

## SABERES LUDO-SENSÍVEL E SABERES PRÁTICO-POIÉTICOS

### LUDOSENSITIVE KNOWLEDGE AND PRACTICAL-POIETIC KNOWLEDGE

## SABERES LUDOSENSIBLE Y SABERES PRÁCTICO-POIÉTICO

Elson de Souza Lemos<sup>1</sup>

**Resumo:** O estudo sobre a relação entre saber ludo-sensível e saber prático-*poiético* tem origem na seguinte questão de pesquisa: qual a relação entre saber ludo-sensível e saber prático-*poiético*? E tem por objetivos: analisar a relação entre saber ludo-sensível e saber prático-*poiético* e como objetivos específicos: discutir como se produz o saber ludo-sensível e o saber prático-*poiético*; e descrever a relação entre saber prático-*poiético* com o saber ludo-sensível. Metodologicamente a pesquisa é de natureza teórica e caracteriza-se como exploratória. A metodologia consistiu em reflexões de abordagem qualitativa, de procedimento bibliográfico. Fundamentou-se em autores: como Brougère (1998), Cabral (2021), Castoriadis (1992), Chaui (2000), Duarte Jr. (2001), Grillo; Rodrigues; Navarro (2019), Laville e Dionne (1999), Lima; D'Ávila (2013), Lima (2014), Luckesi, (2002; 2007), Mineiro e D'Ávila (2019), Pereira; Cardoso; Santos (2020) e Souza (2015). Os resultados alcançados apontam que há uma estreita relação entre o saber ludo-sensível e o saber prático-*poiético*. Na produção do saber ludo-sensível, evoca-se o saber prático-*poiético*, como desencadeador do fazer criativo no âmbito da liberdade e autonomia do sujeito. As conclusões indicam que a atividade lúdica e a prático-*poiética*, se inscrevem num sistema de significação, que só podem ser interpretadas, em virtude do universo de imagem subjacente, a linguagem dos que estão implicados no contexto.

**Palavras-chave:** Saber prático-*poiético*. Saber ludo-sensível. Criatividade.

**Abstract:** The study of the theme, relationship between play-sensitive knowledge and practical-poietic knowledge originates from the following research question: what is the relationship between play-sensitive knowledge and practical-poietic knowledge? And its objectives are: to analyze the relationship between ludo-sensitive knowledge and practical-poietic knowledge and as specific objectives: to discuss how ludo-sensitive knowledge and practical-poietic knowledge are produced; and describe the relationship between practical-poietic knowledge and ludo-sensitive knowledge. Methodologically, the research is theoretical in nature and is characterized as exploratory. The methodology consisted of reflections on a qualitative approach, using a bibliographic procedure. It was based on authors: such as Brougère (1998), Cabral (2021), Castoriadis (1992), Chaui (2000), Duarte Jr. (2001), Grillo; Rodrigues; Navarro (2019), Laville and Dionne (1999), Lima; D'Ávila (2013), Lima (2014), Luckesi, (2002; 2007), Mineiro and D'Ávila (2019), Pereira; Cardoso; Santos (2020) and Souza (2015). The results achieved show that there is a close relationship between playful-sensitive knowledge and practical-poietic knowledge. In the production of ludo-sensitive knowledge, practical-poietic knowledge is evoked, as a trigger for creative action within the scope of the subject's freedom and autonomy. The conclusions indicate that playful and practical-poietic activities are inscribed in a system of meaning, which can only be interpreted, due to the underlying image universe, the language of those involved in the context.

<sup>1</sup> Professor Assistente da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Doutorando em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). E-emos@uesb.edu.br. mail: Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-3311-5544>.

**Keywords:** Practical-poietic knowledge. Knowing ludo-sensitive. Creativity.

**Resumen:** El estudio sobre la relación entre el conocimiento sensible al juego y el conocimiento práctico-poiético se origina a partir de la siguiente pregunta de investigación: ¿cuál es la relación entre el conocimiento sensible al juego y el conocimiento práctico-poiético? Y sus objetivos son: analizar la relación entre el conocimiento sensible al ludo y el conocimiento práctico-poiético y como objetivos específicos: discutir cómo se producen el conocimiento sensible al ludo y el conocimiento práctico-poiético; y describir la relación entre el conocimiento práctico-poiético y el conocimiento sensible al ludo. Metodológicamente, la investigación es de carácter teórico y se caracteriza por ser exploratoria. La metodología consistió en reflexiones sobre un enfoque cualitativo, utilizando un procedimiento bibliográfico. Se basó en autores como Brougère (1998), Cabral (2021), Castoriadis (1992), Chaui (2000), Duarte Jr. (2001), Grillo; Rodrigues; Navarro (2019), Lavelle y Dionne (1999), Lima; D'Ávila (2013), Lima (2014), Luckesi, (2002; 2007), Mineiro y D'Ávila (2019), Pereira; Cardoso; Santos (2020) y Souza (2015). Los resultados obtenidos muestran que existe una estrecha relación entre el conocimiento lúdico-sensible y el conocimiento práctico-poiético. En la producción de conocimiento sensible al ludo se evoca el conocimiento práctico-poiético, como detonante de la acción creativa en el ámbito de la libertad y autonomía del sujeto. Las conclusiones indican que las actividades lúdicas y práctico-poiéticas están inscritas en un sistema de significados, que solo puede ser interpretado, por el universo de la imagen subyacente, el lenguaje de los involucrados en el contexto.

**Palabras clave:** Saber práctico-poiético. Saber sensibles al ludo. Creatividad.

## Introdução

O presente estudo tem por tema, a relação entre o saber ludo-sensível e o saber práctico-poiético. Parte do pressuposto que entre os dois campos do saber há uma estreita vinculação, que se nutrem e corroboram entre si, servindo de ancora para o desenvolvimento de outros saberes e práticas.

A temática emerge, enquanto olhar curioso, frente ao contexto de barbárie e irracionalidade humana que vivemos atualmente, quando observamos que a manifestação ludo-sensível e estética é desvalorizada perante o utilitarismo mercadológico, pois tudo que, foge a lógica do capital, é inútil e a criatividade, serve como pretexto de inovação a serviço da mercantilização. Nesse sentido, o estudo da relação entre os saberes ludo-sensível e práctico-poiético, por corroborar com uma outra lógica, com um olhar mais humano e sensível, é revolucionário, porque não se subordina a padrões pura e meramente mercadológicos, de uma cultura de morte, que super valoriza a produtividade e insensivelmente desumaniza, naturaliza a morte e banaliza a vida.

