



POÉTICAS DO BRINCAR: A BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA COMO ECOSISTEMA SOCIOEDUCATIVO DE INOVAÇÃO PEDAGÓGICA, AGÊNCIA INFANTIL E APRENDIZAGEM CRIATIVA

*THE POETICS OF PLAY: THE UNIVERSITY TOY LIBRARY AS A SOCIO-
EDUCATIONAL ECOSYSTEM OF PEDAGOGICAL INNOVATION,
CHILDREN'S AGENCY AND CREATIVE LEARNING*

*POÉTICA DEL JUEGO: LA LUDOTECA UNIVERSITARIA COMO
ECOSISTEMA SOCIOEDUCATIVO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA,
AUTONOMÍA INFANTIL Y APRENDIZAJE CREATIVO*

DOI: 10.5281/zenodo.23028037



Audimar Dionizio de Santana¹

Jussara Resende Costa²

Edna Maria Cruz Pinho³

Marcilene de Assis Alves de Araujo⁴

RESUMO

As brinquedotecas universitárias podem constituir espaços de articulação entre universidade e comunidade, nos quais brincar, criação, participação e aprendizagem se desenvolvem de forma integrada. Este estudo analisa como a integração entre brincar, arte, cultura maker e extensão universitária contribui para a constituição da Brinquedoteca Maker da Universidade de Gurupi (UnirG) como ecossistema socioeducativo de inovação pedagógica, agência infantil e aprendizagem criativa. Trata-se de pesquisa qualitativa, de natureza descritivo-interpretativa, desenvolvida por meio

1 Mestrando em Educação Social – Universidade de Gurupi (UnirG). E-mail: audimar@unirg.edu.br.

2 Doutora em Educação e Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade de Gurupi (UnirG). E-mail: jussara@unirg.edu.br.

3 Mestre em Educação e Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade de Gurupi (UnirG). E-mail: ednapinho@unirg.edu.br.

4 Doutora em Letras e Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade de Gurupi (UnirG). E-mail: marcilenearaujo@unirg.edu.br.





da sistematização de experiências. O corpus reuniu registros de observação participante, diários de campo, registros pedagógicos, documentação fotográfica, produções infantis e relatos reflexivos de acadêmicas extensionistas, analisados por meio da Análise de Conteúdo. Os resultados evidenciaram condições recorrentes de participação, autoria, experimentação, expressão e reflexão, associadas à organização do ambiente, dos materiais e das interações. A análise permite compreender a brinquedoteca universitária para além da função recreativa, como ecossistema socioeducativo em que experiências lúdicas, estéticas e maker se articulam à produção de conhecimentos, à participação infantil, à formação docente e à inovação pedagógica. Conclui-se que a integração entre brincar, cultura maker e extensão amplia as possibilidades de atuação da universidade na construção de experiências educativas socialmente significativas e centradas na participação das crianças.

Palavras-chave: brinquedoteca universitária; brincar; agência infantil; aprendizagem criativa; inovação pedagógica; cultura maker.

ABSTRACT

University toy libraries can provide spaces for interaction between universities and communities, where play, creativity, participation, and learning are developed in an integrated manner. This study analyzes how the integration of play, art, maker culture, and university extension contributes to the development of the Maker Toy Library at the University of Gurupi (UnirG) as a socio-educational ecosystem of pedagogical innovation, children's agency, and creative learning. This qualitative, descriptive-interpretive study was developed through the systematization of experiences. The corpus comprised participant observation records, field notes, pedagogical records, photographic documentation, children's productions, and reflective accounts produced by undergraduate students participating in extension activities, analyzed through Content Analysis. The findings indicate recurring conditions of participation, authorship, experimentation, expression, and reflection associated with the organization of the environment, materials, and interactions. The analysis suggests that a university toy library can be understood beyond its recreational function, as a socio-educational ecosystem in which playful, aesthetic, and maker experiences are connected to knowledge production, children's participation, teacher education, and pedagogical innovation. The study concludes that integrating play, maker culture, and university extension expands the university's possibilities for creating socially meaningful educational experiences centered on children's participation.

Keywords: university toy library; play; children's agency; creative learning; pedagogical innovation; maker culture.

RESUMEN

Las ludotecas universitarias pueden constituir espacios de articulación entre la universidad y la comunidad, en los que el juego, la creación, la participación y el aprendizaje se desarrollan de manera integrada. Este estudio analiza cómo la integración entre el juego, el arte, la cultura maker y la extensión universitaria contribuye a la constitución de la Ludoteca Maker de la Universidad de Gurupi (UnirG) como un ecosistema socioeducativo de innovación pedagógica, agencia infantil y aprendizaje creativo. Se trata de una investigación cualitativa, de naturaleza descriptivo-interpretativa, desarrollada





mediante la sistematización de experiencias. El corpus reunió registros de observación participante, diarios de campo, registros pedagógicos, documentación fotográfica, producciones infantiles y relatos reflexivos de estudiantes universitarias extensionistas, analizados mediante el Análisis de Contenido. Los resultados evidenciaron condiciones recurrentes de participación, autoría, experimentación, expresión y reflexión, asociadas con la organización del ambiente, los materiales y las interacciones. El análisis permite comprender la ludoteca universitaria más allá de su función recreativa, como un ecosistema socioeducativo en el que las experiencias lúdicas, estéticas y maker se articulan con la producción de conocimientos, la participación infantil, la formación docente y la innovación pedagógica. Se concluye que la integración entre juego, cultura maker y extensión amplía las posibilidades de actuación de la universidad en la construcción de experiencias educativas socialmente significativas y centradas en la participación de los niños.

