



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

11784 - Resumo Expandido - Trabalho - 15a Reunião da ANPEd – Sudeste (2022)

ISSN: 2595-7945

GT 20 - Psicologia da Educação

A PÓS-GRADUAÇÃO DESLÚDICA

Edson Seiti Miyata - UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Maria Vitoria Campos Mamede Maia - UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro

A PÓS-GRADUAÇÃO DESLÚDICA

O seguinte problema norteou este trabalho: como podemos conceber uma pós-graduação *stricto sensu* mais lúdica? Os aportes teóricos da psicanálise de Winnicott ([1971]/2005; [1963]/2007), da filosofia sócio-histórica de Huizinga ([1944]/1980; [1933]/2014) e da psicologia de Vygotsky ([1930]/2012) sustentam este estudo.

Nas pesquisas em educação, o tema do lúdico na pós-graduação tem sido invisibilizado. Em recente pesquisa bibliográfica desenvolvida por XXX (2021), observou-se a ausência de teses, dissertações, artigos e trabalhos dedicados a este recorte temático.

Partimos do entendimento do lúdico na perspectiva de Winnicott (2005; 2007), tendo o conceito de experiência cultural como principal aporte. Trata-se do espaço potencial que propicia o diálogo do *self* com o mundo externo, de forma que a tensão inicial deste diálogo seja amenizada por meio de recursos imaginativos. Em adultos, é a experiência cultural que se torna espaço potencial, sendo formada por tudo que foi vivido e internalizado pelo sujeito.

Para Huizinga (1980; 2014), o lúdico é o jogo, sendo este uma característica que compõe a noção de cultura. Tem-se uma proposta filosófica na qual o jogo se manifesta a priori, pois ontogeneticamente todos brincam (HUIZINGA, 2014). Logo, o jogo é anterior à cultura, manifestando-se livremente e por si só.

Já a imaginação é um conceito caro para Vygotsky (2012, p. 41), tendo o autor salientado que “quando temos perante nós um ciclo completo traçado pela imaginação, os dois fatores – intelectual e emocional – aparecem, em igual medida, necessários para o ato criativo”. Progredimos por causa da imaginação que gera novas interpretações sobre aqueles elementos trazidos da realidade.

O apagamento do lúdico na pós-graduação ecoa nos trabalhos de Lima e Alencar (2014), Oliveira e Alencar (2014) e Fleith (2019), todos focalizados no ensino superior. Ao professor carecem oportunidades de reflexão sobre seu fazer, enquanto o aluno vivencia arrogância docente e restrições em sua autonomia de pensamento (LIMA; ALENCAR, 2014). Sobre as instituições de ensino superior, critica-se a “predominância do ensino enciclopédico e de uma didática tradicional” (OLIVEIRA; ALENCAR, 2014, p. 55). Há, ainda, o conservadorismo acadêmico e o excesso de poder dos professores-orientadores como barreiras ao pensamento criativo dos alunos (FLEITH, 2019).

Será por meio do lúdico que avanços, recombinações e rupturas serão propiciados. Se “o brincar facilita o amadurecimento e, portanto, a saúde” e “conduz para relações de grupo” (WINNICOTT, 2005, p. 56 – tradução nossa), será necessário aprofundar o debate sobre o brincar na pós-graduação, em sentido ontológico. Falamos da experimentação, do livre pensamento, da flexibilidade e do olhar mais empático sobre o outro.

A expulsão do lúdico começa a ganhar corpo tão logo se encerra a primeira infância (XXX, 2022). À medida que esse sujeito/aluno amadurece, sua relação com o processo de aprendizagem se torna mais circunspecto. No ambiente da pós-graduação, o apagamento do lúdico ganha contornos dramáticos no esgotamento físico e mental dos docentes. Em recente pesquisa conduzida por Galdino et al. (2021), foram identificados os dois seguintes fenômenos entre professores de pós-graduação: i) a “incivilidade laboral, expressa por comportamentos descorteses [...], na maioria das vezes não verbais” (Idem, p. 7); ii) a carga excessiva e compulsiva de trabalho para atender às exigências institucionais em ambientes extremamente competitivos.