Os saberes ludossensíveis e prácticos-poiéticos, são saberes da experiência humana, sendo o práctico-poiético, o saber que a permeia, desvelando-se em situações específicas, como genuíno ato criativo, ante a emergência do acontecimento.

A *poiesis*, originalmente entre os gregos, mas especialmente em Aristóteles, tem o sentido de produção, fabricação, de criação, como alcunhamos ela ligada ao saber prático, que também é para o Aristóteles o saber da ação e se distingue do saber teórico, que é o saber da reflexão.

Destacamos aqui, que nosso olhar sobre teoria-prática é de indissociabilidade e hifenizamos o prático ao *poiético*, para imprimirmos também, a ideia de indissociabilidade entre ação na produção e da produção na ação, no caso, todos eivados de puro ato criativo diante da manifestação do caso/fato/evento. Assim, observamos que o saber prático-*poiético* é este saber fruto da ação humana, diante da emergência do acontecimento. Nessas circunstâncias, o sujeito realiza processo de ancoragem com diversos outros saberes e de forma criativa, produz reposta a demanda que lhe é apresentada.

Semelhantemente, o saber ludo-sensível, lança ancoragem de outros saberes, os quais são ressignificados conforme a necessidade do clima do jogo, pois o saber lúdico é um saber da interação social, que exige interpretação cuja referência estar na intersubjetividade da cultura lúdica, onde nota-se, a presença de esquemas detonadores de uma brincadeira que pertence a comunhão dos jogadores.

Há no saber ludo-sensível um potencial mágico e encantador, capaz de construir aprendizagens, criando, imaginando situações de representações simbólicas entre o mundo real e o mundo a ser construído, atitude essa que fortalece a habilidade de pensar, a imaginação, a interpretação, tomada de decisão, entre outras habilidades, portanto estimula seu potencial criativo. Elementos chaves nesse processo, é justamente, um ambiente que lhes permita a espontaneidade, a alegria, a autonomia e a liberdade, associando tudo isso, ao seu potencial criativo.

Neste sentido, este ensaio, busca responder ao seguinte questionamento: qual a relação entre saber ludo-sensível e saber prático-*poiético*? Como se produz o saber ludo-sensível e o saber prático-*poiético*? Que relação se estabelece entre saber prático-*poiético* com o saber ludo-sensível?

Tais questionamentos tem aguçado nossa curiosidade pesquisadora, levando-nos a configurarmos como objetivo geral, deste ensaio: analisar a relação entre saber ludo-sensível e saber prático-*poiético* e como objetivos específicos: discutir como se produz o saber ludo-sensível e o saber prático-*poiético*; e descrever a relação entre saber prático-*poiético* com o saber ludo-sensível.

Assim, realizamos uma pesquisa de natureza teórica, de caráter exploratória, pautada em autores que possibilitam o aprofundamento teórico da literatura ao alcance, no momento, em relação ao tema em estudo.

A metodologia consistiu em reflexões de abordagem qualitativa, de procedimento bibliográfico. Os estudos qualitativos são aqueles que se ocupa do nível subjetivo e relacional da realidade social (MINAYO, 2001). Já o bibliográfico, tem por finalidade estabelecer contato com o material escrito e publicado sobre o assunto (MARCONI; LAKATOS, 1992).

Pelo seu caráter exploratório, o estudo consistiu de um levantamento de literatura que aborda a temática e após realizar leitura analítica, tomou-se apontamento reflexivo e elaborou-se a síntese, com a qual construímos este ensaio.

Para colaborar com nossas reflexões, lançamos mãos da obra de autores como Brougère (1998), Cabral (2021), Castoriadis (1992), Chaui (2000), Duarte Jr. (2001), Grillo e Rodrigues; Navarro (2019), Laville e Dionne (1999), Lima; D'Ávila (2013), Lima (2014), Luckesi, (2002; 2007), Mineiro e D'Ávila (2019), Pereira; Cardoso; Santos (2020) e Souza (2015). Autores esses que contribuíram de forma significativa para elucidação da questão levantada nesta pesquisa e conseqüentemente para o alcance dos objetivos traçados.

Num mundo agonizante e doente, é revolucionário pensar o ludo-sensível, a arte, a criatividade e o saber *prático-poético* que colaboram no sentido de revisitarmos nossa humanidade. Daí a relevância deste estudo sobre os saberes *prático-poiéticos* e o saber ludo-sensível.

O sujeito crítico e criativo é extremamente necessário para o bom funcionamento da vida em sociedade, pois é dele que surge os questionamentos e descobertas, as inventividades e a provocação necessárias para realização das mudanças.

Organizamos nossas reflexões em quatro tópicos: o primeiro sobre “os saberes *prático-poiético*”; depois sobre “A ideia de cultura lúdica”; no terceiro sobre “A *poiésis* do saber ludo-sensível” e no quarto sobre “relações estabelecidas entre saber *prático-poiético* e o saber ludo-sensível”.

## **Os Saberes Prático-Poiéticos**

A ideia de saberes, muitas vezes tomada como conhecimento, tem em nosso entender pequenas diferenças, dada a abrangência e o caráter mais vinculado a epistemologia da prática deste, sendo o conhecimento parte, entretanto, da própria ideia de saberes. Assim, entendemos

saberes, como ligeiramente vinculado a ideia de crenças, como processo subjetivo, que partilhado socialmente, não perde seu caráter singular.

Entendemos também que, os saberes são adquiridos ao longo da vida e que são utilizados para nomeação e significação das coisas. Por vezes, esquecemos, que somos nós, que as nomeamos e que, no entanto, elas não são os seus nomes, elas são muitos mais que o que a denominamos, elas também não são estáticas, pois comporta em si, o potencial, de estar em constante transformação.

Os saberes humanos são acessados de forma desigual e diferenciada, uma vez que sua produção, não tem sua disseminação uniforme e equitativa, pois sofre interferências de fatores histórico-geo-político-econômico-cultural. Entretanto, observa-se que o acesso ao saber é capaz de mudar e transformar vidas e com isso, transformar também a sociedade (CHAUI, 2000; LAVILLE; DIONNE, 1999).

