



ENTREMEANDO CAMINHOS: DIÁLOGO ENTRE A FORMAÇÃO DOCENTE E AULAS LÚDICAS

Rafaela Sousa Guimarães¹
Lúcia Gracia Ferreira²

RESUMO

Este texto tem como proposta discutir a ludicidade no processo formativo docente, transversalizando as aulas. Objetiva-se analisar como a formação docente pautada na ludicidade pode estabelecer articulação com as práticas em sala de aula. Adotamos como percurso metodológico a abordagem qualitativa e exploratória, tendo como instrumento para a produção dos dados às entrevistas semiestruturadas, realizadas individualmente e de maneira virtual, pela plataforma do Google meet, devido à pandemia da COVID-19 em 2020. Como técnica de tratamento dos dados, utilizou-se a Análise de Conteúdo, passando desde a organização do material produzido, a codificação, classificação e categorização dos dados. Após esse processo, houve a interpretação referencial, trazendo substâncias teóricas interpretativas para fundamentar a análise dos dados. O texto se configura como um recorte da dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade – PPGECID da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB. As colaboradoras da pesquisa foram quatro professoras dos Anos Iniciais de escolas municipais de Amargosa-Bahia. Desse modo, a ludicidade como fenômeno formativo é vista como potencializadora de reflexões sobre a importância de colocar o professor no cerne do seu processo formativo, e de que a ludicidade pode reverberar em aulas potencialmente lúdicas. Concluímos que as professoras concebem as aulas lúdicas como aulas que se utilizam de jogos, brinquedos, brincadeiras ou qualquer artefato que sirva como recurso para o ensino dos conteúdos. No entanto, compreendemos que os recursos por si só não garantem a ludicidade, pois tomamos como referência a ludicidade como fenômeno interno, e assim, os objetos ou as atividades por si só, não garantem o estado lúdico dos sujeitos. A ludicidade tomada nesse trabalho, perpassa pela entrega total e o processo indivisível dos sujeitos durante as atividades que estão vivenciando, logo, ela não advém das atividades ou dos recursos, mas da subjetividade de cada um.

Palavras-chave: Formação, Aulas lúdicas, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

A temática sobre a formação docente sucinta diversas formas de diálogos e vertentes. Longe de esgotar a discussão sobre o tema, a formação adquire caminhos sinuosos que permite aos professores vivenciar processos que vão constituindo suas práticas em sala de aula e também sua identidade enquanto profissional. Neste texto, a reflexão é pautada na formação que se utiliza da ludicidade para encaminhar práticas potencialmente lúdicas no contexto da sala de aula. Desta forma, o diálogo teórico é estabelecido com autores como LUCKESI (2000);

¹ Doutoranda em Educação da Universidade Federal da Bahia-BA, rafiusk80@hotmail.com;

² Professora Orientadora: Pós-Doutora em Educação, Professora da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia-UESB, Itapetinga, Bahia. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB, Amargosa, Bahia, Brasil, lucia.trindade@uesb.edu.br.

LOPES (2019, 2020); Ferreira (2015, 2019, 2020), possibilitando uma reflexão sobre o tema proposto.

A ludicidade numa conexão com a sala de aula

Cenários diversos se apresentam frente à realidade da educação brasileira, dentre outros, a formação de professores pautadas no cartesianismo, na compartimentação de funções, saberes e fazeres e quase nunca no reconhecimento do professor como sujeito não só da técnica, mas também das relações estabelecidas no campo social, político, cultura, subjetivo e intelectual.

Somos a soma de tudo na nossa existência. As experiências vividas, os saberes aprendidos, as dores, alegrias, saudades, as narrativas, o tempo passado e presente, as tradições, a cultura, enfim... Somos as trajetórias percorridas ao longo da nossa vida. Conforme Djavan (1984) “só eu sei. As esquinas por que passei. Só eu sei, só eu sei. Sabe lá o que é não ter e ter que ter pra dar. Sabe lá...”. Assim, damos aquilo que temos, o que nos preenche, somos sujeitos das nossas incompletudes. Cada sujeito é único na sua individualidade e plural na sua coletividade. O professor não é diferente, como sujeito vai se fazendo, pois antes de ser um profissional, se constitui como pessoa.

