



**O CIBERATELIÊ BRINC@NTE:
ITINERÂNCIAS DA FORMAÇÃO E DA PESQUISA NA CIBERCULTURA –
(RE)CONSTRUÇÃO DE PERCURSOS METODOLÓGICOS**

**THE CYBERPLAYFUL ATELIER:
ITINERANCIES AND IMPLICATIONS CYBERRESEARCH-FORMATION AND DIGITAL
ENVIRONMENTS IN THE RE-CONSTRUCTION OF METHODOLOGICAL PATHWAYS**

**EL CIBERATELIER LÚDICO:
ITINERANCIAS E IMPLICACIONES CIBERINVESTIGACIÓN-FORMACIÓN Y AMBIENTES
DIGITALES EN LA RE-CONSTRUCCIÓN DE LOS RECORRIDOS METODOLÓGICOS**

Antonete Araújo Silva Xavier¹

RESUMO

O artigo apresenta a constituição do *Ciberateliê Brinc@nte* como dispositivo metodológico e formativo, resultante de uma itinerância profissional e acadêmica entre ensino, pesquisa, extensão e inovação, articulando formação docente, ludicidade e cibercultura. Inspirada na etnopesquisa crítica e na epistemologia multirreferencial, a autora discute a pesquisa como processo de implicação e criação, em que sujeito e objeto se formam e se transformam mutuamente. O estudo emerge das experiências na Brinquedoteca Universitária Paulo Freire e dos projetos de formação com professores da educação básica, voltados ao fomento do brincar livre e à criação de ambiências lúdicas e ludoestéticas. Nessa perspectiva, a ciberpesquisa-formação é compreendida como prática interativa, colaborativa e autoral, mediada pelo digital em rede. O *Ciberateliê Brinc@nte* configura-se, assim, como espaço-tempo de coformação e autoria compartilhada, onde a ludicidade se entrelaça às práticas docentes e às tecnologias digitais, produzindo conhecimento sensível, ético e estético. O artigo evidencia que a itinerância formativa é dimensão constitutiva da pesquisa e da docência, permitindo compreender o ato de formar-se como experiência em movimento, tecida entre o vivido e o pensado, entre o brincar e o conhecer.

PALAVRAS-CHAVE: Itinerância. Ludicidade. Formação docente. Cibercultura. Ciberpesquisa-formação. Multirreferencialidade.

ABSTRACT

The article presents the constitution of the *Cyberplayful Atelier (Ciberateliê Brinc@nte)* as a methodological and formative device, resulting from a professional and academic itinerancy between teaching, research, and

Submetido em: 30/10/2025 – **Aceito em:** 09/02/2026 – **Publicado em:** 15/03/2026

¹ Doutora em Educação (UFBA), Mestre em Educação e Contemporaneidade (UNEB), Especialista em Educação e Tecnologias da Comunicação e Informação (NETI/UNEB), Pedagoga (UNEB). Professora adjunta do Departamento de Educação e Coordenadora da Brinquedoteca Universitária Paulo Freire (DEDC), Campus I, membro do Conselho da Rede de Brinquedotecas Universitárias da Universidade do Estado da Bahia e dos grupos de Pesquisa FormacceInfância – UNEB, GEPEL – UFBA e GPDOC – UFRJ. Campos de atuação profissional: Formação docente, práticas pedagógicas, estágio supervisionado, com ênfase nos espaços não escolares, ed infantil; e pesquisas sobre as infâncias, cibercultura, inovação pedagógica, educação on-line, desenho didático de ambientes virtuais de aprendizagens, produção multimídia.



extension, articulating teacher education, playfulness, and cyberculture. Inspired by critical ethno research and multireferential epistemology, the author discusses research as a process of implication and creation, in which subject and object transform each other. The study emerges from experiences developed at the Paulo Freire University Toy Library and from teacher education projects aimed at promoting free play and creating playful and aesthetic learning environments. From this perspective, cyberresearch-formation is understood as an interactive, collaborative, and authorial practice mediated by the digital network. The *Cyberplayful Atelier* thus constitutes itself as a space-time of co-formation and shared authorship, where playfulness intertwines with teaching practices and digital technologies, producing sensitive, ethical, and aesthetic knowledge. The article highlights formative itinerancy as a constitutive dimension of research and teaching, revealing the act of becoming as an experience in motion, woven between life and thought, between play and knowledge.

KEYWORDS: Itinerancy. Playfulness. Teacher education. Cyberculture. Cyberresearch-formation. Multireferentiality.

RESUMEN

El artículo presenta la constitución del *Ciberatelier Brinc@nte* como un dispositivo metodológico y formativo, resultado de una itinerancia profesional y académica entre la enseñanza, la investigación y la extensión, articulando la formación docente, la ludicidad y la cibercultura. Inspirada en la etnopesquisa crítica y en la epistemología multirreferencial, la autora analiza la investigación como un proceso de implicación y creación, en el cual sujeto y objeto se transforman mutuamente. El estudio surge de las experiencias en la Ludoteca Universitaria Paulo Freire y de los proyectos de formación con docentes de educación básica, orientados a fomentar el juego libre y la creación de ambientes lúdicos y estético-lúdicos. Desde esta perspectiva, la ciberinvestigación-formación se comprende como una práctica interactiva, colaborativa y autoral, mediada por lo digital en red. El *Ciberatelier Brinc@nte* se configura, así, como un espacio-tiempo de coformación y autoría compartida, donde la ludicidad se entrelaza con las prácticas docentes y las tecnologías digitales, produciendo conocimiento sensible, ético y estético. El artículo evidencia que la itinerancia formativa es una dimensión constitutiva de la investigación y la docencia, permitiendo comprender el acto de formarse como una experiencia en movimiento, tejida entre lo vivido y lo pensado, entre el jugar y el conocer.

PALABRAS CLAVE: Itinerancia. Ludicidad. Formación docente. Cibercultura. Ciberinvestigación-formación. Multirreferencialidad.