Palabras clave: ludoteca universitaria; juego; agencia infantil; aprendizaje creativo; innovación pedagógica; cultura maker.

1. INTRODUÇÃO

As transformações sociais, culturais e tecnológicas têm ampliado as formas de compreender a infância, a aprendizagem e os processos educativos. Nesse movimento, as crianças passam a ser reconhecidas como sujeitos ativos, capazes de participar, criar, experimentar, produzir sentidos e construir conhecimentos nas relações que estabelecem com pares, adultos, materiais e contextos. O brincar, nessa perspectiva, ultrapassa a dimensão recreativa e constitui linguagem da infância e prática social de produção de cultura e significados (Corsaro, 2011; Sarmiento, 2018; Kishimoto, 2017).

Paralelamente, a universidade é chamada a fortalecer as relações entre produção acadêmica, formação e comunidade. A curricularização da extensão reforça essa dimensão ao reconhecer a extensão como componente integrado à formação acadêmica e à relação transformadora entre universidade e sociedade (Brasil, 2018). Nesse cenário, brinquedotecas universitárias podem constituir espaços de interação, experimentação pedagógica, produção de conhecimentos e aproximação entre universidade, infância e comunidade.

A aprendizagem criativa e a cultura maker ampliam essa possibilidade ao valorizar criação, experimentação, construção, colaboração e revisão de ideias. Quando articuladas ao brincar e às experiências artísticas e estéticas, tais práticas podem favorecer autoria,





exploração de materiais, expressão e construção coletiva de significados (Papert, 2008; Blikstein, 2018; Resnick, 2020; Barbosa, 2012; Dewey, 2010).

Embora esses campos apresentem contribuições consolidadas, ainda são menos exploradas as situações em que brincar, arte, cultura maker, aprendizagem criativa e extensão se articulam em um mesmo ambiente universitário, especialmente quando a brinquedoteca é compreendida como ambiente educativo de criação, aprendizagem e produção compartilhada de conhecimentos. É nesse contexto que se insere a experiência da Brinquedoteca Maker da Universidade de Gurupi (UnirG), desenvolvida no âmbito das ações de extensão universitária e orientada à exploração, à criação e à participação das crianças.

Diante desse contexto, este estudo busca responder à seguinte questão: como a integração entre brincar, arte, cultura maker e extensão universitária contribui para a constituição de uma brinquedoteca universitária como ecossistema socioeducativo de inovação pedagógica, agência infantil e aprendizagem criativa?

Para responder à questão, analisa-se a experiência desenvolvida na Brinquedoteca Maker da Universidade de Gurupi, examinando como a organização do ambiente e das práticas educativas favoreceu manifestações de agência infantil, autoria, aprendizagem criativa e interação entre universidade e comunidade.

Parte-se da proposição de que a integração intencional entre brincar, experiência estética, práticas maker e extensão universitária pode ampliar a função da brinquedoteca, favorecendo processos de criação, experimentação, colaboração e produção de significados.

O estudo articula essas dimensões em uma perspectiva analítica e propõe compreender a brinquedoteca universitária como ecossistema socioeducativo de inovação pedagógica, destacando também seu potencial para fortalecer relações entre universidade e comunidade.

O estudo apresenta três contribuições principais. A primeira consiste em articular, em uma mesma perspectiva analítica, o brincar, a experiência estética, a cultura maker, a aprendizagem criativa e a participação infantil. A segunda consiste em propor uma compreensão da brinquedoteca universitária como ecossistema socioeducativo de inovação pedagógica, superando sua compreensão restrita como espaço recreativo ou de oferta de





atividades lúdicas. A terceira consiste em evidenciar como esse tipo de ambiente pode fortalecer as relações entre universidade e comunidade, criando condições para experiências educativas centradas na participação, na criatividade e na autoria das crianças.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Brincar, agência infantil e aprendizagem

As concepções contemporâneas de infância deslocaram a imagem da criança como receptora passiva para reconhecê-la como sujeito social e participante na produção de significados e culturas. A Sociologia da Infância contribuiu para essa mudança ao compreender a infância como construção social e as crianças como atores capazes de interpretar, negociar e transformar experiências em seus contextos (James; Prout, 2015; Corsaro, 2011; Sarmento, 2018).

Corsaro (2011), por meio do conceito de reprodução interpretativa, evidencia que as crianças reinterpretam e recriam elementos culturais nas relações com pares e adultos. O brincar, nessa perspectiva, é prática social na qual experimentam possibilidades, negociam regras e produzem sentidos.