O processo formativo docente vai se delineando por tempos basilares, pois o professor vivencia etapas importantes que reverbera no seu fazer em sala de aula. Podemos citar a infância, as relações estabelecidas com a família e com a comunidade, as afetividades construídas, as emoções e os sentimentos vivenciados, os parceiros de brincadeiras, as brincadeiras brincadas e os brinquedos (artefatos culturais) são responsáveis por criar as tecituras lúdicas, que é a reunião dos elementos psicológicos, emocionais, afetivos, relacionais e cognitivo que se entrelaçam entre si, construído a partir das experiências e vivências dos indivíduos criando subsídios de prazer no ser humano.

A autobiografia docente é, portanto, a composição de tudo o que professor traz na sua trajetória de vida, influenciando diretamente na sala de aula. Segundo Ferreira (2015, p. 104),

a narrativa em pesquisa (auto) biográfica possibilita o contato com a memória, a lembrança e a história; permite que o sentido da história de vida narrada venha à tona; que o passado, o presente e o futuro se correspondam. Ela envolve interpretação e descrição e permite a releitura da experiência vivida. A narrativa permite que cada sujeito se biografue de modo diferente, pois cada indivíduo é um sujeito singular-plural.

Assim, a formação docente adquire uma nova configuração, os professores saem da condição de sujeitos passivos que só ouvem e concordam, para uma formação em movimento, onde eles são sujeitos da sua própria formação. Podemos imaginar esse processo como um círculo, que apresenta o sentido de expansão e movimento, trazendo a sensação de continuidade. Ainda para autora, “as narrativas de formação permitem que o sujeito fale de sua experiência de vida e reflita sobre ela, possibilitando a aquisição de conhecimentos e a formação” (2015, p. 104-105). Refletir sobre a prática desenvolvida faz com que nos coloquemos como sujeitos da nossa própria formação, contribuindo na recriação do fazer.

Segundo Imbernón (2010), a formação requer/exige dos professores um clima de mudança sem reticências ou resistências. Aceitar não por passividade ou comodismo as mudanças, não por imposição, mas por reconhecimento de que elas podem potencializar alterações nas práticas em sala de aula. Ainda conforme o autor há muita formação, mas as mudanças não acompanham a quantidade de cursos. A predominância de teorias descontextualizadas e formações transmissoras e uniformes distanciam ainda mais o professor de repensar seu fazer docente (IMBERNÓN, 2010).

Neste contexto, a ludicidade abordada como percurso da docência nos processos formativos, pode reverberar na (re)construção dos aspectos sensíveis, criativos e científicos do professor, que para Guimarães e Ferreira (2020), abre campo para se pensar a formação docente pautada nos processos lúdicos. As diversas linguagens artísticas e estéticas possuem uma conexão muito forte com o ser humano. Em relação aos professores, compreendemos que muitas vezes essas linguagens são tolhidas durante o processo formativo e as práticas em sala de aula, encontrando-se represadas ou adormecidas. Diante disso, Ferreira (2015, p. 106), nos apresenta que:

Nesse âmbito, formar um professor deve ser mais que cumprir um currículo e um programa, é investir num profissional com condições de desenvolver suas atividades laborais com competência. Essa formação envolve também a autoformação e nela as práticas lúdicas se envolvem e se interagem. Assim, aprendemos com as vivências e experiências que interferem tanto na vida pessoal quanto profissional.

Um processo formativo que tem como fio condutor o professor na sua essência como indivíduo, valorizando a sua trajetória de vida, ouvindo as suas narrativas e potencializando seus saberes, poderá contribuir com uma nova concepção sobre o que é educar sujeitos. Os tempos formativos pautados na escuta sensível, nas várias linguagens e nos processos lúdicos

pode possibilitar a construção de práticas inovadoras na sala de aula, assim como a mediação dos processos de ensino e aprendizagem, visando à formação integral dos sujeitos envolvidos.

A ludicidade como processo formativo para os professores seria mobilizada através das ações que Lopes chama de manifestação. Assim, nesse artigo, fazemos o recorte para as linguagens artísticas como possíveis desencadeadoras dessa manifestação. Aqui estamos tomando como referencial as artes plásticas e visuais, a música, o teatro (expressão corporal) e as brincadeiras. Essas ações abordadas nos tempos formativos dos professores como vivências, podem contribuir para se (re) pensar numa nova concepção do professor como um sujeito em movimento, construtor das suas práticas docentes.