APRESENTAÇÃO: AS PRIMEIRAS PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA

Como se daria a construção de um objeto de uma etnopesquisa? Interesse, desejo de saber, inquietações sobre algum aspecto da realidade experienciada de alguma forma, um estudo exploratório inicial cuidadoso, vão desaguar naquilo que considero a “alma” de uma pesquisa, o que lhe dá vida e norteamento: sua problemática e suas questões fundamentais. [...] Por não trabalharmos com a idéia de uma realidade de uma maneira direta e imediata, mas como a realidade que nós captamos, assim é coerente que falemos de **objeto construído como resultado de um labor imaginativo e científico** ao mesmo tempo. [...] Sujeito e objeto se fecundam mutuamente (Macedo, 2000, p. 242).



Inspirada pelas palavras de Roberto Sidney Macedo, aprendi e reconheci que o caminho de uma pesquisa é tecido na própria caminhada — entre dilemas, inquietações, curiosidades e acontecimentos que atravessam as experiências pessoal, profissional e formativa. As reflexões de Macedo (2000), destacadas na epígrafe, me autorizam a deslocar a ordem convencional das escritas acadêmicas e a trazer à cena uma parte de mim, constitutiva e formadora, que justifica minha implicação e valoriza a experiência como fundamento nos processos de pesquisa. A construção do objeto de pesquisa começa a partir das experiências, e se revela quando passo a refletir sobre a formação. E é a experiência refletida que me dá condições para compreender que ao longo do tempo as peças do quebra-cabeças da pesquisa, já estavam presentes na minha história de vida e formação. Nesse movimento, compreendi a formação da pesquisadora como um processo ontológico, epistemológico e metodológico, constituído pela implicação, pela sensibilidade e pela autoria.

A partir dessa compreensão, permiti-me inscrever na tese¹, e agora neste artigo, as primeiras linhas tecidas por minha história de vida e formação, reconhecendo-as como dimensões constitutivas e fundantes do próprio ato de pesquisar. Ao longo do processo de doutoramento, de reflexão das experiências vividas, de estudos sobre as bases teóricas, epistemológicas das pesquisas em educação, compreendi que minha itinerância com a educação, com a docência, a formação, com a ciberultura e a pesquisa foi sendo tecida e delineada em diálogo com as experiências vividas na infância que brincava com vizinhos da praça em que morava, na formação na escola pública do interior da Bahia, na vinda pra Salvador para cursar a universidade, e ser professora da universidade pública. Nas incursões com os grupos de pesquisa, nas ações extensionistas com as brinquedotecas universitárias, nas escolas de educação básica com o acompanhamento dos estágios supervisionados, nos múltiplos espaços de formação e nos estudos que foram atravessando os meus fazeres e saberes. Essa itinerância se configurou como um movimento de auto, hetero e coformação (Macedo, 2010), no qual aprendi a olhar para mim, para o outro e para o contexto, em um contínuo processo de construção de sentido. Reconheço que a formação é tecida de múltiplas referências, entre o eu e o outro, entre o singular e o coletivo.

As reconduções e reflexões destacadas neste artigo são parte da minha tese de doutoramento, intitulada “*As primeiras peças do quebra-cabeça*”, onde registro as implicações formativas e existenciais que configuram o construto e o objeto da minha pesquisa, tecidos ao longo da minha itinerância de vida. Inspirada na perspectiva da etnopesquisa crítica e na epistemologia compreensiva e multirreferencial proposta na obra e nas aulas² do professor Roberto Sidnei

²As reflexões aqui apresentadas emergiram em 2016, no componente curricular Bases filosóficas e epistemológicas da pesquisa em educação PPGE UFBA, com o referido professor, cujas aulas instigaram um movimento de recondução do olhar e de ressignificação do fazer investigativo.



Macedo. A construção do dispositivo de pesquisa, ancora-se em uma concepção de ciência que reconhece a linguagem como dispositivo generativo e a realidade como tessitura intersubjetivamente construída e refletida. Nessa direção, compreender é já interpretar, pois somos seres conceituais em constante processo de significação e devir, seres-sendo de intenções. O real, entendido como relacional e perspectival, convoca o pesquisador a um exercício de escuta sensível, de atenção às singularidades e de uma postura clínica e atenta diante do vivido.

Nesse percurso, fui compreendendo a pesquisa não como um procedimento regido por um método rígido, mas como um rigor outro (Macedo, 2009), um rigor implicado, capaz de acolher a complexidade, a incompletude e as objetivações provisórias do conhecer. A teoria, longe de servir como moldura fixa, atua como inspiração e horizonte, orientando uma aventura pensada na qual o pesquisador se implica e se transforma junto ao objeto, reconhecendo que toda investigação é, antes de tudo, um ato ético, estético e relacional.

Assim, as bases que sustentam esta escrita estão ancoradas nas pesquisas qualitativas em ciências sociais, especialmente naquelas que afirmam um rigor outro comprometido com a compreensão da educação na articulação entre experiência e produção de sentidos. Nesse contexto, o rigor das pesquisas qualitativas se consolida na articulação de quatro fatores fundamentais: a implicação do pesquisador, a descrição densa, a escuta clínica e sensível (Barbier, 1998) e o diálogo multirreferencial com outras áreas do saber - sustentado por uma dinâmica epistêmica e metodológica baseada em itinerâncias, acontecimentos, experiências e errâncias (Macedo; Galeffi; Pimentel, 2009). Inspirada na etnometodologia de Alain Coulon (2017), na etnopesquisa crítica (Macedo, 2000) e apoiada na base teórica da abordagem epistemológica da multirreferencialidade (Ardoino, 1998; Barbosa, 2008; Fróes, 1998, 2000, 2012), esta pesquisa adota uma perspectiva que compreende o conhecimento como uma construção situada, plural e sensível.

Os destaques feitos da abordagem epistemológica da multirreferencialidade, conforme Ardoino (1998) e Barbosa (2008), propõe uma leitura plural dos objetos de pesquisa, sustentada pelos princípios da multiplicidade, irreducibilidade e indissociabilidade dos saberes e das experiências humanas. Com base nessas premissas, a pesquisa realizada considera como elementos fundantes a multiplicidade, a irreducibilidade da experiência e a noção de bricolagem (Lapassade, 1998). A multiplicidade expressa o reconhecimento de que nenhum referencial isolado é capaz de apreender a totalidade de um fenômeno; por isso, o pesquisador orientado por uma perspectiva multirreferencial compreende o real como polifônico e aberto à pluralidade de leituras, devendo ser interpretado a partir de diversas referências teóricas, metodológicas, culturais e existenciais.