Para fins deste ensaio, nos reportamos ao saber na dimensão do saber prático-*poiético*, enfocando seu véis frente ao saber ludo-sensível, parte integrante da pluralidade de saberes. Comungamos Charlot (2000) conforme análise de Lima e D'Avila, (2013) quando para ele não existe saber distante da noção de relação. Ele nos apresenta um conceito de saber, ligado a ideia da relação do sujeito com o mundo, com ele mesmo e com os outros.

Dessa forma, “o saber é construído em uma história coletiva que é a da mente humana e das atividades do homem e está submetido a processos de validação, capitalização e transmissão” (CHARLOT, 2000 p. 63, *apud* LIMA; D'AVILA, 2013, p. 01). Há, entretanto, entre os saberes, prático-*poiético*, *estético*, *criativo* e ludo-sensível, um caminho de fronteiras quase que inexistentes. Ele é temporal e caracterizado pela singularidade da vida do sujeito.

O saber prático-*poiético*, o saber da imprevisibilidade, do inédito, do acontecer das coisas, da criatividade, da inventividade, do impensado, o saber que não pode ser definido *a priori*, pois mobiliza outros saberes diante dos acontecimentos e permite que o sujeito atenda a demanda que lhe é imposta.

Tradicionalmente a noção que se tem de saber, trata-se de um saber que não habilita para o imprevisto, para o inesperado, para a emergência do acontecimento e nesse contexto, o entendimento de saber prático-*poiético* emerge permitindo uma compreensão em que o sujeito responde de maneira singularizada, a essas demandas.

O saber prático-*poiético*, pode ser representado, como aquele diferencial entre os saberes, permitindo entender que relacionar o saber ao sujeito. É quando costuma-se dizer que,

“fulano tem jogo de cintura”, isto é, o sujeito é criativo, tem habilidade diferenciada para lidar com o imprevisto, com o novo, no exercício do seu *qui-fazer*<sup>2</sup> São sujeitos que se destacam no exercício da sua profissão, por “saber” dar respostas adequadas na emergência do ocorrido, tendo o intuito de atingir o objetivo pleiteado, ou mesmo se sair de situações embaraçosas.

Desvelando o entendimento de *prático-poiético*, podemos afirmar que num primeiro momento nos questionamos sobre a aproximação do *prático-poiético* como a relação teoria-prática, enquanto elemento indissociáveis, esvaziando, é claro, a teoria, de todo processo formal de reflexão mais elaborada e fruto da construção das “cabeças mais iluminadas”, mas concedendo a ela (a teoria) um caráter mais popular, mais humano, sendo ela portanto, possível aos “meros mortais”, diante dos seus desafios da vida, e não a clássica ideia de teoria, reservada aos acadêmicos. Nesse sentido, ancorado, numa epistemologia da prática, a teoria e a prática são sim, indissociáveis e experimentada pelo sujeito no seu *qui-fazer* cotidiano, na medida que a conhece de forma tencionada, desafiadora e reflexivamente toma atitude sobre o seu fazer no mundo. Por essa razão, às vezes, chegamos a verificar a similaridade dos saberes *prático-poiético* com a práxis, quando enfatizamos a sua materialidade, e por abarcar de forma integrada e indissociável a relação teoria-prática.

Num segundo momento, nos propomos a refletir etimologicamente sobre o termo *prático-poiético*, especialmente por ser um termo composto e carregado de significado. Saberes *prático-poiético*, etimologicamente um termo que comporta em si um binômio: o *prático* e *poiético*. Termos já alcunhado isoladamente por Aristóteles. Sendo o *prático* definido como o fazer, o saber fazer e o *poiético*, dedicado a criatividade, elemento da reflexão (CABRAL, 2021).

Para Aristóteles, os saberes podem ser classificados como: teórico, prática ou produtiva (criativa/ *poiética*). Em seu sistema de classificação das coisas Aristóteles distingue as variáveis, incluindo nelas as coisas produzidas e as praticadas, tratando, de diferenciá-las. Pois a capacidade de agir e produzir não são iguais e ressalta que ambas não se incluem, delimitando cada uma e apontando que nem o agir é produzir, sendo que igualmente o produzir não é agir. Nesse sentido o fim das coisas aparece como parâmetro para essa distinção. O fim de uma ação

<sup>2</sup> Alcanhamos aqui o termo, com “i” e hifenizada por crermos que o fazer humano aqui referenciado, não é um simples e mero fazer, mas por se tratar de uma ocupação especial com fins muito bem definido, o *qui-fazer* aqui evoca a ideia de produzir através de determinada ação; realizar, obrar, trabalho que se faz por hábito, costume, rotina; labuta, qualquer coisa ou tarefa que se pretende ou se deve fazer, ser cumprida e realizada.

distingue-se do fim de uma produção, ressaltando que o fim da produção está fora dela, está na coisa produzida, enquanto o fim da ação está em si mesma.

Logo temos nos saberes *poiético* um modo particular do saber humana: a criação, a produção, a fabricação. Na visão aristotélica, na *poiesi*, o agente, a ação e o produto da ação são termos diferentes e separados, pois a finalidade aponta para a coisa fora da ação, ou seja, no produto desta ação: o objeto, o artefato. Igualmente humano, o saber prático, corresponde a atividade que coincide sua produção com seu agente, pois tem como causa a vontade humana, sendo, portanto, de objeto aleatório e particular, ou seja, aquilo que pode acontecer ou não, apesar disso, o saber prático é possível de se conhecer enquanto ação humana, pois nele há algo que lhe confere certa necessidade e universalidade, sua finalidade. Resumidamente pode-se dizer que o saber prático é aquele que cuja causa é o próprio agente da ação e tem por finalidade a própria ação (CABRAL, 2021).

Os saberes da produção/criação e os saberes da prática já em Aristóteles apresentava certa similaridade, o que nos faz entender a proximidade e ousar apontar para a indissociabilidade destes saberes. Como os saberes práticos, os saberes poiéticos lidam com o aleatório e com o particular e também é possível encontrar uma referência que lhes garanta certa necessidade e universalidade, porém esta referência, para os saberes da criatividade, se dar apenas no caráter da possibilidade e não do real. Na *poiesi* essa referência é o modelo da criação a ser fabricada. Outra similaridade diz respeito que as ações *poiética*, também são técnicas, na medida em que oferece um conjunto de procedimentos corretos, ou modelos, isto é, são referências a um aspecto particular da capacidade produtiva, tornado se tão numeroso quanto sua capacidade de fabricação (CABRAL, 2021).

