

LUDICIDADE E FORMAÇÃO DOCENTE: VIVÊNCIAS NA OFICINA DE PRÁTICA BRINCANTE COM ALUNOS DO IFRO/UAB

Samuel dos Santos Junio ¹
Anabela Aparecida Silva Barbosa ²
Ana Claudia Dias Ribeiro ³

INTRODUÇÃO

A ludicidade, reconhecida como a linguagem expressiva da criança, desempenha um papel fundamental no seu desenvolvimento integral, abrangendo as dimensões cognitiva, social e emocional, desde a Educação Infantil até os anos iniciais do Ensino Fundamental. A utilização intencional de ferramentas lúdicas, como o conjunto LEGO® STEAM Park, serve como uma metáfora perfeita para a educação, onde peças aparentemente simples, quando conectadas com propósito pedagógico, constroem saberes complexos e significativos.

O Guia do Professor para o STEAM Park é um material desenvolvido especificamente para apoiar professores da Educação Infantil no desenvolvimento de competências STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) nas crianças. Este guia visa fomentar a compreensão de relações de causa e efeito, a realização de previsões e observações, a resolução de problemas e a criação de representações.

A importância do brincar também é central na Oficina de Prática Brincante, que se propôs a ir além da simples recreação, promovendo a reflexão crítica sobre o brincar como uma ferramenta pedagógica potente. A oficina foi estruturada para que futuros professores, estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica (Pedagogia EPT), pudessem refletir sobre suas experiências educacionais significativas e conectar memórias pessoais a suas futuras práticas docentes.

A Oficina de Práticas Brincantes foi planejada para ocorrer em formato itinerante e presencial nos Polos da Universidade Aberta do Brasil (UAB) vinculados ao IFRO, com o objetivo de potencializar a formação dos estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica (EPT). A metodologia adotada

¹ Professor no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Rondônia, samuel.santos@ifro.edu.br;

² Professora no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Rondônia, anabela.barbosa@ifro.edu.br;

³ Professora no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Rondônia, ana.ribeiro@ifro.edu.br;



estabeleceu encontros presenciais, organizados de forma estratégica para otimizar o deslocamento dos professores, dedicando cada mês a encontros em diferentes polos.

METODOLOGIA DA OFICINA

A metodologia de ensino presente no Guia do Professor STEAM Park, e que estrutura as aulas com o kit, é a Metodologia 4C LEGO Education. Este fluxo de aprendizagem natural promove resultados otimizados e é dividido em quatro etapas: Conectar, Construir, Contemplar/Analisar e Continuar.

Conectar: Nesta fase, contos e debates ativam o conhecimento prévio das crianças e despertam a curiosidade para a nova experiência.

Construir: As crianças participam de atividades práticas de construção com o LEGO® DUPLO®, criando modelos de pessoas, objetos ou ideias. Este processo reforça o desenvolvimento da criatividade e ajuda as mentes a organizarem e armazenarem novas informações.

Contemplar/Analisar: As crianças refletem sobre o que fizeram, compartilhando as ideias desenvolvidas durante a fase construir.

Continuar: Novos desafios de extensão são propostos, sustentados pelos conceitos recém-adquiridos, permitindo que as crianças apliquem o conhecimento. As duas primeiras fases (Conectar e Construir) podem ser realizadas em uma aula de 20 minutos, e as fases Contemplar e Continuar podem ser concluídas em um encontro posterior para garantir o envolvimento ativo das crianças mais novas.

No contexto da formação docente, a Oficina de Prática Brincante utilizou atividades vivenciais e práticas para atingir seus objetivos. As atividades incluíram:

Brincar com Lego®: Dividida em Criação Livre (10 minutos, onde as crianças/grupos montam algo imaginário, como um animal, usando cores diferentes e contando uma história) e Criação Orientada (15 minutos, incluindo desafios específicos como construir as letras do nome de um animal ou inventar algo engraçado no cenário, utilizando perguntas provocadoras).

Dinâmica: objeto didático de memória afetiva: Esta dinâmica envolveu os participantes (futuros professores) trazendo um objeto pessoal que representasse uma memória escolar afetiva importante. Cada participante usou 2-3 minutos para mostrar o objeto, contar a memória, como ela marcou a relação com a aprendizagem e qual lição



REFERENCIAL TEÓRICO

Outros autores importantes incluem Tizuko Kishimoto, que reforça que o brincar é a linguagem da criança, aplicada no LEGO® através do jogo simbólico e da criação de narrativas. Diane Papalia enfatiza o desenvolvimento infantil integrado (motor, cognitivo e socioafetivo), onde o LEGO® melhora a coordenação motora fina e estimula o pensamento espacial. Maria Montessori apoia o aprendizado ativo, no qual as crianças escolhem suas construções, desenvolvendo autonomia e independência, além de praticarem classificação e organização com as peças. Por fim, Howard Gardner, com a Teoria das Inteligências Múltiplas, demonstra como o LEGO® estimula a inteligência



espacial (visualização 3D), a interpessoal (trabalho em equipe) e a cinestésica (manipulação precisa).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Oficina de Prática Brincante demonstrou resultados na formação de futuros professores ao desenvolver competências essenciais para a atuação pedagógica.

