

## ESCAPANDO DO JOGO DA VELHA: O LÚDICO ENQUANTO SATISFATOR SINÉRGICO

Vítor Jochims Schneider

Universidade Federal do Pampa

**Resumo:** Em oposição a uma compreensão dos recursos lúdicos enquanto ferramenta para captura e domesticação do corpo discente, o presente trabalho aposta na potencialidade contra-hegemônica dos jogos. Para tanto, partiremos de uma caracterização dos jogos, brevemente mencionada por Max Neef (1993), enquanto possíveis satisfatores sinérgicos. Ao contrário dos satisfatores preconizados pelas racionalidades dominantes, os satisfatores sinérgicos são modos de ser, ter, estar e fazer capazes de satisfazer simultaneamente diferentes necessidades, sendo capazes de proporcionar uma autodeterminação coletiva. Com base nesta breve menção, refletimos como seria possível instalar atividades lúdicas em espaços educativos que fomentem o exercício da autonomia, sem que tais atividades se confundam com ferramentas encantatórias de captura discente.

**Palavras-chave:** jogos; espaços educativos; ludopedagogia.