



Licenciatura em Pedagogia

ELLEN MARTINS DE CARVALHO

A LudolF do IFB Campus São Sebastião: Um Guia Prático para a Implantação de Ludotecas em Institutos Federais

Brasília

2025

Ellen Martins de Carvalho

A LudolF do IFB *Campus* São Sebastião: Um Guia Prático para a Implantação de Ludotecas em Institutos Federais

Relatório de produto educacional apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Brasília, Campus de São Sebastião, como Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientadora: Prof^a. Ma. Tereza Alice Amaro Medeiros.

Aprovada: 10 de dezembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ma. Tereza Alice Amaro Medeiros – Orientadora

Profa. Dra. Dayse Kelly Barreiros de Oliveira – Coorientadora

Profa Ma. Mônica Padilha Fonseca

Prof. Me. Paulo Alves Araújo

Brasília

2025

Carvalho , Ellen Martins de .

A LudoIF do IFB Campus São Sebastião: um Guia Prático para a Implantação de Ludotecas em Institutos Federais / Ellen Martins de Carvalho ; orientação Tereza Alice Amaro Medeiros. — São Sebastião, DF: 2025.
54 f. : il. color. ; 30 cm.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) — Instituto Federal de Brasília, Campus São Sebastião, São Sebastião, DF, 2025.
Orientador(a): Tereza Alice Amaro Medeiros.

1. Ludotecas. 2. Educação infantil – Estudo e ensino. 3. Extensão universitária. I. Medeiros, Tereza Alice Amaro , orient. II. Instituto Federal de Brasília. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Sou grata pela oportunidade de cada novo dia e por poder escrever, a cada amanhecer, mais um capítulo da minha história. Também agradeço à persistência que me sustentou, mesmo diante das adversidades.

Meu agradecimento se estende ao sistema de educação pública, gratuita e de qualidade, que transformou profundamente minha trajetória. Foi por meio dele que conheci pessoas incríveis, vivi experiências inimagináveis para a menina que fui e alcancei oportunidades que ampliaram minha visão de mundo, minhas possibilidades e meu futuro.

Minha profunda gratidão vai igualmente às minhas orientadoras, que caminharam comigo durante este trabalho. Agradeço por depositarem esperança na minha capacidade e por acreditarem no potencial transformador deste projeto. Cada palavra e cada gesto contribuíram de forma poderosa para que este trabalho se concretizasse, carregando consigo o compromisso de transformar vidas.

“Eu diria que os educadores são como as velhas árvores. Possuem uma fase, um nome, uma “estória” a ser contada. Habitam um mundo em que o que vale é a relação que os liga aos alunos, sendo que cada aluno é uma “entidade” sui generis, portador de um nome, também de uma “estória”, sofrendo tristezas e alimentando esperanças. E a educação é algo para acontecer neste espaço invisível e denso, que se estabelece a dois. Espaço artesanal.”

-Rubem Alves

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. QUESTÃO PROBLEMA.....	7
3. OBJETIVOS.....	7
3.1. Objetivo Geral.....	7
3.2 Objetivos Específicos.....	7
4. JUSTIFICATIVA.....	7
5. REFERENCIAL TEÓRICO.....	9
5.1 A LudoiF do IFB Campus São Sebastião.....	9
5.1.2 Concepção e implantação: motivações e desafios iniciais.....	11
5.1.4 Filosofia pedagógica da LudoiF: o brincar como base formativa para o desenvolvimento infantil.....	14
5.1.5 A formação de monitores.....	16
5.1.6 Parcerias institucionais e comunitárias.....	18
5.1.7 Estrutura física, melhorias e recursos necessários.....	19
5.2 A Ludoteca como política de equidade e apoio institucional.....	20
6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	22
7. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	23
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
5. REFERÊNCIAS.....	27

1. INTRODUÇÃO

O acesso à educação, embora seja um direito constitucionalmente garantido, ainda não assegura por si só a permanência e o êxito dos(as) estudantes nos diferentes níveis de ensino. Em especial no âmbito dos Institutos Federais, é notável a presença majoritária de mães estudantes que, além das responsabilidades acadêmicas, assumem também o papel de conciliação com a tarefa de cuidar dos filhos que, antes mesmo de concluírem a própria formação, já ensinam sobre a vida enfrentando desafios que vão desde a ausência de políticas públicas de apoio até a sobrecarga emocional, física e financeira. Tais condições, muitas vezes deixadas de lado pelas estruturas institucionais, impactam diretamente na trajetória acadêmica, podendo comprometer a frequência, o rendimento e, em muitos casos, levar à evasão.

No que se trata do nível superior a Lei nº 11.892/2008, que cria a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, atribui aos Institutos Federais a responsabilidade de atuar como centros de excelência na oferta de educação pública, gratuita e de qualidade. Essa qualidade, no entanto, não pode ser medida apenas por índices acadêmicos, mas deve incluir o reconhecimento e o enfrentamento das barreiras sociais, econômicas e familiares que impactam a permanência e o êxito dos estudantes. De acordo com o artigo 6º, inciso IV, os Institutos Federais devem “orientar sua oferta formativa em benefício da consolidação e fortalecimento dos arranjos produtivos, sociais e culturais locais [...]” (BRASIL, 2008), o que implica conhecer o contexto de vida de seu público-alvo. Além disso, o artigo 7º, inciso V, estabelece que os Institutos devem “estabelecer processos educativos que incorporem a educação [...] promovendo a inclusão social” (BRASIL, 2008). Isso reforça a necessidade de práticas pedagógicas e estruturais sensíveis à realidade dos estudantes, levando em consideração a existência daqueles que acumulam funções como o cuidado com filhos pequenos.

Localizado em São Sebastião, uma das regiões administrativas do Distrito Federal, o Instituto Federal de Brasília (IFB) Campus São Sebastião é um polo de educação pública e de qualidade. Além de oferecer cursos técnicos integrados e subsequentes ao Ensino Médio, o Campus oferta duas licenciaturas, em Pedagogia

e em Letras Português, que formam profissionais essenciais para a educação pública brasileira.

É nesse ambiente acadêmico comprometido com as realidades diversas que surge a LudolF, um projeto concebido a partir da atenta observação das necessidades de seus estudantes e da comunidade, tornando-se um suporte para a permanência de mães estudantes e o bem-estar de seus filhos no contexto educacional onde estão inseridas.

A LudolF, primeira ludoteca implementada, é um projeto pioneiro de ensino, pesquisa e extensão, pertencente ao Campus São Sebastião. Idealizada a partir da escuta das demandas da comunidade acadêmica, a LudolF assume múltiplas funções: acolhimento e desenvolvimento das crianças, suporte à permanência de estudantes com filhos(as), campo de extensão para os cursos de licenciatura, além da articulação com a comunidade externa por meio de parcerias interinstitucionais. Ao longo de sua trajetória, consolidou-se como espaço de aprendizagem, apoio e resistência, refletindo o compromisso da instituição com a equidade educacional. E a partir da experiência e dos resultados alcançados com o projeto da Ludoteca do Instituto Federal de Brasília Campus São Sebastião, a iniciativa tornou-se referência e impulsionou a criação de outras duas ludotecas no IFB. Como desdobramento desse trabalho, foi inaugurada a Ludoteca do IFB Campus Brasília, em 14 de julho de 2023, seguida pela implantação da Ludoteca no IFB Campus Samambaia, em 31 de julho de 2024, ampliando as ações voltadas à ludicidade, ao acolhimento e ao desenvolvimento das crianças.

Nesse contexto, a ludoteca emerge como uma estratégia promissora de apoio educacional e social, ao oferecer um espaço seguro para as crianças, permitindo que seus responsáveis dediquem-se aos estudos com mais tranquilidade. O projeto e seus objetivos revelam-se como um meio eficaz de promover o desenvolvimento infantil através do brincar. Entretanto, apesar da relevância desses espaços, ainda são poucos os guias que estimulam a divulgação de forma sistematizada que orientem a criação, a manutenção e a gestão de ludotecas em Institutos Federais.

Tendo em vista que este Trabalho de Conclusão de Curso se propõe como um produto educacional na forma de E-book, o presente documento busca

apresentar um Guia Prático. O objetivo é fomentar a criação de espaços acadêmicos acolhedores, comprometidos com a inclusão e a permanência dos estudantes e o desenvolvimento das crianças atendidas.

Espera-se, com isso, que a experiência de implementação e organização da LudolIF no Instituto Federal de Brasília Campus São Sebastião incentive a criação de ludotecas em outros Institutos Federais, visando garantir a permanência dos estudantes, sobretudo as estudantes mães, e, ao mesmo tempo, colaborar com a formação dos monitores, entendendo a ludoteca enquanto laboratório didático dentro da comunidade escolar.

2. QUESTÃO PROBLEMA

O presente trabalho busca responder à seguinte questão problema: De que forma as experiências da LudolIF do Instituto Federal de Brasília - Campus São Sebastião podem contribuir para a implantação de ludotecas em institutos federais?

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo Geral

Analisar a experiência da Ludoteca LudolIF no Instituto Federal de Brasília – Campus São Sebastião, refletindo sobre seus espaços, práticas e contribuições formativas, com vistas à elaboração de um produto educacional, na forma de um Guia Prático para a implementação de ludotecas em Institutos Federais.

3.2 Objetivos Específicos

- a) Apresentar a Ludoteca do IFB Campus São Sebastião;
- b) Evidenciar a relevância da ludoteca em ambientes institucionais;
- c) Apresentar o produto educacional e seus elementos.

4. JUSTIFICATIVA

Na análise do cenário educacional, com as complexas demandas sociais e a diversidade dos estudantes, as instituições de ensino superior têm a necessidade de

desenvolver iniciativas que vão além do ensino formal, promovendo ações mais integradas e significativas para a permanência e o bem-estar dos estudantes, abraçando uma abordagem que contemple o desenvolvimento humano em suas múltiplas dimensões. Diante disso, projetos que articulam assistência estudantil, formação pedagógica e promoção do desenvolvimento infantil emergem como objetos de investigação de grande importância.

A atuação de monitores em ambientes como a LudolF promove uma experiência formativa incomparável, na qual o planejamento, a mediação e a reflexão crítica são exercitados cotidianamente. Além disso, a centralidade do brincar no desenvolvimento infantil O brincar assume um papel central no desenvolvimento infantil, pois possibilita à criança ampliar sua autonomia cognitiva e simbólica, indo além da dependência imediata da percepção concreta da realidade. Nesse processo, a criança passa a orientar seu comportamento a partir do significado atribuído às situações, e não apenas daquilo que é visto ou vivido de forma direta. Conforme destaca Vygotsky (1998), no brincar a criança aprende a agir de maneira independente da aparência dos objetos, separando o pensamento da ação concreta, uma vez que “a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê” (p. 127). Assim, ao atribuir novos significados aos objetos como quando um simples pedaço de madeira se transforma em um boneco, a criança desenvolve o pensamento simbólico, demonstrando um avanço significativo em sua maturidade e em suas capacidades de abstração, imaginação e autorregulação. A respeito desses momentos de aprendizado, Luckesi (2014) enfatiza a importância da vivência prática na formação do educador, ao afirmar que

[..] não basta estudar em livros o que ocorre com o outro; necessita aprender experimentando, a fim de que possa, a partir da experiência pessoal, compreender o outro quando com ele estiver trabalhando (Luckesi, 2014, p. 14).