Os participantes desenvolveram a mediação do brincar, aprendendo a planejar e conduzir atividades lúdicas com intencionalidade pedagógica. O trabalho colaborativo foi estimulado na montagem em grupo do LEGO®, reforçando a importância de ouvir e integrar diferentes ideias.

A dinâmica da Memória Afetiva auxiliou na reflexão sobre a prática e a identidade docente. Ao compartilhar um objeto simbólico, o futuro professor revela os alicerces de sua identidade pedagógica, trabalhando a memória, a identidade docente (Nóvoa) e a educação como prática afetiva (Wallon).

A Oficina de Práticas Brincantes foi planejada para ocorrer em formato itinerante e presencial nos Polos da Universidade Aberta do Brasil (UAB) vinculados ao IFRO, com o objetivo de potencializar a formação dos estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica (EPT). A metodologia adotada estabeleceu encontros presenciais, organizados de forma estratégica para otimizar o deslocamento dos professores, dedicando cada mês a encontros em diferentes polos. A distribuição da oficina, conforme o projeto, incluiu a realização de atividades nos seguintes polos, distribuídos ao longo dos meses: em Abril, no Polo de Porto Velho; em Setembro, nos polos de Ariquemes, Buritis e Jaru; em Outubro, nos polos de Ji-Paraná, Cacoal e São Miguel; em Novembro, nos polos de Guajará-Mirim e Nova Mamoré; e, para finalizar o cronograma, em Dezembro, nos polos de Vilhena, Colorado e Chupinguaia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar, especialmente mediado por recursos estruturados como o LEGO® STEAM Park, transcende a atividade recreativa para se configurar como uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional na Educação Infantil.



O alinhamento com a Metodologia 4C garante que o aprendizado das competências STEAM ocorra de forma sequencial e profunda, estimulando a curiosidade das crianças a explorarem o mundo ao seu redor enquanto constroem modelos interativos.

O sucesso dessas práticas é sustentado pela Psicologia do Desenvolvimento e pelas teorias que valorizam a ação e a interação, como a de Vygotsky, onde a montagem em grupo promove a resolução colaborativa de problemas, e a de Piaget, que vê a construção do conhecimento ancorada na experimentação.

Para os futuros professores, a vivência na Oficina de Prática Brincante, ao conectar a ludicidade à intencionalidade pedagógica, reforçou a ideia de que o lúdico é um meio poderoso para a construção de saberes complexos e relevantes. A reflexão sobre a trajetória escolar e a identidade profissional docente é uma competência crucial desenvolvida, garantindo que o professor compreenda a relevância da afetividade e do movimento no desenvolvimento integral, conforme proposto por Wallon.

A utilização de abordagens práticas e refletivas prepara os educadores para mediar o brincar, observarem e registarem as interações, e adaptarem recursos de forma criativa. Dessa forma, o conjunto de fontes examinadas demonstra o valor pedagógico do brincar estruturado, tanto para o desenvolvimento das crianças quanto para a formação humanizada e integral do educador.

Palavras-chave: Brincar; Ludicidade; Formação Docente; Desenvolvimento Infantil; Pedagogia.

AGRADECIMENTOS

Expressamos nossa sincera gratidão ao IFRO/UAB por proporcionar a oportunidade de levar esta vivência transformadora aos estudantes da Licenciatura em Pedagogia EPT, futuros professores, em todos diversos polos atendidos pelo curso, reforçando o compromisso com a formação docente integral e humanizada e permitindo que os participantes desenvolvessem competências cruciais como a mediação do brincar e a reflexão sobre a prática. A colaboração da UAB foi essencial para a concretização deste espaço de aprendizagem significativo

REFERÊNCIAS



GALVÃO, Izabel. **Henri Wallon: uma Concepção Dialética do Desenvolvimento Infantil**. Ed. Vozes.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2011. E-book. ISBN 9788522113965.

LILLARD, Paula P. **Método Montessori**. Barueri: Manole, 2017. E-book. ISBN 9788520455340.

MORAES, L. S. **Apresentação de Trabalhos Científicos**. São Paulo: Edgard Blücher; 1990. 465 p.

PAPALIA, Diane E.; MARTORELL, Gabriela. **Desenvolvimento humano**. 14. ed. Porto Alegre: ArtMed, 2022. E-book. ISBN 9786558040132.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

SANTOS JUNIOR, Samuel dos; BARBOSA, Anabela Aparecida Silva; RIBEIRO, Ana Claudia Dias. **LUDICIDADE E FORMAÇÃO DOCENTE: VIVÊNCIAS NA OFICINA DE PRÁTICA BRINCANTE COM ALUNOS DO IFRO/UAB**. (Material de trabalho, sem detalhes de publicação além do arquivo).

SARAIVA, Juracy A. **Palavras, brinquedos e brincadeiras**. Porto Alegre: ArtMed, 2010. E-book. ISBN 9788536325071.

THE LEGO GROUP. **Guia do Professor para o STEAM Park (45024)**. 20170817v1_ps_steam_park_45024_tg_ptbr.pdf.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. (Material da Nova Escola, Edição 1022, 14 de Agosto | 2015). **O educador integral**.

