



A LUDICIDADE E A MEDIAÇÃO DA DIDÁTICA LÚDICA: UMA EXPERIÊNCIA FORMATIVA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Priscila Silva de Jesus Ramos¹
Tatiane Vieira de Assunção²
Debora Synara Tavares Alencar Reis³
Graça Regina Armond Matias Ferreira⁴
Sandra Lucia Pita de Oliveira Pereira⁵
Orientadora: Cláudia Paranhos de Jesus Portela⁶

RESUMO

O presente trabalho é um relato de experiência que ocorreu em uma oficina intitulada Ludicidade e Mediação da Didática Lúdica: Uma experiência formativa no Ensino de Ciências, apresentada no I Simpósio Ciência é 10: Semeando ideias e compartilhando práticas investigativas na Bahia (BA) e em Sergipe (SE), do curso de especialização *Latu sensu* Ciências é 10, da Universidade Aberta do Brasil (UAB) do Instituto Federal da Bahia (IFBA), ofertados para professores da rede pública do Ensino Fundamental II e Ensino Médio da área do ensino de Ciências da Natureza. O trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência de formação docente, por meio de uma oficina pedagógica sobre a ludicidade e mediação da

¹ Licenciada em Pedagogia (Olga Mettig). Especialista em Gestão de Pessoas (FTC). Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologia aplicadas à Educação – GESTEC, pela Universidade Estadual da Bahia (UNEB), Tutora multidisciplinar da Universidade aberta pela Instituição Federal da Bahia (IFBA). Contato: psilvadejesus@gmail.com;

² Licenciada em Ciências Naturais (UFBA). Doutoranda em Ensino, Filosofia e Histórias das Ciências (UFBA) Especialista em Educação Interdisciplinar (UFBA). Mestre em Ensino, Filosofia e Histórias das Ciências (UFBA/UEFS). Membro da equipe de coordenação e Orientadora do Programa Especialização Ciência é 10 (UAB/IFBA). Contato: tatianeassuncao.consultora@gmail.com;

³ Licenciada em Educação Física (Ucsal). Especialista em Psicomotricidade (Universidade Cândido Mendes). Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologia aplicadas à Educação – GESTEC, pela Universidade Estadual da Bahia (UNEB). Contato: alencardebora2000@gmail.com;

⁴ Licenciada em Ciências Biológicas (UCSal). Especialista em Tecnologias na Educação (PUC-RJ). Mestre em Engenharia Ambiental (UFBA). Doutora em Ensino, Filosofia e Histórias das Ciências (UFBA). Professora de Biologia na Rede Estadual da Bahia (EMITec/SEC/BA). Formadora e Orientadora do Programa Especialização Ciência é 10! (IFBA/UAB). Contato: gracamatiasf@gmail.com;

⁵ Licenciada em Química (UFBA). Mestranda em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC/UNEB) Especialista em Competências Educacionais (FTC). Professora de Química na Rede Estadual da Bahia (EMITec/SEC/BA). Orientadora do Programa de Especialização Ciência é 10 (IFBA/UAB). Contato: sandrapita@uol.com.br;

⁶ Pós-doutora em Educação FAGED/UFBA (2019), doutora em Educação pelo Programa PPGEduc/UNEB (2014) com doutorado sanduíche pela Universidade de Lisboa, UL/PT (2013). Professora pesquisadora permanente no Programa GESTEC/ UNEB. Contato: cauparanhos@gmail.com.

didática lúdica, segundo perspectiva de Lückesi (2014), D'Ávila (2014, 2021). Para desenvolver esse trabalho apresentaremos a introdução contextualizando o tema, objetivos, o percurso metodológico com o contexto do curso de especialização, bem como o referencial teórico discutindo as definições da ludicidade e didática lúdica e, por fim, os resultados com os desdobramentos dos conceitos a partir das concepções dos professores participantes da oficina sobre o tema. Optamos por adotar neste trabalho uma abordagem qualitativa. Percebemos que a oficina viabilizou a reflexão sobre a possibilidade de uma mediação didática lúdica em sala de aula, a partir de propostas que estimulem a criatividade e curiosidades dos alunos. Vale ressaltar que o objetivo não é esgotar as discussões sobre o tema, mas ampliar reflexões sobre a ludicidade e a didática lúdica como um fenômeno capaz de mobilizar a prática do professor.