Desse modo, a presente pesquisa justifica-se pelo interesse em aprofundar a compreensão sobre como o Projeto LudolF do Instituto Federal de Brasília (IFB) Campus São Sebastião, ao integrar o suporte, a formação prática de monitores e a promoção do brincar para o desenvolvimento infantil, contribui de forma multifacetada para a comunidade acadêmica. Embora a existência e a importância de ludotecas em instituições de ensino sejam reconhecidas, evidencia-se a

necessidade de enfatizar o impacto do projeto em sua totalidade, de modo a garantir o pleno conhecimento e o alcance da iniciativa por aqueles que realmente dela necessitam. Destaca-se, ainda, o papel fundamental da ludoteca no apoio às estudantes mães, proporcionando condições mais equitativas de permanência e sucesso acadêmico. Soma-se a isso a intenção de expandir esse modelo para outros institutos federais, evidenciando o potencial do projeto como referência para políticas institucionais voltadas à equidade e à inclusão.

Mediante a um ambiente educacional que se propõe a ser um laboratório didático de pesquisa, ensino e extensão, busca analisar as contribuições da LudolF para a permanência e o sucesso acadêmico dos estudantes, para o desenvolvimento profissional dos monitores e para o desenvolvimento das crianças atendidas. A investigação visa, portanto, não apenas documentar as ações do projeto, mas também ampliar para a construção de políticas educacionais mais inclusivas.¹

5. REFERENCIAL TEÓRICO

O presente tópico estabelece a fundamentação teórica e a contextualização empírica para a análise da LudolF do Instituto Federal de Brasília (IFB) Campus São Sebastião. A LudolF é aqui examinada não apenas como um projeto de extensão, mas como uma política institucional de equidade que articula o tripé Ensino, Pesquisa e Extensão. A seção 5.1 detalha a gênese e a trajetória do projeto, desde sua concepção inicial, motivada pela necessidade de apoiar a permanência de mães estudantes, até sua consolidação como um laboratório didático para o Curso de Licenciatura em Pedagogia, pautado na filosofia pedagógica do brincar como base para o desenvolvimento infantil.

5.1 A LudolF do IFB Campus São Sebastião

Localizado em São Sebastião, uma das regiões administrativas do Distrito Federal, o Instituto Federal de Brasília (IFB) Campus São Sebastião é um polo de

¹ Ainda que, atualmente, a LudolF atenda de forma inclusiva estudantes de todos os gêneros, bem como servidores que necessitem do serviço, este trabalho faz referência recorrente às estudantes mães por reconhecer que foram elas o ponto de partida para a criação do projeto.

educação pública e de qualidade. É no âmbito de um ambiente acadêmico comprometido com as realidades diversas que surge a LudolIF, o projeto foi concebido a partir da atenta observação e de um olhar sensível às necessidades dos estudantes. Inicialmente, ele foi concebido para apoiar as mães estudantes, que frequentemente enfrentavam o desafio de conciliar os estudos com o cuidado dos filhos, sendo comum a observação de crianças pelo Campus enquanto suas mães se dedicavam à sua formação.

Essa proposta dialoga diretamente com o que está estabelecido na política de extensão do Instituto Federal de Brasília, uma vez que a extensão é compreendida como um processo interdisciplinar, educativo, político, social, científico, cultural e tecnológico, que se integra à matriz curricular e à organização da pesquisa. Conforme a Resolução nº 15/2022/CS-RIFB, a extensão articula ensino e pesquisa de forma indissociável e viabiliza uma relação transformadora entre o IFB e os demais setores da sociedade, assegurando a interação dialógica entre os saberes acadêmico e popular, bem como a participação efetiva da comunidade, a transformação social e o desenvolvimento local e regional (IFB, 2022).

Somado a isso, a LudolIF contribui para contemplar o que está descrito no capítulo II referente Às Finalidades E Características Das Ações De Extensão, em seu Art. 08, que visa " As ações de extensão devem partir da interação dialógica da comunidade acadêmica com a sociedade, por meio da troca de conhecimentos, da participação e do contato com questões complexas contemporâneas presentes no contexto social local, promovendo e justificando mudanças na própria instituição e nos demais setores da sociedade".

No entanto, a percepção de que a necessidade de apoio se estendia a outros membros da comunidade acadêmica levou à expansão do alcance da LudolIF. Assim, o projeto passou a incluir alunos, servidores, a comunidade e todas as pessoas com responsabilidade parental que necessitam de suporte para a permanência e o local apropriado para permanência e desenvolvimento de suas crianças. Essa abordagem, que demonstra um "olhar sensível ao educando", alinha-se com as ideias de Paulo Freire (1996), que em sua obra "Pedagogia da Autonomia" enfatiza a importância de uma prática educativa que considere a

totalidade do ser humano, suas vivências e contextos, promovendo um acolhimento que vai além da dimensão puramente acadêmica.

Reconhecida como um espaço privilegiado de articulação entre pesquisa, ensino e extensão, a LudolF funciona como um laboratório didático do Curso de Licenciatura em Pedagogia, favorecendo experiências concretas que ampliam a compreensão das práticas educativas, da ludicidade e das necessidades das crianças e famílias atendidas. As potencialidades apontam a ludoteca como um ambiente estruturante para a formação docente, especialmente por possibilitar vivências reais, reflexão crítica e engajamento nas dimensões do tripé formativo (MEDEIROS; MARTINS; CARVALHO, 2025). Do ponto de vista da gestão, o projeto é compreendido como um espaço que fortalece o desenvolvimento profissional dos licenciandos, favorecendo tomadas de decisão pedagógica qualificadas e processos coletivos de reflexão. Os relatos das monitoras, por sua vez, reforçam que a participação na LudolF contribui para o amadurecimento da identidade docente, para a construção de olhares mais sensíveis e para o fortalecimento das competências necessárias ao exercício da profissão.

5.1.2 Concepção e implantação: motivações e desafios iniciais

A concepção e implantação da LudolF no IFB Campus São Sebastião foram motivadas, inicialmente, pela identificação das necessidades apresentadas pelas estudantes mães, que enfrentavam o desafio de conciliar a formação acadêmica com os cuidados cotidianos com seus filhos. A ausência de um espaço adequado para acolher essas crianças dentro do Campus evidenciou a necessidade de uma política institucional de apoio à permanência, especialmente considerando que o público do Campus é majoritariamente feminino. Assim, a criação da ludoteca surgiu como uma resposta concreta para garantir que essas estudantes pudessem permanecer e avançar em seus cursos, enquanto seus filhos tinham acesso a um ambiente seguro, acolhedor e pensado para o brincar.

Ainda nos anos de 2017 a 2019, no processo de formalização do projeto como Ludoteca LudolF, o projeto pioneiro articulou diversas iniciativas que foram realizadas para viabilizar a criação do espaço, como a aquisição de materiais permanentes, a realização de ações pedagógicas e a articulação com outras instituições. A LudolF também promove o desenvolvimento infantil através do

brincar, atendendo diariamente crianças de 3 a 11 anos e reforçando o compromisso da instituição com a equidade educacional e a inclusão social.

5.1.3 Documentos norteadores

A LudOLF representa um passo fundamental na consolidação de um espaço educativo inovador, comprometido com o desenvolvimento integral dos estudantes e com a promoção da equidade no âmbito institucional. Sua construção foi cuidadosamente pensada e estruturada a partir de um regulamento próprio, regras e diretrizes que orientam sua organização e funcionamento, garantindo coerência pedagógica, transparência e respaldo institucional. Os parâmetros não apenas asseguram a qualidade e a sustentabilidade das ações realizadas, como também sustentam a intencionalidade educativa do espaço, permitindo que a ludicidade e o brincar assumam lugar central nas práticas pedagógicas, no apoio às famílias e no fortalecimento da permanência e êxito dos discentes.

O Regulamento da Ludoteca LudOLF 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.

A gestão do espaço organiza-se em áreas de interesse que contemplam múltiplas linguagens, favorecendo experiências lúdicas diversificadas e significativas. O espaço físico é estruturado de modo a possibilitar o acesso das crianças aos materiais, com brinquedos, livros e jogos selecionados de acordo com diferentes faixas etárias, incluindo jogos simbólicos, de construção, de regras e de exploração sensorial. As atividades desenvolvidas envolvem brincadeiras livres e orientadas, como banho de mangueira e circuitos, contação de histórias, jogos cooperativos, atividades artísticas e momentos de interação social.

Prevê momentos de planejamento semestral e semanal, além de avaliações periódicas das atividades. A coordenação, exercida por docentes do Campus, assume responsabilidades que vão desde o zelo pelo espaço e materiais até a elaboração de projetos interdisciplinares, acompanhamento de rotinas, definição de normas e orientação pedagógica aos monitores, garantindo que a Ludofuncione de forma intencional, estruturada e pedagogicamente coerente.

Já os monitores têm atribuições fundamentais, como garantir a segurança e a integridade física das crianças, organizar o espaço, realizar cadastros, controlar materiais, orientar atividades pedagógicas, participar de reuniões de planejamento, aplicar conhecimentos dos componentes curriculares e investigar práticas educativas no cotidiano da Ludoteca.

O regulamento também apresenta orientações voltadas ao cuidado com a alimentação e com a rotina das crianças. Entre as regras, destaca-se a preocupação com hábitos alimentares saudáveis, ao estabelecer que “não é permitido trazer lanches conhecidos como guloseimas, tais como refrigerante, doces, balas, chicletes, pirulitos, chocolates, salgadinhos e biscoitos recheados.” Em contrapartida, recomenda-se que sejam enviados “lanches saudáveis como frutas, sanduíches, sucos, biscoitos simples sem recheio, barras de cereal e alimentos não processados.” (IFB, 2022, p. 18). Essa medida reforça a importância da educação alimentar e nutricional, aspecto presente na BNCC ao enfatizar o desenvolvimento de práticas que envolvem o cuidado com o corpo, a saúde e o bem-estar (BRASIL, 2017).

Outro ponto de destaque é a organização do tempo e do atendimento às crianças. O regulamento define que: “a criança não poderá permanecer mais que quatro horas seguidas na Ludoteca. A criança que permanecer no espaço por mais de duas horas deverá trazer um lanche” (IFB, 2022, p. 17). As orientações relativas ao cuidado e à organização do cotidiano evidenciam a importância do equilíbrio entre o tempo de permanência, o descanso e as práticas de atenção às necessidades das crianças, de modo a assegurar que o espaço preserve sua natureza lúdica e educativa.