De acordo com Guimarães e Ferreira (2020), os saberes didáticos e plurais que o professor, como sujeito sócio-histórico vai construindo ao longo da sua trajetória, compõe o processo formativo. Portanto, uma formação pautada nessa perspectiva pode reverberar em transformações da prática em sala de aula. Ferreira (2020), fala que a formação de professores deve ocupar um papel/responsabilidade, ou seja, ensinar exige do docente posicionamento quanto a sua atuação, utilizando diferentes linguagens, como as artes, os jogos e as brincadeiras. A autora também referencia a utilização das variadas dimensões como a física, cognitiva, afetiva, estética, cultural, lúdica, artística, ética e biopsicossocial, sugerindo que a partir desse trabalho, podemos pressupor uma formação potencialmente lúdica, pois como subjetividade, as significações são individuais.

Segundo Guimarães e Ferreira (2020, p. 173), “as linguagens artísticas, assim como as narrativas das experiências de vida e as vivências profissionais docentes, podem ser tomadas como técnica ludo-pedagógica nos encontros formativos”. A formação perspectiva trazer não só aspectos teóricos, mas também atuar na prática, na mobilização das emoções, da sensibilidade e nas aprendizagens para além da técnica.

Mediante ao que foi exposto, nos autorizamos a levantar hipóteses, mesmo partindo de pressupostos retóricos, como: As linguagens artísticas e estéticas, na nossa sociedade, tem espaço em um processo formativo docente? A ludicidade é percebida como algo sério ou é passatempo? A arte, o corpo, o jogar, o brincar, a música, a dança, entre outras, podem estar presentes como tempo formativo para professores? Para todos os questionamentos levantados, presumimos que a nossa educação ainda é cartesiana e maniqueísta. Ela ainda se encontra numa zona divisível, compartimentada e na perspectiva de que as linguagens artísticas estão numa

extensão de não seriedade e não cientificidade. Na educação básica, a mesma está para preenchimento de tempos e culminâncias de projetos.

Verificamos que as linguagens artísticas e estéticas podem ser um dos gatilhos para que a ludicidade possa ser corporificada na vida dos adultos. A arte atua como ressignificadora dos percursos traçados ao longo da nossa formação não só como profissionais, mas também pessoal.

Destarte, acreditamos que ela deve habitar os cotidianos de cada um para que dela se extraia o melhor, a expressão e a ressignificação do que somos. Neste contexto, a arte está intrínseca a ludicidade que, conforme Lopes (2015) está última é tida como um fenômeno de natureza consequential a espécie humana, indicando uma qualidade e um estado, não apenas característicos da infância, mas partilhados por todas as faixas etárias, gêneros, línguas, culturas e sociedades.

A ludicidade, muitas vezes, no contexto escolar é referenciada como passatempo, bonificação por bom comportamento, lazer, recreação ou culminância de datas comemorativas. Brincar e jogar, quase sempre são concebidos como recursos pedagógicos, ou como algo que não é sério! Diante disso, Lopes (2014, p. 27), fala que, “a teoria da ludicidade contrapõe-se à clássica visão que se define por oposição trabalho versus divertimento e entretenimento [...]”. Ainda existe uma visão generalizada da ludicidade na sua função utilitária e funcional.

O trabalho laboral pode ser concebido como lúdico, a depender da relação que o sujeito estabelece nele, imergindo num estado de plenitude e inteireza. Propor atividades potencialmente lúdicas em sala de aula é concebê-las como ações interventivas na maneira de pensar e agir sobre a realidade, pressupondo modificações. Esse processo se dá sobre a aprendizagem e o que será compreendido como tal. Contudo, convidamos Luckesi (2000), para dialogar sobre o que chamamos de atividades lúdicas. Segundo o autor, elas propiciam um estado de consciência livre dos controles do ego, por isso mesmo criativo. Assim,

educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro. Educar ludicamente adolescentes e adultos significa estar criando condições de restauração do passado, vivendo bem o presente e construindo o futuro (LUCKESI, 2000, p. 09).