Palavras-chave: Ludicidade, Didática Lúdica, Ensino de Ciências.

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais muito se discute sobre a necessidade de um ensino que vai além do transmissional e conteudista. Sabemos que muitas escolas ainda estão engessadas nessa estrutura, na qual os alunos utilizam para aprender, enquanto o professor é a autoridade máxima do saber, que está ali para ensinar os conteúdos, que serão importantes para os alunos atuarem profissionalmente e/ou cursar uma universidade para atender aos interesses do mundo do trabalho.

Entretanto a realidade é outra, com a dinâmica e transformações que têm ocorrido diariamente o ensino transmissional, sem a relação dialógica e envolvimento dos alunos na construção da aprendizagem, não representa uma prática de ensino atraente, principalmente com o advento do uso da internet, as informações e conteúdos estão cada vez mais acessíveis. Nesse sentido, é importante pensarmos sobre o verdadeiro papel do professor. Segundo Pimenta,

[...] Se entendemos que conhecer não se reduz a se informar, que não basta expor-se aos meios de informação para adquiri-las, senão que é preciso operar com as informações na direção de a partir delas, chegar ao conhecimento, então parecem-nos que a escola (e os professores) tem um grande trabalho a realizar com as crianças e os jovens, que é proceder a mediação entre a sociedade da informação e os alunos, no sentido de possibilitar-lhes pelo desenvolvimento da reflexão adquirirem a sabedoria necessária à permanente construção do humano. (PIMENTA, 1999, p. 22).

Nesse sentido, é importante que façamos uma constante reflexão sobre a nossa prática em sala de aula. Para isso faz-se necessário práticas que ultrapasse o ensino mecanizado e que



possibilite aos alunos uma participação ativa na construção da aprendizagem, gerando neles o interesse em aprender de forma crítica.

Mediante tal contexto, os professores precisam pensar em estratégias didáticas que fortaleçam o seu fazer pedagógico e possibilitem aos seus alunos uma aprendizagem que eles consigam desenvolver habilidades, exercitem o potencial reflexivo e sejam capazes de articular a sua aprendizagem com o seu contexto social e com a solução de problemas.

Pensando no objetivo do Ensino de Ciências a partir da perspectiva da investigação, entendemos que a proposta da didática lúdica é de grande relevância, considerando que o papel do professor será mediar os alunos, provocando neles a curiosidade, a criticidade e questionamentos. Ratificamos nesse processo também a importância dos saberes pedagógicos e didáticos como balizadores no processo. Segundo Franco (2016, p. 62) “O saber pedagógico não é o conteúdo da pedagogia, mas aquilo que nos permite agir pedagogicamente. Digo o mesmo em relação à prática: esta não é um fazer, nem um saber fazer; a prática é a possibilidade de mobilização crítica de um saber fazer [...]”.

Para discutirmos o conceito de didática lúdica precisamos compreender de fato a essência da didática. Conforme Libâneo (1994, p 55) a ação didática se refere à relação entre o aluno e a matéria, com o objetivo de apropriar-se dela com a mediação do professor. Diante do exposto, ratificamos a importância de compreender que a didática vai muito além de um manual instrucional e não pode se limitar a meramente passar informação.

Segundo Freire (1996, p.44) “O bom professor é o que consegue, enquanto fala, trazer o aluno até a intimidade do movimento de seu pensamento”, complementamos ainda o pensamento de Paulo Freire, sobre a importância de mediar a aprendizagem provocando as práticas criativas e inovadoras a partir da didática lúdica.

Nesse trabalho, optamos por adotar uma abordagem qualitativa de investigação (MINAYO, 2010). Deste modo, a investigação qualitativa utiliza diferentes interpretações do conhecimento, além de considerar a visão de mundo dos envolvidos.

Nessa perspectiva, pensamos na oferta da oficina Didática Lúdica: uma experiência no ensino de ciências, justamente por acreditar que os espaços formativos possibilitam aos professores uma troca contínua de experiências e saberes, bem como uma prática reflexiva. A oficina foi ministrada como uma das atividades propostas na culminância do curso de especialização, o I Simpósio Ciência é 10: Semeando ideias e compartilhando práticas investigativas na Bahia (BA) e em Sergipe (SE).

