

LUDICIDADE NA FORMAÇÃO INICIAL: CONCEPÇÕES DE ESTUDANTES DO CURSO DE PEDAGOGIA

LUDICITY IN INITIAL TRAINING: CONCEPTIONS OF STUDENTS IN THE PEDAGOGY COURSE

LUDICIDAD EN LA FORMACIÓN INICIAL: CONCEPCIONES DE ESTUDIANTES DEL CURSO DE PEDAGOGÍA

Lúcia Gracia Ferreira¹ <https://orcid.org/0000-0003-3655-9124>

¹Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – Itapetinga, Bahia, Brasil, lucia.trindade@uesb.edu.br

RESUMO: Este estudo objetivou analisar a(s) concepção(ões) de ludicidade presente (s) na formação inicial de Pedagogia e como esta(s) está(ão) subjacentes na percepção de estudantes da UFRB/CFP e UESB/Itapetinga. Foi realizado a partir de uma pesquisa qualitativa e exploratória que teve como participantes 46 estudantes da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia e da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia que responderam a um questionário com questões abertas e fechadas. Os dados produzidos no ano de 2021 foram analisados a partir da análise de conteúdo, a partir de unidades de análise. Constatamos que os estudantes de ambas as instituições concebem a ludicidade como jogos e brincadeiras, mas também como algo que dá prazer. Evidenciamos que eles relacionam a ludicidade a aprendizagem, criatividade, imaginação, espontaneidade, liberdade, emoção, prazer, diversão, recreação. Assim, afirmamos a importância da ludicidade na formação de professores e que precisamos avançar para promovermos uma formação potencialmente lúdica.

Palavras-chave: Ludicidade; Formação Inicial; Pedagogia.

ABSTRACT: This study aimed to analyze the conception(s) of playfulness present in initial Pedagogy training and how this/these are underlying the perception of students from UFRB/CFP and UESB/Itapetinga. It was carried out based on a qualitative and exploratory research that had as participants 46 students from the Federal University of Recôncavo da Bahia and the State University of Southwest Bahia who answered a questionnaire with open and closed questions. The data produced in 2021 were analyzed based on content analysis, based on units of analysis. We found that students from both institutions conceive of ludicity as games and play, but also as something that gives pleasure. We showed that they relate playfulness to learning, creativity, imagination, spontaneity, freedom, emotion, pleasure, fun, and recreation. Thus, we affirm the importance of playfulness in teacher training and that we need to move forward to promote a potentially playful training.

Keywords: Ludicity; Initial Training; Pedagogy.

RESUMEN: Este estudio tuvo como objetivo analizar la(s) concepción(es) de lúdica presente en la formación inicial de Pedagógico y cómo éstas subyacen en la percepción de los estudiantes de la UFRB/CFP y de la UESB/Itapetinga. Se realizó a partir de una investigación cualitativa y exploratoria que tuvo como participantes a 46 estudiantes de la Universidad Federal de Recôncavo da Bahia y de la Universidad Estadual del Suroeste de Bahía, quienes respondieron a un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas. Los datos producidos en 2021 se analizaron mediante análisis de contenido, utilizando unidades de análisis. Encontramos que los estudiantes de ambas instituciones conciben la lúdica como juego y juego, pero también como algo que da placer. Mostramos que relacionan la ludicidad con el aprendizaje, la creatividad, la imaginación, la espontaneidad, la libertad, la emoción, el placer, la diversión, la recreación. Así, afirmamos la importancia de la ludicidad en la formación docente y que es necesario avanzar para promover una formación potencialmente lúdica.

Palabras clave: Ludicidad; Formación Inicial; Pedagogía.

Introdução

A pesquisa aqui posta buscou analisar a(s) concepção(ões) de ludicidade presente (s) na formação inicial de Pedagogia e como esta(s) está(ão) subjacentes na percepção de estudantes da UFRB/CFP e UESB/Itapetinga. Teve como objetivos específicos: identificar a(s) concepção(ões) de ludicidade presentes no projeto curricular do curso de Pedagogia das duas instituições; conhecer, na perspectiva dos estudantes, a(s) concepção(ões) de ludicidade presentes nas práticas formativas nos cursos de Pedagogia; refletir acerca da(s) concepção(ões) de ludicidade e de como esta(s) produzem compreensão que se volta a pensar a formação do professor.