Por sua vez, a irredutibilidade da experiência reafirma que o vivido não pode ser reduzido a modelos explicativos prévios, pois constitui-se em movimento, acontecimento e invenção. Nesse horizonte, a bricolagem configura-se como gesto epistemológico e metodológico de criação (Lepassad, 1998), no qual o pesquisador articula diferentes materiais, linguagens e saberes disponíveis para dar sentido à experiência. Assim, a pesquisa torna-se um ato de invenção e implicação, em que o rigor se expressa não na rigidez de um método, mas na coerência entre vida, experiência e reflexão.

Essa perspectiva convoca, portanto, um modo de pesquisar implicado, sensível e situado, no qual a escrita é atravessada pela vida e pelos afetos. A implicação visceral do pesquisador emerge quando o que move a investigação nasce de uma inquietação existencial, enraizada nos dilemas da formação e da prática docente - algo que se vive, se sente e se busca compreender. Nessa direção, o processo formativo deixa de ser apenas uma trajetória acadêmica para se tornar uma itinerância, uma experiência de autoformação, na qual o sujeito se descobre em sua potência criadora e reflexiva.

Nesse contexto, essas concepções se articulam às ambiências epistemológicas e estruturais advindas da cibercultura e ao pensamento de Edméa Santos (2014, 2018), que amplia a noção de pesquisa-formação ao integrar os processos de conhecer, comunicar e formar-se em rede. Nessa perspectiva, a ciberpesquisa-formação compreende o ato de pesquisar como uma prática interativa, colaborativa e de coautoria, construída nos entrelugares do vivido, do pensado e do compartilhado, tanto em ambientes digitais quanto presenciais, na interface cidade e ciberespaço.

Para Edméa Santos (2014, 2018), pesquisar é também formar-se, em processos interativos e autorais mediados pelas tecnologias digitais em rede. O pesquisador e o professor são vistos como praticantes culturais, produtores de sentidos e narrativas que integram textos, imagens e sons, compondo uma bricolagem hipermidiática sustentada pelos princípios da conectividade, plasticidade, mobilidade e interatividade - características do digital em rede. Inspirada nos etnométodos de Macedo, a autora valoriza os métodos próprios criados pelos professores para lidar com as situações e dilemas cotidianos da prática educativa, reconhecendo nesses gestos a potência inventiva da docência e o potencial do digital em rede para criar rastros e forjar³ dispositivos de pesquisa a partir das imersões, práticas e fenômenos ciber culturais.

³ A expressão “forjar um dispositivo” é empregada no sentido de criar condições, estratégias e arranjos que possibilitam a emergência de acontecimentos de sentido, permitindo que o fenômeno estudado se manifeste em sua complexidade. A metáfora da forja remete ao ofício do ferreiro, que não recebe uma peça acabada, mas a constrói a partir da matéria-prima. Do mesmo modo, o pesquisador inventa e reinventa o dispositivo no decorrer do processo investigativo, indicando que um dispositivo é criado, e não simplesmente aplicado.



Sob a abordagem multirreferencial, Edméa Santos defende a coexistência e o diálogo entre diferentes saberes e linguagens - científicos, culturais, artísticos e cotidianos - em horizontalidade, rompendo com hierarquias epistemológicas. Assim, ensinar e pesquisar na cibercultura implica compreender que *ensinar na cibercultura é atuar como praticante cultural produzindo dados em rede* e que *ninguém forma ninguém, nós formamos em rede*, numa dinâmica de autorização e autoria coletiva e em rede. Desse modo, o aprender em rede configura-se como um ato político e cultural, orientado por princípios de colaboração, autoria e coformação. Essas perspectivas me conduziram à compreensão de que pesquisar é um ato formativo, construído na relação entre sujeito e objeto, entre o vivido e o pensado. Como afirma Macedo (2000), o objeto de pesquisa não é dado, mas construído - resultado de um labor simultaneamente imaginativo e científico, em que “sujeito e objeto se fecundam mutuamente” (p. 243). Assim, o primeiro gesto de quem pesquisa é historicizar-se, contextualizar-se e reconhecer as próprias implicações objetais.

Nesse sentido, o processo de construção do Ciberateliê brinc@nte configurou-se como um movimento de reconstrução conceitual e formativa, no qual os significados emergiram das circunstâncias e das experiências reais da vida cotidiana prática. O destaque deste artigo recai, portanto, sobre uma pesquisa em itinerância, que busca pensar o próprio fluxo da investigação - desde a constituição do objeto e da problemática, passando pela criação dos dispositivos e pela compreensão dos fenômenos -, um percurso que foi sendo tecido nas vivências, entre conexões, narrativas e redes. Reafirma-se, assim, o que expressa Macedo (2010, p. 59): “a reconstrução dos conceitos situacionais em toda a sua complexidade [...] emerge das experiências reais da vida prática”. No movimento de narrar a própria história e compreender as tramas do vivido, emerge o que Macedo (2009) denomina de itinerância ontológica - um percurso de formação e pesquisa em que o ser se faz e refaz continuamente, negociando sentidos com os outros e com o mundo. A itinerância é, portanto, condição do conhecimento: o sujeito que pesquisa é também aquele que se transforma, que aprende, desaprende e reinscreve sua própria experiência como território de criação.

O construto da pesquisa, o delineamento do objeto, destacados neste artigo, as articulações e imersão no campo de atuação profissional, pesquisa e formação foram sendo constituídos ao longo de minha itinerância profissional, marcada pelo movimento entre o ensino, a pesquisa e a extensão; entre a escola pública de educação básica e a universidade. As questões que me atravessaram nesse percurso dizem respeito à formação de professores na graduação e as experiências nas escolas de educação básica com os estágios supervisionados, e às ações e projetos vivenciados na brinquedoteca universitária, especialmente nas ações extensionistas e de pesquisa voltadas aos direitos da infância e ao lugar do brincar na escola. Também se articulam aos processos formativos vivenciados desde a graduação, especialização e mestrado, os quais abordavam temáticas relacionadas às tecnologias da comunicação e da informação e os fenômenos da cibercultura. Por essa razão, considereei dedicar este artigo à



itinerância, compreendida como dimensão indispensável à constituição do percurso formativo que sustenta a investigação desenvolvida na tese.

