FORMAÇÃO DE PROFESSORES NA LUDOTECA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA A PARTIR DA LUDOTECA DO IF CAMPUS SÃO SEBASTIÃO

Anne Beatriz Dias de Andrade[1]
Ester Antunes Monteiro[2]

Palavras-chave: Formação de professores. Ludoteca. Práxis pedagógica. Relato de experiência.

INTRODUÇÃO

A LudoIf funciona como espaço de formação prática para o curso de Pedagogia no IFB Campus São Sebastião. Trata-se de um laboratório onde se desenvolvem atividades de ensino, pesquisa e extensão focadas na relação entre a criança e os processos educacionais. O público alvo desse projeto são as crianças, filhos e filhas dos servidores e estudantes do próprio campus, garantindo a sua permanência de mães estudantes matriculadas, que muitas vezes veem a ludoteca como um espaço de rede de apoio. Entre as finalidades do projeto, podemos listar: a) Oferecer aos estudantes de licenciatura vivências diversas, tanto individuais quanto em grupo, relacionadas ao planejamento, à avaliação e à análise crítica das práticas realizadas; b) Garantir que as crianças participantes tenham acesso a brincadeiras, produções artísticas, contato com a literatura, estímulo ao letramento, experimentações científicas, desafios matemáticos, exploração do corpo e do movimento, além de oportunidades de interação social; c) Contribuir para o crescimento global das crianças, estimulando sua capacidade de agir por conta própria e de expressar sua criatividade; d) Viabilizar projetos nas áreas de ensino, pesquisa, inovação e extensão que tenham como foco o uso do lúdico e da brincadeira na prática pedagógica; e) Reconhecer.

O presente trabalho tem como foco central apresentar relatos de experiência sobre como o projeto LudoIf – ludoteca do IFB Campus São Sebastião – contribui para a formação de estudantes dos cursos de licenciatura que atuam como monitores. O público-alvo do projeto são as crianças, filhos e filhas de servidores e estudantes do IFB, garantindo, sobretudo, a permanência das mães que estudam na instituição. Vale destacar que o projeto não beneficia apenas os futuros professores: ele também oferece às crianças atendidas oportunidades de brincar, ter contato com a literatura, expressar-se artisticamente, vivenciar atividades científicas, explorar o movimento e

[1] Estudante de Pedagogia do IFB Campus São Sebastião.
[2] Estudante de Pedagogia do IFB Campus São Sebastião.

interagir socialmente por meio do lúdico. Paralelamente, a LudoIf funciona como um espaço de capacitação prática para os licenciandos, enriquecendo sua formação nos planos teórico e metodológico. Por meio da monitoria, eles vivenciam situações pessoais e coletivas que envolvem planejamento, avaliação e reflexão sobre as práticas desenvolvidas.

METODOLOGIA

Quanto aos procedimentos metodológicos, este trabalho se organiza a partir de três vertentes complementares: pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e pesquisa participante.

A pesquisa bibliográfica fundamenta a base teórica da investigação, permitindo explorar conceitos centrais como a permanência estudantil, o papel do brincar no desenvolvimento infantil e a função da ludoteca como instrumento de equidade. Autores como Vigotski, Brougère, Souza e Fonseca, e outros serão mobilizados para dar sustentação às análises.

A pesquisa documental se faz presente na análise de materiais que ainda não receberam tratamento analítico aprofundado ou que podem ser reinterpretados. Entre esses documentos destacam-se o Regulamento da Ludoteca LudoIf (IFB, 2022), bem como livros, artigos e trabalhos acadêmicos já publicados sobre o projeto.

Já a pesquisa participante orienta a postura investigativa adotada ao longo de todo o processo. Conforme Demo (2004), essa abordagem se caracteriza por uma forte interação entre pesquisador e comunidade investigada, na qual o conhecimento se constrói a partir do envolvimento direto com o campo. No caso deste trabalho, a pesquisa participante se justifica pelo fato de o projeto LudoIf ter sido concebido a partir da escuta atenta das demandas da comunidade acadêmica, especialmente das estudantes mães que necessitavam de um espaço seguro para seus filhos enquanto estudavam.

ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

A experiência vivida na LudoIF reforça a ideia apresentada por Curado Silva (2017) sobre a epistemologia da práxis, em que a formação do professor vai além da simples reprodução de técnicas e acontece por meio da reflexão crítica sobre a própria prática. Na atuação dentro da Ludoteca, o licenciando enfrenta situações reais que exigem relacionar os conhecimentos teóricos com os desafios do cotidiano, fazendo da experiência um espaço de construção e investigação do conhecimento. De acordo com a autora, essa perspectiva crítico-emancipadora é importante para que o futuro professor não seja apenas um executor de tarefas, mas alguém capaz de produzir conhecimento a partir da própria realidade profissional. Assim, a vivência na ludoteca contribui para aproximar teoria e prática, permitindo que os aprendizados desenvolvidos em sala sejam vivenciados, ressignificados e aplicados nas experiências pedagógicas, concretizando a práxis.

Um dos aspectos trabalhados na formação das monitoras é o seu fortalecimento enquanto educadoras, que atuam com embasamento e responsabilidade ética. Não somos apenas observadoras ou cuidadoras, pois a relação que estabelecemos com as crianças é de educadora-educando, em que ambos aprendem e ensinam, com a responsabilidade ética de mover-se no mundo. Ensinamos as crianças na medida em que aprendemos com elas, em uma relação de troca.

Compreendendo tamanha importância no desenvolvimento da criança, precisávamos pensar em como organizar nossa rotina, espaço e formação das monitoras para privilegiar o

brincar. Tendo a brincadeira como central na rotina e nas ações da Ludoteca, precisamos conceituá-la. Parte-se, então, da perspectiva histórico-cultural de Vigotski, em que a brincadeira é a atividade-guia no desenvolvimento das crianças. É comum presenciarmos crianças que, quando não conseguem algo que querem, demonstram sua insatisfação chorando, fazendo birra, gritando. Ou seja, partimos da ideia de que a brincadeira não acontece por acaso. A criança brinca porque tem desejos que não podem ser realizados imediatamente no mundo real. Por exemplo, observamos na nossa rotina que as crianças costumam brincar que estão trabalhando nas profissões que gostariam de ter no futuro. Com isso, podemos dizer que "a essência da brincadeira é que ela é a realização de desejos, mas não de desejos isolados e sim de afetos generalizados" (VIGOTSKI, 2021, p. 214).

Cabe ressaltar que construir um espaço para o livre brincar não significa ignorar a importância da condução dos educadores nas atividades e na rotina da LudoIF. A autonomia não se transmite nem se constrói apenas pela oferta de espaços livres; ela se desenvolve por meio do diálogo, do respeito mútuo e das trocas. Um exemplo: percebemos que nem sempre a brincadeira leva a um resultado feliz. Durante nossa vivência na LudoIF, presenciamos situações de conflito, frustração e até choro – como quando duas crianças disputavam o mesmo brinquedo ou quando uma se sentiu excluída pelo grupo. Souza e Fonseca (2020, p. 110) afirmam que "a brincadeira não tem necessariamente o princípio da ludicidade, da satisfação, da alegria, do prazer; ela, inclusive, pode e, muitas vezes, traz o sofrimento". Diante disso, tivemos um momento de formação focado na resolução de conflitos, no qual aprendemos que as tensões também fazem parte da experiência lúdica, e que nosso papel como monitoras não é abolir qualquer desconforto, mas acolher as emoções e mediar os conflitos de forma pedagógica. Isso porque, segundo Brougère (2010, p. 111), "não temos nenhuma certeza quanto ao valor final da brincadeira, mas certas aprendizagens essenciais parecem ganhar com o desenvolvimento da brincadeira".

Além dessas vivências, tivemos também outros momentos de formação, como encontros sobre primeiros-socorros, contação de histórias com livros que abordam a diversidade e a temática indígena, entre outros. Esses encontros foram de extrema importância porque nos prepararam para situações reais que vão além da teoria, ampliando nosso repertório profissional e nos dando mais segurança para atuar na Ludoteca.

Em nossa dinâmica do espaço, são elaborados combinados junto às crianças. Assim, construímos a rotina do dia, votamos em decisões como "Ir à quadra ou ao parquinho?", criamos acordos de convivência – arrumar a sala coletivamente, respeitar os colegas, os maiores ajudarem os menores – nos quais todos participam. Temos momentos de planejamento das atividades mensais junto às coordenadoras, em que decidimos os temas que serão trabalhados semanalmente, sendo uma semana livre para as crianças trazerem propostas de atividades. Dessa forma, a criança pode se enxergar como protagonista do seu próprio processo de desenvolvimento, como de fato é.