As orientações relativas ao cuidado e à organização do cotidiano evidenciam a importância do equilíbrio entre o tempo de permanência, o descanso e as práticas de atenção às necessidades das crianças, de modo a assegurar que o espaço preserve sua natureza lúdica e educativa. O Currículo em Movimento da Educação Infantil destaca que a organização dos tempos, dos espaços e das interações deve respeitar as necessidades das crianças, contemplando momentos de brincadeira, exploração, repouso, alimentação e higiene, sempre de forma integrada e articulada ao desenvolvimento integral (DISTRITO FEDERAL, 2018).

Dessa forma, a articulação entre o Regulamento da Ludof, a BNCC e o Currículo em Movimento evidencia 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.²

5.1.4 Filosofia pedagógica da Ludof: o brincar como base formativa para o desenvolvimento infantil

O brincar constitui um direito fundamental da infância, assegurado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, que estabelece no Art. 16, inciso IV o direito da criança à liberdade de “brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 1990). Esse entendimento é reafirmado internacionalmente pela Declaração Universal dos Direitos da Criança, cujo Princípio VII determina que toda criança deve desfrutar

² Reconhece-se a relevância e a centralidade dos documentos norteadores da educação pública brasileira voltados à educação das crianças, os quais, embora não se apliquem diretamente ao Instituto Federal de Brasília, constituem referenciais fundamentais para a compreensão do desenvolvimento infantil e para o embasamento das práticas educativas no contexto do Distrito Federal.

plenamente de jogos e brincadeiras, os quais devem ser promovidos e incentivados pela sociedade (ONU, 1959). No campo educacional, a BNCC reconhece o brincar como eixo estruturante das práticas pedagógicas na Educação Infantil, e o Currículo em Movimento do Distrito Federal:

[..] aposta justamente nas imensas possibilidades e potencialidades das crianças e de suas infâncias. É necessário conhecê-las em seus fazeres, linguagens, invenções, imaginações, brincadeiras e cuidados. (DISTRITO FEDERAL, 2018, p. 24).

O brincar é a atividade-guia da criança para se desenvolver, pois envolve dimensões cognitivas, motoras, sociais e emocionais de forma integrada, pois, enquanto explora, ela pensa, cria, movimenta o corpo, se relaciona e aprende sobre si e sobre o mundo, como destaca Vygotsky (1998, p.127). Ao explorar materiais, criar situações imaginárias ou testar possibilidades, a criança amplia sua autonomia, exercita a criatividade e constrói conhecimentos, se relacionando com o outro e com o meio.

Essa visão se conecta com a perspectiva de Maria Montessori (2021), de que a criança aprende de verdade quando pode agir, tocar, experimentar e circular em um ambiente preparado para estimular sua curiosidade. Assim, o brincar deixa de ser visto como “passatempo” e passa a ser reconhecido como uma experiência essencial para o crescimento.

Observa-se que a LudolF mantém o alinhamento aos documentos que orientam a prática pedagógica da Educação Infantil, oferecendo experiências intencionais que fortalecem o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças. Essa perspectiva valoriza ambientes cuidadosamente organizados para favorecer a autonomia, a curiosidade e o desenvolvimento integral. Enfatizando então que:

Todos os espaços educacionais institucionais precisam compreender seu papel na garantia do direito de brincar. Por mais que, no senso comum, o ato de brincar seja considerado um passatempo, ociosidade, falta do que fazer, e destituído de significados e importâncias para o desenvolvimento infantil, socialmente, deve-se pensar em espaços que promovam uma reconstrução dessas percepções acerca do brincar. (ARAÚJO; Brasília, 2020, p. 9)

Nesse sentido, consolida-se como um espaço formativo que respeita a criança como sujeito ativo da própria aprendizagem, ampliando suas possibilidades de explorar, criar e aprender de maneira significativa.

5.1.5 A formação de monitores

Desde sua implementação, a LudolF estruturou um processo formativo contínuo para os monitores, reconhecendo que a qualidade do atendimento às crianças depende diretamente da preparação pedagógica dos licenciandos envolvidos. A cada início de semestre, são realizados momentos de acolhimento e formação inicial, nos quais os monitores têm a oportunidade de conhecer o funcionamento da LudolF e os princípios pedagógicos que regem o trabalho.

Além disso, há reuniões de planejamento coletivo que são realizadas periodicamente e elas incluem o acompanhamento das atividades desenvolvidas pelos monitores, os desafios diários, as inquietações e avaliações do trabalho. Além disso, são realizados momentos formativos que envolvem diferentes áreas temáticas ligadas ao desenvolvimento e cuidado infantil, a partir de oficinas desenvolvidas por profissionais da própria instituição e nelas há espaços para estudos de referenciais teóricos e atividades práticas para consolidar o que foi aprendido. Tais oficinas fortalecem direta e indiretamente a compreensão dos monitores sobre o papel educativo da ludicidade. Segue abaixo uma lista de oficinas que já foram ministradas no espaço da LudolF, em prol da capacitação dos monitores:

- a) Oficina de Primeiros Socorros, para reconhecer sinais de urgência, agir de forma segura em pequenas ocorrências e saber acionar apoio especializado quando necessário, garantindo que estejam aptos a agir em situações de emergência;
- b) Oficina de Letramento, para desenvolver estratégias de mediação da leitura e escrita em práticas lúdicas, ampliando o contato das crianças com livros e textos variados;
- c) Oficina de Contação de Histórias, para trabalhar entonação, expressividade e uso de objetos cênicos, estimulando imaginação, linguagem e vínculos afetivos;
- d) Oficina de Arte-educação, para explorar linguagens artísticas como desenho, colagem e pintura, voltada a expressão estética e a criatividade infantil;

- e) Oficina de Jogos e Brincadeiras, para ampliar o repertório lúdico das monitoras, reforçando o uso de jogos simbólicos, cooperativos e motores;
- f) Oficina de Organização de Espaço Lúdico, para aprender estratégias de ambientação, disposição de materiais e criação de cantos temáticos adequados às faixas etárias;
- g) Oficina de mediação de conflitos, para desenvolver práticas de comunicação, escuta e resolução de conflitos entre crianças no ambiente da ludoteca.

Esses 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 Ludof, apresentar as rotinas, revisar normas de segurança e definir eixos temáticos de atuação.

Dessa forma, a Ludof 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.

5.1.6 Parcerias institucionais e comunitárias

A consolidação da LudolF foi viabilizada pelo apoio institucional do Instituto Federal de Brasília, especialmente por meio dos editais de fomento às ações de extensão. Esses editais têm como objetivo incentivar projetos que promovam a integração entre ensino, pesquisa e extensão, fortalecendo a relação do IFB com a comunidade. Nesse contexto, destaca-se o Edital de Extensão da Pró-Reitoria de Extensão (PREX) de 2019, que contribuiu significativamente para a estruturação e consolidação da LudolF como espaço extensionista, possibilitando a ampliação de suas ações, o fortalecimento das parcerias institucionais e a continuidade das atividades desenvolvidas.

A consolidação da LudolF só foi possível também graças ao apoio contínuo da comunidade de São Sebastião e das parcerias construídas ao longo dos anos, a partir de com projetos culturais que envolveram instituições educativas e organizações locais. Essas articulações garantiram aprendizagens mútuas, troca de saberes e fortalecimento da relação entre o IFB Campus São Sebastião e seu território.

Dentre as parcerias externas que marcaram a trajetória da LudolF e contribuíram para o seu desenvolvimento destacam-se a Associação Ludocriarte, uma associação sem fins lucrativos e Ponto de Cultura que atua com ações socioeducativas e culturais voltadas para crianças e adolescentes. A instituição utiliza a linguagem lúdica, artística e pedagógica para promover o desenvolvimento, a autoestima e a sociabilização, oferecendo atividades como oficinas, brincadeiras e reforço escolar no contraturno. Com a Ludocriarte, formalizada por meio de Acordo de Cooperação Técnica, garantiu apoio estrutural, presença de profissionais especializados e realização de oficinas e ações culturais que ampliaram significativamente a capacidade de atuação da ludoteca. Essa parceria proporcionou condições materiais e formativas essenciais, contribuindo diretamente para que o projeto alcançasse estabilidade e pudesse aprimorar suas práticas ao longo dos anos.

De igual importância, a Escola Classe Vila do Boa, situada a cerca de 2,2 km do Campus, manteve uma relação contínua de colaboração pedagógica com a LudolF. As ações conjuntas como oficinas, visitas, trocas de experiências e

atividades lúdicas aproximaram a ludoteca da realidade da região, enriquecendo a formação dos licenciandos e fortalecendo a presença do IFB na comunidade.

Dentre outras parcerias, como o movimento cultural Supernova, e diferentes coletivos culturais da região, foram desenvolvidos saraus, atividades artísticas, feiras de brincadeiras e oficinas de arte-educação. Esses vínculos contribuíram para consolidar a LudolF como um espaço de formação, pesquisa e extensão, cujo funcionamento atual só foi possível graças ao apoio dessas instituições externas e às aprendizagens compartilhadas ao longo dos anos.

5.1.7 Estrutura física, melhorias e recursos necessários

A consolidação da estrutura física da LudolF foi resultado de um conjunto de investimentos e conquistas institucionais ao longo dos anos. O projeto foi inicialmente contemplado em primeiro lugar em um edital interno do IFB, destinado ao apoio a ações de extensão, o que possibilitou a aquisição dos primeiros móveis ao final de 2018 e sua implantação oficial no primeiro semestre de 2019. Esse suporte inicial garantiu as condições mínimas para que a ludoteca funcionasse como espaço de acolhimento das crianças e como laboratório didático para os estudantes do curso de Pedagogia.

Em 2021, o Instituto Federal de Brasília recebeu um recurso externo, parte do qual foi destinado especificamente ao fortalecimento da LudolF. Esse aporte financeiro possibilitou a reforma completa da sala e a construção do parque infantil, concebido para ampliar o contato das crianças com a natureza, um dos princípios formativos assumidos pela ludoteca. O parque foi projetado com materiais sustentáveis e com estruturas que favorecessem a interação, a exploração sensorial e a experiência corporal, reduzindo o confinamento exclusivo em ambientes fechados. Todo o processo de reforma e construção buscou garantir acessibilidade, ventilação adequada, organização multifuncional e mobiliário apropriado às diferentes faixas etárias atendidas.

Entre os espaços estruturados, destaca-se o “Cantinho da Leitura”, planejado para ser aconchegante, convidativo e formador de leitores desde a primeira infância. O objetivo era oferecer às crianças um ambiente acolhedor que favorece o manuseio autônomo dos livros e a relação sensível com a leitura. O acervo foi organizado de

forma acessível, de modo que os livros pudessem ser livremente explorados, reforçando a ideia de que não são objetos intocáveis, mas companheiros de imaginação e descoberta. Além disso, a LudolF implantou um sistema de empréstimo de livros, com catalogação, permitindo que as crianças levassem obras para casa, ampliando seu contato com diferentes gêneros e linguagens.