Trata-se de uma investigação de abordagem qualitativa e exploratória. A pesquisa foi realizada no ano de 2021, com estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), Centro de Formação de Professores (CFP) em Amargosa, cerca de 269 Km de Salvador e da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), localizada em Itapetinga-BA, na região sudoeste da Bahia, à 562 km de Salvador.

Foi confeccionado um questionário com questões abertas e fechadas e aplicado através do *Google formulários* aos alunos que cursavam a partir do 5º semestre do curso, ou seja, mais da metade do curso. De posse dos dados buscamos refletir acerca da(s) concepção(ões) de ludicidade e de como esta(s) produzem compreensão que se volta a pensar a formação do professor. Os dados foram descritos e organizados em unidades de análises, com vistas a propiciar a compreensão do todo, a partir da técnica

da análise de conteúdo de Bardin (2010). Estas unidades possibilitaram visualizar os resultados da pesquisa, e ao mesmo tempo confrontá-los com os fundamentos teóricos pesquisados, permitindo assim, uma síntese considerável sobre os aspectos levantados. Com isso, fizemos uma avaliação que se consolida em um campo reflexivo sobre o processo formativo no curso de Pedagogia a partir de perspectivas lúdicas.

Assim, a concepção de ludicidade varia e aqui adotamos aquela proposta por Luckesi (2000; 2002; 2004; 2007; 2014). Para este autor, a ludicidade se refere a um estado interno do sujeito, de bem-estar. Para Luckesi (2020, 1:01':28" a 1:01':42"), "o estado lúdico é um estado de bem-estar interno, não necessariamente de prazer, é de bem-estar", e por ser interno, é vivenciado individualmente. Assim:

Ela não é igual para todos. Experiências que podem gerar o estado lúdico para um não é o que pode gerar o estado lúdico para outro, à medida que ludicidade não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância (LUCKESI, 2014, p. 18).

Vale salientar que como estado interno, a ludicidade, relaciona-se as experiências humanas. Nessa perspectiva, qualquer atividade que faça "nossos olhos brilharem" como nos ressalta o autor, pode dar origem a manifestações de ludicidade, com uma sensação de conforto, de entrega plena, de bem-estar, sendo a brincadeira uma delas. Luckesi (2002; 2004), toma a ludicidade como um estado de consciência, assim:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, esta sensação é interna a cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum (LUCKESI, 2002, p. 31).

O autor entende que brincadeiras, jogos e brinquedos, se configuram como artefatos/ferramentas/situações que podem promover a ludicidade ou não. Ele distingue ludicidade de atividade lúdica, pois "não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivenciam e da circunstância onde isso ocorre" (Luckesi, 2014, p. 16). Estas atividades são lúdicas quando promovem este estado de inteireza no sujeito.

A ludicidade é um termo que não é dicionarizado em nossa língua portuguesa e necessita de aprofundamentos no campo epistemológico (Ferraz; Ferreira, 2022; Mineiro, 2021; 2024). Por ser polissêmico, visualizamos que, no imaginário social e em estudos, ele é tomado como jogos, brincadeiras, algo que dá prazer.