Ao brincar, as crianças podem escolher, imaginar, combinar elementos, transformar objetos, criar narrativas e negociar possibilidades de ação. A agência infantil manifesta-se quando produzem respostas próprias, tomam decisões, modificam situações e atribuem novos significados às experiências. Essa compreensão dialoga com Vygotsky (2007), para quem a brincadeira cria condições para o desenvolvimento da imaginação, da linguagem, do pensamento simbólico e da autorregulação. O desenvolvimento ocorre nas relações sociais mediadas culturalmente, de modo que ambientes educativos podem ampliar oportunidades de interação, experimentação e produção de significados.

Para Vygotsky (2009), a imaginação é dimensão fundamental da atividade criadora: apoia-se em experiências vivenciadas, que podem ser reorganizadas e transformadas em novas





configurações. Na infância, essa relação entre experiência, imaginação e criação manifesta-se nas brincadeiras, narrativas, produções artísticas e construções.

Para Dewey (2010), a experiência educativa envolve relações entre sujeito e ambiente capazes de produzir continuidade, transformação e significado. Aprender, portanto, envolve experiência e reflexão, e não apenas aquisição de informações.

2.2 Experiência estética, criação e aprendizagem

A dimensão estética amplia essa compreensão ao considerar percepção, sensibilidade, imaginação e diferentes formas de expressão. A arte pode ser compreendida como modo de experimentar, interpretar e produzir relações com o mundo (Dewey, 2010; Eisner, 2008).

As experiências estéticas envolvem exploração, expressão, criação e atribuição de sentidos. A criação não se restringe ao resultado final, mas inclui escolhas, tentativas, modificações e interpretações; nesse sentido, a arte também constitui prática cultural e forma de construção de conhecimento (Barbosa, 2012).

Em espaços educativos inovadores, a diversidade de materiais, formas de organização e linguagens pode ampliar as possibilidades de exploração e criação, fazendo com que o ambiente participe da própria construção da experiência.

A cultura maker amplia a compreensão da aprendizagem como processo de criação, construção e experimentação. Influenciada pelo construcionismo de Papert (2008), essa perspectiva valoriza situações nas quais os sujeitos constroem artefatos significativos, experimentam, revisam e reconstruem suas ideias.

2.3 Cultura maker e aprendizagem criativa

O princípio do learning by making desloca a atenção do produto final para o processo. Construir, desmontar, testar, modificar e tentar novamente constituem formas de aprender, nas quais o erro pode funcionar como informação para novas tentativas. Blikstein (2018) destaca o potencial educacional da cultura maker para ampliar a participação na produção do





conhecimento. Essa perspectiva não depende necessariamente de tecnologias sofisticadas: materiais cotidianos e reutilizáveis podem favorecer investigação, autoria e colaboração quando inseridos em situações pedagógicas intencionais.

Martinez e Stager (2019) destacam experiências baseadas em construção, experimentação e resolução de problemas. O valor pedagógico do ambiente maker está, portanto, nas possibilidades de ação e pensamento produzidas pelas práticas, e não apenas na presença de ferramentas.

A aproximação entre perspectiva histórico-cultural e cultura maker permite compreender a criação infantil como processo que articula experiência, imaginação, materialidade e interação social. Nas práticas maker, essa criação se concretiza na manipulação, transformação e reconstrução de materiais, articulando ideias, objetos e relações.

Essa abordagem converge com a concepção de aprendizagem criativa desenvolvida por Resnick (2020), que destaca a importância de projetos, interesses, colaboração e ludicidade. A aprendizagem criativa ocorre quando os sujeitos têm oportunidades de imaginar possibilidades, criar projetos, compartilhar ideias e desenvolver iterativamente suas produções. O brincar, nesse modelo, não constitui um elemento periférico, mas uma dimensão fundamental da criação e da aprendizagem.

2.4 Inovação pedagógica, universidade-comunidade e extensão

A inovação pedagógica no ensino superior não se limita à adoção de tecnologias ou metodologias; envolve mudanças na organização das experiências, nas relações entre sujeitos, nos espaços educativos e nos modos de produzir e compartilhar conhecimentos.

Essa perspectiva ganha relevância quando a universidade estabelece relações sistemáticas com a comunidade, criando situações educativas situadas em contextos reais. A extensão constitui dimensão institucional dessa relação. A Resolução CNE/CES nº 7/2018





reconhece-a como componente da formação acadêmica e processo interdisciplinar de interação transformadora entre instituições de ensino superior e sociedade (Brasil, 2018).

Essa concepção aproxima-se da perspectiva dialógica de Freire (2021), na qual os processos educativos se constroem nas relações entre sujeitos e na problematização das experiências vividas. O conhecimento pode emergir do encontro entre diferentes saberes e experiências. A relação universidade-comunidade desloca a extensão de uma lógica predominantemente assistencialista para uma perspectiva de reciprocidade e participação. A comunidade passa a integrar a construção das experiências e dos conhecimentos produzidos nesse processo.