Ao longo de sua trajetória, a LudolF passou por melhorias contínuas, ajustando seu espaço às demandas que surgiam no cotidiano. Um dos desafios enfrentados ocorreu quando uma árvore caiu sobre o telhado do prédio de múltiplas funções onde funcionava a ludoteca, exigindo a mudança emergencial para outra sala em um bloco diferente. Mesmo diante dessa situação, a equipe se mobilizou para garantir a continuidade das atividades, preservando a qualidade do atendimento às crianças e a formação pedagógica das monitoras.

Atualmente, o projeto ganhou uma nova sala no prédio do Centro de Formação Tecnológica, graças à finalização parcial das obras. Embora o prédio como um todo ainda esteja em atraso, a parte inferior onde ficam a LudolF e outros laboratórios foi concluída em 2024. A previsão é que a inauguração completa do prédio ocorra apenas no segundo semestre de 2026. Mesmo assim, essa entrega parcial já representou uma conquista importante para a reorganização do projeto e para o pleno funcionamento das atividades, o que representou uma conquista significativa para sua reorganização e para o pleno funcionamento das atividades. O novo espaço permitiu redistribuir mobiliários, ampliar áreas de circulação, melhorar a ventilação e fortalecer tanto as práticas pedagógicas quanto o acolhimento das crianças no ambiente da ludoteca. Assim, a LudolF segue se reestruturando e aprimorando suas condições físicas de modo a sustentar seu compromisso com a ludicidade, a inclusão e a formação docente.

5.2 A Ludoteca como política de equidade e apoio institucional

A presença de uma ludoteca em ambientes institucionais, como no IFB Campus São Sebastião, evidencia o compromisso da educação pública com políticas de equidade e permanência estudantil. Sua criação emergiu de uma demanda concreta do número significativo de estudantes que enfrentavam dificuldades para conciliar a rotina acadêmica com os cuidados parentais. Em

contextos como os Institutos Federais cuja missão integra ensino, pesquisa, extensão e inclusão social, reconhecer esse público e criar condições reais para sua permanência se torna parte essencial da política institucional.

Ao se configurar como espaço de acolhimento às crianças e de suporte às estudantes mães, a LudolF atua diretamente na mitigação de fatores que historicamente impactam a evasão no ensino superior, sobretudo entre mulheres, jovens periféricas e estudantes em situação de vulnerabilidade social. Diversos estudos apontam que a conciliação entre maternidade e vida acadêmica é uma das principais barreiras para a continuidade dos estudos, especialmente em cursos presenciais e em instituições que para uma formação de qualidade necessita da participação em atividades práticas, estágios e projetos formativos. Cunha e Paiva (2025) apontam que estudantes vivenciam barreiras que atravessam desde a falta de redes de apoio até a ausência de políticas institucionais que considerem suas necessidades específicas, o que compromete a continuidade e o êxito acadêmico.

A implementação de uma ludoteca em Institutos Federais não se limita ao espaço do brincar. A relevância da ludoteca ultrapassa seu caráter lúdico: ela se constitui como uma política institucional comprometida com a equidade, enfrentando desigualdades que afetam principalmente mulheres jovens e garantindo condições reais para que estudantes mães permaneçam e concluam sua formação. Essa perspectiva se torna ainda mais urgente quando consideramos que a lógica capitalista que organiza as instituições educacionais frequentemente empurra estudantes, sobretudo mulheres, mães e responsáveis por crianças a escolherem entre seguir estudando ou garantir o cuidado das crianças. Como lembra bell hooks:

Esse processo não é simples nem fácil: é preciso coragem para abraçar uma visão de integridade do ser que não reforce a versão capitalista segundo o qual sempre temos que renunciar a uma coisa para ganhar outra (HOOKS, 2017, p. 243).

No contexto da permanência estudantil, isso significa romper com a ideia de que para cursar o ensino superior é preciso abdicar do cuidado, ou que para cuidar das crianças é necessário abandonar a formação. Assim, a ludoteca surge como uma resposta concreta para enfrentar essas desigualdades estruturais, oferecendo

apoio real para que estudantes com responsabilidades parentais não sejam forçados à evasão por falta de condições e suporte institucional.

Ao mesmo tempo, o espaço assume papel fundamental como um laboratório didático, oferecendo aos monitores oportunidades de vivenciar práticas pedagógicas reais, desenvolver autonomia, planejar atividades e compreender de forma concreta as demandas da infância. Dessa maneira, a LudolF reafirma o compromisso do IFB com uma educação superior mais justa, inclusiva e formadora, beneficiando tanto as estudantes que dependem do atendimento para continuar estudando quanto os licenciandos que se profissionalizam a partir das experiências construídas no cotidiano da ludoteca.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa é classificada, metodologicamente, quanto à natureza como Pesquisa Aplicada, já que se propõe a criação de um "Guia Prático para a Implantação de Ludotecas em Institutos Federais" (o produto educacional), o qual visa ser um referencial teórico-prático para a implementação de novas ludotecas, solucionando a carência de guias sistematizados sobre o tema.

A pesquisa utiliza a 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 e em profundidade, típica do método qualitativo.

Quanto aos objetivos, é classificada como Exploratória e Descritiva, pois busca entender o impacto em sua totalidade e a intenção de aprofundar a compreensão sobre o projeto LudolF se enquadram na familiarização com o tema, além de buscar a descrição de características de populações ou fenômenos e de correlação entre variáveis (Nascimento, 2016) ao se propor apresentar a Ludoteca

do IFB Campus São Sebastião, detalhando sua concepção e implantação, filosofia pedagógica, estrutura física, e documentos norteadores.

O trabalho utiliza a Pesquisa Bibliográfica, Pesquisa Documental, e é construído a partir de uma Pesquisa participante, se pensada quanto aos procedimentos. Pesquisa Documental ao se valer de materiais que ainda não receberam tratamento analítico ou que podem ser reelaborados, já que analisa documentos como o Regulamento da Ludoteca LudolIF (IFB, 2022) e demais documentos norteadores para a construção do Guia, como o Livro e trabalhos acadêmicos publicados da Ludoteca. Pesquisa Bibliográfica por se tratar de um trabalho de natureza exploratória, que propicia bases teóricas, abordando temas como a permanência estudantil, o brincar (Luckesi e etc.) e o papel da ludoteca como política de equidade. Quanto ao procedimento, 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 LudolIF não apenas como objeto de estudo, mas como um espaço vivo de práticas, relações e significados. A vivência ao longo de alguns anos como monitora da ludoteca contribuiu de forma significativa para a análise crítica das ações desenvolvidas, do funcionamento do espaço e do impacto da ludicidade no desenvolvimento das crianças e no apoio aos discentes com responsabilidades parentais. Essa trajetória prática favoreceu uma leitura sensível e comprometida da realidade, fortalecendo o diálogo entre teoria e prática e conferindo maior legitimidade às reflexões e proposições apresentadas neste trabalho.

7. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional é um recurso pedagógico resultante de uma investigação acadêmica, com potencial de aplicação em contextos educativos. Pode

assumir diferentes tipologias, como materiais didáticos, guias pedagógicos ou propostas metodológicas. Neste trabalho, o produto enquadra-se na tipologia de guia prático pedagógico, pois sistematiza orientações e experiências para a implementação de ludotecas em Institutos Federais.

Tomando como base a trajetória da LudolF do IFB Campus São Sebastião, reunindo elementos conceituais, estruturais, operacionais e pedagógicos, que sistematizam as etapas, estratégias e recursos necessários para a criação de ludotecas nos Institutos Federais, e levando-se em consideração os resultados alcançados pelo projeto até o momento, este Trabalho de Conclusão de Curso se apresenta como um Produto Educacional na forma de E-book, o qual visa ser um referencial teórico-prático para a implementação de novas ludotecas em outras instituições da Rede Federal.

Para a elaboração do E-book, inicialmente foram levantados os tópicos que se tornam imprescindíveis para o processo de implementação de novas ludotecas. Esses tópicos foram escolhidos a partir da experiência da pesquisadora na monitoria e reflete a voz da vivência da equipe dentro da LudolF. Cada elemento listado surgiu da observação diária do que realmente fez diferença na rotina das crianças, dos monitores e da coordenação. Não se tratam apenas de componentes técnicos, mas de aspectos que permitiram que o projeto funcionasse com fluidez, responsabilidade e assertividade.

Os tópicos relacionados à coordenação, planejamento, diário de bordo, comunicação com os responsáveis e às formações foram incluídos porque se mostraram fundamentais para fortalecer a organização e garantir um atendimento cuidadoso e intencional. Da mesma forma, a atenção aos documentos institucionais, ao espaço físico e às parcerias reflete, na prática, que uma ludoteca só se sustenta plenamente quando existe diálogo, organização e cooperação entre todos os envolvidos.

Esses tópicos foram selecionados porque fazem parte da história construída na LudolF. São aprendizagens reais, vividas e significativas, que a equipe decidiu registrar para inspirar a implantação de novas ludotecas com o mesmo compromisso e amor dedicados a este projeto.

Abaixo estão os tópicos que estruturaram o fazer pedagógico da LudolF:

Quadro 1: Tópicos estruturantes da LudolF

TÓPICOS	DESCRIÇÃO
Equipe de coordenação da LudolF.	São apresentadas as responsáveis pela organização, acompanhamento pedagógico, suporte ao trabalho dos monitores e alinhamento institucional.
Planejamentos periódicos.	Para avaliar práticas, planejar atividades e assegurar intencionalidade pedagógica.
Formação para os monitores por meio de oficinas e palestras.	Oficinas e palestras que ampliam conhecimentos e qualificam o atendimento na ludoteca.
Diário de bordo.	Instrumento de registro e reflexão contínua, que orienta práticas futuras e fortalece a memória institucional.
Comunicação com os responsáveis.	Cada um dos três turnos de funcionamento possuem um grupo composto por monitores e responsáveis, permitindo comunicação rápida, alinhamento de informações e envio de avisos importantes.
Reunião com responsáveis.	Espaço de diálogo para fortalecer a parceria com as famílias e acompanhar o desenvolvimento das crianças.
Parceria com instituições.	Possibilitam troca de saberes, apoio técnico, palestras e fortalecimento da rede de trabalho.
Dos documentos necessários.	Regulamento, frequências, termo de compromisso e ficha de cadastro, que organizam, registram e asseguram o funcionamento adequado do espaço.
Espaço propício para as crianças.	Ambiente seguro, acolhedor, acessível e estimulante, favorecendo o brincar.
Recomendações.	Orientações práticas para valorizar os monitores e incentivá-los a participar de eventos e atividades acadêmicas.