Já num terceiro momento pomos a refletir sobre o entendimento de emergência do acontecimento. Emergência do acontecimento, diz respeito a todo a-con-tecer<sup>3</sup>, que se dá no cotidiano, mas que escapa a total previsibilidade do agir humano. Pode até ser eventualmente esperado, mas não se tem como garantir seu a-con-tecimento nem como definir previamente quais as melhores respostas lhe possa ser dada.

A capacidade do sujeito, de dá repostas adequada a situação, revelando desta forma, um verdadeiro jogo de cintura (e aqui destaco o caráter lúdico deste processo) é que denominamos de sabres prático-*poiético*.

<sup>3</sup> Também optamos alcunha-lo hifenizado, para denotar o significado que lhes imprimimos nesse contexto, que é o de “tecer com”, os acontecimentos eles não se dão de forma isolada, mas envolve o outro e todo um tecido social, dos quais sofremos influências e influenciados.

Um exemplo dessa emergência do acontecimento, diz respeito ao sujeito que vai participar de uma partida de futebol, sabe-se que durante uma partida de futebol, ele estará sujeito as normas da partida, e que poderá cumprir o intento do jogo, fazer o gol e evitar tomar o gol, mas também, poderá cair, lesionar o adversário ou ser lesionado. Num determinado momento da partida, ele é colocado diante da seguinte situação: o adversário já driblou todos os seus companheiros e está indo em direção ao gol e estando ele a ponto de ser driblado também por esse adversário que após realiza-lo, irá fazer o gol, Ele tem naquela situação, que decidir a melhor estratégia de combate ao adversário, escolher uma forma de roubar-lhe a bola, ou desfazer a jogada, ou até mesmo cometer uma infração e impedir o prosseguimento do adversário. De certa forma, o jogador foi preparado para viver toda essa situação de forma hipotética, mas, só e somente no calor do acontecimento é que ele teve que evocar todos esses saberes e decidir qual a melhor solução. Quando nesses casos, os saberes evocados, não são da ordem do prático-poiético, pois pertence aos saberes específicos da arte futebolística, no entanto, o saber porta-se diante desta situação, e refletidamente, criar (produzir) a melhor resposta, esse sim, é o saber prático-poiético, e se dá a nível de qualquer ação humana. É o saber do desafio e da imprevisibilidade, que não se dá a esmo, nem fora de um contexto material. Não é um saber mágico, mas é um saber que te põe diante do universo material presente e que te faz evocar conhecimentos prévios (ancoragem) dando condições de responder de forma criativa e inovadora a realidade.

O saber prático-*poiético* é aquele autêntico ato criativo e inovador diante da emergência do acontecimento, um saber típico do fazer humano em sua liberdade de criar e que não pode se definir com precisão antecipadamente (SOUZA, 2015). Denominamos as ações resultantes deste pensar criativo, sensível e inovador de **atividades prático-poiéticas**.

As ações ou atividades prático-*poiéticas* ligam o sujeito ao seu modo de fazer no mundo. Um fazer de elevado grau de criatividade (*poiesis*) realizado no contexto em que se dá as interações humanas, onde há diferentes níveis de liberdade e autonomia. Assim, entendemos essas ações como atividades revolucionárias, na esfera das ciências humanas, pois tem como objeto, a materialização das significações, não observáveis propriamente ditas, mas são determináveis e demarcáveis num interior de um contexto, numa situação de análise (CASTORIADIS, 1992).

## A Ideia de Cultura Lúdica



A ideia de cultura lúdica, nos é apresentada por Grillo, Rodrigues e Navarro, (2019), a partir dos estudos e pesquisas de diversos autores, dos quais, selecionamos aqui alguns pontos para nos ajudar nessa reflexão. Segundo os autores supra citados, Nikic embasados em Caillois, compreende cultura lúdica como conjunto de tradições, costumes e rotinas lúdicas. E que esta se configura face à vida em diferentes âmbitos socioculturais, portanto a cultura lúdica fomenta modos de agir, expressar e pensar em grupo.

Grillo, Rodrigues e Navarro, (2019) ressalta também que para Fernandes (1979) na cultura lúdica inexistem uma transmissão sistemática e ordenada das experiências, pois a cultura lúdica é entendida como intercâmbio cotidiano, que se dá durante a vida interativa dos indivíduos, abrangendo assim, elementos, componentes, processos tanto da educação informal como de natureza folclórica ou não.

Amparado em diversos autores, Grillo, Rodrigues e Navarro, (2019), argumenta que a cultura lúdica é partilhada por grupo social específico, para os quais ela conota tradições, perspectivas, significações e comportamentos lúdicos, ordenando assim, os intercâmbios socioculturais as reproduções, ao passo que também os limita e os potencializa dentro de determinado contexto cultural.

Caracterizada por contínua mudança, a cultura lúdica institui criação de grupos sociais em frequente processo de criação, recriação e vivências de jogos e brincadeiras os quais como produto da cultura, transformam-se continuamente, por meio da criação coletiva (IVIC, 1986 *apud* GRILLO; RODRIGUES; NAVARRO, 2019).

O jogo está diretamente relacionado ao aprendizado da vida social, do contexto sociocultural e isso se realiza, por meio do aprendizado da tomada de decisões no meio social, da internalização do contexto, do faz de conta, quando então, fazendo apropriação da cultura, seleciona-se, elementos que lhe possibilita construir e materializar numa cultura própria, com isso, desenvolve habilidades sociais como criação e negociação de regras, bem como invenção do seu espaço e a ele atribuir significados (KISHIMOTO, 1994 *apud* GRILLO; RODRIGUES; NAVARRO, 2019).

Para Lindqvist, jogar/brincar é uma forma de agir no mundo, uma ação geradora de conhecimento, com isso, desenvolve-se as funções psíquicas superiores, por meio da criação da cultura. Quando se joga, cria-se uma unidade de sentido-significado, que é uma unidade dialética indicativa da função intelectual-afetivo. Assim, esses aprendizados desvelam-se sobre

as formas de valores e comportamentos manifestados no cotidiano (1995, *apud* GRILLO; RODRIGUES; NAVARRO, 2019).

A cultura lúdica é um meio de expressão estética da imaginação e da criação. Jogo e cultura possuem uma relação dialética, na qual o próprio jogo produz cultura, pois o jogar implica numa cultura peculiar da atividade lúdica, sendo assim, impossível negar que o ato de jogar é cultura, enquanto jeito de agir do ser humano no mundo, desta forma, conclui-se que jogar é transversal à cultura, a qual é assimilada pelo indivíduo e torna-se elemento necessário para detonar o início de um jogo (LINDQVIST, 1995 *apud* GRILLO; RODRIGUES; NAVARRO, 2019).