Nesse quadro, a brinquedoteca universitária adquire relevância para a inovação pedagógica por articular sujeitos, conhecimentos e experiências em um ambiente que não se restringe às estruturas convencionais da sala de aula.

Neste estudo, o conceito de ecossistema socioeducativo refere-se à rede de relações entre crianças, acadêmicos, professores, comunidade, materiais, práticas e conhecimentos. A inovação emerge dessas interações, enquanto a formação das acadêmicas, a participação infantil e a aproximação universidade-comunidade constituem dimensões interdependentes.

3. METODOLOGIA

3.1 Contexto e caracterização da experiência

A pesquisa foi desenvolvida no Espaço Criança Maker – Brinquedoteca da Universidade de Gurupi (UnirG), vinculado ao Curso de Pedagogia e às ações de extensão universitária. O espaço foi concebido como ambiente educativo para crianças, articulando brincar, arte, experimentação e cultura maker, além de contemplar a aproximação entre universidade e comunidade e a formação prática de acadêmicos.

O projeto atende crianças de 4 a 8 anos, incluindo filhos de acadêmicos, professores e servidores da UnirG e crianças vinculadas a ações articuladas com a Secretaria da Mulher e da





Cidadania de Gurupi-TO, constituindo espaço de articulação entre universidade, poder público e comunidade.

A organização do ambiente contempla faz-de-conta, artes, leitura e gibiteca, jogos, cinema, construção de brinquedos e área de descanso, com atividades livres e orientadas de leitura, produção artística, histórias, música, expressão corporal e construção. A participação de acadêmicos, brinquedistas, estagiários e colaboradores inclui organização dos ambientes, mediação, registros, atendimento e ações institucionais, configurando também um espaço de formação pedagógica situada.

Trata-se de pesquisa qualitativa, de natureza descritivo-interpretativa, desenvolvida por meio da sistematização de experiências, compreendida como processo de reconstrução crítica e analítica de práticas educativas vivenciadas em determinado contexto (Jara Holliday, 2006). A abordagem qualitativa mostrou-se adequada à compreensão dos significados, relações e processos produzidos nas experiências educativas (Minayo, 2021).

O período investigado correspondeu ao primeiro semestre de 2026, entre janeiro e junho. Foram realizados 202 encontros presenciais, com duração média de quatro horas, nos dois campi envolvidos, em três turnos. As experiências incluíram pintura, modelagem, construção de brinquedos, contação de histórias, teatro, jogos cooperativos, exploração de elementos da natureza, jardinagem e produção colaborativa de materiais.

A unidade de análise foi constituída pelos processos educativos produzidos nas interações entre crianças, extensionistas, materiais, propostas pedagógicas e ambiente, considerando manifestações de participação, autoria, criação, colaboração e aprendizagem.

A proposta institucional organiza o ambiente em diferentes possibilidades de experiência, incluindo faz-de-conta, artes, leitura e gibiteca, jogos, cinema, construção de brinquedos e área de descanso. As atividades contemplam jogos livres, brincadeiras simbólicas, leitura, produção artística, contação de histórias, música e expressão corporal, além de ações por agendamento e atividades itinerantes em eventos científicos, culturais e sociais.



3.2 Participantes

Participaram das ações extensionistas 32 crianças, com idades entre quatro e oito anos, e aproximadamente seis acadêmicas extensionistas dos cursos de Pedagogia e Psicologia, matriculadas entre o primeiro e o sétimo períodos. Ao longo do período investigado, foram registrados aproximadamente 900 atendimentos, distribuídos nos três turnos e nos dois campi.

A participação ocorreu no contexto das atividades extensionistas. Para o corpus, foram considerados os registros produzidos no período delimitado e diretamente relacionados às experiências educativas. Por se tratar de investigação qualitativa, o número de participantes não foi definido com finalidade de representatividade estatística, mas de compreensão aprofundada dos processos e relações produzidos no contexto.

O corpus final reuniu 202 registros de observação participante, 120 diários de campo, 585 registros fotográficos, 982 produções elaboradas pelas crianças e 30 relatos reflexivos das acadêmicas extensionistas. A diversidade de fontes permitiu confrontar evidências e identificar convergências, complementaridades e divergências, fortalecendo a interpretação qualitativa (Flick, 2009).

Ao longo do período investigado, foram registrados aproximadamente 900 atendimentos, distribuídos entre os três turnos de funcionamento das atividades e os dois campi participantes. Considerando a natureza qualitativa da investigação, o número de participantes não foi estabelecido com finalidade de representatividade estatística. O interesse esteve centrado na compreensão aprofundada dos processos educativos e das relações produzidas no contexto investigado.

3.3 Produção e composição do corpus empírico

A produção dos dados utilizou múltiplas fontes: observação participante, diários de campo, registros pedagógicos, documentação fotográfica, produções das crianças e relatos reflexivos das acadêmicas extensionistas.





A observação foi orientada por aspectos relacionados à participação, criação, interação, exploração de materiais, mediação, autoria, colaboração e tomada de decisão. As demais fontes foram articuladas para documentar atividades, interações, processos de criação, expressão, mediação e aprendizagem; as produções infantis foram interpretadas em relação às circunstâncias de sua produção.