Entendemos que a educação lúdica está na área da subjetividade, assim, ela se volta para os processos e não apenas para os resultados finais. Envolve a todos plenamente, concebendo os indivíduos como seres em movimento, que interagem com o meio, numa relação de trocas. Uma educação que além dos conteúdos científicos escolares extremamente importantes e

relevantes, dialoga com a sociedade, o meio ambiente, as culturas, as artes e a diversidade, ou seja, uma educação que não compartimenta, une o corpo e a mente. Ressaltamos que a educação lúdica por estar localizada na área da subjetividade, não é previsível e nem imposta, cada indivíduo a interpreta de maneira singular.

Luckesi (2000, p. 09), aborda que “uma educação lúdica, a nosso ver, é uma orientação adequada para uma prática educativa que esteja atenta a formação de um ser humano ou de um cidadão saudável para si mesmo e para a sua convivência com os outros, seja na vida privada ou pública”. Aulas lúdicas nem sempre terá a brincadeira, o jogo e o brinquedo como norteadores da ação. Sendo assim, assumimos que a concepção sobre uma aula lúdica se alicerça no envolvimento, na significação e no sentido atribuído sobre a ação.

No tocante ao que está sendo discutido, apresentamos as Mandalas Pedagógicas, citada por Ferreira (2019) como um elemento potencializador do processo formativo docente. A mesma pode ser exemplificada como técnica lúdica para ser desenvolvida com os professores. Durante seu processo de pesquisadora e docente, a autora recorreu ao artefato lúdico, Mandala, adaptando-a para ser utilizada como elemento desencadeador de saberes na formação de professores e alunos. Segundo Ferreira (2019, p. 70):

No contexto do trabalho realizado com as mandalas, estas foram apresentadas como mandalas pedagógicas e uma técnica didático-pedagógica cujo foco é a rede de saberes, ou seja, o diálogo que ela proporciona entre os vários elementos contidos no círculo, mostrando que a aprendizagem não é linear, mas cíclica, pois se renova, se constrói e é reconstruída constantemente.

Desse modo, os saberes são desencadeados através da simbologia que as Mandalas proporcionam. Segundo Ferreira (2019), a técnica ludo-pedagógica utilizando a Mandala é uma abordagem ludo-sensível, que proporciona construções individuais e coletivas de saberes. Ainda para autora, “procuramos com essas construções despertar nos/dos alunos a perspectiva estética, a capacidade de criação, resgatando os aspectos lúdicos, muitas vezes, presos em metodologias de ensino nada autônomas e pouco coletiva” (2019, p. 70). Desta forma, esse trabalho promove uma ampliação para além do tradicional, do comum, desenvolvendo ao ver de Ferreira, um trabalho formativo através das mandalas, rompendo com a reprodução e mecanização dos conteúdos. Esse trabalho formativo, portanto, potencializa saberes sensíveis muitas vezes adormecido nos sujeitos, expondo também a arte e o lúdico.

Metodologia

O presente artigo é o recorte da pesquisa de Mestrado em Educação Científica, Inclusão e Diversidade, vinculada ao programa PPGCID, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia/UFRB. A Pesquisa aconteceu em 4 escolas distintas, com quatro professoras, uma de cada escola. Duas professoras são do 1º ano e duas do 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. As professoras receberam nomes fictícios, de poetisas brasileiras como: Cora, Cecília, Marina e Clarice. A tecitura metodológica desse trabalho foi sendo construída a partir

de uma abordagem qualitativa e exploratória, tendo como instrumento para a produção dos dados às entrevistas semiestruturadas, realizadas individualmente e de maneira virtual, a partir da plataforma do *Google meet*, devido a pandemia da COVID-19, no ano de 2020.

Como técnica de tratamento dos dados, utilizou-se a Análise de Conteúdo, passando desde a organização do material produzido, a codificação, classificação e categorização dos dados. Após esse processo, houve a interpretação referencial, trazendo substâncias teóricas interpretativas para fundamentar a análise dos dados.