Na perspectiva de que pesquisar é narrar o vivido, registrar acontecimentos⁴, revisitar as experiências que nos constituem e compreender o conhecimento como obra aberta, inacabada e tecida no coletivo pensante, a escrita torna-se exercício de memória, reflexão, criação e formação - uma travessia em que, a cada passo, “o caminho se faz ao caminhar”, e o percurso da pesquisa se desenha no próprio movimento: na passagem entre o vivido e o pensado, entre o sentir e o teorizar. Com esse horizonte, as primeiras linhas da tese, e agora deste artigo, emergem de uma autorização epistemológica: a de reconhecer que minha itinerância pessoal e profissional também é ato de produção de conhecimento, movimento formativo que me reinscreve e reinventa como professora-pesquisadora.

PEÇAS DO VIVIDO: ENTRE FRAGMENTOS DA INFÂNCIA E INTEIREZAS

Meu interesse de pesquisa - entrelaçando formação docente, cibercultura e o brincar social espontâneo - emergiu do próprio percurso de vida e profissionalidade, maturado ao longo de mais de quinze anos de docência no Ensino Superior. O desejo de aprender, de compreender mais profundamente o papel do professor e de explorar novas linguagens e tecnologias sempre me impulsionou. Em 1997, saí de uma pequena cidade do interior da Bahia, a 270 km de Salvador. Meu pai, Antonio comerciante, e minha mãe, Irinete, professora, deram, literalmente, a vida, o nome e o que são para me fazer quem sou: **Antonete, nome que alguns dizem que combina com o que faço, teço redes, e gosto de criar com as possibilidades da interNET**. Foram eles que tornaram possível meu deslocamento para a capital, abrindo caminho para que eu me tornasse professora e buscasse aprimorar minha formação, consolidando minha atuação profissional na docência universitária. Nesse caminhar, fui desenhando, em constante entrelaçar, minha itinerância profissional e de vida.

Durante toda a minha formação, desde a Educação Infantil até o doutorado, fui estudante do ensino público, onde construí relações significativas que serviram de base à minha constituição

⁴ O conceito de “acontecimento” na pesquisa, conforme abordado por Roberto Sidnei Macedo em sua obra *A pesquisa e o acontecimento: compreender situações, experiências e saberes acontecimentais*, refere-se a uma abordagem metodológica que valoriza a imprevisibilidade e a singularidade dos processos investigativos. Macedo enfatiza que “todos os acontecimentos são improváveis, interferem e são inelimináveis na experiência humana”, destacando a importância de compreender o acontecimento como um fenômeno que emerge no encontro entre o pesquisador e o objeto de estudo, sendo sempre afetivo e situado.



intelectual e ética, implicada com a educação pública, a universidade pública, a formação de professores, e com a ideia de que na educação pública, somos agentes de transformação social. Os anos iniciais da minha escolarização, na década de 1980, como estudante da antiga 1ª à 4ª série, foram marcados por práticas sustentadas por concepções tradicionais de ensino aprendizagem. Eram tempos onde as perspectivas educacionais preconizavam o controle, castração da fala, punição dos erros e silenciamento da autoria, onde eram comuns a exposição e constrangimento a partir dos erros cometidos quando se “tomava a tabuada” - experiências que, hoje, foram ressignificadas por concepções pedagógicas contemporâneas. A ludicidade, a criatividade e a autoria estavam distantes da realidade de uma criança imersa no cenário educacional da época. Ainda assim, o brincar resistia no recreio, nas ruas de terra, nas brincadeiras com os vizinhos, nos corredores das casas, nas árvores da praça e no recreio da escola, onde a infância se fazia presente e pulsante.

No interior, realizei grande parte das atividades de aprendizagem formais e informais disponíveis na cidade. Durante o Ensino Médio, cursei simultaneamente o Magistério (diurno) e Administração de Empresas (noturno). Foi no curso de Magistério que surgiram as primeiras inquietações sobre as formas de ensino e a necessidade de uma formação docente mais crítica e criativa. Lembro-me de uma cena em que, na disciplina de Lei de Diretrizes e Bases da Educação, a professora exigia a memorização e reprodução literal da lei nas provas; qualquer pontuação ou vírgula faltante resultava em penalidades na nota. Em contrapartida, tive uma professora no curso de Administração, que era advogada, a qual nos fazia pensar e ampliar o repertório argumentativo; suas estratégias eram instigantes. Ao retomar essa itinerância para compreender e construir sentidos sobre o meu objeto de pesquisa, percebo que ali nasceram também meus questionamentos sobre os *modus operandi* da formação de professores e o desejo de aprofundar os processos de formação e aprimoramento para a atuação profissional na docência.

ENTRELAÇAMENTOS E PEÇAS SOLTAS: ITINERÂNCIAS DA FORMAÇÃO DOCENTE

Essa busca por novas perspectivas educacionais conduziu-me, posteriormente, ao curso de graduação em Pedagogia. Foi nesse momento que o tema da formação docente articulada às tecnologias de comunicação e informação já se fazia presente, intensificando-se quando participei do componente curricular *Didática e Tecnologias* e atuei como monitora do Núcleo de Educação e Tecnologias Inteligentes (NETI) do DEDC/UNEB – Campus I.

Essas experiências iniciais despertaram meu interesse pela relação entre educação e tecnologias e, ao longo da graduação e especialização, levaram-me a compreender a importância da formação inicial e continuada e dos elementos constitutivos da profissionalidade docente. Os



quatro anos do curso de Licenciatura em Pedagogia pela UNEB (1999–2002) foram decisivos para minha constituição profissional. Nesse período, participei de cursos de extensão - atuando como monitora e mediadora -, colaborei na organização de eventos científicos, integrei grupos de pesquisa e realizei estágios em escolas públicas. Também exerci docência na Educação Infantil em uma escola particular. Gradualmente, envolvi-me mais profundamente com o ambiente universitário, ampliando minha prática pedagógica e buscando compreender as complexidades do campo educacional no Ensino Superior. A monografia de conclusão da graduação, já voltada às tecnologias e à formação docente, consolidou esse percurso investigativo, na formação inicial.