A produção dos dados foi realizada a partir de múltiplas fontes de evidências, buscando contemplar diferentes perspectivas sobre as experiências desenvolvidas. O corpus foi constituído por registros de observação participante, diários de campo, registros pedagógicos, documentação fotográfica, produções realizadas pelas crianças e relatos reflexivos das acadêmicas extensionistas.

3.4 Procedimentos de análise dos dados

O corpus foi analisado por meio da Análise de Conteúdo, conforme Bardin (2016), em três etapas: pré-análise, exploração do material e tratamento interpretativo.

Na pré-análise, realizou-se a organização e leitura sistemática do corpus, buscando familiarização com o conjunto de materiais e identificação dos registros diretamente relacionados ao problema e aos objetivos da investigação.

Na exploração, foram identificadas e codificadas unidades de sentido relacionadas à participação, autoria, escolha, experimentação, criação, colaboração, interação, materiais, experiência estética e aprendizagem. Fotografias e produções infantis foram analisadas conjuntamente com os registros escritos das situações em que foram produzidas, evitando interpretações descontextualizadas.

Na etapa interpretativa, os códigos foram agrupados e relacionados, resultando em quatro categorias centrais: a) agência e autoria infantil; b) brincar e experiência estética; c) criação, cultura maker e aprendizagem; d) ambiente universitário, interação e relação com a comunidade. As categorias emergiram da interlocução entre o corpus e o referencial teórico.





A análise não se limitou à descrição das atividades, buscando compreender como a organização do ambiente, dos materiais e das interações produziu possibilidades de participação, criação e aprendizagem e sustentou a interpretação da Brinquedoteca Maker como ambiente de inovação pedagógica.

3.5 Credibilidade e rigor interpretativo

A credibilidade foi buscada mediante triangulação das fontes de evidência, articulando observações, diários, registros pedagógicos, fotografias, produções infantis e relatos reflexivos. A triangulação permitiu confrontar registros referentes às mesmas experiências, identificando convergências, complementaridades e divergências.

Adotou-se também perspectiva reflexiva, considerando que, em pesquisas qualitativas, a posição dos pesquisadores participa da produção dos registros e das interpretações. Os registros de campo e as decisões analíticas contribuíram para tornar mais transparente a passagem das evidências empíricas às categorias interpretativas.

Também foi adotada uma perspectiva reflexiva durante o processo de produção e análise dos dados, considerando que, em pesquisas qualitativas, a posição dos pesquisadores participa da construção dos registros e das interpretações. Os registros de campo e as decisões analíticas foram utilizados para acompanhar esse processo e tornar mais transparente a passagem das evidências empíricas para as categorias interpretativas.

3.6 Aspectos éticos

A participação das crianças esteve condicionada à autorização de seus responsáveis legais mediante Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Os registros utilizados na investigação foram tratados de modo a preservar o anonimato dos participantes, e a documentação fotográfica e as produções infantis foram utilizadas de acordo com as autorizações obtidas.





Também foi obtida autorização institucional para o desenvolvimento das atividades e para a utilização dos registros produzidos no contexto da experiência para fins de investigação científica.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise do corpus produzido durante o primeiro semestre de 2026 permitiu identificar quatro dimensões articuladas da experiência desenvolvida na Brinquedoteca Maker: (a) agência e autoria infantil; (b) brincar e experiência estética; (c) cultura maker e aprendizagem criativa; e (d) formação docente e relação universidade–comunidade. A interpretação foi construída a partir da triangulação entre registros de observação, diários de campo, registros pedagógicos, documentação fotográfica, produções das crianças e relatos reflexivos das acadêmicas extensionistas.

Os resultados são apresentados de forma integrada, articulando evidências empíricas e discussão teórica para compreender como a Brinquedoteca Maker se constitui como espaço de participação infantil, criação, formação docente e inovação pedagógica.

4.1 Agência e autoria infantil

Os registros evidenciaram situações nas quais as crianças não apenas executavam propostas estruturadas, mas modificavam procedimentos, escolhiam materiais, combinavam recursos e atribuíam novos sentidos às atividades. Quando as propostas possibilitaram escolhas e diferentes percursos de criação, as crianças ocuparam posição mais ativa na construção da experiência, em diálogo com Corsaro (2011) e Sarmento (2018).

A agência infantil, nesse contexto, não foi compreendida como ação isolada, mas como possibilidade de interferir nos percursos da experiência, tomar decisões, formular respostas próprias e atribuir significados às situações vivenciadas.





Figura 1 – Crianças em situação de exploração, escolha e criação na Brinquedoteca Maker

Fonte: Arquivo da pesquisa (2026).

A Figura 1 deve documentar uma situação representativa de escolha, exploração ou autoria infantil. Sua leitura deve ser articulada ao contexto registrado no campo, evitando que a imagem seja interpretada de forma isolada.