A ideia de cultura lúdica envolve um conjunto de regras e significações próprias do jogo, que o sujeito adquire, portanto, age com habilidade neste universo, pois o jogo, existe dentro de um sistema de signos, códigos e significados, qualificados dentro da atividade humana. O lúdico, enquanto atividade humana, tem sua gênese num universo cultural preexistente, pois o sujeito, para jogar, precisa aprender a jogar, apropriando-se do universo simbólico e significativo da cultura geral, pertinente a atividade lúdica, porém o inverso também é um fato, pois na atividade lúdica temos em muito, o emergir da cultura geral (BROUGÈRE, 1998).

A cultura lúdica, produz um conjunto de significações, que muitas vezes se contrapõem aos inúmeros produtos e espaço-tempo por ela disponibilizado aqueles que brincam, pois, a brincadeira, emergem, no momento que seus participantes lhe confere significado, seja de uma situação fictícia, ou mesmo de situação concreta, que são capturadas e convertido em objeto simbólico e fantasioso que dar sentido e significado a brincadeira.

Segundo Brougère (1998, p. 07):

A criança aprende assim a reconhecer certas características essenciais do jogo: o aspecto fictício, pois o corpo não desaparece de verdade, trata-se de um faz-de-conta; a inversão dos papéis; a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade, já que se pode sempre voltar ao início.

Vivemos uma cultura que predomina a multiplicação de brinquedos, o que enriqueceu e aumentou a relevância da estrutura lúdica, no entanto, advertimos, tomemos cuidado com os mecanismos de massificação e de mercantilização, inerentes a esse processo. Um paradoxo. Pois, se por um lado nos agrada ver a multiplicação de brinquedos, por outro, ele é a negação do que se almeja, quando postulamos a defesa de uma cultura lúdica, pois, na forma como aparece é coisificado e mercantilizado.

Para Mineiro e D'Ávila (2019, p.06) “as atividades potencialmente lúdicas podem envolver diferentes matérias, promovem ressignificação, criatividade, propiciam a emergência de sentimentos profundos pelas experiências e momentos vividos”.

Numa atividade lúdica, o comportamento humano é incorporado progressivamente ao sistema de representação e requer uma interpretação particular, uma vez que, toda atividade lúdica, está inserida num universo cultural que lhe dar sentido.

Mas afinal, qual o papel e atribuições da cultura lúdica? A cultura lúdica é antes de tudo uma criação humana, ela existe para atender a alguma necessidade humana, longe de ser uma mera expressão livre da subjetividade, ela emerge da necessidade criativa e inventiva do ser humano, e ocupa papel relevante, para a vida em sociedade; responde, a necessidade de sociabilização, de potencialização do desenvolvimento cognitivo, na formação ético-moral, entre outras necessidades da vida social; ela é o produto de múltiplas interações sociais.

Segundo Grillo, Rodrigues, Navarro:

À luz das ideias anteriormente aventadas, pode-se analisar que a cultura lúdica no jogo é forjada por um processo dialético de imaginação e criatividade. E esse processo abrange inúmeras ações realizadas no jogo, como a linguagem construída, as estratégias consolidadas ou só planeadas, as situações-problema, os registros escritos, as formas de ataque e defesa, os papéis assumidos e protagonizados, as convenções em grupo, a reconstrução do tempo-espaço (heterotopia), os meios produzidos para a comunicação e a socialização de ideias. Vale a pena mencionar que todo esse processo é, em última instância, produzido pelas crianças, jovens e até adultos em diferentes contextos socioculturais (escola, recreio, rua, casa, parques, clubes, terrenos baldios, locais abandonados e outros espaços) (2019, p. 187).

Em síntese, podemos dizer que o jogo produz a cultura lúdica, na medida que realiza a construção e reconstrução do espaço-tempo e comunica-se com a realidade, isto porque o ato de jogar pertence a um mundo particular, do qual ele (o ato de jogar) é apenas uma de suas ações.

Esse processo criativo também, sofre influência, da cultura midiática, das redes, com que os jogadores mantem contato. Assim a TV, a internet, a indústria do brinquedo, transmitem conteúdo e as vezes esquemas, que colaboram para modificação da cultura lúdica. Aqui chamamos atenção também para o fato que toda cultura, enquanto criação humana, fruto da ação de homens e mulheres, ela não é estática, ela está em constante transformação e adaptações as novas condições conjunturais postas, onde os sujeitos participantes deste universo agem e interagem, influenciando e sendo influenciados nessas interações, assim também, acontece com o universo da cultura lúdica.

Os novos modos de difusão dos jogos, brinquedos e brincadeiras, de alguma maneira, vão paulatinamente substituindo os modos antigos, variando esse processo, conforme a faixa geracional, gênero e sociocultural. Assim, os novos modos de produção da cultura lúdica, aparece propondo objetos lúdico a construir, e os participantes deste universo, não fazem a mesma experiência nem a mesma interação, como o objeto lúdico, há no universo de significação e ressignificação, negociações como o objeto e com as experiências lúdicas anteriores e desta interação, vai se configurando os novos esquemas.

A cultura lúdica, produz um conjunto de significações, que muitas vezes se contrapõem aos inúmeros produtos e espaço-tempo por ela disponibilizado aqueles que brincam, pois, a brincadeira, emergem, no momento que seus participantes lhe confere significado, seja de um caso fictício, ou mesmo de situação concreta, que são capturadas e convertido em objeto simbólico e fantasioso que dar sentido e significado a brincadeira.

A cultura lúdica é caracterizada por extrapola, a produção permitida, da sociedade adulta, que vê o lúdico com inúmeras restrições. Assim importa considera, ao se falar em saber ludo-sensível, os aspectos complexos, nesse processo de interações e produções de significações.

## **A *Poiésis* do Saber Ludo-Sensível**

12

Não construímos saberes do nada, nem o recebemos como dádiva de alguma divindade, a construção acontece nas interações das relações humana, ele é mediatizado da ação-reflexão de homes e mulheres na transformação do seu meio e da natureza. Nesse sentido, o saber ludo-sensível, tem sua essência, definida pelo movimento do interno e externo, ou seja, ele é fruto de solidas intervenções do fazer humano, construídos pelos sujeitos quinhoeiros de uma mesma realidade, que o modifica, por meio das estruturas de natureza imaginativa e imagética, da fantasia, da simbolização e da linguagem interpretativa. Avultamos aqui, que o substrato bio-psico, ou seja, os rudimentos internos, interfere para direcionar, o que se é ou não, capaz de fazer.