Nos estudos de especialização em Educação e Tecnologias de Comunicação e Informação (2002-2004) e no Mestrado em Educação⁵ (2004-2006), a pesquisa foi desenvolvida com professores de escolas públicas do interior da Bahia, vinculados à Rede UNEB 2000, e com escolas públicas do município de Madre de Deus respectivamente. Nessas pesquisas, investiguei a formação de professores da educação básica para o uso pedagógico das tecnologias digitais com crianças do Ensino Fundamental I, identificando lacunas no engajamento formativo, nas atitudes frente ao desconhecido e na necessidade de desenvolver posturas investigativas e colaborativas condizentes com o cenário sociotécnico emergente. A vivência com processos formativos mediados por tecnologias digitais e a experimentação como praticante cultural da ciberultura aproximaram-me, cada vez mais, da ideia de utilizar linguagens múltiplas na produção e socialização de saberes.

Com o tempo, a ideia de criar e investigar ambiências formativas mediadas pelas tecnologias digitais em rede, articuladas aos processos de formação de professores, foi se configurando a partir das experiências desenvolvidas na universidade, sobretudo nas ações de ensino da graduação no curso de Pedagogia da UNEB (desde 2012), nos componentes Educação e Tecnologias de Comunicação e Informação e Pesquisa e Prática Pedagógica (PPP), além das ações de estágio supervisionado em espaços não escolares, em educação infantil e gestão realizadas em parceria com escolas públicas de educação básica, com a Brinquedoteca Universitária Paulo Freire⁶, da qual assumi a coordenação em 2014.

A ludicidade não era, até então, uma categoria central das minhas pesquisas. Contudo, o desafio de coordenar a brinquedoteca universitária mobilizou um novo campo de inquietações e estudos, impulsionando, junto ao coletivo pensante formado por docentes, discentes, técnica

⁵ XAVIER, Antonete Araújo Silva. *Implicações das tecnologias de informação e comunicação na formação continuada de professores: um estudo de caso do Projeto Do Giz à Internet, na cidade de Madre de Deus*. 2006. 153 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2006.

⁶ Saiba mais em <https://redebrinque.uneb.br/paulofreire/> e <https://www.instagram.com/brinquedotecapaulofreire/>

universitária e brinquedista Jociane Cajado⁷, a necessidade de compreender os diferenciais da brinquedoteca universitária e seu papel no contexto da formação docente. Esse movimento coletivo nos levou a mapear experiências e projetos de brinquedotecas universitárias, nas quais o brincar livre e a própria brinquedoteca surgiam como eixos centrais, embora ainda pouco problematizados em suas dimensões epistemológicas, formativas e nas compreensões sobre a ludicidade e suas manifestações. Desse processo emergiu, sobretudo, a necessidade de conceituar e especificar os diferenciais da Brinquedoteca Universitária como um espaço multirreferencial⁸.

Foi nesse processo que o conceito polissêmico de ludicidade começou a emergir nos estudos e no delineamento do objeto de pesquisa, configurando-se como um princípio formativo atravessado pelo saber sensível presente nas ações de formação. As reflexões inspiradas na obra de Cristina D'Ávila (2006, 2017, 2018, 2020, 2022) e nas contribuições de Conceição Lopes (2004, 2016, 2018), da Universidade de Aveiro, acerca das dimensões, manifestações e efeitos da ludicidade, possibilitaram ampliar o olhar para além das práticas pontuais de brincar, conduzindo à compreensão da ludicidade como um modo de ser, sentir e aprender. As experiências realizadas com escolas públicas do entorno da universidade evidenciaram que, muitas vezes, as atividades lúdicas só se faziam presentes quando a brinquedoteca universitária e seus monitores estavam fisicamente na escola. Contudo, ao cessarem essas intervenções, o brincar desaparecia do cotidiano escolar, revelando que a ludicidade - entendida como modo de ser, de aprender e de se relacionar com o mundo - ainda não estava incorporada à cultura pedagógica das instituições.

Essa constatação provocou uma virada no meu percurso investigativo: percebi que a brinquedoteca universitária precisava assumir, de fato, um papel formativo e reflexivo na

⁷ Saiba mais assistindo a entrevista realizada analista universitária Jociane Cajado, que nos conta sobre a Brinquedoteca Universitária Paulo Freire, a UNEBrinque e a universidade como espaço de desenvolvimento do direito ao brincar. <https://www.youtube.com/watch?v=VHbKcZPiJjs>

⁸ A brinquedoteca universitária tem exercido, por intermédio da articulação da tríade universitária - ensino, pesquisa e extensão -, bem como pelo contato com as escolas e com as crianças potentes ações de desenvolvimento humano mediadas pelo lúdico, pelas práticas dialógicas e criativas, potencializadas pela arte, pela contação e criação de histórias, pela literatura e, de modo enfático, pelo fomento ao brincar espontâneo. Nessa direção, destaco a reflexão de Nylce Cunha, ao afirmar que “a brinquedoteca existe para o professor aprender a respeitar o espaço e o direito à criança brincar” (CUNHA, 2014, p. 7), o que nos mobilizou ainda mais no curso da ambiência formacional na escola e no movimento de fomento do brincar. No contexto da tese e dos estudos sobre multirreferencialidade, fui tecendo compreensões e delineando contornos ao conceito de brinquedoteca universitária, que, com seus jeitos e singularidades na UNEB e com o coletivo pensante, consolidou-se conforme o disposto no Regulamento da Rede de Brinquedotecas Universitárias da UNEB — RedeBrinq, que define no **Art. 2º, §2º**: “A Brinquedoteca Universitária é um espaço multirreferencial de formação, pesquisa e extensão que tem como princípios a ludicidade, a convivência, a criatividade e o respeito às infâncias em suas diversidades” (UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA, 2022, p. 2). Compreensão inicial tecida no âmbito das reflexões da tese (XAVIER, 2000, pg 26-27)



formação de professores, favorecendo experiências que instigassem a difusão da cultura lúdica, integrassem as manifestações da ludicidade⁹, o brincar como manifestação privilegiada nas infâncias, e o sentir/pensar. Foi desse desejo de compreender mais profundamente a ludicidade como princípio formativo e de articular essa dimensão do sensível aos processos formativos que nasceu a intenção de pesquisar no âmbito do GEPEL/UFBA, reconhecendo nesse grupo um espaço de diálogo fecundo entre ludicidade, formação docente e epistemologias do sensível.