Vários estudos sobre a ludicidade no âmbito que disseminamos aqui (Ferreira, 2015; D'Ávila; Ferreira; Zen, 2019; Silva; Ferreira; Silva, 2020; Pereira, 2020; Ferraz, R. C.; Ferreira, 2019; 2021; 2022; Ferraz, R. D; Ferreira, 2021; Guimarães; Ferreira, 2020; 2022a; 2022b; 2022c; Mineiro, 2021; 2022; Porto; Pinto, 2021; Lemos, 2021; Pereira; Ferreira, 2023; França, 2024) dão conta de mostrar que é o caminho mais pertinente para chegarmos a ludicidade como fenômeno formativo perpassa pela concepção que foi sinalizado aqui. Portanto, a entendemos que é pertinente que esta concepção perpassa a formação de professores, transversalize o processo formativo, tanto na perspectiva inicial quanto continuada

Resultados e Discussões

Por conta da pandemia e a necessidade de distanciamento social, a aplicação do questionário para estudantes das duas instituições (UFRB e UESB), precisou ser revista. Fizemos a adaptação do questionário para aplicação remota, ou seja, pelo Formulários google e obtivemos 46 respostas. Alguns dados gerais serão aqui apresentados.

Gráfico 1: Estudantes participantes por instituição

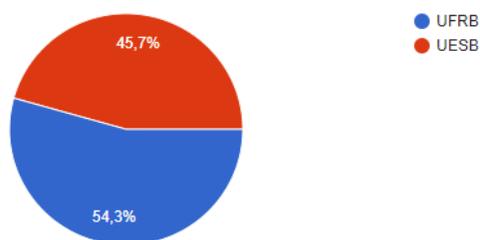


Gráfico 2: Estudantes por sexo

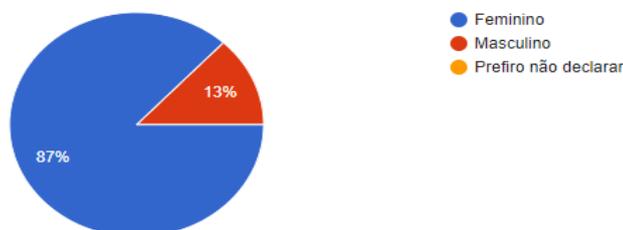


Gráfico 3: Estudantes por cor/raça

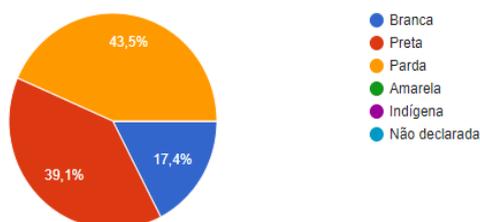
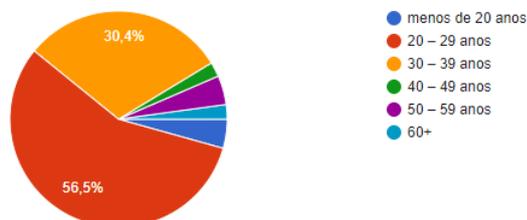


Gráfico 4: Estudantes por faixa etária



Os estudantes de ambas as instituições eram ingressos dos anos de 2015 a 2020 no curso de Pedagogia. Os gráficos de 1 a 4 mostram que teve uma participação maior dos estudantes da UFRB, também que há a predominância de mulheres respondentes. A maioria dos estudantes se declararam como pretos e pardos, sendo quase 57% de alunos na faixa etária entre 20 e 29 anos e quase 31% na faixa de 30 a 39 anos. Há menos de 9% dos discentes com outra graduação, prevalecendo a única em Pedagogia.

O perfil posto, de uma maneira geral, demonstra o que é apontado na pesquisa de Daboín e Ribeiro (2019), que objetivou conhecer o perfil dos estudantes ingressantes no curso de Pedagogia em 2018, em uma universidade pública do Estado da Bahia e constatou que 73% dos alunos pesquisados tinha entre 16 e 25 anos, 97% são do sexo feminino. Estes dados

coadunam com os que foram apontados por Gatti e Barreto (2009) em pesquisa ampla que aponta que os postos da docência, em sua maioria, são ocupados por mulheres.

A questão do gênero ainda predomina, visto que, historicamente, a feminização do magistério se configura como um fenômeno característicos da profissão. A docência com crianças, habilitação concedida através da licenciatura em Pedagogia, é tida como “coisa de mulher”, conforme levantamento da pesquisa de Barduni Filho, Gonçalves e Ferreira (2022), e demarca também as questões de poder e saber.