Deste modo, o objetivo deste artigo é o de apresentar um relato de experiência de formação docente, por meio de uma oficina pedagógica sobre a Didática Lúdica, por pensarmos



na proposta de um espaço formativo e colaborativo, onde é possível a experimentação e reflexão dos conceitos, conforme afirma Souza e Ferraro (2014), a oficina constitui-se como um processo de interação entre o sujeito e o objeto, em que o conhecimento é construído por meio da ação.

Ademais, buscou-se entender as relações entre a experiência formativa envolvendo a Didática Lúdica e a sua importância para o professor. Sendo assim, para alcançar o objetivo deste trabalho utilizamos 2 (duas) questões norteadoras aplicadas no *Google Forms* durante a oficina. A primeira questão foi: O que vocês compreendem sobre a ludicidade? E a segunda questão: Vocês utilizam a didática lúdica na sua prática em sala de aula? Justifique sua resposta.

A partir da análise das questões acima percebemos que a oficina viabilizou a reflexão sobre a possibilidade de uma didática lúdica em sala de aula, a partir de propostas que estimulem a criatividade e curiosidades dos alunos.

METODOLOGIA

Optamos por adotar neste trabalho uma abordagem qualitativa de investigação (MINAYO, 2010). Deste modo, a investigação qualitativa utiliza diferentes interpretações do conhecimento, além de levar em consideração a visão de mundo dos envolvidos. Neste sentido, referenciamos elementos voltados para a didática lúdica na prática dos professores participantes da oficina.

A oficina teve como seu público alvo os alunos do curso de Pós-Graduação *Latu Sensu* de Especialização em Ensino de Ciências para Anos Finais do Ensino Fundamental e ensino médio, ora denominado *Ciência é 10*. Esse curso foi ofertado na modalidade a distância para professores da rede pública que atuam no ensino fundamental II e ensino médio nas áreas de Biologia, Ciências, Física e Química, pelo Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), através da Coordenação Institucional do Programa Universidade Aberta do Brasil (UAB), fomentado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

O curso *Ciência é 10* tem como base o ensino de ciências por investigação, na proposição de que as atividades dos sujeitos devem partir da busca de solução a um problema, em que os professores revejam sua prática com o desenvolvimento de ações que fazem parte do cotidiano, levando em consideração as peculiaridades regionais.

A escolha dos participantes da oficina se deu voluntariamente, de acordo com interesse dos participantes pela temática, tendo em vista que nos 2 (dois) primeiros dias do Simpósio os



professores participantes tinham livre acesso às oficinas disponibilizadas. Contamos com um público de 16 (dezesesseis) professores, com carga horária de 2 (duas) horas, com a temática Didática lúdica: uma experiência formativa no Ensino de Ciências, apresentada por meio de uma atividade síncrona pela plataforma digital *Google Meet*. A mesma foi desenvolvida por meio de uma proposta de sensibilização, relatos das práticas e apresentações de conceitos.

A produção e análise dos dados foram realizadas por meio de 2 (duas) questões norteadoras aplicadas no *Google Forms* durante a oficina: O que vocês compreendem sobre a ludicidade?; Vocês utilizam a didática lúdica na sua prática em sala de aula? Justifique sua resposta. Utilizamos as 2 (duas) questões abertas para possibilitar aos participantes autonomia nas suas respostas, assim como no acompanhamento de conversas via chat e microfone aberto no *Google Meet*. Vale destacar que os dados utilizados são dos professores que concordaram em participar da pesquisa.

A oficina foi realizada em 3 (três) etapas, primeiramente com uma dinâmica de sensibilização, solicitamos que os professores que se sentissem à vontade para participar da atividade ficassem de pé e se movimentassem em sintonia com a respiração, tentando se conectar com o ambiente e consigo mesmo. O intuito foi valorizar o movimento corporal, dentro da sua totalidade, provocando-os a reelaborar através de sua vivência pessoal novas experiências, pois corroboramos com Duarte Jr. (2000, p.14) que há um saber sensível, inelutável, primitivo, fundador de todos os demais conhecimentos, por mais abstratos que estes sejam; um saber direto, corporal, anterior às representações simbólicas [...].