4.2 Cultura maker e aprendizagem criativa

A dimensão maker esteve relacionada sobretudo ao processo de fazer, e não apenas ao produto final. Manipulação, tentativas, modificações e escolhas constituíram parte significativa da experiência. Oficinas de construção de brinquedos, modelagem, pintura, colagem e exploração de materiais constituíram situações nas quais as crianças experimentaram possibilidades, testaram soluções e modificaram suas produções.



Esse achado dialoga com Papert (2008), Blikstein (2018) e Resnick (2020), ao compreender a cultura maker e a aprendizagem criativa como processos de criação, experimentação, projetos, interesses, colaboração e brincadeira.



Figura 2 – Processos de experimentação e construção nas atividades maker

Fonte: Arquivo da pesquisa (2026).

A documentação fotográfica e as produções infantis permitem acompanhar o caráter processual da criação, evidenciando que construir, testar, modificar e reconstruir podem constituir modos de aprender.

4.3 Brincar, arte e experiência estética

A articulação entre brincar, arte e experiência estética esteve presente em atividades de pintura, desenho, modelagem, teatro, contação de histórias, jogos e exploração de elementos da natureza, possibilitando diferentes formas de expressão e produção de sentidos.

Revista *OWL Journal*, Campina Grande - PB, v. 4 n. 9 (2026) - ISSN 2965-2634

A Revista OWL Journal está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)





As produções infantis constituíram importante fonte de evidências, reunindo 982 produções realizadas durante o período investigado. A análise não buscou estabelecer critérios de avaliação estética ou comparar o desempenho das crianças, mas compreender como os materiais e as propostas foram utilizados como meios de expressão e criação.



Figura 3 – Produções infantis realizadas nas experiências de arte, brincar e criação

Fonte: Arquivo da pesquisa (2026).

A experiência estética envolveu cores, formas, texturas, movimentos, objetos, sons e narrativas. À luz de Vygotsky (2009), as situações observadas indicam processos de imaginação e criação nos quais experiências, materiais e elementos imaginativos foram reorganizados em novas configurações. Em diálogo com Dewey (2010), a experiência estética pode ser compreendida como relação significativa entre sujeito e ambiente.



4.4 Mediação pedagógica e formação docente

Os 30 relatos reflexivos, articulados às observações e aos registros pedagógicos, evidenciaram situações de planejamento, acompanhamento, mediação e reflexão sobre as práticas. A mediação não se restringiu à explicação de procedimentos: as acadêmicas precisaram observar as crianças, compreender seus interesses, organizar materiais, formular perguntas e decidir quando intervir ou permitir maior autonomia.



Figura 4 – Mediação pedagógica nas experiências desenvolvidas na Brinquedoteca Maker

Fonte: Arquivo da pesquisa (2026).



Para a formação docente, a extensão favoreceu aprendizagem profissional situada, ao possibilitar às acadêmicas observar, interpretar e reorganizar suas intervenções diante das situações vivenciadas. Essa dinâmica aproxima-se da perspectiva reflexiva de Schön (1983), ao valorizar a reflexão vinculada à ação profissional.

4.5 Brinquedoteca, universidade e comunidade

A experiência também revelou dimensão institucional relacionada à relação entre universidade e comunidade. A Brinquedoteca Maker, como ação extensionista, envolveu crianças, acadêmicas e comunidade em atividades educativas realizadas nos dois campi.

Os aproximadamente 900 atendimentos registrados durante o semestre expressam a amplitude da ação extensionista, sem serem tomados como indicador isolado de impacto. Nesse sentido, a extensão assumiu caráter formativo e dialógico, aproximando a formação acadêmica de situações concretas vivenciadas com a comunidade e ampliando a circulação de saberes.



Figura 5 – Brinquedoteca Maker como espaço de interação entre universidade e comunidade

Fonte: Arquivo da pesquisa (2026).



A relação universidade-comunidade desloca a extensão de uma lógica predominantemente assistencialista para uma perspectiva de reciprocidade e participação, em consonância com Brasil (2018) e Freire (2021). A comunidade participa da construção das experiências e dos conhecimentos produzidos nesse processo.

4.6 Síntese interpretativa e modelo proposto

A análise integrada das evidências permitiu construir o modelo interpretativo apresentado na Figura 6, que sintetiza as relações identificadas no corpus. No centro encontra-se a Brinquedoteca Maker, compreendida como ambiente relacional em que se articulam brincar, agência infantil, experiência estética, cultura maker, formação docente e extensão universitária.