No que concerne ao que os estudantes entendiam por ludicidade, percebemos uma proximidade nas respostas de ambas as instituições.

Jogos/ Brincadeiras/ Atividade de entretenimento/ Imaginação das crianças/
Que dá prazer/ Ato brincar/ Que diverte as pessoas envolvidas/ Termo utilizado na Educação Infantil/ Atividades para crianças/ Incentiva/Ajuda no processo de aprendizagem/ É o que foge do óbvio da realidade/ Criatividade/ Algo interessante/ Desenvolve o corpo, a mente e o intelecto/ Habilidades dos sujeitos/ Não é monótono/ Fantasias/ Algo espontâneo/ Satisfatório para o outro (UESB).

Jogos/ proposta pedagógica/lazer/recreação/ensino e aprendizagem/ brincadeira/ recurso didático/ ludicidade/ lúdico/ fantasia/ imaginação/ conhecimento/ desenvolvimento do indivíduo/ aprendizagem/ branda/ criativa/ aprender brincando/ habilidades cognitivas, sociais e psicomotoras/ eventos culturais/ Com um mundo mágico/ fazer se divertindo/ atividades que traz satisfação em realizar/ **prazer/ prazerosa**/ a ação de brincar com a intenção pedagógica de ensino (UFRB).

Os alunos da UESB apontaram jogos 7 vezes e da UFRB 6 vezes; brincadeira é citada pelos estudantes da UESB e da UFRB, nove vezes, em cada uma; ambos termos são os que mais aparecem. A ludicidade é concebida, tradicionalmente, como jogos e brincadeiras. Ambos se relacionam ao mundo infantil e ao brincar, por isso, lúdico tem a ver, para muitos destes alunos, com estes dois termos. Kishimoto (2017) aponta que jogos e brincadeiras são formas lúdicas que ganhou espaço na educação infantil para estimular a construção de conhecimento.

É evidente que as unidades de análises apresentadas aqui como resultados da pesquisa, remetem a vários modos de entender a ludicidade, às vezes expresso como característica, objetos, recursos ou sentimentos. Destaco em negrito, respostas dos estudantes de ambas as instituições que se aproximam da concepção por mim posta neste estudo como aquela que possibilita chegarmos a ludicidade como fenômeno formativo. O sentir prazer na realização de uma atividade remete a estar “inteiro” nela, pleno, portanto, em estado de ludicidade. Outras questões apontadas pelos também remetem a esta plenitude.

Ferreira (2020), ressalta que, como fenômeno interno, a ludicidade se configura como subjetiva, mas se relaciona com fatores objetivos. Luckesi (2007) aponta que, apesar de haver relação entre os estados externos e internos, a ludicidade não sucede diretamente do primeiro, mas se relaciona com ele. Ainda que, “toda experiência de conhecer seja ela qual for, é uma experiência interna do sujeito com o mundo exterior” (LUCKESI, 2020, 52’:41” a 53’:01”). Luckesi (2020) chama nossa atenção e aponta que, mesmo quando queremos conhecer uma experiência interna nossa, nós a tornamos objetiva; e que o conhecimento é sempre uma relação da subjetividade com a objetividade.

A ludicidade é relacional. Não há como fugirmos disso. Essa relação se dá entre os elementos internos e externos, subjetivos e objetivos, sujeitos e mundo; sujeitos e ele mesmo. Da interação entre eles e a entrega plena é que se dá a experiência.

Apesar de ser aqui tomada como uma experiência interna a ludicidade deve ser estimulada pelo mundo externo. Muitos das respostas dos alunos se configuram como atividades que podem ser lúdicas ou não, mas que como tal são aspectos externos com potencialidade para promover a ludicidade. No que concerne as relações da ludicidade com outras coisas ou questões, os alunos destacaram:

Imaginação/ Emoção/ Fantasia/ Aprendizagens/ Brincar/ Envolver crianças/ Jogos/ Brincadeiras/ Forma de ensinar/ Música/ Criatividade/ **Prazer**/ Interpretação da realidade/ Espontaneidade/ Liberdade/ Autonomia da Criança/Emoção/ Intencionalidade/ Criação/ Experimentação/ Desenvolvimento Cognitivo/ Desenvolvimento Motor/ Desenvolvimento Emocional/ Inventar/ Contação de histórias (UESB).