IMPLICAÇÕES COM OS GRUPOS DE PESQUISA

Antes do ingresso no doutorado, três grupos de pesquisa já integravam minhas ações na UNEB: o Tecnologias, Inovação Pedagógica e Mobilização Social pela Educação¹⁰ (TIPEMSE), o Comunidades Virtuais¹¹ (CV) e o Grupo de Estudos e Pesquisas em (Multi)Letramentos, Educação e Tecnologias¹² (GEPLET). Além da participação nesses grupos, fui uma das professoras fundadoras do FormacceInfância¹³, coletivo parceiro vinculado às ações formativas

⁹ Segundo a perspectiva de Conceição Lopes, as manifestações da ludicidade abrangem um espectro de expressões humanas que transcendem a simples brincadeira, incluindo o brincar social espontâneo, o jogar regrado, o lazer, a recreação, o humor, a festa. Essas diversas formas de expressão não são atividades isoladas, mas sim constituintes da condição humana que se externalizam em contextos sociais específicos, dependendo de um pacto entre os participantes para instaurar uma ordem própria de interação. Elas se constituem, fundamentalmente, como um campo rico para a produção de aprendizagens sociais, nas quais os indivíduos vivenciam regras, negociam papéis e desenvolvem competências relacionais dentro de um ambiente seguro e compartilhado

¹⁰ TIPEMSE, coordenado pela professora Valnice Paiva desenvolve ações e investigações voltadas à relação entre infância, ludicidade e comunidade, tendo como um de seus destaques o projeto UNEB Parque, que promove o resgate das brincadeiras populares e o envolvimento das famílias na educação das crianças. Seus eixos centrais de estudo articulam a formação docente, a cultura lúdica, a participação comunitária e as práticas educativas em espaços não formais, fortalecendo o vínculo entre universidade e sociedade.

¹¹ O grupo Comunidades Virtuais, originalmente criado em 2002, na Universidade do Estado da Bahia (UNEB) e, à época, liderado pela professora Lynn Alves, atualmente mantém suas atividades no Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos (IHAC/UFBA). Por meio desse grupo, tive a oportunidade de aprofundar leituras de autores como Caillois (2001), Brougère (1998, 2012) e Huizinga (2001), além de participar do desenvolvimento do gamebook Guardiões da Floresta, uma mídia híbrida voltada ao estímulo da leitura e ao fortalecimento das funções executivas — memória operacional, atenção dividida e flexibilidade cognitiva, promovendo a imersão de crianças em uma ambiência lúdico-digital de leitura, que integra elementos de livro e de jogo.

¹² O GEPLET – Grupo de Estudo e Pesquisa em (Multi)Letramentos, Educação e Tecnologias, coordenado por Obdália Santana Ferraz Silva (UNEB), investiga os processos de linguagem, leitura e escrita, os (multi)letramentos e letramentos digitais, além de questões sobre autoria, plágio e formação docente no contexto das tecnologias contemporâneas

¹³ Hoje denominado **FORINLEJA** - Formacce Infância, Linguagens e EJA, criados pelas professoras, Rosy Lapa, Risonete Almeida e professora Ana Paula Silva da Conceição, líder atual, é um grupo de pesquisa vinculado ao PPGEDUC do Departamento de Educação I da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Criado em 2015 discute a temáticas da formação docente, das linguagens e culturas da infância e da Educação de Jovens e Adultos (EJA). O grupo integra o Observatório Formacce (OBFORMACCE) e constitui-se como uma polinização do Formacce,



e extensionistas da Brinquedoteca Universitária Paulo Freire. Esse grupo se caracteriza pelo engajamento na formação de professores, na defesa dos direitos da infância e do brincar, e na ampliação das experiências de aprendizagem e formação mediadas pela cultura, arte, música, criação e contação de histórias.

As vivências e discussões no âmbito dos grupos de pesquisa da UNEB possibilitaram o amadurecimento de reflexões sobre o potencial formativo do lúdico, das brincadeiras e jogos, bem como sobre o uso de estratégias formativas mediadas pelas tecnologias digitais. A partir da articulação entre esses grupos, as ações da brinquedoteca e as parcerias com as escolas do entorno da universidade, passei a vislumbrar as possibilidades formativas da brinquedoteca universitária como um espaço lúdico de formação multirreferencial, constituído por múltiplas linguagens e práticas educativas. Trata-se de um espaço de articulação entre a escola básica e a universidade, que integra ensino, pesquisa e extensão, fortalecendo a difusão da cultura lúdica e potencializando os projetos desenvolvidos junto às escolas públicas.

Em julho de 2016, ao ingressar no doutorado, passei a integrar o GEPEL – Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Didática e Ludicidade, criado em 2000 pelo professor Cipriano Luckesi e atualmente coordenado pela professora Cristina D’Ávila. A inserção nesse grupo consolidou e aprofundou o meu encontro teórico e vivencial com a ludicidade, adensando o diálogo com as ações já desenvolvidas na Brinquedoteca Universitária Paulo Freire, especialmente na criação de ambientes lúdicos e estratégias formativas que articulam escola, universidade e formação docente. No contexto do GEPEL, tive acesso a estudos que compreendem a ludicidade como um conceito complexo e polissêmico, entendida, inicialmente com as ideias de Cipriano Luckesi, como um **estado interno do sujeito**, da vivência de um **estado de inteireza e de plenitude** durante a qual o sujeito integra harmoniosamente suas dimensões cognitivas, afetivas e motoras. Agregando os estudos de Conceição Lopes, que concebe a Ludicidade como uma condição humana presente em todas as culturas e expressa em múltiplas formas de manifestação - brincar, jogar, criar, conviver- , que promovem a intercompreensão, o prazer, a criação e o vínculo entre as pessoas através das aprendizagens sociais. A autora propõe ainda uma leitura ampliada da ludicidade, reconhecendo suas dimensões ontológica, comunicativa, estética e ética, suas manifestações individuais e coletivas e seus efeitos formativos e relacionais. Essa compreensão se articula à noção de “design de ludicidade”, que integra as dimensões sociais e comunicativas das experiências lúdicas no cotidiano. Tais vivências, e imersões teórico práticas - que, como assinala Macedo (2004), resultam do vivido pensado - influenciaram profundamente o desenvolvimento das minhas ações docentes e dos projetos de pesquisa, ampliando o entendimento da ludicidade como princípio formativo, dimensão da existência e eixo estruturante de práticas educativas