Dicas valiosas.	Orientações construídas no cotidiano da LudolF. Importância de estabelecer combinados com as crianças e organização dos materiais.
Considerações finais.	Importância do olhar atento, das convivências e da intencionalidade pedagógica.
Saiba mais.	Possibilidade de ampliar o olhar sobre o projeto e conectar ideias.

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Além dos tópicos centrais que estruturam o guia, o produto educacional também incorpora os espaços “Saiba mais”, “Curiosidades” e “Dicas valiosas”, pensados para ampliar a compreensão dos leitores e oferecer informações complementares que costumam surgir durante a implantação e organização de uma ludoteca. Faz toda diferença no trabalho de quem vive e coordena esse tipo de projeto. Assim, o guia busca ir além da descrição técnica, oferecendo um material completo, acessível e sensível às dúvidas reais, às inquietações e aos desafios que possivelmente emergem quando novas equipes se dedicam à criação de um projeto.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como principal objetivo a produção de um guia prático, em formato de E-book, para apoiar a implementação de ludotecas nos Institutos Federais, fortalecendo políticas de permanência voltadas a estudantes, sobretudo mães, com responsabilidades parentais. A intenção das ludotecas é garantir que esses discentes possam estudar com tranquilidade, sabendo que suas crianças estão acolhidas, seguras e acompanhadas de maneira adequada, ao mesmo tempo em que os monitores aprendem com o trabalho e desenvolvem competências pedagógicas dentro desse espaço considerado um laboratório didático.

Apesar da relevância do projeto, seu reconhecimento institucional é imprescindível para sua continuidade e fortalecimento. A pesquisa documental e as vivências analisadas envolveram toda a comunidade participante, Campus, coordenação, monitores e instituições parceiras, evidenciando que o desenvolvimento da LudolF ocorre, sobretudo, por meio do trabalho coletivo.

As dificuldades enfrentadas, especialmente as relacionadas à estrutura e recursos materiais, revelam que superar adversidades exige mobilização conjunta e compromisso permanente. Como reforça Paulo Freire, a transformação só é possível quando sujeitos se organizam em favor de ações coletivas e emancipadoras (FREIRE, 1996).

A elaboração deste guia representa apenas o início de um caminho que pode e deve expandir, atualizar e se transformar ao longo dos anos, conforme novas experiências, contextos e necessidades forem surgindo. A pesquisa demonstra a importância de se pensar em políticas de permanência voltadas para o público real que chega às instituições de ensino e para os contextos sociais que moldam suas trajetórias.

Para além disso, espera-se que este trabalho ofereça um apoio aos próximos interessados em implementar ludotecas em outros Institutos Federais ou em contextos educativos semelhantes, pois a nossa intenção é que este guia sensibilize gestores, docentes e equipes pedagógicas para as demandas que atravessam o cotidiano acadêmico.

Assim, este guia não se encerra em si; ao contrário, constitui-se como um ponto de partida para ampliações futuras, novas pesquisas, adaptações e contribuições de outros profissionais e unidades da Rede Federal. O caráter vivo da prática educativa faz com que este material permaneça aberto, flexível e em constante aprimoramento, acompanhando o movimento das experiências que o sustentam.

5. REFERÊNCIAS

ACOSTA, Maria del Pilar Tobar; FONSECA, Mônica Padilha; ALVES, Cândida Beatriz (org.). *Redescobrir: diálogos em educação e diversidade*. Brasília, DF: Editora IFB, 2023. ISBN 978-85-64124-98-1. Capítulo: MAIA, Fernanda Campos Villela; FONSECA, Mônica Padilha. Ludoteca como política de assistência às mães estudantes do IFB Campus Brasília. p. 121.

ARAÚJO, Paulo Alves de. Ludoteca: espaço de construção do conhecimento por meio do brincar e de desenvolvimento profissional para professores em formação. In: FONSECA, Mônica Padilha; ALVES, Cândida Beatriz (org.). *Ludoteca: infância,*

brincadeira e arte na comunidade. Brasília: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, 2020. p. 9–31.

ÁVILA, Rebeca Contreta; PORTES, Écio Antônio. A tríplice jornada de mulheres pobres na universidade pública: trabalho doméstico, trabalho remunerado e estudos. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 20, n. 3, p. 809–832, 2012.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental*. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

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 e dá outras providências. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 30 dez. 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm. Acesso em: 18 jul. 2025.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CUNHA, Ana Cássia Alves; PAIVA, Geórgia Maria Feitosa. As barreiras à permanência de estudantes mães no ensino superior. *Revista Inter-Ação*, v. 49, n. 3, 2025.

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

DISTRITO FEDERAL. *Currículo em Movimento da Educação Básica: Educação Infantil*. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Brasília: SEEDF, 2018.

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

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

HOOKS, bell. *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

IFB. Instituto Federal de Brasília. *Regulamento da Ludoteca LudolF*. Brasília, 2018.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. *Projeto de Extensão: Ludoteca LudolF – Campus São Sebastião*. Brasília, 2021. Documento institucional (SUAP).

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. *Filosofia da educação*. 3. ed. 4. reimpr. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, jul./dez. 2014. Disponível em:

<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em: 15 jul. 2025.

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). *Ludopedagogia – Ensaios 01*. Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, 2000.

LUDOCRIARTE – Associação. *Estatuto Social da Associação Ludocriarte*. Brasília, 2020.

MEDEIROS, Tereza Alice Amaro; MARTINS, Luanny; CARVALHO, Éllen Martins de. *Caderno de Resumos XII Semana de Produção Científica*, 20 a 23 de novembro de 2023, IFB – Campus Planaltina, Brasília [recurso eletrônico]. Organizado pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação. Brasília: Editora IFB, 2025.

MONTESORI, Maria. *A mente da criança: mente absorvente*. Tradução da edição italiana definitiva. São Paulo: Kíron, 2021.

NASCIMENTO, Francisco Paulo do. *Metodologia da pesquisa científica: teoria e prática – como elaborar TCC*. Brasília: Thesaurus, 2016.

PACÍFICO, Juracy Machado; PIMENTA, Jussara Santos; FIGUEIREDO, Ana Valéria de (org.). *Brinquedotecas: porque brincar, aprender e se desenvolver é preciso*. Cáceres: Editora UNEMAT, 2023. 222 p.

PEREIRA, Isaac Mendes. O brincar como prática social da infância e seu potencial para a aprendizagem. In: FONSECA, Mônica Padilha; ALVES, Cândida Beatriz (org.). *Ludoteca: infância, brincadeira e arte na comunidade*. Brasília: Editora IFB, 2020. p. 187.

RICOLDI, Arlene; ARTES, Amélia. Mulheres no ensino superior brasileiro: espaço garantido e novos desafios. *Exaequo*, Lisboa, n. 33, p. 149–161, 2016.

SANTIAGO, Roseli da Silva. *Dificuldades e desafios enfrentados pelas mães universitárias: na perspectiva de encontrar caminhos*. Arraias, TO, 2024.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



Guia Prático para a Implantação de Ludotecas em Institutos Federais



APRESENTAÇÃO

Tomando como base a trajetória da LudOLF do Instituto Federal de Brasília - Campus São Sebastião, este Trabalho de Conclusão de Curso se apresenta como um Produto Educacional na forma de E-book. A partir de um referencial teórico-prático, o presente material reúne elementos conceituais, estruturais, operacionais e pedagógicos, que sistematizam as etapas, as estratégias e os recursos necessários para a implementação de novas ludotecas em outras instituições da Rede Federal.

Quem somos



Autora
LICENCIANDA
EM
PEDAGOGIA
ELLEN MARTINS
DE CARVALHO

Fazemos parte da equipe Ludof. A partir do nosso dia a dia no projeto, percebemos o quanto essa iniciativa transforma realidades e cria oportunidades. Por isso, sentimos a necessidade de compartilhar esse conhecimento e levar a ideia da ludoteca para além do nosso campus. Este guia nasce dessa vontade de expandir, inspirar e mostrar que o brincar pode ter espaço garantido em todos os Institutos Federais.



Orientadora
PROFA. DOUTORA
DAYSE KELLY
BARREIROS DE
OLIVEIRA



Orientadora
PROFA. MESTRA
TEREZA ALICE
AMARO MEDEIROS



O que é necessário para implementar Ludotecas nos Institutos Federais?

Primeiramente, para o sucesso do projeto em nosso campus, foi fundamental que o IFB Campus São Sebastião abraçasse a proposta, demonstrando apoio e disponibilidade para viabilizá-lo. Este acolhimento institucional foi decisivo para que a implementação da ludoteca se tornasse possível. E no campus de vocês, como tem sido a receptividade para novos projetos?

*Nada floresce sozinho,
toda conquista nasce
de mãos que acolhem
e fortalecem!*



A importância da equipe de coordenação da LudOLF

A equipe de coordenação da LudOLF tem um papel essencial dentro do projeto, afinal, foi esse grupo de professoras que idealizou e contribuiu para a sua implementação. Mesmo com suas rotinas profissionais diárias, a equipe assume este trabalho de forma voluntária, movida pela certeza de que a ludoteca faz diferença real na vida dos estudantes. Seu compromisso é de oferecer um espaço lúdico para as crianças, para que os estudantes, sobretudo as mães, possam estudar tranquilamente.

Graças à dedicação e sensibilidade da equipe, a LudOLF se tornou um ambiente de acolhimento, apoio e transformação a todos os envolvidos. Ela acompanha o funcionamento do espaço, estando sempre disponível para esclarecer dúvidas, orientar os monitores no trabalho pedagógico e ajudar a resolver qualquer situação que surgir no dia a dia.

PLANEJAMENTOS PERIÓDICOS



Os momentos reservados para os planejamentos periódicos são essenciais para o bom funcionamento da LudolF. Nessas reuniões, sempre contamos com a presença de pelo menos uma das coordenadoras, que participa em escala para garantir orientação contínua. É nesse espaço que planejamos as atividades, compartilhamos experiências vividas pelos monitores e discutimos dúvidas sobre como proceder no trabalho com as crianças e nas relações com seus responsáveis.