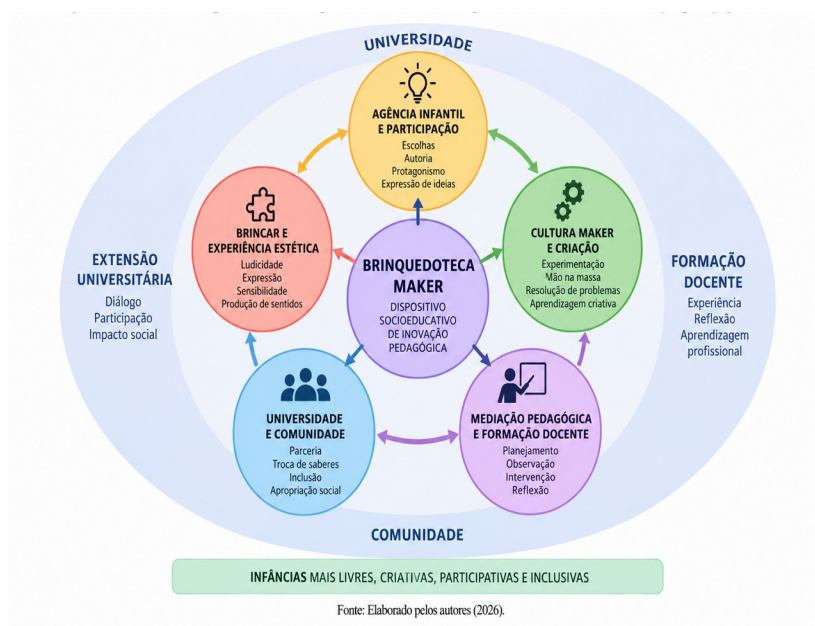


Figura 6 – Modelo interpretativo da Brinquedoteca Maker como dispositivo socioeducativo de inovação pedagógica

Fonte: Elaborado pelos autores (2026).



A inovação pedagógica identificada não decorre simplesmente de materiais diferenciados ou da adoção da cultura maker, mas da reorganização das condições de participação e aprendizagem, permitindo que crianças criem, experimentem, escolham e atribuam significados, enquanto as acadêmicas desenvolvem mediação e reflexão sobre a prática.

Imaginação e criação atravessam as demais dimensões, articulando brincar, experiência estética e cultura maker e permitindo transformar experiências e materiais em novas possibilidades de ação, representação e significado, em consonância com Vygotsky (2009).

Os quatro eixos convergem para uma compreensão da inovação pedagógica como fenômeno relacional. Os resultados não permitem atribuir a uma atividade isolada a produção direta de determinada aprendizagem, mas permitem identificar condições pedagógicas recorrentes associadas à participação, autoria, experimentação, expressão e reflexão.

4.7 Discussão integrada

A contribuição da experiência está na articulação entre dimensões frequentemente tratadas de forma separada: brincar, cultura maker, experiência estética, participação infantil, formação docente e extensão universitária.

A agência infantil constituiu elemento central. Quando as propostas possibilitaram escolhas e diferentes percursos de criação, as crianças ocuparam posição mais ativa na construção da experiência, em diálogo com Corsaro (2011) e Sarmiento (2018).

A cultura maker acrescentou experimentação e materialidade. Construir, testar, modificar e reconstruir transformou os materiais em mediadores da aprendizagem, dialogando com Papert (2008), Blikstein (2018) e Resnick (2020) e evidenciando a possibilidade de práticas maker com materiais acessíveis.

A experiência estética ampliou as possibilidades de expressão infantil: diferentes linguagens favoreceram narrativas, representações e significados, em consonância com





Dewey (2010). Para a formação docente, a extensão favoreceu aprendizagem profissional situada, ao possibilitar às acadêmicas observar, interpretar e reorganizar intervenções diante das situações vivenciadas.

Essa interpretação permanece situada no contexto investigado. Por se tratar de sistematização qualitativa de experiência, não se pretende estabelecer generalizações estatísticas; o modelo constitui proposição interpretativa derivada dos dados e pode orientar futuras pesquisas comparativas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo analisou como a articulação entre brincar, arte, cultura maker e extensão universitária pode configurar a brinquedoteca universitária como espaço de inovação pedagógica, participação infantil e formação docente. A experiência da Brinquedoteca Maker da Universidade de Gurupi evidenciou que seu potencial educativo está relacionado à organização de um ambiente em que crianças, acadêmicas, materiais e comunidade participam de processos de criação, experimentação, interação e produção de sentidos.

Em resposta à questão de pesquisa, os resultados indicam que a ressignificação da brinquedoteca ocorre quando o ambiente possibilita às crianças escolher, experimentar, criar, modificar propostas e atribuir sentidos próprios às experiências, enquanto a participação das acadêmicas produz oportunidades de aprendizagem profissional vinculadas à observação, mediação, tomada de decisões e reflexão sobre a prática.

A principal contribuição conceitual consiste na proposição da Brinquedoteca Maker como dispositivo socioeducativo de inovação pedagógica, articulando brincar, agência infantil, experiência estética, cultura maker, formação docente e extensão universitária como dimensões interdependentes.

Do ponto de vista da formação de professores e das instituições de ensino superior, a experiência aponta possibilidades de integração entre formação inicial, extensão e





comunidade, especialmente em propostas que valorizem planejamento, observação, documentação, reflexão, participação e autoria infantil.

Os resultados apresentam limites que precisam ser considerados: a investigação foi desenvolvida em uma única instituição, em período específico e por meio de sistematização qualitativa de experiência, sem objetivo de medir quantitativamente mudanças no desenvolvimento infantil ou estabelecer relações causais. As interpretações permanecem, portanto, contextualizadas.