## **Saber Sensível**

Neste estudo não deixamos de contemplar uma dimensão muito importante do saber docente, o saber ludo-sensível, pois observamos que muitos pesquisadores abordam de forma enfática variados campos do saber, no entanto no que diz respeito a questão ludo-sensível, este

tem sido secundarizado, o que no nosso caso ganha centralidade, dada a afinidade entre o saber ludo-sensível e o saber prático-*poiético*.

Um dos elos de ligação entre esses dois saberes é justamente o saber sensível, esse aqui tomado na perspectiva de Duarte Jr. (2001) que fala da existência de um saber primitivo, um saber que remota aos primórdios ou até mesmo antecede as demais formas de conhecimento. Esse é um saber que acessamos por meio dos sentidos, isento portanto do crivo da racionalidade e do pensamento reflexivo, é um saber corporal, um saber não inteligível, um saber sensível.

Assim sendo, o saber sensível, diz respeito a uma sabedoria originária, um saber primitivo que tem de certa forma, papel importante nos nossos instintos de sobrevivências, no nosso jeito de ser e estar no mundo, em síntese podemos dizer que trata-se de um saber vital e sobre o qual devemos nos ater se buscamos entender o alicerce dos conhecimentos adquiridos ao longo da vida e que constituem a base de todo processo educacional (DUARTE JR., 2001).

Nossa maneira de ver e apreender o mundo está presente em nós a longo da vida, e é também ao longo da vida que aprendemos e vamos construindo, modificando e reconstruindo nossa visão de mundo, nosso jeito de aprender, bem como nossa forma de relacionar e intervir no mundo, o modificando, o adaptando a nós e/ou nos adaptando a eles, mas sempre numa relação dialética e transformadora, que pedagogicamente faz da vida, do mundo, do a-con-tecer das coisas nossa grande escola, nossa casa de aprendizagem. Conscientemente, apontaremos para as duas formas básicas, debítrias dos nossos principais órgãos dos sentidos, com as quais aprendemos: a aprendizagem por meio da nossa inteligibilidade e a aprendizagem por meio da nossa sensibilidade.

O saber sensível, é naturalmente um saber corpóreo, ou seja, aquele que não passa, ao menos nos moldes convencionais, pelo raciocínio, onde, comumente entendemos operar a nossa racionalidade, nossa inteligibilidade. Cremos, entretanto, que é neste universo tão oculto, ou ocultado, que reside a base do que convencionamos também chamar de saber inteligível (LIMA, 2014).

No limiar da arquitetura da modernidade, quando então se engendrava seus pilares e fundamentos, o saber sensível, foi considerado um não saber, pois não atendia, na visão dos arautos da modernidade, aos critérios organização, significação e inteligibilidade, era tido como um saber desorganizado e sem sentido ou significado, logo não prestava-se a intelectualidade. No entanto, como vem demonstrando Duarte Jr.(2001), o que nos é acessível pelos órgãos dos

sentidos, ou seja, tudo que apreendemos de maneira corpórea, por meio da nossa sensibilidade, tem naturalmente uma organização e é detentor de algum significado, tem um sentido.

Nosso corpo é detentor da capacidade de perceber, captar e organizar estímulos, essa sensibilidade é que apreende o que a-con-tece em seu entorno e até mesmo no interior do indivíduo. Ao realizar esse processo, nosso corpo lhe dá sentido e significado, constituindo assim, um saber, por essa razão, essa razão esse saber pode ser considerado provindo mesmo do seu interior ou do exterior (DUARTE JR., 2001), (LIMA, 2014).

O Advento da modernidade, trouxe consigo inúmeras promessas para a sociedade atual, e com certeza as maravilhas da ciência e da tecnologia, realmente colocara a humanidade noutra patamar jamais visto. Em pouco tempo, a humanidade foi capaz de feitos incríveis, inimagináveis em épocas passada. Porém o milagre prometido pela modernidade, não veio sem com isso trazer suas mazelas, a ponto de podermos concluir que os problemas hoje vividos em nossa sociedade não se trata de nenhuma herança, mas sim fruto dessa mesma modernidade.

Poderíamos elencar aqui inúmeros dessas mazelas e benefícios do advento da modernidade, mas iremos nos ater aqui a falar especificamente do nosso cadinho, do saber sensível. A modernidade hiper valorizou a racionalidade, prestando com isso um grande desserviço à sociedade ao deseducar nossos sentidos, ao relegar e declinar o saber sensível, fomos aos poucos esquecendo a sabedoria que habita em nós, no nosso corpo, uma sabedoria sem palavras, que foi sendo desvalorizada, em prol de um conhecimento técnico-racional, que tem obstruído nosso corpo e atrofiando nossa sabedoria sensível (LIMA, 2014).

Mas em que consiste esse saber corpóreo? Esse saber é basicamente, uma experiência significativa, emotiva, sensível e intuitiva, que engloba as sensações que penetram nosso corpo e toma conta de nós, são saberes que envolve o prazer, o medo, o sabor, o desejo e a apreciação do belo. Assim observamos a necessidade emergente de uma educação sensível, do sensível, tendo em vista, não continuarmos atrofiando o saber sensível, o racionalizando com mera retórica discursiva, tomando o devido cuidado de colaborar no desenvolvimento de nossos sentidos e sentimentos, pois a educação sensível do sensível, implica sentir enquanto se ensina/aprende, sentimentos, pois, nossa perspectiva de saber implica na ideia de saborear os elementos do mundo e incorporá-los a nós (DUARTE JR., 2001), (LIMA, 2014).

## **Saber Lúdico**

Ainda na busca por uma definição do nosso entendimento que seja, o saber ludo-sensível, após breve reflexão sobre o saber sensível, nos dedicamos aqui ao entendimento do saber lúdico.

Primeiramente, destacamos que nosso entendimento de ludicidade tem ancoragem no pensamento do professor Luckesi, para quem a lúdico corresponde a um estado interno capaz de provocar um estado de plenitude, segundo ele, jogos e brincadeiras e o agir ludicamente, requer dos partícipes, uma oferta total de si mesmo, como ser humano, uma entrega de corpo e mente simultaneamente (LUCKESI, 2002).