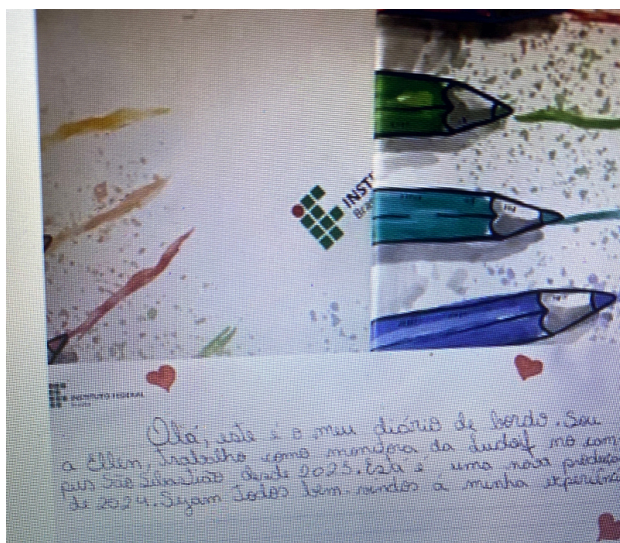
FORMAÇÃO PARA OS MONITORES POR MEIO DE OFICINAS E PALESTRAS



As formações oferecidas pela LudolF são momentos essenciais para o desenvolvimento dos monitores. Por meio de oficinas, palestras e rodas de conversa, aprofundamos temas como ludicidade, desenvolvimento infantil, contação de histórias, primeiros socorros, mediação de conflitos e organização de atividades. Essas formações ampliam o embasamento teórico e fortalecem a prática cotidiana, garantindo que os monitores atuem com mais segurança, sensibilidade e intencionalidade no atendimento às crianças e às demandas da ludoteca.

DIÁRIO DE BORDO

Esse é o nosso diário de bordo, uma ferramenta essencial para registrar vivências, desafios e aprendizados que atravessam o cotidiano da ludoteca. Por meio desse registro, os monitores refletem sobre suas próprias práticas, aprimorando-as de forma consciente, enquanto oferecem subsídios valiosos para os próximos colegas, que poderão aprender com essas experiências e evitar dificuldades já vivenciadas.



Estudos apontam que, para que o diário de bordo cumpra sua função formativa, é essencial que o professor registre os acontecimentos do cotidiano de modo reflexivo, dialogando com o que vivenciou e permitindo que a coordenação pedagógica, ao acompanhar esses registros, estabeleça uma interlocução que fortalece a formação docente (SILVA, 2019). O diário se torna uma memória institucional coletiva, capaz de contribuir para pesquisas futuras e fortalecer a continuidade do trabalho, a organização e a intencionalidade pedagógica da Ludof.

COMUNICAÇÃO COM OS RESPONSÁVEIS



Cada turno conta com uma comunicação direta entre monitores e responsáveis, já que os encontros diários nos momentos de entrada e saída das crianças permitem conversas presenciais, acolhedoras e constantes. Quando é preciso agilizar avisos, reforçar informações ou garantir que todos recebam uma orientação ao mesmo tempo, o grupo de WhatsApp de cada turno cumpre um papel complementar, oferecendo rapidez e praticidade na circulação das mensagens.

REUNIÃO COM RESPONSÁVEIS

Reuniões com os responsáveis também são momentos para dialogar, alinhar ideias e garantir que todos estejam em sintonia com os combinados. Geralmente, elas acontecem no início das atividades dos semestres letivos do campus, mas essas trocas podem ocorrer sempre que necessário. Nesses encontros, responsáveis, coordenação e monitores dialogam sobre o cotidiano das crianças, tiram dúvidas e fortalecem a parceria que garante um funcionamento transparente e colaborativo.

REUNIÃO COM RESPONSÁVEIS

Ludoif
LUDOTECA DO IFB SÃO SEBASTIÃO

Online
Quinta-feira 22/08
20h às 20h30

Será uma reunião breve com a equipe para informar sobre o trabalho e tirar dúvidas. Importante a presença de todos.

11:59

Parcerias com instituições

Pensando nas vastas experiências que vivenciamos, uma que tem grande impacto é a parceria com outras instituições, fundamentais para fortalecer a ludoteca e ampliar o alcance do nosso trabalho. Quando nos conectamos com a comunidade local, todos ganham: compartilhamos experiências, aprendemos com outras práticas, construímos redes de apoio e criamos oportunidades que beneficiam diretamente as crianças e suas famílias. Estar aberto ao diálogo e às trocas com outras instituições, como a Escola da Vila do Boa, localizada próximo ao campus, e com projetos sociais, como a Ludocriarte e o Supernova, também situados na mesma região, além de outros espaços do território, nos permite crescer juntos, compreender melhor o contexto em que estamos inseridos e desenvolver ações mais significativas. É nessa soma de forças que a LudofIF se torna ainda mais viva, integrada e relevante para a comunidade que nos acolhe. E podem acreditar: essas parcerias fazem, sim, toda a diferença.



Documentos necessários

Os documentos da LudolF, como o regulamento interno, as frequências dos monitores e das crianças, o termo de compromisso e a ficha de cadastro, são fundamentais para garantir a organização, a transparência e o bom funcionamento do espaço. Eles orientam as responsabilidades de cada participante, asseguram o cumprimento das normas e registram informações essenciais para o acompanhamento das atividades. Também colaboram para manter a rotina estruturada, resguardar a segurança das crianças e fortalecer a gestão da LudolF, e estão alinhados aos princípios institucionais.

O regulamento interno estabelece as normas de convivência, orienta o uso do espaço e ações. Ele funciona como um documento norteador, garantindo que todos tenham acesso às mesmas informações e compreendam os limites e possibilidades da ludoteca.

O termo de compromisso tem uma função ética e formativa. Nele, monitores e os integrantes tornam-se sabedores das responsabilidades sobre o cuidado com os materiais, o cumprimento das regras e a postura dentro da ludoteca. Conforme Vasconcellos (2007), documentos de compromisso fortalecem a corresponsabilidade e tornam mais consciente o papel do sujeito no coletivo.

Já a ficha de cadastro da criança reúne informações essenciais sobre suas necessidades, particularidades e contexto familiar. Como afirma Vigotsky (1998), compreender o contexto sociocultural é indispensável para oferecer apoios adequados e promover aprendizagens significativas. Assim, a ficha de cadastro torna-se um instrumento chave para conhecer a criança e orientar práticas mais humanas e intencionais. Aqui estão alguns dos nossos documentos:



Regulamento da Ludoteca

1. Dos objetivos

Geral: Contribuir para a formação dos estudantes do IFB Campus São Sebastião por meio de práticas pedagógicas lúdicas voltadas a crianças, na perspectiva da indissociabilidade entre o ensino, pesquisa, inovação e extensão.

Específicos:

I. Proporcionar aos estudantes do IFB momentos de diferentes experiências pessoais e coletivas de planejamento, avaliação e reflexão a respeito das atividades desenvolvidas na Ludof;

II. Possibilitar às crianças atendidas momentos de brincadeira, expressão artística, literatura, letramento, vivências na educação em ciências, jogos matemáticos, exploração do corpo e movimento e socialização;

III. Favorecer o desenvolvimento integral das crianças por meio da promoção da autonomia e da criatividade;

IV. Desenvolver projetos de ensino, pesquisa, inovação e extensão relacionados à prática pedagógica do lúdico e do brincar e

V. Valorizar a brincadeira na formação do ser humano.

2. Dos princípios:

I. Promoção de uma boa socialização e convivência;

II. Autonomia na aprendizagem;

III. Busca pela inclusão, integração e participação;

IV. Responsabilidade social e ambiental;

V. Cuidado com o outro e com o patrimônio público e

VI. Respeito às diferentes culturas, identidades e singularidades.

3. Da organização:

3.1. Áreas de interesse

A Ludoteca se dividirá em áreas de interesse, quais sejam:

I. Jogos, brincadeiras, corpo e movimento;

II. Ciências e Natureza;

III. Matemática;

IV. Literatura, Contação de histórias, Letramento e Alfabetização e

V. Teatro, Música, Dança e Artes Plásticas.

3.2. Planejamento semestral

A cada início de semestre, haverá o acolhimento e preparação dos novos monitores e o planejamento das atividades semestrais.

3.2.1 Planejamento semanal

Haverá um cronograma de atividades semanais a serem seguidas no espaço da Ludoteca, com uma diversidade de aprendizagens para os usuários.

3.2.2 Avaliação das atividades

As atividades realizadas pela Ludoteca serão avaliadas periodicamente, a fim de melhorar/aperfeiçoar o trabalho desenvolvido.

3.4. Coordenação

A Ludof é gerida por um/a coordenador/a e membros da coordenação, sendo esses docentes que atuam no Campus São Sebastião.

3.4.1. Atribuições e responsabilidades da equipe da coordenação:

I. Zelar pelo espaço, materiais, jogos e brinquedos da Ludoteca;

II. INCENTIVAR QUE AS ATIVIDADES SEJAM REALIZADAS POR MEIO DA LUDICIDADE;

III. Estabelecer regras e normas de funcionamento do espaço;

IV. Organizar, avaliar e zelar pelo cumprimento das normas de funcionamento;

V. Construir projetos de trabalho coletivo com os docentes e estudantes ao longo de cada semestre letivo, a fim de contribuir para o desenvolvimento de ações pedagógicas interdisciplinares e atividades de iniciação científica;

VI. Planejar e controlar o trabalho da Ludoteca;

VII. Acompanhar o registro de rotinas;

VIII. Elaborar junto com a equipe de trabalho as atividades da semana e do mês e

IX. Dar assessoria pedagógica aos monitores.

3.5. Monitoras/es

Os monitores serão os estudantes do IFB Campus São Sebastião. O total de monitores por turno será de no mínimo dois (2). A carga horária de trabalho por monitor será definida ao início do semestre sendo dividida em horário de atendimento às crianças na Ludoteca e para as reuniões pedagógicas.

Para compor a equipe de monitores, o estudante deve assinar um Termo de Compromisso (Anexo III) acerca de suas atribuições e responsabilidades.

3.5.1. Atribuições e Responsabilidades dos monitores:

- I. Zelar pela segurança e integridade física das crianças;
- II. Zelar pelo espaço, materiais, jogos e brinquedos da Ludoteca;
- III. Manter a Ludoteca limpa e organizada;
- IV. Realizar o cadastro de crianças na Ludoteca;
- V. Fazer o controle dos materiais emprestados;
- VI. Orientar e propor atividades pedagógicas junto às crianças;
- VII. Participar das reuniões pedagógicas para o planejamento de atividades;
- VIII. Aplicar o conhecimento desenvolvido nos componentes curriculares junto às crianças;
- IX. Pesquisar e investigar os processos pedagógicos junto às crianças.

4. Do funcionamento

A Ludoteca atenderá o público nas seguintes atividades:

- I. Realizar empréstimo de material para estudantes e professores do IFB Campus São Sebastião para realizarem atividades acadêmicas e pedagógicas;
- II. Realizar atividades com as crianças que estejam sob a responsabilidade de uma pessoa da comunidade interna do IFB - Campus São Sebastião: estudantes e trabalhadores;
- III. Realizar oficinas específicas a partir de demanda ou projetos que cumpram os princípios e objetivos da ludoteca.

4.1. Horário de funcionamento:

De segunda a sexta-feira, das 8h às 22h.

- Turno matutino: 8h às 12h
- Turno vespertino: 14h às 18h
- Turno noturno: 19h às 22h

Os horários de atendimento podem ser modificados a depender do número de monitores disponíveis para cumprir a escala por turnos de atendimento semanal.

