A LUDOIF COMO ESPAÇO DE FORMAÇÃO INICIAL E *PRÁXIS* PEDAGÓGICA NO INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA

Ellen Martins de Carvalho [1]
https://orcid.org/0009-0002-0211-9737

Dayse Kelly Barreiros de Oliveira 2[2]
https://orcid.org/0000-0002-2686-8698

Palavras-chave: Formação inicial. Ludoteca. Prática pedagógica.

INTRODUÇÃO

O acesso à educação nos Institutos Federais (IFs) exige políticas que assegurem a permanência e o êxito, especialmente para mães estudantes que conciliam a maternidade com a vida acadêmica. Tais condições, muitas vezes negligenciadas pelas estruturas institucionais, impactam diretamente na trajetória acadêmica, podendo comprometer o rendimento e levar à evasão. A Lei nº 11.892/2008, que institui a Rede Federal, atribui aos Institutos a responsabilidade de atuar como centros de excelência, promovendo a inclusão social e o fortalecimento dos arranjos sociais locais.

Nesse cenário, a LudoIF do Campus São Sebastião surge como um projeto pioneiro de ensino, pesquisa e extensão no ano de 2017, vale ressaltar que o Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia foi formulado em 2016. Mais do que um espaço de acolhimento para as crianças, a Ludoteca constitui-se como um laboratório didático para o curso de Licenciatura em Pedagogia, oferecendo um campo fértil para a formação prática dos futuros professores.

Este trabalho apresenta um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Ellen Martins de Carvalho, intitulado "A LudoIF do IFB Campus São Sebastião: Um Guia Prático para a Implantação de Ludotecas em Institutos Federais". O objetivo é analisar como a experiência da Ludoteca LudoIF, no Campus São Sebastião, contribui para o desenvolvimento profissional dos monitores e para o fortalecimento da identidade docente, configurando-se como um laboratório didático central para o curso de Licenciatura em Pedagogia. A relevância social deste estudo reside na discussão de espaços que promovem a equidade de gênero e a permanência de estudantes mães na Educação Superior. Do ponto de vista científico, o trabalho justifica-se por preencher uma

[1] Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, Brasília/DF, Brasil.
[2] Instituto Federal de Brasília Campus São Sebastião, Brasília/DF, Brasil.

lacuna na literatura sobre o papel de laboratórios brinquedistas dentro da estrutura polivalente dos Institutos Federais, servindo de subsídio teórico e prático para a expansão dessa política institucional.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste estudo baseia-se na indissociabilidade entre o tripé ensino, pesquisa e extensão, conforme as diretrizes do IFB. A LudolF é examinada como uma política institucional de equidade que dialoga com as ideias de Paulo Freire sobre a importância de uma prática educativa que considere a totalidade do ser humano e seus contextos. A compreensão de *práxis* em Paulo Freire (2017) é fundamental para analisarmos a LudoIF como laboratório formativo. Para o autor, a *práxis* é "reflexão e ação dos homens sobre o mundo para transformá-lo". Ao transpor esse conceito para a monitoria na Ludoteca, percebemos que o licenciando não exerce uma atividade meramente técnica ou recreativa; ele vivencia um processo dialético. Não há palavra verdadeira que não seja *práxis*, e, portanto, não há formação docente real sem o compromisso entre o que se estuda teoricamente e a intervenção consciente no cotidiano lúdico das crianças. Na LudoIF, a *práxis* manifesta-se quando o monitor, ao deparar-se com os desafios da mediação, reflete sobre sua prática e, a partir dessa reflexão, aprimora sua ação pedagógica, consolidando um saber que é, simultaneamente, teórico e prático.

O brincar assume papel central nesta fundamentação. Segundo Vigotski (1998), no brincar a criança aprende a agir de maneira independente da aparência dos objetos, desenvolvendo o pensamento simbólico, a imaginação e a autorregulação. Complementarmente, Luckesi (2014) enfatiza que a formação do educador exige a vivência prática, pois "não basta estudar em livros o que ocorre com o outro; necessita aprender experimentando". Assim, a Ludoteca funciona como um território de experimentação docente onde o licenciando em Pedagogia vivencia o rito de passagem para a autonomia profissional.

O Regulamento da Ludoteca LudoIF é o principal documento que norteia a organização e o funcionamento do espaço, definindo seus objetivos gerais e específicos, princípios, formas de gestão e responsabilidades. Entre os objetivos apresentados, o documento destaca o compromisso de: "favorecer o desenvolvimento integral da criança por meio da promoção da autonomia e da criatividade, e valorizar a brincadeira na formação do ser humano". (IFB, 2022, p. 3).