Criança/ jogos/ brincadeira/ (4) aprendizado-gem/ensino-aprendizagem/ contação de história/ contos/ recontos/ cognitivo/ dedicação/ **prazer**/ criatividade/ imaginação/ música/ brincar/ faz de conta/ desenvolvimento/ diversão/ liberdade (UFRB).

A relação com os jogos (6 vezes na UESB e 7 vezes na UFRB) e brincadeiras (8 vezes na UESB e 10 vezes na UFRB) aparecem fortemente em ambas as instituições. Assim também como aprendizagem, criatividade e imaginação, mas tudo isso ainda ligado ao universo infantil. A ludicidade como estado interno não escolhe idade nem nível de ensino para se manifestar, só depende da “entrega”. Desse modo:

[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. [...] Brincar,

jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo. (LUCKESI, 2000, p. 21).

A perspectiva da “entrega” na atividade é muito importante, pois estar lúdico é estar pleno. Então, nem toda atividade é lúdica, mesmo sendo chamada de lúdica¹. Ratificando isto, Mineiro e D’Ávila (2019) e Mineiro e Moreira (2020) propõem chamar estas de Atividade Potencialmente Lúdica (APL), por não podermos afirmar se de fato elas são ou não lúdicas, mas ao serem promovidas tem potencial para tal. Isto porque as atividades são realizadas para fomentar a inteireza, que pode ser alcançada ou não. Além do mais, a mesma atividade pode ser lúdica para um indivíduo e não ser para outro, porque essa ludicidade é interna e subjetiva e a atividade (externa) pode não promover esse “estar lúdico (estado de inteireza)” em todos os participantes da atividade.

Nesta pesquisa, ao realizar tal levantamento pode se verificar certa similaridade nas concepções apresentadas por estudantes de ambas as instituições. Aproximações essas reveladoras das diferenças que marcam os sujeitos e são marcas indeléveis das singularidades dos participantes deste estudo.

Sobre o que entendiam por ludicidade, percebemos que as concepções de ludicidade dos estudantes estão relacionadas de forma expressiva a vocabulários como jogos, brincadeiras, recreação, brincar, criatividade, imaginação, mágico, em estreita ligação com o ensino e a aprendizagem. Os estudantes conceberam a ludicidade enquanto uma espécie de prática de ensino do universo infantil, cuja finalidade é auxiliar nos atos de aprender e ensinar através do brincar, com grande frequência no uso das palavras jogos e brincadeiras. Ou seja, a ludicidade está muito presente numa concepção de utilitarismo didático, sendo o veículo para se alcançar a aprendizagem dos alunos.

Sabemos que a ludicidade é autotélica, pois “o *fenômeno* da ludicidade é ela mesma, é esse contentamento interno que não tem um motivo ulterior de existir” (Mineiro; Ferreira, 2024, p. 173). Ela não tem um fim em si mesma. Apesar de, conforme Mineiro e Ferreira (2024), vimos o capitalismo estabelecer para ela finalidades – ser produtiva, ser divertida etc. Com isso, a ludicidade perde a essência de ser ela e passa a ser um produto passivo de compra, venda, lucro.

Quanto ao que se faz com a ludicidade na sociedade atual, em que o capitalismo dita os modos de se lucrar através dela, o que percebemos é uma personificação da ludicidade ao

¹ Ver Luckesi (2014). O autor aponta que “De fato, por si, uma atividade não é lúdica nem ‘não-lúdica’. Pode ser, ou não, a depender do estado de ânimo de quem está participando, assim como da circunstância em que participa da atividade” (2014, p. 15). Ratificado pelo autor (2018).

ditar que ela é para criança e uma materialização dela ao ditar que ela é palpável. Para Han (2017), o tempo vem sendo pregado pelo neoliberalismo como sinônimo de possibilidades reais de se alcançar produtos e condições, mas quando analisamos isso na perspectiva da ludicidade percebemos que ele vem sendo tirado de nós, pois nos impede de usufruí-lo de modo criativo, particular e individual. O tempo tem característica decisiva em nossa condição de sermos lúdicos ou não.