4.2. Calendário de Funcionamento

O período de funcionamento da Ludoteca seguirá os Calendários Acadêmicos dos cursos superiores do Campus. As atividades serão suspensas no período dos recessos, feriados e das férias escolares.

5. Do empréstimo de materiais

- I. Os empréstimos ficarão registrados em um caderno e planilha com o prazo estipulado para devolução e assinatura do responsável;
- II. O período máximo de empréstimo é de 15 dias. Poderá ser realizada a renovação, desde que o material não esteja reservado para outro interessado;
- III. Os empréstimos de livros indexados na Biblioteca do Campus São Sebastião, serão realizados por meio de sistema próprio;
- IV. Em casos especiais, o solicitante, por meio de uma justificativa, poderá pedir um período maior de tempo para o empréstimo. Esses casos serão definidos pela Coordenação da Ludoteca.

5.1 Da devolução de materiais

V. Os materiais emprestados devem ser devolvidos dentro do prazo determinado, completos e em bom estado. Caso o material emprestado não seja devolvido no prazo estipulado ou volte com defeitos ou incompletos, os usuários poderão receber as seguintes sanções:

- A. Obrigação de reparar o dano ou adquirir outro material do mesmo tipo ou semelhante;
- B. Em caso de reincidência: suspensão do uso da Ludoteca por um (01) semestre e obrigação de reparar o dano ou adquirir outro material do mesmo tipo ou semelhante e
- C. Os casos omissos serão decididos pela Coordenação da Ludoteca.

6. Do atendimento às crianças

- I. Serão atendidas crianças entre 3 e 11 anos, com agendamento prévio e sujeito à lotação do espaço;
- II. As crianças com idade a partir de 3 anos devem estar desfraldadas e ter autonomia para uso do sanitário;
- III. O adulto responsável pela criança precisa estar no IFB Campus São Sebastião no período de atendimento da criança na Ludof;
- IV. A criança não poderá permanecer mais que quatro (4) horas seguidas na Ludoteca;
- V. A criança que permanecer no espaço por mais de duas (2) horas deverá trazer um lanche;
- VI. Para agendamento, o responsável precisa cadastrar a criança na Ludoteca com as seguintes informações:
 - A. Nome completo do responsável e qual o parentesco com a criança;
 - B. Cópia do documento de identidade válido do adulto responsável;
 - C. Cópia da certidão de nascimento da criança;
 - D. Informar endereço e telefone;
 - E. Informar, por meio de uma ficha de anamnese, se a criança tem alergias, deficiência ou alguma condição de saúde.
 - VII. Não será fornecida alimentação e material de higiene pessoal às crianças e
 - VIII. Não será permitido lanchar dentro da Ludoteca.

7. Das oficinas para o público externo

As oficinas e atividades desenvolvidas deverão ser organizadas a partir de demandas ou iniciativa dos/as monitores, com diferentes públicos e carga horária. As oficinas também podem ser realizadas em parceria com projetos, escolas, outros docentes e discentes do Campus e do IFB. Abaixo encontram-se sugestões de atividades que poderão ser promovidas:

- I. Musicalização
- II. Teatro
- III. Artes plásticas
- IV. Sucatoteca
- V. Psicomotricidade
- VI. Contação de histórias
- VII. Letramento e educação matemática
- VIII. Laboratório de Ciências
- IX. Educação Ambientalista

Orientações aos Responsáveis



O que é a Ludoteca? A Ludof é um laboratório didático para realização de atividades de ensino, pesquisa e extensão, para a formação dos estudantes de licenciatura do Campus (Letras Português e Pedagogia) e também estudantes do curso de formação profissional em Monitor Infantil.

Na Ludof são realizadas atividades lúdicas que priorizam o estímulo às expressões livres das crianças, potencializando a representação do imaginário, o desenvolvimento da linguagem e a interação social.

Quem pode participar? Crianças entre 3 e 11 anos. As crianças somente poderão permanecer na Ludof enquanto os seus responsáveis estiverem presentes no IFB Campus São Sebastião, realizando alguma atividade acadêmica, de pesquisa, extensão ou de trabalho.

Horário de funcionamento da Ludof:

De segunda a sexta-feira de 8h às 22h em três turnos:

- Turno matutino: 8h às 12h
- Turno vespertino: 14h às 18h
- Turno noturno: 19h às 22h

Orientações, atendimento e funcionamento:

1. Serão atendidas crianças entre 3 e 11 anos de idade, com agendamento prévio e sujeito à lotação do espaço.
2. As monitoras da Ludof são estudantes dos cursos de Letras, Pedagogia e de Monitoria Infantil. As monitoras da Ludof realizam atividades planejadas e orientadas com as crianças por professores do Campus São Sebastião.
3. A criança não poderá permanecer mais que quatro (4) horas seguidas na Ludoteca.
4. A criança que ficar no espaço por mais de duas (2) horas deverá trazer um lanche.
5. Os lanches acontecem na área externa da Ludof (por exemplo, piquenique). Não será permitido lanchar dentro da Ludoteca.
6. Não serão fornecidos alimentação e material de higiene pessoal às crianças.
7. Não é permitido trazer lanches conhecidos como "guloseimas" tais como: refrigerante, doces, balas, chicletes, pirulitos, chocolates, salgadinhos, biscoito recheados.

8. É recomendável que tragam lanches saudáveis como: frutas, sanduíches, sucos, biscoitos simples sem recheio, barras de cereal, alimentos não processados, salgados simples e assados, não fritos.

9. É recomendável o uso de garrafinhas ou copos plásticos próprios das crianças.

10. Não será possível fazer o atendimento de crianças doentes, com sintomas de viroses, principalmente se tiver febre na véspera ou no dia.

11. A criança deverá vir para a Ludof com roupas e confortáveis e que possam sujar, para brincadeiras ao ar livre, pintura etc.

12. As crianças com idade a partir de 3 anos devem estar desfraldadas e aptas a utilizar o sanitário com autonomia.

13. Nosso compromisso na Ludof é com o livre brincar, a ludicidade e bem-estar da criança, será normal a criança voltar com as roupas sujas da Ludoteca.

14. A Ludoteca não é um "contraturno escolar", não é um espaço para fazer dever de casa ou para alfabetizar as crianças. A Ludof é um espaço de brincadeira e desenvolvimento infantil.

15. Por favor não atrase na busca das crianças, seja pontual no seu horário, pois as monitoras também são estudantes do IFB e têm responsabilidades a cumprir para além da Ludof.

Recessos e férias escolares:

O período de funcionamento da Ludoteca seguirá os Calendários Acadêmicos dos cursos superiores do IFB Campus São Sebastião. As atividades da Ludof serão suspensas no período dos feriados, recessos e das férias escolares.

A Ludoteca é um espaço para desenvolvimento de atividades recreativas e pedagógicas, não somos creche ou escola.

Devido a um grande número de mães e pais no Campus, priorize trazer seus filhos, irmãos, sobrinhos e afins quando realmente precisarem.

Nosso principal objetivo é possibilitar a permanência de estudantes com filhos que não tenham com quem deixá-los em alguma excepcionalidade.

Ficha de cadastro das Crianças



FICHA DE CADASTRO LUDOTECA LUDOIF

INFORMAÇÕES DA CRIANÇA

Nome da Criança: _____

Sexo: F () M ()

Data de Nascimento: ____/____/____

Idade: _____

Nome da Mãe: _____

Mãe: _____

Nome do Pai _____

Tem alguma Restrição alimentar ?

() SIM () NÃO Qual? _____

Tem alguma Alergia ?

() SIM () NÃO Qual? _____

Faz uso de alguma Medicação ?

() SIM () NÃO Qual? _____

Tem algum tipo de Doença ?

() SIM () NÃO Qual? _____

INFORMAÇÕES DO RESPONSÁVEL

Nome do Responsável: _____

RG do responsável: _____, CPF do responsável: _____

Endereço: _____

Número: _____

Bairro: _____

Cidade: _____ CEP: _____

Tel. Residencial: () _____ Cel. () _____

_____ Tel. Recado: () _____

E-mail: _____

Qual o seu vínculo com IFB ?

1. Servidor ()

1. Servidor ()

Qual área: _____ Qual turno: ()

Matutino () Vespertino () Noturno

Horário que a criança ficará na Ludoteca () Matutino ()

Vespertino () Noturno

() Segunda-Feira () Terça-Feira () Quarta-Feira ()

Quinta-Feira () Sexta-Feira

2. Estudante ()

Qual Curso: _____ Qual

turno: () Matutino () Vespertino () Noturno

Nº da sala: _____

Semestre/Turma: _____

Horário que a criança ficará na Ludoteca () Matutino ()

Vespertino () Noturno

() Segunda-Feira () Terça-Feira () Quarta-Feira ()

Quinta-Feira () Sexta-Feira

Recebe algum auxílio da CDAE ?

() SIM () NÃO

Qual: _____

É mãe-solo? () SIM () NÃO

Onde a criança costuma ficar quando está no IFB?

Eu, _____ portador do

CPF _____ AUTORIZO o registro e

divulgação audiovisual (vídeo, áudios e fotos) da criança

acima citada sob minha responsabilidade para fins didáticos,

de pesquisa e comunicação do projeto. E ainda, de livre e

espontânea vontade, para os mesmos fins, cedo a cessão de

direito da veiculação, não recebendo para tanto qualquer tipo

de remuneração.

Responsável pelo aluno no Campus() Mãe () Pai () Outro

Responsável

Assinatura do

O cadastro, que antes era feito de forma manual, agora é realizado online, deixando tudo muito mais prático.

Curiosidades





Frequência crianças/monitores

Frequência das Crianças e Monitores

1 - Preencha os campos abaixo de acordo com o seu turno para estimar a quantidade de crianças presentes na ludoteca ao longo da semana e do mês;

2 - Responda este formulário de acordo com o funcionamento da ludoteca;

3 - É de total responsabilidade dos monitores (bolsistas e voluntários) aferir a frequência diária das crianças que frequentarem o espaço.

ellenmartinscarvalho@gmail.com [Mudar de conta](#)

Rascunho salvo.

O nome, a foto e o e-mail associados à sua Conta do Google serão registrados quando você fizer upload de arquivos e enviar este formulário.

* Indica uma pergunta obrigatória

TURNO: *

- Matutino: 8h - 12h
- Vespertino: 14h - 18h
- Noturno: 19h - 22h

DIA DA SEMANA: *

docs.google.com

DIA DA SEMANA: *

- segunda-feira
- terça-feira
- quarta-feira
- quinta-feira
- sexta-feira
- Outro: _____

MONITORES RESPONSÁVEIS: *

Teste _____

Nº DE CRIANÇAS PRESENTES: *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

?

8

9

10

NOMES: *

Sua resposta _____

Assinale este campo em caso de adversidade

- Ludof fechada por ausência de crianças.
- Ludof fechada por questões externas.
- Outro: _____

Anexe abaixo fotos e/ou vídeos do dia (opcional):

Faça upload de até 10 arquivos aceitos: image ou video. O tamanho máximo é de 100 MB por item.