grupo originário liderado pelo professor Roberto Sidnei Macedo, ampliando suas discussões e práticas em torno da pesquisa-formação, da multirreferencialidade e das experiências educativas em contextos diversos.

multirreferenciais.

Nesse contexto, por ocasião do meu ingresso no Doutorado, vinculação com o GEPEL e do desenvolvimento do pós-doutorado da professora Cristina D'Ávila, emergiu, em 2016, em parceria acadêmica com o grupo Expericce, coordenado por Gilles Brougère (Université Paris 13), a criação do projeto Baú Brincante.¹⁴ Inspirado na experiência francesa Bout à Jouer, o projeto reafirmou a relevância do brincar livre, do uso de materiais não estruturados e do movimento formativo de professores voltado à mediação sutil do brincar e ao reconhecimento da ludicidade como princípio formativo. Os objetivos do Baú Brincante¹⁵ delineados no projeto criado em parceria interinstitucional, foram dando contornos ao meu objeto de estudo, e fomos no projeto desenvolvido em Salvador delineando as ambiências formativas dos professores com o uso do potencial do digital em rede e dos dispositivos móveis, e os objetivos das ações já desenvolvidas anteriormente pela UNEBrinqueNaEscola¹⁶.

Figura 2 - Interrelação entre projetos UNEB e propostas de pesquisa UFBA



Fonte: XAVIER, 2020, pg 32

A figura acima evidencia os objetivos dos projetos e ações que deram contorno ao meu objeto

¹⁴ O Baú Brincante é projeto interinstitucional e colaborativo, sob coordenação geral da prof^a Cristina D'Ávila, (GEPEL/FACED/UFBA), em parceria com o Grupo Expericce, coordenado por Gilles Brougère (Université Paris 13). No Brasil, contou com a participação da UNEB, com coordenação local da prof^a Iaçanã Simões e minha, na Brinquedoteca Universitária Paulo Freire, e da UESB/Jequié, sob coordenação da prof^a Marilete Calegari Cardoso.

¹⁵ Assista o vídeo para ver as imagens das interações brincantes das crianças e sobre o projeto. Disponível em <https://youtu.be/k2lzRH2Y9yY?si=-ZfDLDFeDKAS7CrA>

¹⁶ Saiba mais em <https://redebrinque.uneb.br/unebrinque-na-escola/>



de investigação. Os movimentos anteriores, vivenciados nas ações da Brinquedoteca Universitária Paulo Freire, a presença constante do lúdico e as articulações com escolas por meio do Projeto UNEBrinque na Escola, somados às discussões teóricas e práticas sobre as brinquedotecas como espaços multirreferenciais, realizadas no âmbito da Rede de Brinquedotecas da UNEB¹⁷, instigaram-me a desenvolver uma pesquisa que articulasse ações formativas com professores da educação básica. O propósito foi fomentar o brincar nos espaços escolares, construir sentidos sobre a importância do brincar livre com materiais não estruturados, e promover processos de sensibilização e partilha de aprendizagens sociais decorrentes das interações brincantes das crianças nas ambiências lúdicas criadas com o Baú Brincante.

Essas experiências foram potencializadas pelo potencial do digital em rede, com o compartilhamento de textos, imagens e sons, configurando um cenário de formação docente que valorizou o uso dos dispositivos digitais móveis como espaço coletivo de troca e aprendizagem, e pelas ambiências ludoestéticas construídas nas escolas, especialmente nas práticas da professora e pesquisadora Iaçanã Simões¹⁸ (GEPEL), e a mediação sutil e sensível do professor enquanto observava e compartilhava as percepções entre os pares sobre as aprendizagens sociais decorrentes das interações brincantes das crianças.

Nos desafios vivenciados com a implantação do Baú Brincante e no contexto do GEPEL, aprofundi o contato com os estudos de Conceição Lopes (Universidade de Aveiro, 2016), cujos conceitos foram incorporados ao processo de formação nas escolas. A autora apresenta as três dimensões da ludicidade¹⁹ - ontológica, comunicativa e ética - e suas manifestações e efeitos, destacando o brincar livre ou social espontâneo como expressão privilegiada dessa condição humana. Esses referenciais foram fundamentais para adensar a compreensão sobre as dimensões, manifestações e efeitos da ludicidade, fortalecendo o diálogo entre as interações brincantes das crianças com materiais não estruturados, a docência e a formação dos professores da educação básica para a observação e mediação sensível do brincar. Contribuíram, ainda, para ampliar a difusão da cultura lúdica, o brincar livre e a importância da criação de ambiências lúdicas e ludoestéticas no espaço escolar, como um direito que precisa ser garantido.

¹⁷ Saiba mais em www.redebrinque.uneb.br

¹⁸ SIMÕES, Iaçanã Costa. *Ambiências ludoestéticas: a arte visual na transformação do espaço escolar*. 193 f. il. 2022. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/35130>

¹⁹ Conceição Lopes apresenta **três dimensões da ludicidade** em seu trabalho, conforme segue: **Condição (lúdica) de ser do humano** -A ludicidade é vista como uma condição humana inerente, anterior a qualquer manifestação concreta. **Manifestação(s) da ludicidade** - Refere-se às diversas formas que essa condição assume, como brincar, jogar, recrear, lazer ou construir artefatos lúdicos. **Efeito(s) da ludicidade** - Abrange os efeitos ou resultados produzidos por essas manifestações, tanto no processo quanto nos resultados finais (afetivos, sociais, cognitivos).