Essas orientações estão em consonância com o que propõe a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao afirmar que "Brincar é uma das principais formas de expressão, pensamento, interação e comunicação das crianças." (BRASIL, 2017, p. 35). Entre seus objetivos gerais e específicos, destaca-se a promoção de experiências diversificadas de planejamento, avaliação e reflexão, a oferta de vivências que envolvem a expressão artística, letramento, ciências, matemática e movimento, bem como o incentivo à autonomia, criatividade e valorização do brincar como dimensão essencial da formação humana. Esses objetivos se sustentam em princípios como socialização, autonomia na aprendizagem, inclusão, responsabilidade social e ambiental, cuidado com o outro e respeito às diferentes culturas e identidades.

Dessa forma, a articulação entre o Regulamento da LudoIF, a BNCC e o Currículo em Movimento evidenciam o compromisso do projeto com uma prática pedagógica fundamentada e humanizadora. Mais do que um local de recreação, a Ludoteca constitui-se como um espaço formativo, inclusivo e promotor de equidade, que reconhece o brincar como instrumento de aprendizagem e de construção da cidadania desde a infância.

METODOLOGIA

A pesquisa que originou este trabalho utilizou uma abordagem qualitativa, pois é baseada na interpretação dos fenômenos observados e no significado que carregam, ou no significado atribuído pelo pesquisador, dada a realidade em que os fenômenos estão inseridos (GIL, 2002). Como está focada em analisar a experiência, a filosofia pedagógica, o impacto do projeto, e as contribuições a qual é dedicada à geração de conhecimento para a solução de problemas específicos e é dirigida à busca de verdades para uma determinada aplicação prática em situação particular. Sendo o objetivo principal para a formação dos monitores, o que exige uma análise interpretativa, típica do método qualitativo.

A partir do exame do Regulamento da Ludoteca LudoIF e de documentos norteadores utiliza-se de análise documental como um dos caminhos metodológicos além de a partir de uma pesquisa participante ter acesso a relatos de experiência dos participantes do projeto e dos registros da Ludoteca. Entende-se como Pesquisa participante, por apresentar uma concepção de pesquisa em que a investigação social ocorre por meio de forte interação entre o pesquisador e o público pesquisado – a comunidade (DEMO, 2004), já que o projeto nasceu da "atenta observação" e "escuta das demandas" da comunidade acadêmica (estudantes mães). O projeto dialoga diretamente com o público-alvo e suas necessidades. A pesquisa participante mostrou-se fundamental para a realização deste trabalho, pois possibilitou a construção do conhecimento a partir do envolvimento direto com o campo investigado, permitindo compreender a LudoIF não apenas como objeto de estudo, mas como um espaço vivo de práticas, relações e significados. A

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados demonstram que a LudoIF se consolidou como um espaço de aprendizagem e resistência. A estrutura física é organizada em áreas de interesse que contemplam múltiplas linguagens, permitindo que as crianças de 3 a 11 anos acessem materiais selecionados por faixa etária, como jogos simbólicos e de exploração sensorial.

Os momentos de formação são complementados por discussões, como enfatiza Luckesi (2011), sobre a necessidade da vivência prática na formação do educador para uma compreensão mais profunda do outro. Da mesma forma, a equipe de coordenação reconhece essa importância e mantém um diálogo constante com os monitores, ouvindo suas percepções e sugestões quanto às temáticas que precisam ser trabalhadas. Essa escuta qualificada permite que as formações e ações institucionais respondam de forma mais alinhada às necessidades reais que emergem do cotidiano, fortalecendo um processo educativo colaborativo e contextualizado. Segue uma lista dos momentos em que essas formações acontecem ao longo de um ciclo com novos monitores:

1. Reuniões semanais de planejamento para organizar atividades, ajustar propostas e avaliar as experiências da semana.

2. Reuniões de avaliação de ciclo para refletir sobre avanços, dificuldades, demandas das crianças e ajustes no funcionamento do espaço.

3. Momentos de estudo coletivo destinados à leitura de textos sobre ludicidade, desenvolvimento infantil e práticas pedagógicas, integrando teoria e prática.

4. Encontros de acolhimento no início de cada semestre para introduzir novas monitoras ao funcionamento da LudoIF, apresentar as rotinas, revisar normas de segurança e definir eixos temáticos de atuação.

Dessa forma, a LudoIF não apenas capacita os monitores para o dia a dia na Ludoteca, mas também contribui significativamente para sua formação acadêmica e profissional, ao alinhar a prática com os fundamentos teóricos da Educação. Ao vivenciarem situações reais de mediação, organização de espaços, planejamento de atividades e interação com as famílias, os monitores desenvolvem competências essenciais para sua atuação enquanto futuros profissionais da área.