Portanto, não podemos distorcer a ideia de ludicidade. Prazer e prazeroso, como dados da pesquisa, manifestadas como aspectos positivos, também são condições usurpadas pelo neoliberalismo para inculcar em nós a ideia de que estamos lúdicos. Mas o fato é que o neoliberalismo se manifesta desontologizando a ludicidade, esvaziando-a de sua essência. Com isso, “o neoliberalismo se apropria da ludicidade, dismantela sua ontologia autotélica e passa a ‘utilizá-la’ para produtividade e lucratividade” (Mineiro; Ferreira, 2024, p. 249). Desse modo, formar professores para compreender ludicidade vai além da aceitação “do prazer ou algo prazeroso” como concepção de ludicidade, inclusive pelas Instituições formadoras.

Nessa perspectiva, relacionamos a ludicidade com os escritos de Han (2023), pois entendemos que a ludicidade pressupõe uma forma de inatividade. O autor nos chama atenção para a necessidade do ócio, da inatividade, da contemplação e completamos que, dessa forma, podemos possibilitar modos de estarmos inteiros numa atividade, lúdicos, plenos. O capitalismo exige de nós a pressa, mas a ludicidade a contemplação; exige a produtividade, mas a ludicidade o ócio; exige estarmos ativos a todo o tempo, porque parar é perda de tempo, e a ludicidade, que demoremos na contemplação, nos detalhes e valorizemos o tempo livre. A demanda da ludicidade é vivermos bem, experienciando situações que nos possibilita chegarmos nessa condição.

Considerações Finais

É evidente que a ludicidade é importante na formação de professores e precisamos avançar para promovermos uma formação potencialmente lúdica, na intenção de formar docentes capazes de sentir plenitude e que tal reverbere em seu fazer pedagógico. Compreendemos que a experiência lúdica é capaz de possibilitar chegarmos a ludicidade como fenômeno formativo.

Assim, constatamos com a pesquisa que os estudantes de ambas as instituições concebem a ludicidade como jogos e brincadeiras, mas também como algo que dá prazer.

Sendo assim, encontramos nas respostas dos estudantes o reconhecimento de que a ludicidade está relacionada a aprendizagem, criatividade, imaginação, espontaneidade, liberdade, emoção, prazer, diversão, recreação e afirmamos que se relaciona mesmo.

Precisamos avançar nos estudos sobre a ludicidade, pois é fato que, ao perpassar várias áreas de conhecimento, necessita de aprofundamentos no âmbito epistemológico. É fato que a ludicidade contribui na produção de conhecimentos, portanto, dialoga com a perspectiva da formação de professores, mas também com outros assuntos.

Quando relacionamos neoliberalismo e ludicidade percebemos como o primeiro vem utilizando o segundo para cumprir seus projetos capitalistas. O principal resultado desta pesquisa está relacionado ao prazer como o entendimento de ludicidade dos estudantes do Curso de Pedagogia de ambas as instituições pesquisadas, mas o que entendemos é que o prazer, como manifestação positiva vem sendo aceita como concepção de ludicidade, inclusive nas instituições formadoras. Assim, mais estudos sobre o tema precisam ser realizados para avançarmos nesta discussão e promovermos debates mais profundos.

Referências

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. 70. Ed. Lisboa, Portugal: LDA, 2010.

BARDUNI FILHO, J.; GONÇALVES, B. M.; FERREIRA, L. G. Pedagogia é “coisa de mulher”? estereótipos de gênero e masculinidades na docência com crianças. **MARGENS - Revista Interdisciplinar**. v. 16, n. 26, jun. p. 238-259, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/revistamargens/article/view/12159/8950>. Acesso em: 6 jan. 2024.