No segundo momento pedimos que os professores participantes comentassem sobre suas sensações e impressões. Nem todos os presentes se sentiram à vontade para participar da dinâmica, muitos relataram como vergonha, entrave do corpo, outros não justificaram. Consideramos essas observações importantes, tendo em vista que discutimos a ludicidade como um fenômeno, conforme a perspectiva de Luckesi (2014), que defende que a ludicidade está na dimensão do subjetivo, portanto as ações propostas em uma atividade em sala de aula podem ser prazerosas para uns e não para outros, neste sentido, seria impossível mensurarmos, pois só quem sente seria capaz de relatar tais sensações.

No terceiro momento, a partir dos relatos trazidos da sensibilização, provocamos situações para eles pensarem sobre o conceito da didática lúdica atrelando, inclusive, com a sua prática no ensino de ciências. Apresentamos alguns conceitos sobre o tema a partir da perspectiva dos teóricos estudados.

Utilizamos o *Google forms* para aplicar o questionário sobre o conceito de ludicidade e didática lúdica na prática em sala de aula, para compreendermos se os participantes



conseguiram, a partir dos conceitos trazidos na proposta dessa oficina, relacionar com a sua prática.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino exige do docente uma constante reflexão sobre a sua prática e a relação entre o ensinar e o aprender, pois atualmente com as constantes transformações esses profissionais são desafiados diariamente a repensar o seu fazer pedagógico. A escola por sua vez, precisa também acompanhar essa dinâmica, já que o papel desta, juntamente com os profissionais é preparar o sujeito com capacidade crítica, curioso e autônomo para que este busque construir e significar saberes e intervir criticamente na sociedade. Nesse contexto observa-se que não cabe uma Pedagogia voltada somente na transmissão de conteúdo instrucionais.

Nessa perspectiva, embora haja muita discussão sobre a importância da mediação lúdica para ofertar uma possibilidade de aprendizagem contextualizada e significativa, ainda há uma crença que a única forma de ministrar aula de forma eficaz é através das aulas expositivas, pouco dialógicas, onde o principal instrumento de aprendizagem é o livro didático. Segundo D'Ávila (2007)

Na sala de aula, o ensino criativo e lúdico tem cedido espaço para ações repetitivas e mecânicas. Muitas dessas ações, realizadas, sobretudo no ensino fundamental, tem no livro didático o seu mestre. Tal material, por constituir-se no mais poderoso, e mesmo, onipotente recurso de ensino, de que lançam mão os professores dos níveis fundamentais e médio de ensino, sobretudo nas escolas públicas, ditam as regras do que fazer didático no dia-a-dia da sala de aula. “E, por isso mesmo, por se bastarem, equivocadamente, suprimem da cena a criatividade, autoria docente e a ludicidade. (D'ÁVILA, 2007, p.22 e 23).

Nesse contexto, consideramos importante discutirmos o conceito de ludicidade e didática lúdica. Embora não encontremos no dicionário a palavra ludicidade é comum acharmos no cotidiano seu conceito relacionado com atividades ligadas somente a recreação e jogos. Entretanto, Luckesi (2014, p.13), [...]conceitua a Ludicidade como experiência interna de inteireza e plenitude por parte do sujeito. Para ensinar ludicamente, o educador necessita cuidar-se emocionalmente e, cognitivamente [...].

Já a didática lúdica é conceituada,

Como a arte de mediar. Mediar com arte. A dimensão lúdica que traz a linguagem artística para dentro da sala de aula representa um importante ganho para a área. Idealizamos uma didática lúdica que seja vivenciada plenamente na sala de aula e seja estruturadora de saberes pedagógicos e didáticos necessários à profissão docente. Ainda complementando a fala da autora a didática lúdica visa, a partir de tal



compreensão e do uso de metáforas criativas, gerar nos alunos um estado de prontidão para aprender. (D'ÁVILA, 2014, p. 96)

Outro ponto que consideramos importante refere-se a propor que cada professor possa agir de forma autônoma na sua prática em sala de aula ressignificando sua didática objetivando “fazer do ensino um processo de incorporação e de emancipação social”. (PIMENTA, 2011, p. 29)

Desta forma, o leitor, assim como os professores participantes da oficina deve estar se perguntando, se é uma experiência interna, como vamos proporcionar essa condição para os nossos alunos? Pensamos que é necessário que primeiramente o professor esteja envolvido de tal forma, que pense em possibilitar um ambiente favorável para que além da sua inteireza no processo, ele também consiga provocar esse desejo nos seus alunos. Segundo Porto (2021, p.7), [...] entende-se que docentes são criativos/criativas quando consegue reelaborar sua experiência de ensino (teoria, métodos, estratégias de aula, recursos, avaliação) e ainda, quando possibilita aos estudantes a reinvenção do conhecimento-conteúdo.

