



A EXPERIÊNCIA COMO TRAVESSIA: LUDICIDADE E SUBJETIVAÇÃO NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DO CAPS AD

SACRAMENTO, Taísa Santos¹
CARDOSO, Marilete Calegari²

Grupo de Trabalho (GT): GT 1 – Educação, Direitos Humanos, Currículos, Sujeitos e Diversidades

RESUMO

Este resumo expandido apresenta uma síntese de pesquisa de mestrado, em andamento, no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Trata-se de uma investigação propositiva acerca das práticas educativas desenvolvidas em um Centro de Atenção Psicossocial Álcool e Drogas (CAPS AD), com foco na ludicidade e nos processos de subjetivação dos usuários. A proposta compreende o CAPS como espaço educativo não formal e refúgio subjetivo, em que as oficinas terapêuticas assumem um caráter formativo e experiencial. A partir de uma abordagem qualitativa e inspiração etnográfica, com observação participante e diários de campo, a pesquisa busca compreender como a ludicidade atua na construção de sentidos, pertencimento e reconstrução de trajetórias de vida.

Palavras-chave: CAPS AD. Práticas educativas. Ludicidade. Subjetivação. Educação não formal.

INTRODUÇÃO

A pesquisa parte da compreensão de que os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), embora instituídos como dispositivos de cuidado em saúde mental, configuram-se também como espaços educativos não formais. A educação não formal é entendida como uma prática educativa deliberada, mas que acontece fora das instituições escolares convencionais. Ela ocorre em espaços alternativos ao sistema de ensino tradicional e busca promover o crescimento pessoal e social dos participantes. De acordo com Gohn (2006), essa forma de educação se destaca por sua flexibilidade, pelo envolvimento direto dos sujeitos no processo e pela ênfase em mudanças sociais significativas.

É válido salientar que os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) não se limitam ao tratamento de transtornos mentais severos, estendendo suas ações também ao acolhimento de pessoas com dependência química, que são o caso dos CAPS (AD). Esses serviços valorizam a autonomia dos usuários e buscam melhorar sua qualidade de vida por meio de um atendimento humanizado, elemento essencial para sua reinserção social (Vaz,

¹ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. taisasantossacramento@gmail.com

² Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. E-mail. Marilete.cardoso@uesb.edu.br





2023). Nesses contextos, emergem práticas educativas que ultrapassam a transmissão de saberes, envolvendo processos de escuta, cuidado, criação e ressignificação da vida.

A pesquisa tem como eixo a análise da ludicidade presente nas práticas educativas realizadas no (CAPS AD) e seu impacto na produção de experiências educativas e subjetivação dos usuários, buscando compreender de que modo esses espaços se tornam refúgios e territórios de “travessias”. O estudo se ancora em uma abordagem qualitativa, com ênfase nas narrativas e nas experiências, com base nas contribuições de Larrosa (2002), vividas no cotidiano do serviço.

OBJETIVO

- Analisar como a presença de atividades lúdicas nas práticas educativas do CAPS (AD III), atuam nos processos de subjetivação, pertencimento e nas experiências de aprendizagem dos usuários, compreendendo esse espaço como um território educativo e formativo não formal.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Compreender o papel educativo dos CAPS, especialmente no contexto do CAPS Álcool e Drogas (AD), exige refletir sobre o estigma historicamente associado à loucura e ao sofrimento psíquico. Desde os séculos XVII e XVIII, a exclusão da “loucura” foi marcada pelo internamento e pela negação da palavra do sujeito, como analisa Foucault (1978). No Brasil, esse modelo se manteve até a Reforma Psiquiátrica, que propôs uma nova lógica de cuidado, centrada na liberdade, na cidadania e nos vínculos sociais. Mesmo com os avanços, os estigmas persistem e comprometem a eficácia dos serviços e a participação da comunidade.

Nesse cenário, os CAPS também se configuram como espaços de educação não formal, promovendo ações que vão além do cuidado clínico. A educação não formal, segundo Libâneo (2012) é uma prática intencional, flexível e centrada na realidade dos sujeitos, promovendo criticidade e formação. Nos CAPS, essas práticas educativas estão voltadas para o fortalecimento da autoestima, da autonomia e da inserção social dos usuários.





As práticas educativas desenvolvidas nesses serviços envolvem oficinas, rodas de conversa e grupos de convivência, que atuam como instrumentos de cuidado e transformação. Inspiradas em Arroyo (2009), essas ações valorizam os saberes da experiência e estimulam processos de reconstrução subjetiva, promovendo sentido, pertencimento e novas possibilidades de vida.

Nesse percurso, a ludicidade surge como um recurso potente. Com base em Luckesi (2014), entende-se que a ludicidade não está nas atividades em si, mas no modo como os sujeitos as vivenciam. No CAPS, oferecer experiências lúdicas significa criar espaços de prazer, escuta e expressão, contribuindo para a reinserção social e o engajamento dos usuários no processo educativo.

Por fim, inspirando-se em Larrosa (2002), a educação no CAPS é compreendida como experiência: algo que nos toca, nos atravessa e nos transforma. A experiência de aprendizagem não se limita à transmissão de conteúdos, mas envolve sentidos, afetos e vínculos. Nos CAPS AD, ela se concretiza quando o sujeito é acolhido em sua inteireza, vivenciando práticas que fazem sentido e promovem transformações subjetivas reais.

Assim, ao integrar cuidado, educação, ludicidade e experiência, os CAPS se fortalecem como territórios educativos potentes, capazes de ressignificar vidas e construir novas formas de estar no mundo.

PROCEDIMENTOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, com inspiração na pesquisa etnográfica como estratégia metodológica central. Inspirada por Larrosa (2002), busca compreender não apenas o que ocorre nas práticas educativas do CAPS AD III, em Vitória da Conquista – BA, mas também o que essas experiências provocam nos sujeitos. O foco está nos impactos das atividades lúdicas nas vivências dos usuários, considerando suas dimensões subjetivas, afetivas e sociais.

A etnografia permite a imersão no cotidiano da instituição, favorecendo a observação direta das rotinas, sentidos e práticas compartilhadas. A pesquisa se propõe a escutar narrativas, captar gestos e compreender o CAPS como espaço de educação não formal. Utiliza-se, para isso, dois principais instrumentos de construção de dados: observação participante, com registros em diário de campo e entrevistas semiestruturadas





com os usuários, complementadas, quando possível, por expressões simbólicas como desenhos ou textos espontâneos.

Caso se identifiquem lacunas significativas na presença ou impacto das práticas lúdicas, poderá ser incorporada uma dimensão de pesquisa-intervenção, com oficinas lúdicas promovidas pelo pesquisador, visando provocar reflexões e mudanças no campo.

Os participantes serão usuários do serviço, maiores de 18 anos, em tratamento por dependência química, que aceitem voluntariamente participar. A análise dos dados será feita com base na Análise de Conteúdo (Bardin, 2011), organizando as falas e observações em categorias temáticas à luz do referencial teórico adotado. A pesquisa segue os princípios éticos da Resolução nº 466/12 do CNS, com aprovação do Comitê de Ética da UESB.

Ao adotar essa metodologia, o estudo busca compreender o potencial das atividades lúdicas no processo educativo e terapêutico, dando visibilidade aos sentidos que os usuários atribuem a essas vivências. A ludicidade é investigada como caminho de reconstrução de si, expressão subjetiva e cuidado, contribuindo para práticas mais humanas e integradoras na saúde mental.

RESULTADOS PARCIAIS

Embora ainda em andamento, os dados parciais obtidos por meio de pesquisa bibliográfica, apontam que as oficinas lúdicas, bem como a concepção de ludicidade que pode emergir dessas atividades, no CAPS AD podem não apenas promover momentos de descontração e expressão criativa, mas também funcionam como dispositivos de escuta, pertencimento e reconstrução subjetiva, visto que Luckesi (2014) enfatiza que ludicidade vem a ser todo fazer humano, desde que haja, plenitude e inteireza em suas vivências, não sendo igual para todos, pois depende de suas histórias pessoais e contextos sociais. Além disso, com a pesquisa bibliográfica, já em andamento, há indícios de que a ludicidade atua como uma forma de reelaboração do sofrimento, promovendo travessias subjetivas e educativas se considerarmos suas contribuições na educação formal e na educação de pessoas jovens adultas e idosos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS





A pesquisa revela o CAPS AD como um espaço educativo vivo e pulsante, onde práticas lúdicas emergem como estratégias potentes de cuidado e formação. Mais do que simples atividades recreativas, essas práticas podem promover a reinvenção de si, possibilitando que os sujeitos atribuam novos sentidos às suas trajetórias marcadas pelo sofrimento psíquico e pela exclusão social. As oficinas se configuram como experiências significativas, capazes de provocar deslocamentos subjetivos, afetivos e sociais, na medida em que despertam a sensibilidade, o pertencimento e o reconhecimento da própria voz.

Ao investigar a ludicidade nesse contexto, a pesquisa evidencia que o CAPS AD ultrapassa sua função terapêutica tradicional, assumindo também um papel formativo. Trata-se de um espaço de educação não formal onde a escuta, o afeto e a criatividade se entrelaçam, abrindo caminho para a construção de vínculos e para o fortalecimento da autonomia dos usuários. Nesse cenário, a ludicidade aparece não como um recurso acessório, mas como um eixo estruturante de práticas educativas que respeitam o tempo, os desejos e as potências dos sujeitos em recuperação.

Assim, a pesquisa reafirma o valor da educação não formal como prática transformadora, especialmente em contextos de vulnerabilidade. Ela aponta para a necessidade de reconhecer os CAPS como territórios educativos legítimos, que oferecem experiências ricas em sentidos e capazes de gerar processos de subjetivação, cuidado e emancipação. Ao dar visibilidade a essas experiências, o estudo contribui para ampliar as compreensões sobre o papel da educação nos dispositivos de saúde mental e para fortalecer perspectivas intersetoriais que apostam na potência do ser humano.

REFERÊNCIAS

- ARROYO, Miguel. **Ofício de mestre: imagens e autoimagens**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2009
- FOUCAULT, Michel. **História da loucura na Idade Clássica**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e cultura política**. São Paulo: Cortez, 2006.





LIBÂNEO, J. C. (1994). **Didática**. 6ª edição. São Paulo: Cortez.

LARROSA BONDÍA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Revista Brasileira de Educação, São Paulo, n. 19, p. 20-34, jan./fev./mar./abr. 2002. Tradução de João Wanderley Geraldi. Universidade de Barcelona, Espanha; Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Linguística.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e formação do educador**. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13 - 23, jul./dez. 2014.

VAZ, Rosilda de Sousa Coutinho. **A memória e o trabalho educativo do CAPS para o exercício da cidadania**. Vitória da Conquista, 2023. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-graduação em Educação. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.