A contribuição de Selma Garrido Pimenta (2012) permite-nos compreender a LudoIF como o espaço de superação da dicotomia entre teoria e prática. Pimenta argumenta que a prática pedagógica não é apenas a aplicação da teoria, mas uma instância de produção de conhecimento. A *práxis*, sob esta ótica, é o eixo em torno do qual se constrói a identidade docente. No contexto dos Institutos Federais, a LudoIF atua como esse território onde o monitor 'aprende a ser professor' ao enfrentar a complexidade das relações humanas e pedagógicas. A autora defende que a formação deve possibilitar que o futuro docente mobilize conhecimentos para analisar situações complexas e decidir sobre elas; assim, a Ludoteca deixa de ser um apêndice do curso de Pedagogia para tornar-se o núcleo de uma formação que reconhece o professor como um intelectual profissional.

As atribuições dos monitores vão além da recreação, envolvendo a investigação de práticas educativas e a aplicação de conhecimentos curriculares no cotidiano da Ludoteca. A organização do trabalho pedagógico, orientada por docentes coordenadores do projeto, assegura que a ludicidade e o brincar assumam lugar central, transformando o erro e o acerto na mediação em objetos de reflexão crítica.

A eficácia do projeto é evidenciada pela sua expansão institucional, servindo de referência para a criação das ludotecas nos Campi Brasília (2023) e Samambaia (2024).

CONCLUSÕES

A experiência da LudoIF demonstra que as Ludotecas em Institutos Federais cumprem um papel duplo: apoiam a permanência estudantil e servem como laboratórios de excelência para a formação docente. A integração entre teoria e prática vivenciada pelos monitores consolida a Ludoteca como um espaço formativo, inclusivo e promotor de equidade. Revela que o desenvolvimento profissional dos monitores ocorre na fricção entre os conceitos estudados em sala de aula e a imprevisibilidade do brincar. Ao mediar as interações infantis, o graduando deixa de ser um espectador da teoria para tornar-se sujeito de sua própria *práxis*. Esse movimento é o que

configura a Ludoteca como um laboratório didático central: um espaço onde o erro pedagógico é acolhido como objeto de estudo e o acerto é sistematizado como saber docente.

A experiência vivenciada na LudoIF consolida o que Curado Silva (2017) define como a epistemologia da práxis, na qual a formação não se dá pela simples repetição de técnicas, mas pela reflexão crítica sobre a ação docente. Ao atuar na Ludoteca, o licenciando depara-se com situações reais que exigem a mobilização de saberes teóricos para a solução de problemas práticos, transformando o cotidiano em um objeto de investigação científica. Conforme a autora, essa perspectiva crítico-emancipadora é essencial para que o futuro professor não seja um mero executor de tarefas, mas um sujeito capaz de produzir conhecimento a partir de sua própria realidade profissional.

A análise das vivências evidencia que o fortalecimento da identidade docente na LudoIF passa pelo exercício da alteridade. O monitor, ao acolher os filhos das estudantes do IFB, compreende a função social da escola e do Instituto Federal como braços de uma política de permanência e afeto. Essa percepção expande a visão do 'ser docente' para além do ensino de conteúdos, consolidando uma identidade profissional comprometida com a equidade e com a garantia dos direitos da infância.

Conclui-se que a LudoIF ultrapassa sua função de apoio à permanência estudantil, consolidando-se como um dispositivo relevante para uma formação profissional ética, inclusiva e lúdica. A institucionalização de espaços como este nos Institutos Federais é fundamental para fortalecer a identidade docente dos licenciandos e promover a equidade educacional para estudantes mães. Assim, a presente investigação consolida sua relevância social ao visibilizar o direito à educação e à assistência estudantil, enquanto sua contribuição científica materializa-se na sistematização de saberes da práxis que podem orientar novas práticas pedagógicas na Rede Federal, reafirmando o compromisso do IFB com uma prática pedagógica humanizadora e fundamentada.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2017.

CARVALHO, Ellen Martins de. **A LudoIF do IFB Campus São Sebastião: um Guia Prático para a Implantação de Ludotecas em Institutos Federais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Instituto Federal de Brasília, Campus São Sebastião, DF, 2025.

CURADO SILVA, K. A. C. P. C. **Epistemologia da práxis na formação de professores: perspectiva crítico emancipadora**. *Revista De Ciências Humanas*, *18*(02), 121-135, 2017.

DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento da Educação Infantil**. SEEDF, 2018.

DEMO, Pedro. **Pesquisa participante**: saber pensar e intervir juntos. Brasília, DF:Liber Livro, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 64. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE BRASÍLIA. **Resolução no 15/2022/CS-RIFB.** Dispõe sobre a política de extensão nos cursos de graduação do Instituto Federal de Brasília. Brasília: IFB, 2022.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e formação do educador**. Salvador: Ed. do Autor, 2014.

PIMENTA, Selma Garrido. Formação de professores: identidade e saberes da docência. *In*: PIMENTA, Selma Garrido (Org.). **Saberes pedagógicos e atividade docente**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999. p. 15-34.

VIGOTSKI, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.