Trocando em miúdos, Luckesi (2007) diferencia lúdico e ludicidade, atribuindo ao primeiro o entendimento como estado interno do sujeito e ao segundo como a designação geral desse estado, logo, ludicidade representa a qualidade de quem está lúdico, sendo, portanto, considerado atividade lúdica, toda e qualquer atividade que envolvendo distintos aspectos da pessoa, como: corpo, emoção, mente, espírito, é capaz de produzir a situação de ludicidade.

Segundo Lima (2014), o saber lúdico é um saber que envolve ser, saber e fazer, possuindo respectivamente uma característica mais subjetiva, outra conceitual e uma terceira procedimental. Para a autora *Ser* corresponde ao estado de ser lúdico, é estar sensível ao lúdico, portanto, envolve as manifestações corpórea do saber sensível: sentimentos, afetividade, expressões emocionais. Já, *Saber*, diz respeito a compreensão e entendimento do que seja o lúdico, bem como conhecer sua importância e seu potencial de utilização, enquanto atividade lúdica. Por fim o *Fazer*, corresponde basicamente, a capacidade de organização de momentos e atividades com potencial lúdico, ação essa, que envolve criatividade e hábil desenvolvimentos.

## Saber Ludo-Sensível

Enfim a forma conjugada, o elo de ligação entre o saber lúdico e o saber sensível. Alcançamos assim, dada a estreita relação entre ludicidade e sensibilidade. Há nessa união, certa crença, que em determinado momento, essa distinção, já não mais seja possível, dada a proximidade entre esses dois saberes. Quando se vivencia uma experiência lúdica, simultaneamente estamos a experimentar o sensível, uma vez que, o estado de ludicidade envolve aspecto sensível do nosso ser e põe em integração as dimensões do indivíduo: sentir-pensar-agir. Para justificar tal relação e disposição de alcançá-los de forma conjugada,

recorremos a zona de intersecção de Lima (2014). Para Lima, essa zona de intersecção entre o saber sensível e o saber lúdico, se dá na dimensão estética e jogo.

Conforme Lima (2014), a dimensão estética alude ao sensível, uma vez que esta palavra deriva do grego *aisthesis* e refere-se a faculdade de perceber pelos sentidos. Logo a estética, intrinsecamente relacionada ao saber sensível, como a arte, corresponde a experiência da sensibilidade, do prazer, do belo, comportando em si, um significado. Em síntese, dizemos que a estética corresponde a experiência corpórea ampla que envolve a capacidade humana de sentir a si mesmo e ao mundo ao seu redor, sendo assim, a arte desponta como elemento de grande relevância para o processo educativo, especialmente por consistir num instrumento capaz de nos levar a descobertas inusitadas de sentir e perceber o mundo e acurando nossos sentimentos.

Na dimensão jogo, Lima (2014), trata logo de esclarecer que apesar da polissemia que envolve as palavras jogo e brincadeira, deixa claro que seu entendimento dessa atividade perpassa por ela ser realizada pelo simples prazer de realizar, desde que a mente e os corpos estejam ligados a uma mesma vivência, a atividade lúdica. E enfatiza ainda mais, que o jogo é uma experiência estética e sensível, pois tem como tendência a admissão marcante de elementos de beleza.

Os elementos internos, são fundamentais para determinar as experiências possíveis. No caso, há atividades lúdicas, que exige do jogador, certas condições biológicas para ser realizados, logo este elemento não pode ser desconsiderado, esta mesma máxima, vale também para as condições psicológica, pois há jogos que exige, diferentes níveis de desenvolvimento cognitivos, bem como o desenvolvimento de outras funções psicológicas. No entanto, destacamos que esses substratos, determinam as experiências possíveis, porém, por si só, não são capazes de produzir o saber ludo-sensível, pelo fato que para se produzir esse saber, há necessidade, da interação social, de contato direto ou indireto.

Ao localizar a gênese do saber ludo-sensível na interação social, cumpre, aqui destacar que, essa não é uma experiência que pode ser transferida entre sujeitos, ele é um constructo, onde os sujeitos são co-construtores, isto é, os sujeitos, são criadores do saber ludo-sensível. E neste aspecto, gostaríamos de chamar atenção para o termo criar, como elemento genuíno deste processo, por envolver a liberdade, imaginação associada a necessidade contextual e de acordo com as condições ambientais, especialmente, no tocante ao espaço-tempo, mas não só



condicionada a estes, uma vez que outros fatores também interferem nesse processo criativo, como já mencionado acima.

A perspicácia daqueles que jogam, é capaz de múltiplas ralações e os que brincam, experimentam a todo momento, diferentes formas de brincar, criando novas formas, reeditando outras e fazem isso, por que são dotados de capacidade inventiva e criadora e encontra na atividade lúdica o espaço ideal para realizar suas descobertas e buscar satisfação e prazer.

Por fim podemos considerar que o saber ludo-sensível é resultado desse processo de interações entre a cultura geral e as atividades lúdicas desenvolvidas por aqueles que jogam. Trata-se de um conjunto de elementos criativos, dos quais se valem aqueles que jogam, elementos estes que existem apenas como virtualidade. Há que se considerar as marcas deixada pela atividade lúdica na formação do sujeito, mas que não se restringe apenas a sua subjetividade, nem a mera busca de um prazer, no seu interior.

Partindo do entendimento do brincar como relevante fonte de experiência, Pereira, Cardoso e Santos afirmam que:

O brincar é para a criança uma importante fonte de experiência e aprendizado, uma vez que esta atividade possibilita a liberdade de agir, de pensar e criar. É importante ressaltarmos que, conforme Cardoso (2018a; 2018b), a etimologia da palavra brincar vem do latim vinculum, que quer dizer laço, algema, e é derivada do verbo vincire, cujo sentido é prender, seduzir, encantar. O termo vinculum se transformou em brinco e originou o verbo brincar, sinônimo de divertir-se. Na língua portuguesa, o termo brincar significa recrear; distrair-se; mexer distraidamente em algo. A origem da palavra, portanto, conduz ao vínculo e às relações sociais (2020, p.143).

Valorizar o saber ludo-sensível não é apenas permiti-lo, é suscitá-lo. E para que isto aconteça, precisamos perceber o brincar como ato de descoberta, de investigação, de criação.