Nesse sentido, pensamos na oficina justamente pelas possibilidades das discussões coletivas, a socialização das vivências e trocas de experiências que essa proposta de trabalho possibilita. Segundo Andrade (2013), a ludicidade é entendida como a vontade de fazer, o desejo, prazer, é o entrelaçamento entre o sentir, o pensar e o agir.

Experienciar para a partir daí perceber nessas atividades sua importância, assim como a possibilidade de estimular a criatividade, uma vez que esta é a condição para o existir humano, e estar presente na base de seu agir como profissional, objetivando alcançar os objetivos propostos em sala de aula, de forma sensível em sua totalidade. Nesta perspectiva, D'Ávila (2020) vai afirmar que uma educação sensível é aquela que pode fornecer aos sujeitos a compreensão do mundo sem perda da visão de globalidade. Portanto, destacamos aqui que não basta o educador viver a experiência através das atividades, é necessário também que elas tenham um significado para ele, que haja uma compreensão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No que se refere ao entendimento da proposta realizada de aulas com mediações lúdicas, contextualizando com a realidade dos envolvidos de forma interessante e prazerosa, podemos observar que embora os mesmos tenham relatado que utilizam na sua prática, é possível perceber nas suas respostas que os professores pensam a mediação lúdica sempre como proposta, a oferta de instrumentos considerados como lúdicos. Trazemos a seguir, os resultados

obtidos. Os participantes da pesquisa foram nomeados com letras do alfabeto para garantir seu anonimato.

Sobre a questão: O que vocês compreendem sobre a ludicidade? Trazemos abaixo as principais constatações:

Professor A: *“Ludicidade é desenvolver práticas prazerosas que provoca no outro a curiosidade e interesse de participar das atividades propostas. É usar de recursos que permite o saber e o conhecimento por meio do manuseio de materiais concretos.”*

Professor B: *“Metodologia de ensino que utiliza o “brincar”. É realizado por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas, que torna a aula mais atrativa e prazerosa, podendo ser desenvolvido em qualquer nível de escolaridade.”*

Professor C: *“Ludicidade consiste na utilização de jogos, brincadeiras, modelos, experiências, processos investigativos para embasar o processo de ensino-aprendizagem.”*

Assim, percebemos que embora considerem a ludicidade como uma prática importante os mesmos não relacionam o conceito de Ludicidade como uma experiência interna, conforme afirma Luckesi (2014), enfatizando nas suas respostas os jogos e brincadeiras como ação principal dessa perspectiva.

No que se refere à segunda questão: Vocês utilizam a didática lúdica na sua prática em sala de aula? Justifique sua resposta. Os professores sinalizaram:

Professor A: *“Sim. Por meio da ludicidade é possível a troca de conhecimento usando ferramentas concretas como os jogos, e materiais didáticos multimídia.”*

Professor B: *“Sim, utilizo. No Ensino de Ciências, que apresenta alguns termos complicados e complexos, a ludicidade pode tornar o conteúdo e certos conceitos mais fáceis de serem assimilados. Gosto de utilizar quiz, jogos e brincadeiras como gincanas e seminários em sala de aula.”*

O Professor C: *“Procuro utilizar modelos, jogos, experimentos para auxiliar o entendimento em sala de aula”*

Dessa forma à medida em que a oficina foi sendo mediada, provocamos os participantes a responderem a questão (2), nesse sentido percebemos que na questão (1) e na questão (2), os professores relacionaram o conceito sempre as ferramentas, tais como jogos e brincadeiras. Trouxemos como discussões exemplos de aulas, onde os alunos partem do seu conhecimento prévio para discutir sobre determinado assunto e a mediação dos professores a partir de momentos dialógicos, bem como relações de músicas com o tema a ser estudado, imagens que



proporcionem uma leitura, uma roda de conversa, ou seja, ações que contemplem a construção do aluno no processo.