Esta pesquisa estava vinculada ao projeto “Concepções de ludicidade na formação inicial em Pedagogia: a perspectiva formativa em duas Instituições de Ensino Superior”, cadastrado na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, sob o número CAAE: 09197519.1.0000.0056. Sendo assim, o artigo tem o objetivo de analisar como a formação docente pautada na ludicidade pode estabelecer articulação com as práticas em sala de aula.

Os Resultados e Discussão

Os resultados que são apresentados nesse texto são oriundos do recorte da pesquisa de mestrado já citada na metodologia. As narrativas das professoras que nos dão subsídios para discutir sobre as aulas lúdicas, são provenientes da categoria Práticas Pedagógicas. A partir da pergunta sobre: O que é uma aula lúdica? As professoras revelaram suas opiniões relacionando com a concepção de ludicidade apresentada por elas voltada aos jogos e as brincadeiras. Assim, durante as narrativas, as concepções das professoras divergem da concepção de ludicidade defendida nesse texto, sob a perspectiva da subjetividade e plenitude dos seres que se envolve de maneira inteira na ação.

Para tanto, assumimos como aulas lúdicas, aquelas que apontam uma metodologia, mesmo que tradicional se apresenta como um processo diferenciado, plural, dinâmico e de movimento, que transversaliza os conteúdos escolares. Desta maneira, não são os recursos, os

espaços, os ambientes ou os marcos temporais que denomina uma aula como lúdica ou não, mas a proposta, a intencionalidade e os percursos metodológicos que potencializam o envolvimento dos alunos sobre a ação colocada em prática.

Conforme o relato abaixo, podemos verificar os que as professoras falam sobre as aulas lúdicas.

Uma aula lúdica é uma aula prazerosa, com recursos, objetos, imagens que chame a atenção e que venha a facilitar o ensino de forma mais leve (CECÍLIA).

Não implica apenas preparar uma aula cheia de efeitos, mas até mesmo uma atividade diferente que pode ser uma atividade disparadora pra aquilo que está se propondo ensinar, despertando o interesse da criança, porque através da brincadeira, dos jogos, de uma música, torna o conteúdo a ser aprendido mais interessante. (CLARICE)

Para mim uma aula lúdica é você saber os artifícios para ser caminhado. Por que às vezes eu posso ter vários jogos, várias coisas e não saber conduzir e no final das contas não chegar a um único objetivo, pra mim! (CORA)

É uma aula prazerosa, com recursos, objetos, imagens que chame a atenção e que venha a facilitar o ensino de forma mais leve (CECÍLIA).

De acordo com as narrativas, é possível perceber que a aula lúdica é compreendida com uma finalidade objetiva, trazendo os artefatos e os recursos como forma de definição da aula. No entanto, compreendemos que os recursos por si só não garantem a ludicidade. A mesma perpassa pela entrega total dos sujeitos a atividade que está sendo vivenciada, o sentido lúdico está na imersão sobre a ação.

Uma aula potencialmente lúdica está pautada na imprevisibilidade e na incerteza, pois são os sujeitos que irá pautá-la como lúdica ou não. Sendo assim, a aula lúdica não se fecha no senso comum da relação de ludicidade como o jogo e a brincadeira, mas se amplia sobre a concepção da ludicidade como plenitude e inteireza dos sujeitos. Destarte, Fortuna (2018, p. 23), nos aponta que, “[...] a aula lúdica é o lócus por excelência do saber lúdico: é onde ele anima o professor, satisfazendo-o e dando-lhe prazer na docência”. No entanto, esse saber é construído numa relação prática de vivências e experiências lúdicas. A autora ainda expõe que o saber lúdico não se restringe a sala de aula, mas acompanha a vida do professor.

Uma aula lúdica não parte do princípio de facilitar a aprendizagem ou deixá-la mais leve como pressupõe Cecília através da sua narrativa, tampouco adquire o sentido de funcionalidade. Desta forma, para organizar uma aula potencialmente lúdica (o termo potencialmente foi cunhado por Mineiro 2021, pois não é possível prever ou precisar se a aula será lúdica ou não, apenas os sujeitos envolvidos na ação são autorizados a isso), o professor precisa estar



“impregnado de ludicidade” (GUIMARÃES 2021, p. 119), para poder experienciar e vivenciá-la, atribuindo significados lúdicos ao seu comportamento como docente que organiza sua prática pedagógica em sala de aula.