## **Relações entre Saberes Prático-Poiéticos e o Saber Ludo-Sensível**

Há, no jogo, gatilhos detonadores de uma brincadeira, e estes, em sentido mais restrito, não se confundem com a regra, pois são esquemas de um *design* ficcional, que precede a definição das regras da brincadeira e seus procedimentos específicos, comum entre os sujeitos partícipes do jogo, sendo assim, o saber ludo-sensível é abalizado por referências interpretativas e intersubjetivas. Essas referências são marcadas, pela criatividade e evocada na emergência do acontecimento, portanto, o saber ludo-sensível é eivada pelo saber prático-poiético.

A cultura lúdica se diversifica conforme o meio social, assim, as brincadeiras ganham em sua prática social, as marcas da diferença, embora mantenha elementos comuns. Nestes termos, observa-se diferenças entre os que brincam, de acordo com as diferentes marcas culturais regionais, o nível social, religioso e até mesmo de sexo. Isso se dá, porque a produção e disseminação do saber humano, não é uniforme e equitativa, as pessoas acessam esses saberes de forma desigual e diferenciada, e são essas diferenças, que marcam a cultura geral, diferenciando-a regionalmente. Desta forma, a atividade lúdica é marcada pela atividade *prático-poiética* que são ações que atrelam o sujeito ao seu modo de fazer no mundo — o fazer criativo (*poiesis*) com diferentes níveis de liberdade e autonomia.

O saber ludo-sensível não é transferível entre sujeitos, ele é um constructo, os sujeitos, são criadores(*poiesis*) do saber ludo-sensível, por envolver a liberdade, imaginação associada a necessidade contextual e de acordo com as condições ambientais, especialmente, no tocante ao espaço-tempo. Assim, na produção do saber ludo-sensível, evoca-se o saber *prático-poiético*, como desencadeador do fazer criativo no âmbito da liberdade e autonomia do sujeito.

O saber ludo-sensível, corresponde aos saber que chega por meio do corpo, da sensibilidade. É uma experiência emotiva, significativa, corpórea e intuitiva, que arrasta sensações como o prazer, o medo, o sabor, o desejo, a apreciação do belo, entre outras manifestações do corpo. O agir ludicamente requer do sujeito uma entrega integral de corpo e mente simultaneamente. A ludicidade representa esse modo de ser e estar no mundo.

Há uma estreita relação entre o saber ludo-sensível e o saberes *prático-poiético*, pois, termos como ludo-sensível, estética e criatividade (*poiesis*) tem sua gênese e significação na percepção dos sentidos e envolve experiências que, ao dialogar com a realidade corpórea tem como consequência, proporcionar sujeitos aptos para a construção de uma sociedade harmonizada, criativa e preparada para vencer desafios.

## Considerações Finais

O estudo aponta para uma relação entre o saber *prático-poético* e o saber ludo-sensível. A atividade lúdica e a *prático-poiética*, se inscrevem num sistema de significação, que só podem ser interpretadas, em virtude do universo de imagem subjacente, a linguagem dos que estão implicados no contexto.

O saber ludo-sensível é o resultado do movimento interno e externo do fazer humano e os saberes *prático-poiéticos* emerge nesse contexto, como fenômeno dialético e dialógico,

portanto, movente, contraditório, interativo e intersubjetivado, num esquema, que tem na criatividade e na inovação, as marcas da operação concreta do saber-fazer.

O saber prático-*poiético* é o saber de vencer desafios, o que permite inferir que ele comporta em si, uma dimensão ludo-sensível, pois, há uma estreita relação entre ele e a cultura lúdica, que se constitui de laços de muita afinidade e possibilita uma sociedade harmonizada, com seu potencial criativo aguçado e preparada para vencer.

## Referências

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. Universidade de São Paulo. v. 24, n. 2. jul./dez. São Paulo, 1998. p. 103-116.

CABRAL, João Francisco Pereira. Graus do conhecimento e as divisões da ciência segundo Aristóteles. **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/graus-conhecimento-as-divisoes-ciencia-segundo-aristoteles.htm>. Acesso em 07 de outubro de 2021.

CASTORIADIS. **Encruzilhadas do labirinto II**: os domínios do homem. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1992.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2000.

DUARTE JR., João Francisco. **O sentido dos sentidos**: a educação (do) sensível. Curitiba: Criar edições, 2001.

GRILLO, Rogério de Melo; RODRIGUES, Gilson Santos; NAVARRO, Eloisa Rosotti. Cultura Lúdica: uma revisão conceitual à luz das ideias dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico, **ARQUIVOS em MOVIMENTO**, v.15, n. 2, p. 174-193, jul.-dez. 2019.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas; tradução Heloisa Monteiro e Francisco Settineri. Porto Alegre: Artmed. Belo Horizonte: Editora UFMQ, 1999.

LIMA, Lucineide Ribas Lima; D'ÁVILA, Cristina. O Saber Ludo-Sensível. In: VII Colóquio Internacional: educação e contemporaneidade. 7, 2013. São Cristóvão/SE. **Anais [...]**. 7, São Cristóvão/SE/Brasil. 2013.

LIMA, Lucineide Ribas Leite. **O espaço do saber ludo-sensível na prática pedagógica de estagiárias de educação infantil**. 172 f. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir de uma experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Ludicidade**: o que é mesmo isto? Ensaio 02. Salvador: UFBA/FACED/PPGE/GEPEL, 2002.

\_\_\_\_\_. Ludicidade e desenvolvimento humano. In: D'ÁVILA, Cristina (Org.). **Educação e ludicidade**: ludicidade e desenvolvimento humano. Ensaios 04. Salvador: UFBA/FACED/PPGE/GEPEL, 2007.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1992.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MINEIRO, Márcia; D'ÁVILA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educação e Pesquisa**, v. 45, e208494, 2019.

PEREIRA, Socorro Aparecida Cabral; CARDOSO, Marilete Calegari; SANTOS, Rosângela Alves de Oliveira. Diários Online de Docentes em Formação: Memórias de Infâncias Brincantes na Cibercultura. **Educação em foco**, Juiz de Fora, v. 25, n. 2, p. 143-150, jan/abr 2020.

SOUZA José Crisóstomo de. O mundo bem nosso: antirrepresentacionismo poiético pragmático, não linguístico. **Cognitio**, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 335-360, jul./dez. 2015.

Recebido em: 29 de outubro de 2021.

Aprovado em: 21 de dezembro de 2021.