Ao final foi questionado se após a participação na oficina a compreensão sobre a Ludicidade e didática lúdica permanecia a mesma do início da oficina, muitos participantes responderam que o entendimento foi ampliado a partir das reflexões da oficina.

Participante A: *“Entendo a ludicidade como proposta de ensino.”*

Participante B: *“A participação nos desperta para buscarmos ainda mais experimentações lúdicas que contribuam nas trocas de saberes e conhecimentos.”*

Participante C: *“Para mim, a ludicidade e Didática lúdica no contexto educacional tinha um significado mais restrito. Com a oficina pude ampliar esse significado e agregar inclusive o conceito da colaboração, da escuta do olhar mais cuidadoso e afetuoso.”*

Por fim, através dos relatos foi possível compreender que o público participante embora compreenda que a ludicidade é um fenômeno valoroso para mobilizar no aluno o desejo de aprender, as ações ainda estão muito voltadas ao ensino do conteúdo a partir de um artefato considerado por muitos como lúdico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, percebemos que a oficina viabilizou a reflexão sobre a possibilidade de uma didática lúdica em sala de aula, a partir de propostas que estimulem a criatividade e curiosidades dos alunos, propondo inclusive o protagonismo do mesmo no processo. Por meio dos resultados percebemos que os mesmos não conheciam o conceito de Ludicidade como um fenômeno proposto por Luckesi (2014), como uma experiência interna e de plenitude, entretanto se interessaram e se propuseram a compreender melhor o tema. A maioria dos participantes relacionaram a ludicidade como ferramentas que podem ser utilizadas para tornar sua prática em sala de aula mais interessante e de fácil compreensão dos conteúdos a serem ensinados.

Nesse sentido, entendemos a necessidade de se discutir mais sobre os aspectos lúdicos nas áreas do ensino de ciências para além da racionalidade instrumental, pois o que pôde ser analisado foi a utilização da ludicidade e da mediação lúdica a partir de instrumentos e artefatos e não na perspectiva do subjetivo, do sentir, ou seja uma aula expositiva, como relações dialógicas e contextualizadas com a realidade do aluno pode ser tão significativa, quanto uma aula com jogos.

Em conclusão, nossas discussões visam ampliar as reflexões sobre a ludicidade e a didática lúdica como um fenômeno capaz de mobilizar e ressignificar a prática do professor.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Dídima Maria de Mello. **Contribuições teóricas do campo da ludicidade no currículo de formação do pedagogo**. 2013. 216 f. Tese (Doutorado em Educação. Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013. Disponível em: <http://cdi.uneb.br/site/wp-content/uploads/2016/01/0109141613.pdf>, acesso em: 11 mai. 2022

D'ÁVILA, Cristina. **Didática lúdica: saberes pedagógicos e ludicidade no contexto da educação superior**, Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, 2014, Disponível em file:///C:/Users/Tec%20&%20Ar/Downloads/9164-Texto%20do%20Artigo-37987-1-10-20141212.pdf, acesso em: 05 mai. 2022

D'ÁVILA, Cristina. **Métodos e técnicas de ensino e aprendizagem para a Educação Superior: cardápio pedagógico**. Cristina D'Avila - Salvador: EDUFBA, 2021.

DUARTE JÚNIOR, Francisco. **O sentido dos sentidos: A educação (do) sensível**, 2000, Disponível em: <http://www.pbccarlosgomes.seed.pr.gov.br/redeescola/escolas/23/1870/696/arquivos/File/OSentidodosSentidos.pdf>, acesso em: 17 mai. 2022.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Relações do docente-bacharel do ensino superior com o saber didático-pedagógico: dissonâncias e rupturas entre saberes e práticas**. Em Aberto, Brasília, v. 29, n. 97, p. 61-72, set./dez. 2016b. Disponível em: Acesso em: 21 mai. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994

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

MAHEU, Cristina D'Ávila; **Educação e Ludicidade: ensaios 04**, Eclipse do Lúdico, Org. Cristina D'Ávila Maheu, Salvador, Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Gepel, 2007

MINAYO, M.C. S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro. **Estágio e docência**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de professores: identidade e saberes da docência**. In: PIMENTA, Selma Garrido. (Org). São Paulo, Editora Cortez, 1999 (p. 15 a 34)