PARA NÃO CONCLUIR

Consideramos que esse texto teve o objetivo de promover novas discussões e diálogos sobre a ludicidade como formação docente e como pode reverberar em aulas potencialmente lúdicas. Não temos a pretensão de apresentar receitas prontas sobre a formação docente, ou colocar a ludicidade como a grande solucionadora do processo formativo de professores.

Sabemos e vivenciamos que a formação de professores historicamente caminha entre avanços e retrocessos em relação à legislação, a documentos legais e as concepções.

Atualmente podemos citar como retrocesso a Resolução CNE/CP nº 2, de 20 de dezembro de 2019, normativa que define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores, instituindo a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação). A formação docente passa a ter como premissa as competências, e estas estão ancoradas em uma lógica formal pragmática e propedêutica, formando os professores para executarem um trabalho técnico. Compreendemos que o foi escrito vai de encontro com a BNC-Formação, pois pensar na ludicidade como ação formativa, é romper com a lógica tradicional, colocando o professor no centro do seu itinerário como formativo.

Assim, a ludicidade pode permear a formação docente como maneira de potencializar um processo de ensino e de aprendizagem que seja transformador não só para os professores, mas ser reverberada em aulas potencialmente lúdicas para os alunos. Portanto, propomos incluir a ludicidade como fenômeno formativo no intuito de promover a ampliação das concepções, das linguagens, das dimensões, da renovação das práticas e por fim, para uma possível transformação no ensino. A ludicidade como estado interno do sujeito pode proporcionar uma ampliação das concepções sobre aulas lúdicas como algo para além dos jogos e brincadeiras, assumindo um estado de reflexão e diálogos que rompem com o tradicionalismo e o comodismo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP n. 09/2001**. Diretrizes curriculares nacionais para a formação de professores da



educação básica. Diário Oficial da União: Brasília- DF. 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/009.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2022.

ESQUINAS. Djavan. Rio de Janeiro: CBS, 1984. CD

FERREIRA, L. G. Os Ateliês Biográficos de Projeto e os processos formativos de professores: diálogos, (auto) biografia e ludicidade. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista, Ano IX, n. 15, p. 99-110, 2015. Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/download/2458/2027/>. Acesso em: 13 jul. 2020.

FERREIRA, L. G. Mandalas pedagógicas no processo ensino-aprendizagem: saberes e sabores na formação docente. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 15, n. 35, p. 61-76, out./dez. 2019. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/5660/4269>. Acesso em: 02 ago. 2020.

FERREIRA, L. G. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, Vitória da Conquista, v. 1, n. 2, p. 410-431, out./dez. 2020. Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/reed>. Acesso em: 10 abr. 2021.

GIL. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUIMARÃES, R. S. **Formação lúdica, para quê?** As concepções de ludicidade de professoras e o processo de construção da docência. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro de Ciência e Tecnologia em Energia e Sustentabilidade, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Feira de Santana, 2021.

GUIMARÃES, R. S.; FERREIRA, L. G. Formação lúdica: processos de construção da docência. In: CASTRO, J. T.; GALVÃO, T. F.; LUNA, V. A.; GALVÃO, N. S. Educação Científica, Inclusão e Diversidade. Cruz das Almas: **EDUFRB**, 2020, p. 171-182.

IMBERNÓN. F. **Formação continuada de professores**. São Paulo: Artmed, 2010.

LOPES, C. Design de Ludicidade: uma entrevista com Conceição Lopes. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista, Ano IX, n. 148 15, p. 137-156, 2015. Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/download/2468/2036/>. Acesso em: 07 set. 2019.

LOPES, C. Design de ludicidade. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 25-46, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9155>. Acesso em: 14 maio 2020.

LUCKESI, C. C. Educação, Ludicidade e Prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, C. C. (org.). **Ludopedagogia**. Salvador: GEPEL, FAGED/UFBA, 2000. (Ensaio, 1). p. 9-42.

MINAYO, M. C. L. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.



MINEIRO, M. **O essencial é invisível aos olhos**: a concepção dos estudantes sobre a mediação didática lúdica na Educação Superior. 2021. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021.