DABOÍN, M. M. G.; RIBEIRO, M. L. O perfil dos estudantes ingressantes no curso de Pedagogia. **Nuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP**, v. 30, n.1, p. 312-326, mar./dez., 2019. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/6765>. Acesso em: 6 jan. 2024.

D'ÁVILA, C.; FERREIRA, L. G.; ZEN, G. C. Educação e Ludicidade: um histórico das pesquisas no GEPEL. In: SILVA, M. C. de P. S. (org.). **Grupos de Pesquisa e Produção do Conhecimento em Educação, Sociedade e Práxis Pedagógica no PPGE FAGED UFBA**. Salvador: EDUFBA, 2019. p. 118-129.

FERRAZ, R. de C. S. N.; FERREIRA, L. G. Vivência e ludicidade: dialogando com a formação docente?. **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, v. 1, e11806, 2022. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/redupa/article/view/11806>. Acesso em: 6 jan. 2024.

FERRAZ, R. de C. S. N.; FERREIRA, L. Vivência e ludicidade: diálogos possíveis numa perspectiva histórico-cultural. In: Encontro Nacional e Encontro Internacional de Educação e

Ludicidade (ENELUD), 9, 2021, Salvador-BA. **Anais [...]**. v. 9, Salvador-BA, UFBA, 2021, p. 448-452.

FERRAZ, R. C. S. N.; FERREIRA, L. G. O ato de ensinar como estado de ludicidade. *In*: ANDRADE, D. M. M.; ABREU, R. (orgs.). **Formação de professores e ludicidade**: sobre sonhos possíveis. Curitiba: CRV, 2019. p. 77-86.

FERRAZ, R. D.; FERREIRA, L. Práticas exitosas no ensino superior: um diálogo com a ludicidade. *In*: Encontro Nacional e Encontro Internacional de Educação e Ludicidade (ENELUD), 9, 2021, Salvador-BA. **Anais [...]**. v. 9, Salvador-BA, UFBA, 2021, p. 372-377.

FERREIRA, L. G. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, Itapetinga, v. 1, n. 2, p. 410-431, out./dez., 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/7901>. Acesso em: 13 jan. 2021.

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: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2458>. Acesso em: 13 out. 2016.

FRANÇA, M. de S. **Desenvolvimento Profissional Docente de não-licenciadas(os) de um sertão do IFBA**: rastreando possíveis condições de docência em ludicidade. 2024. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2024.

GATTI, B. A.; BARRETO, E. S. **Professores do Brasil**: impasses e desafios. Brasília: UNESCO, 2009.

GUIMARÃES, R. S.; FERREIRA, L. G. Concepções de ludicidade: o que as professoras apresentam sobre o tema? **Revista Tempos e Espaços em Educação**. v. 15, n. 35, e17446, 2022a. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/17446>. Acesso em: 13 jul. 2022.

GUIMARÃES, R. S.; FERREIRA, L. G. Práticas Pedagógicas e Ludicidade: uma conexão com a sala de aula. **Revista Exitus**, Santarém, v. 12, n. 1, p. 1-25, 2022b. Disponível em: <http://www.ufopa.edu.br/portaldeperiodicos/index.php/revistaexitus/article/view/1860>. Acesso em: 20 out. 2022.

GUIMARÃES, R. S.; FERREIRA, L. G. Formação potencialmente lúdica: um diálogo possível com a educação. **Revista de Estudos Universitários**, Sorocaba, v. 48, e022018, p. 1-29, 2022c. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/4941>. Acesso em: 23 abr. 2023.

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

HAN, B-C. **Vita Contemplativa**: ou sobre a inatividade. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis-RJ: Vozes, 2023.

HAN, B-C. **A Agonia de Eros**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis-RJ: Vozes, 2017.

KISHIMOTO, T. M. o jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 2017. p. 13-43.