[Adicionar arquivo](#)

?

Presença do(a) Monitor(a)

A presença dos monitores (bolsistas e voluntários) é crucial para o andamento da Ludof, por isso, certifique-se por meio deste formulário e justifique qualquer falta ou atraso pontual para a coordenadora Blenda.

MONITORES PRESENTES: (referente as informações da pág. anterior) *

Sua resposta _____

Use este campo caso você tenha feito troca ou esteja repondo falta:

Sua resposta _____

REUNIÃO DA LUDOIF:

- Estive presente.
- Não estive presente.
- Outro: _____

?

docs.google.com

DIA DA SEMANA: *

- segunda-feira
- terça-feira
- quarta-feira
- quinta-feira
- sexta-feira
- Outro: _____

MONITORES RESPONSÁVEIS: *

Teste _____

Nº DE CRIANÇAS PRESENTES: *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

?

A presença, tanto dos monitores quanto das crianças, deve ser registrada todos os dias e em todos os horários de funcionamento, garantindo organização e acompanhamento.



Termo de compromisso monitor/a



ANEXO III

TERMO DE COMPROMISSO MONITOR/A - LUDOIF

Eu _____

Matrícula _____ estudante do curso _____

declaro que estou ciente das minhas responsabilidades como extensionista no projeto de extensão que envolve o trabalho com a comunidade interna e externa no espaço da Ludoteca, coordenado pela professora Tereza Alice Amaro Medeiros.

Declaro estar ciente de que a Ludoteca é o laboratório didático do curso Superior de Licenciatura em Pedagogia para a realização de extensão e práticas pedagógicas com crianças até 11 anos de idade, assim como um espaço destinado ao acervo de materiais para o uso nas atividades pedagógicas do Campus.

Estou ciente de que os extensionistas serão os estudantes do Campus São Sebastião, sendo o total de dois (2) extensionistas por turno.

Estou ciente de que haverá um cronograma de atividades semanais planejadas a serem seguidas no espaço da Ludoteca.

Comprometo-me a cumprir o horário estabelecido com o grupo para o atendimento às crianças, empréstimos de materiais e para as reuniões pedagógicas.

Declaro ciência das Atribuições e Responsabilidades dos/as MONITORES/AS:

- I. Zelar pela segurança e integridade física das crianças;
- II. Zelar pelo espaço, materiais, jogos e brinquedos da Ludoteca;
- III. Manter a Ludoteca organizada;
- IV. Realizar o cadastro de crianças na Ludoteca;
- V. Fazer o controle dos materiais emprestados;
- VI. Orientar e propor atividades pedagógicas junto às crianças;
- VII. Participar das reuniões pedagógicas para o planejamento de atividades;
- VIII. Aplicar o conhecimento desenvolvido nos componentes curriculares junto às crianças;
- IX. Pesquisar e investigar os processos pedagógicos junto às crianças.

A Ludoteca atenderá o público nas seguintes ações:

- I. Realizar empréstimo de material para estudantes e professores do IFB Campus São Sebastião para realizarem atividades acadêmicas e pedagógicas;
- II. Realizar atividades com as crianças que estejam sob a responsabilidade de uma pessoa da comunidade interna do IFB - Campus São Sebastião: estudantes e trabalhadores;
- III. Realizar oficinas específicas a partir de demanda ou projetos que cumpram os princípios e objetivos da Ludoteca.

O horário de funcionamento da Ludoteca será de segunda a sexta-feira, das 8h às 22h. Sendo o Turno matutino: 8h às 12h, Turno vespertino: 14h às 18h e Turno noturno: 19h às 22h.

A Ludoteca está localizada no Campus IFB São Sebastião, no endereço Centro de Múltiplas Funções, Área Especial 2, S/N, Bairro São Bartolomeu - São Sebastião/DF, CEP: 71.697-040.

Meus dias e horários disponíveis, para o trabalho na Ludoteca, são:

- Turno matutino 8h às 12h segunda a sexta-feira
- Turno vespertino 14h às 18h segunda a sexta-feira
- Turno noturno 19h às 22h segunda a sexta-feira

Tenho disponibilidade para participar da reunião semanal de planejamento no horário:

- Diurno 13h às 14h
- Noturno 18h às 19h

Comprometo-me a avisar com antecedência de 7 dias para a coordenação da Ludoteca em caso de desistência do projeto.

Brasília - DF, _____ de _____ de 2022.

Espaço propício para as crianças

Um espaço adequado faz toda a diferença para a permanência das crianças, né? Precisa ser seguro, acolhedor, bem iluminado e ventilado, daqueles que já dão vontade de brincar só de entrar. A nossa primeira sala foi pensada com muito carinho e chegou a passar por reformas, mas tempos depois tivemos que mudar para uma sala em um novo prédio que, cá pra nós, manteve características importantes, como o nosso cantinho da leitura. Além disso, contamos com o nosso parquinho, que também foi construído e reformado para garantir a segurança das crianças.

LudOLF no antigo prédio



O Parque fica
pertinho da
nossa sala!



Mesmo com todas as mudanças que tivemos que enfrentar ao longo do caminho, chegamos até aqui com a estrutura que temos hoje, fruto de esforço, parceria e dedicação da gestão e da nossa equipe. Lembramos sempre que tudo é possível, porque, apesar de sermos os pioneiros em implementar uma ludoteca no IFB, aprendemos muito com os nossos pares, trocando experiências, ajustando práticas e crescendo juntos.

Ludof no novo prédio



O banheiro não fica dentro da sala das crianças, mas no mesmo prédio, e funciona super bem; cada espaço pode pensar no jeito que melhor se adapta à sua realidade.



Algumas reflexões importantes

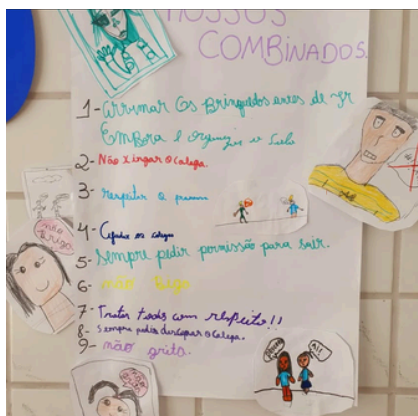
A implementação da LudolIF nos mostrou que uma das razões que mais contribuiu para o bom funcionamento do espaço foi a presença, em nosso campus, de uma equipe de coordenação composta por professoras do nosso campus. Esse acompanhamento especializado facilitou o trabalho com as crianças, qualificou o planejamento das atividades e garantiu uma atuação mais sensível às necessidades do público atendido. Uma diretriz importante para a gestão é: caso o campus não disponha de docentes especializados na área infantil, recomenda-se convidar profissionais da educação que sejam engajados nessa temática para ministrar palestras, dar orientações ou oferecer formações, assegurando um suporte que fortaleça as ações da ludoteca.



Outro aprendizado essencial foi compreender que, enquanto educadores, precisamos libertar as crianças dos nossos próprios medos e limitações, evitando transmitir inseguranças que impeçam suas descobertas. Nosso papel é estar ao lado delas como apoio, garantindo segurança, escuta e orientação, mas permitindo que explorem, criem, testem e desenvolvam suas habilidades de forma autônoma e confiante, como destaca Carlos Neto em *Libertem as Crianças* (2020), quando o autor reforça a importância de proporcionar experiências que promovam autonomia e desenvolvimento pleno.



Dicas valiosas



Quanto às regras de boa convivência, há aquelas já definidas no regulamento, que visam garantir organização, segurança e respeito entre todos. No entanto, destaca-se a importância de construir combinados junto às crianças, promovendo participação, diálogo e corresponsabilidade no cuidado com o espaço.

Quanto aos materiais, recomenda-se que, sempre que houver possibilidade de compra ou recebimento de doações, sejam organizados de forma planejada. É fundamental evitar que todos os itens sejam utilizados de uma só vez, ao contrário, deve-se disponibilizá-los gradualmente, garantindo que os recursos atendam às demandas ao longo do tempo e que a ludoteca mantenha um acervo de forma sustentável.



Considerações finais



Registros próprios da coordenação do projeto. Uso de imagens autorizada pelo responsável.

Antes de ser um projeto de extensão, a LudolF é, sobretudo, um projeto de amor. Amor pelo ato de educar, de acolher, de garantir que as crianças tenham um espaço seguro e afetivo enquanto seus responsáveis estudam, trabalham e transformam suas próprias trajetórias.

Amor pelo compromisso de construir um ambiente que respeita o brincar, reconhece o desenvolvimento integral e valoriza as singularidades de cada criança. Amor, ainda, pelo coletivo: pelas mãos que cuidam, pelos olhares atentos, pelas trocas entre monitores, coordenadoras, servidores e famílias.

Encerramos este material reafirmando que a ludoteca é feita de práticas, formações e documentos, mas é sustentada principalmente pela afetividade, pela escuta e pela intencionalidade pedagógica que guiam cada ação. Que este projeto continue inspirando novas equipes, fortalecendo vínculos e garantindo que outras crianças, em outros institutos federais encontrem neste espaço um lugar de pertencimento, imaginação e possibilidades. Que a LudolF permaneça crescendo com aquilo que nasceu para ser: um gesto concreto de cuidado, compromisso social e amor à educação.

Saiba mais

Para acompanhar nossas atualizações e acessar conteúdos detalhados sobre a organização da nossa ludoteca, acesse aos QR Codes:



Reportagem



@LUDOTECAIFB



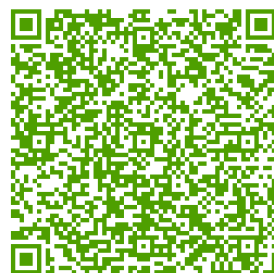
Regulamento



Conecta



Curta-metragem



Livro

Referências

IFB. INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. REGULAMENTO DA LUDOTECA LUDOIF. BRASÍLIA, 2018.

NETO, CARLOS. LIBERTEM AS CRIANÇAS. LISBOA: CONTRAPONTO, 2020.

SILVA, DANIELA APARECIDA RODRIGUES. AS ESCRITAS NO DIÁRIO DE BORDO DE UMA PROFESSORA DE EDUCAÇÃO INFANTIL EM INÍCIO DE CARREIRA: INDÍCIOS DE FORMAÇÃO. 2024. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM EDUCAÇÃO) – UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA UNESP. ACESSO EM: 10 NOV. 2025.

VASCONCELLOS, CELSO DOS SANTOS. PLANEJAMENTO: PROJETO DE ENSINO-APRENDIZAGEM E PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO. 13. ED. SÃO PAULO: LIBERTAD, 2007.

VIGOTSKI, LEV SEMIONOVICH. A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE: O DESENVOLVIMENTO DOS PROCESSOS PSICOLÓGICOS SUPERIORES. 6. ED. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1998.