

Nesse contexto, nós todos assimilamos a crença de que trabalho é sério, pesado; trabalho é trabalho, ludicidade é divertimento. Existem muitas frases cotidianas, que nós todos utilizamos inconscientemente, e que revelam essa crença de que o lúdico não é sério: “Isso aqui não é brincadeira; é trabalho duro”; “Agora, acabou a brincadeira, vamos para o sério”; “Aqui, nesse lugar, não se brinca, se trabalha”. E outras mais, que cada um de nós pode catalogar. Em síntese, trabalhar não pode ser lúdico, não pode trazer esse estado de experiência plena de alegria interna.

Todavia, acredito que o trabalho, fora da ótica capitalista, é lúdico, porque criativo e prazeroso. Uma psicanalista chamada Lenore Terr escreveu um livro, que li numa tradução

espanhola, intitulado *El Juego: porque los adultos necesitan jugar*, Editorial Paidós, Barcelona, onde, entre muitas outras coisas, ela trata da relação trabalho e ludicidade, num capítulo cujo nome é: “El juego como trabajo, el juego como vida”. Aí ela relata a entrevista que fez com o dono de um restaurante, que, de alguma forma, passou a vida em torno da comida, como menino indo comprar pão e imaginando como ele era feito, depois como pequeno trabalhador dessa padaria, varrendo o chão e observando maravilhado como o pão era feito; a seguir, trabalhando como garçon, o que lhe dava muita mobilidade e alegria na vida. O “restaurante parecia-lhe uma atividade bastante lúdica” e, com isso, ele também não conseguia dar-se conta de que a medicina ou a advocacia poderia ser prazerosa e alegre para outra pessoa, desde que para ele não parecia ser. E, então, ele decidiu que “a comida era aquilo que ia fazer pelo resto de sua vida” e dedicou-se a ela; seus horários, suas práticas, seu modo de ser e de relacionar-se, tudo estava em volta da comida. Gosto de cozinha, gosto de amassar o pão, gosto do mercado, gosto de trabalhar sozinho na cozinha, gosto de trabalhar com os outros, gosto de ensinar, gosto de aprender --- essas foram expressões dele, no seu depoimento. Aqui, trabalho é sério, no sentido de que é produz bens --- não do ponto de vista do capital, mas do ponto de vista de produzir bens para satisfazer a vida --- e, ao mesmo tempo, é alegre e lúdico.

A atividade adulta no trabalho pode ser internamente lúdica; não é o trabalho que é não-lúdico, mas sim o trabalho produtivo, no seio do capital. Parafraseando Marx, diria que “trabalho é trabalho; ele só é produtivo, no contexto da mais valia, na sociedade capitalista”. E, nesse contexto, no geral, não há e dificilmente haverá ludicidade no trabalho: o horário de trabalho é o horário da empresa, as regras são as regras da empresa, o modo de vida são os modos determinados pela empresa, ou seja, o trabalho na sociedade capitalista é alienante e, por isso, mesmo não-lúdico. Que tal tentar fazer do nosso trabalho uma experiência lúdica, mesmo no seio da sociedade capitalista? É um desafio para todos nós servirmo-nos das contradições e utilizá-las a favor da vida. São elas que produzem o movimento de transformação.

Ao final, ainda uma segunda observação: pareceria que a compreensão de ludicidade, aqui exposta, conduziria ao individualismo e, por tabela, ao egoísmo narcísico. Caso a experiência lúdica seja verdadeiramente lúdica, ela será translógica, porque plena, para além de julgamentos e preconceitos; será integrativa entre os seres humanos, desde que nesse nível de experiência, vivenciamos o Todo e nele não há diferenças, não há formas melhores ou piores; é o *Tao*, onde todas as coisas se dão e existem integradamente.

Caso possamos viver essa experiência, estaremos fazendo contato com nossa Essência e, por consequência, nos abrindo para a compaixão, não como um ato piegas, mas sim como um ato de *sofrer com* (*cum patior*, do latim), de *agir com* o outro, de viver em diálogo. *De amar e ser amado* --- essa experiência profundamente exigente e política, na vida de cada um de nós.

Vale lembrar uma última coisa: uma das quatro dimensões da experiência humana uma é a do **Nós**, a da convivência, dos valores comunitários, da ética. As atividades lúdicas poderão ser praticadas individualmente; não há dúvida quanto a isso; porém, há muito mais força, quando são praticadas coletivamente. Muitas delas, “não tem graça”, quando praticas por um

---

Este material foi obtido através do website de Cipriano Carlos Luckesi

indivíduo isoladamente. E isso, implica em fazer contato com a Essência e, nesse contexto, com o outro. Esse é o lugar da compaixão.