LEMOS, E. de S. Saberes ludo-sensível e saberes prático-poiéticos. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, Itapetinga, v. 2, n. 6, p. 1-20, out./dez., 2021. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/9778>. Acesso em: 20 jan. 2022.

LUCKESI, C. C. Educação, Ludicidade e Prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. **Ludopedagogia**. GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, Salvador-BA: v. 1, p. 9-42, 2000.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Educação e Ludicidade** – Ensaio 02. GEPEL, Salvador: Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, p. 22-60, 2002.

LUCKESI, C. C. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, B. **Educação e ludicidade**. GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, Salvador-BA: 2004.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e desenvolvimento humano. In: D'ÁVILA, C. (Org.) **Educação e Ludicidade**. Ensaio 4. GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, Salvador-BA: 2007.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa**: compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2022.

LUCKESI, C. Ludicidade e Formação de Educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

LUCKESI, C. C. Brincadeiras, Jogos e Ludicidade. In: D'ÁVILA, C.; FORTUNA, T. R. **Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores**. Curitiba: CRV, 2018, p. 135-142.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade**: vamos falar sobre isso? Projeto de Lives da GEPEL, 27 de novembro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=et23h85WvKs&feature=youtu.be>. Acesso em: 27 nov. 2020.

MINEIRO, M. Ludicidade: conceitos, paradigmas e concepções no ensino superior. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 20, n. 51, p. e13947, 2024. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/13947>. Acesso em: 01 dez. 2024.

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.

MINEIRO, M. Ludicidade no Ensino Superior: representações sociais discentes. *In*: FERREIRA, L. G.; MINEIRO, M.; SILVA, M. A. A. (orgs.). **Ensino, diversidade e formação docente**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022, p. 183-202.

MINEIRO, M.; FERREIRA, L. G. **Ludicidade e Neoliberalismo**: compreendendo interrelações pela perspectiva de B. C. Han. 1. ed. Campinas, SP: Pontes, 2024.

MINEIRO, M.; MOREIRA, M. S. Mapas Mentais e ludicidade na sala de aula universitária: criatividade, razão e sensibilidade no caminho da aprendizagem. *In*: FERREIRA, L. G.; MINEIRO, M.; SILVA, M. A. A. **Docência universitária e formação docente**: perspectivas, movimentos e inovação pedagógica. 2020, p. 109-127.

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

PEREIRA, A. S.; FERREIRA, L. G. Ludicidade no processo formativo: aprendizagens de estudantes de Pedagogia. **Teoria e Prática em Educação**, v. 26, n. 1, e64398, p. 1-13, 2023. Disponível:
<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/64398/751375155946>. Acesso em: 20 mar. 2024.

PEREIRA, A. S. **Concepções de ludicidade presentes na formação inicial de graduandos em Pedagogia**: perspectivando práticas formativas. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

PORTO, B. de S.; PINTO, G. A. de T. A liberdade não tira férias: brincar livre, ludicidade e educação infantil. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, Itapetinga, v. 2, n. 6, p. 1-23, out./dez., 2021. Disponível em:
<https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/10109>. Acesso em: 13 mar. 2022.

SILVA, M. A. A.; FERREIRA, L. G.; SILVA, J. G. Ludicidade e/ou lúdico no ensino de química: uma investigação nos trabalhos apresentados no ENEQ. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 11, n. 4, p. 39-57, 2020. Disponível em:
encurtador.com.br/dizHK. Acesso em: 12 out. 2020.

SOBRE A AUTORA

Lúcia Gracia Ferreira. Doutora em Educação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Pós-doutorado pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Professora da UFBA e da UESB, Itapetinga e do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFBA e da UESB. Líder do Grupo de Pesquisa e Estudos Pedagógicos (GPEP/CNPq/UESB). <https://lattes.cnpq.br/2208995326703695>

Como citar

FERREIRA, Lúcia Gracia. Ludicidade na formação inicial: concepções de estudantes do curso de Pedagogia. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, Itapetinga, v. 5, n. 12, p. 1-13, jan./dez., 2024.