A pesquisa exige um modelo de pensamento que esteja aberto ao incomum, ao divergente, ao contraditório. Se a ciência permite o avanço do conhecimento, este será possível por meio de processos constantes de desconstrução/reconstrução dos saberes. Em ambientes pouco acolhedores, o pensamento flexível e a simbolização encontrarão terrenos menos fértil para expandir.

Propõe-se que a pós-graduação lúdica seja pensada a partir da tríade *confiança*–

colaboração–liberdade. A confiança se estabelece, principalmente, nas relações humanas, com especial atenção à relação orientador-orientando. É preciso criar um ambiente que promova relações mais horizontalizadas e mais acolhedoras. A colaboração será propiciada na confluência de visões diversas sobre o pensar/fazer da pós-graduação, encorajando a escuta mais aberta para a pluralidade de epistemologias da comunidade científica. Finalmente, a liberdade nos convida a superar antagonismos e a encorajar o trânsito entre saberes e métodos dos diferentes campos do conhecimento. Será a partir da imaginação e da experiência cultural que conseguiremos fortalecer a livre investigação científica, favorecendo a autonomia e superando preconceitos.

É preciso repensar o lúdico, de forma que seu caráter ontológico seja o fio condutor desta perspectiva. Deseja-se que a pós-graduação consiga se abrir para práticas mais inclusivas, mais acolhedoras e mais multidisciplinares, esperando-se que os atores desta comunidade consigam olhar, uns para os outros, de maneira mais receptiva às diferenças. Aspira-se por uma comunidade científica mais ciente e mais sensível de suas próprias subjetividades e, portanto, mais sabedora das suas potencialidades. Concordamos com XXX (2022, p. 156) de que “será na educação mais lúdica que propiciaremos a pluralidade tão necessária ao constante avanço do conhecimento”.

O lúdico da pós-graduação será possível se houver acolhimento das vozes e dos saberes que se dedicam ao trabalho científico. Se brincarmos, acolheremos. Se acolhermos, re-compreenderemos o mundo com novos olhares. Se re-compreendermos o mundo, pesquisaremos porque novas questões surgirão constantemente. Pesquisamos porque acolhemos problemas, sejam estes inéditos ou ressignificados.

Palavras-chave: deslúdico, pós-graduação, experiência cultural, imaginação, jogo.

Referências

FLEITH, D. S. The role of creativity in graduate education according to students and professors. **Estudos de Psicologia**, Campinas, v. 36, e180045, 2019. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2019000100203&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 22 abr. 2021.

GALDINO, M. J. Q. et al. Burnout, workaholism e qualidade de vida entre docentes de pósgraduação em enfermagem. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 34, 2021. Disponível em: <https://acta-ape.org/wp-content/uploads/articles_xml/1982-0194-ape-34-eAPE00451/1982-0194-ape-34-eAPE00451.x95564.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo ludens - a study of the play-element in culture** (1944). Londres:

Routledge & Kegan Paul, 1980.

_____. Acerca de los limites entre lo lúdico y lo serio en la cultura (1933). In: HUIZINGA, J. **De lo lúdico y lo serio**. Madri: Casimiro, 2014.

LIMA, V. B. F.; ALENCAR, E. M. L. S. Criatividade em programas de pós-graduação em Educação: práticas pedagógicas e fatores inibidores. **Psico-USF**, Bragança Paulista, v. 19, n. 1, p. 61-72, 2014. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pusf/a/wK57YhYb8pSfT6c6MsHWw5P/abstract/?lang=pt>>. Acesso em 07 jun. 2022.

XXXXXXXXXXXX, set. 2021.

OLIVEIRA, Z. M. F.; ALENCAR, E. M. L. S. Criatividade na pós-graduação stricto sensu: uma presença possível e necessária. **Revista de Educação Pública**, Cuiabá, v. 23, n. 52, p. 53-75, 2014. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/1424/1089>>. Acesso em: 09 jul. 2022.

XXXXXXXXXXXX, 2022.

VYGOTSKY, L. S. Imaginação e Criatividade na Infância. **Ensaio de Psicologia** (1930). Lisboa, Dinalivro, 2012.

WINNICOTT, D. W. **Playing and reality** (1971). Londres: Routledge Classics, 2005.

_____. Counter-transference (1960). In: WINNICOTT, D. W. **The maturational processes and the facilitating environment – studies in the theory of emotional development**. Londres: Karnac, 2007.