Pesquisas futuras poderão comparar diferentes brinquedotecas universitárias, acompanhar processos de formação docente, investigar a perspectiva das próprias crianças e analisar como diferentes configurações de ambientes maker se relacionam com participação, autoria e aprendizagem.

Em síntese, as poéticas do brincar não constituem metodologia fechada, mas uma perspectiva de organização da experiência educativa na qual brincar, criar, experimentar, imaginar e produzir sentidos constituem formas de participação e aprendizagem. Quando articulada à cultura maker, à experiência estética, à formação docente e à extensão universitária, a brinquedoteca pode assumir função socioeducativa ampliada, constituindo espaço de encontro entre infância, universidade e comunidade.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/000830864>. Acesso em: 05 jul. 2026.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016. Disponível em: <https://madmunifacs.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/08/anc3a1lise-de-contec3bado-laurence-bardin.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.





BLIKSTEIN, Paulo. Preconditions for makerspaces: implications for the design of digital fabrication workshops in education. *Interactions*, New York, v. 25, n. 2, p. 48-51, 2018.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/355810201_Digital_Fabrication_and_'Making'_in_Education_The_Democratization_of_Invention. Acesso em: 05 jul. 2026.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 19 dez. 2018. Disponível em:

https://abmes.org.br/arquivos/legislacoes/Resol_7cne.pdf. Acesso em: 05 jul. 2026.

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

https://konektacommerce.nyc3.cdn.digitaloceanspaces.com/TEXT_SAMPLE_CONTENT/brinquedo-e-cultura-vol20-89325-1.pdf. Acesso em: 05 jul. 2026.

CORSARO, William A. *Sociologia da infância*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011. Disponível em: https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/5047/1/A_sociologia_da_inf%C3%A2ncia.pdf. Acesso em: 05 jul. 2026.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Disponível em: <https://www.scribd.com/document/532555266/DEWEY-John-Arte-como-experiencia-1>. Acesso em: 05 jul. 2026.

EISNER, Elliot W. O que pode a educação aprender das artes sobre a prática da educação? *Currículo sem Fronteiras*, v. 8, n. 2, p. 5-17, 2008. Disponível em:

<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol8iss2articles/eisner.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 68. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021. Disponível em:

<https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.





JAMES, Allison; PROUT, Alan (org.). Constructing and reconstructing childhood: contemporary issues in the sociological study of childhood. 3. ed. London: Routledge, 2015. Disponível em:
<https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9781315745008/constructing-reconstructing-childhood-allison-james-alan-prout>. Acesso em: 05 jul. 2026.

JARA HOLLIDAY, Oscar. Para sistematizar experiências. 2. ed. Brasília: Ministério do Meio Ambiente, 2006. Disponível em:
<https://www.edpopsus.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/oscar-jara-para-sistematizar-experic3aancias1.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017. Disponível em:
https://konektacommerce.nyc3.cdn.digitaloceanspaces.com/TEXT_SAMPLE_CONTENT/jogo-brinquedo-brincadeira-e-a-educacao-72183-1.pdf. Acesso em: 05 jul. 2026.

MARTINEZ, Sylvia Libow; STAGER, Gary. Invent to Learn: Making, Tinkering, and Engineering in the Classroom. 2. ed. Torrance: Constructing Modern Knowledge Press, 2019. Disponível em: <https://inventtolearn.com/wp-content/uploads/2019/01/Invent-To-Learn-2-press-release-2.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 15. ed. São Paulo: Hucitec, 2021. Disponível em:
https://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/1428/minayo__2001.pdf. Acesso em: 05 jul. 2026.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008. Disponível em: <https://www.scribd.com/document/854015371/Livro-A-Maquina-Das-Crianças-Papert>. Acesso em: 05 jul. 2026.

RESNICK, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020. Disponível em:
<https://www.scribd.com/document/555675619/Jardim-de-Infancia-para-a-vida-toda-compactado>. Acesso em: 05 jul. 2026.





SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; GOUVEA, Maria Cristina Soares de (org.). Estudos da infância: educação e práticas sociais. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2018. Disponível em: <https://repositorium.uminho.pt/server/api/core/bitstreams/590ffdbd-1d9f-4917-a929-67bc01d3fed5/content>. Acesso em: 06 jul. 2026.

SCHÖN, Donald A. The reflective practitioner: how professionals think in action. New York: Basic Books, 1983. Disponível em: https://raggeduniversity.co.uk/wp-content/uploads/2025/03/1_x_Donald-A.-Schon-The-Reflective-Practitioner_-How-Professionals-Think-In-Action-Basic-Books-1984_redactedaa_compressed3.pdf. Acesso em: 06 jul. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Disponível em: https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf. Acesso em: 05 jul. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. Imaginação e criação na infância. São Paulo: Ática, 2009. Disponível em: <http://psico.cinead.org/wp-content/uploads/2021/10/118343867-Imaginacao-e-Criacao-na-Infancia.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2026.

Recebido em: 15/08/2026

Aprovado em: 02/09/2026

Publicado em: 28/09/2026