Tudo na Ludoteca é pensado de forma intencional: a escolha dos materiais e do repertório de brinquedos, a organização do espaço, as possibilidades de brincar ao ar livre e em ambientes mais delimitados, bem como a convivência entre crianças de diferentes idades – garantindo que possam brincar juntas e, ao mesmo tempo, escolher seus próprios pares. Essas questões fazem parte do trabalho desenvolvido pela equipe.

Também observamos comportamentos, temas e até falas preconceituosas que podem emergir durante as brincadeiras, mas não é nesse momento que realizamos intervenções diretas. A partir das questões trazidas pelas crianças, é possível desenvolver posteriormente um trabalho pedagógico mais direcionado, assim como promover rodas de conversa sobre os temas que surgiram.

Outro aspecto importante da experiência na Ludoteca é a possibilidade de desenvolvermos nosso olhar pesquisador e produzirmos trabalhos acadêmicos, como curta-metragens, oficinas para eventos, TCCs e pesquisas como esta. Essa dimensão formativa foi fundamental para compreendermos que a prática pedagógica e a pesquisa científica caminham juntas. Ao mesmo tempo em que atuávamos com as crianças, também observávamos, registrávamos e refletíamos criticamente sobre nossas próprias ações, transformando a vivência em objeto de investigação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada na LudoIF nos permitiu compreender, na prática, que a formação docente se constrói a partir da reflexão crítica sobre a própria ação pedagógica, como propõe Curado Silva (2017) ao discutir a epistemologia da práxis. Nesse processo, a Ludoteca se mostrou um espaço formativo importante, possibilitando a articulação entre os conhecimentos teóricos e as situações reais do cotidiano escolar. Com Lev Vigotski (2021), compreendemos que a brincadeira é a atividade-guia do desenvolvimento infantil, pois é nela que a criança vivencia afetos generalizados, experimentando papéis sociais e diferentes formas de ser e agir no mundo. Já a partir das reflexões de Souza e Fonseca (2020), passamos a compreender a brincadeira de maneira menos romantizada, reconhecendo que conflitos, frustrações e sofrimentos também fazem parte das experiências lúdicas, exigindo das futuras pedagogas sensibilidade, acolhimento e mediação pedagógica.

Ao longo dessa trajetória, entendemos que ser educadora vai muito além de observar ou cuidar das crianças. Construímos relações de troca, organizamos os espaços de forma intencional, elaboramos combinados junto com as crianças e percebemos que a autonomia se desenvolve por meio do diálogo, da escuta e do respeito. Além disso, fortalecemos nosso olhar investigativo ao transformar as vivências da Ludoteca em objeto de pesquisa acadêmica.

Dessa forma, concluímos que a Ludoteca do IF Campus São Sebastião representa um espaço fundamental para a formação inicial de professores, pois possibilita a vivência concreta da práxis pedagógica. Encerramos essa experiência não apenas como monitoras, mas como educadoras mais críticas, conscientes e preparadas para os desafios da docência. A LudoIF nos ensinou que ser professora também envolve brincar, acolher, mediar, pesquisar e aprender continuamente com as crianças.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

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

IFB. Instituto Federal de Brasília. **Regulamento da Ludoteca LudoIF**. Brasília, 2022.

MEDEIROS, Tereza Alice Amaro; FONSECA, Mônica Padilha; ALVES, Cândida Beatriz. LudoIF: história, desafios e perspectivas da ludoteca do Instituto Federal de Brasília – Campus São Sebastião. In: PACÍFICO, Juracy Machado; PIMENTA, Jussara Santos; FIGUEIREDO, Ana Valéria de (org.). **Brinquedotecas: porque brincar, aprender e se desenvolver é preciso**. Cáceres: Editora UNEMAT, 2023. p. 161-194.

SOUZA, Adriéle de Lima; FONSECA, Mônica Padilha. O papel pedagógico do recreio e o direito ao livre brincar na escola. In: FONSECA, Mônica Padilha; ALVES; Cândida Beatriz (org.). **Ludoteca: Infância, Brincadeira e Arte na Comunidade.** Brasília: Editora IFB, 2020.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **Psicologia, educação e desenvolvimento:** escritos de L. S. Vigotski. Organização e tradução: Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. 1 ed. São Paulo: Expressão Popular, 2021.