Essas vivências também expandiram os movimentos formativos mediados pelo digital, favorecendo a produção, o compartilhamento e a construção de sentidos em rede, aspecto que se tornou um diferencial da pesquisa desenvolvida na parceria acadêmica entre o GEPEL e o grupo Experice. Ao articular minhas experiências na Brinquedoteca Universitária com os desafios do coletivo pensante que a compõe, consolidou-se um movimento formativo em torno da ludicidade, sustentado por um diálogo contínuo entre pesquisa, prática e formação docente mediados pelo potencial do digital em rede.

Outro grupo de suma importância na constituição e no contorno do objeto de pesquisa, bem como a compreensão da importância de diferenciar o quadro teórico e temático, e consolidar o construto de pesquisa foi o GPDOC²⁰ - Grupo de Pesquisa Docência e Ciberultura (ProPEd/UERJ), ao qual me vinculei em 2017. O grupo tem se dedicado a compreender a cultura contemporânea mediada pelas tecnologias digitais em rede, que estruturam novas formas de pensar, produzir ciência e estar com o outro em conexão, por meio da autoria e da tessitura de redes de saberes e fazeres. Suas investigações desenvolvem práticas pedagógicas e criam dispositivos formativos baseados na concepção de educação online - entendida não como ensino a distância, mas como uma educação que se faz junto, em rede, explorando o potencial comunicacional, interativo e informacional da ciberultura.

A criação dos dispositivos metodológicos desta pesquisa foi forjada ao longo do percurso de investigação e formação, por meio do uso e da bricolagem de interfaces digitais voltadas à produção e sistematização das informações geradas no processo de pesquisa-formação. Esse movimento foi inspirado nas imersões realizadas com o GPDOC, grupo liderado pela professora Edméa Santos, que há mais de duas décadas desenvolve experiências investigativas sobre ciberultura e educação em rede (SANTOS, 2002; 2014; 2019).

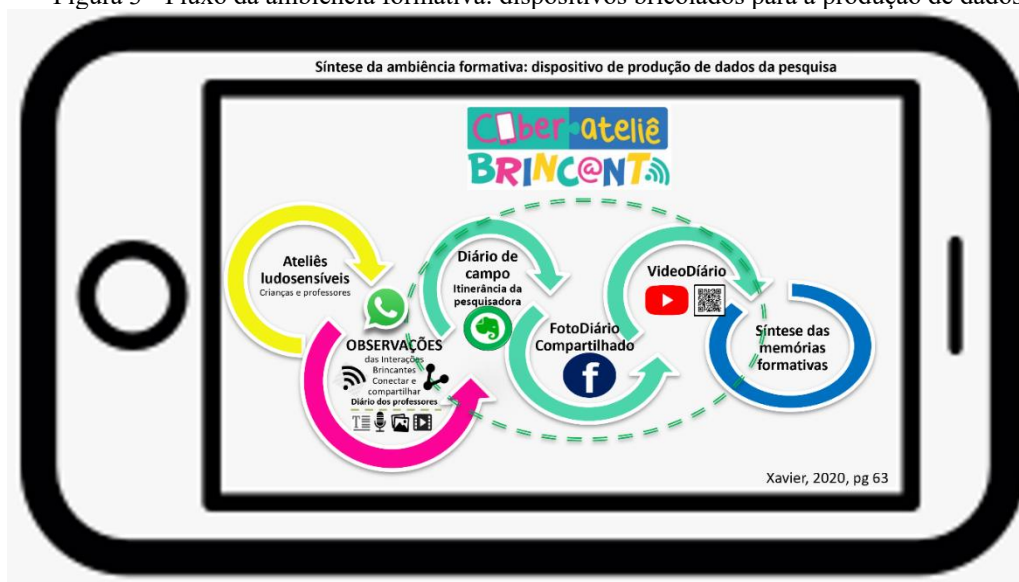
As leituras das teses e dissertações orientadas no grupo contribuíram para consolidar a compreensão do quadro epistemológico multirreferencial, sustentado em princípios como a indissociabilidade entre sujeito e contexto, a bricolagem de saberes e métodos e a valorização das múltiplas dimensões da experiência formativa que atravessam as vivências contemporâneas, conectando o digital em rede às ações de ciberpesquisa-formação (SANTOS, 2014).

Inspirada nesses referenciais, adotei a pesquisa-formação na ciberultura como método, compreendendo o digital em rede não apenas como suporte técnico, mas como espaço

²⁰ O GPDOC – Grupo de Pesquisa Docência e Ciberultura, criado em 2008 no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação (ProPEd/UERJ) sob a coordenação da professora Edméa Santos, atualmente vinculado à Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). O grupo desenvolve investigações sobre docência, formação e pesquisa na ciberultura, explorando os modos de aprender, ensinar e produzir conhecimento em rede, por meio de práticas colaborativas, interativas e multirreferenciais.

formativo, comunicacional e colaborativo. As interações entre professores da educação básica e o projeto universitário de fomento ao brincar livre e a sistematização dos dados produzidos na pesquisa ocorreram por meio de interfaces digitais, como diários de itinerância (Evernote), FotoDiário Compartilhado (álbuns de fotos e vídeos organizados no Facebook), onde organizava e fazia reflexões sobre os textos, imagens e sons compartilhados pelos professores no grupo de WhatsApp, e retroalimentava as reflexões com vídeos editando as imagens e registros enviados pelos próprios docentes. Esses dispositivos, representados na figura “Síntese da Ambiência Formativa”, configuram um CiberAteliê Brinc@nte, onde textos, imagens e sons entrelaçam-se em uma teia estética, afetiva, colaborativa e reflexiva, revelando as dimensões sensíveis da formação docente e da autoria compartilhada na cibercultura.

Figura 3 - Fluxo da ambiência formativa: dispositivos bricolados para a produção de dados



Fonte: Xavier 2020, pg 63

Nessa trama, o CiberAteliê Brinc@nte foi se configurando como uma ambiência digital e lúdica de pesquisa e formação - um espaço de autoria, escuta, troca e criação colaborativa. No contexto de implantação de ambiências lúdicas nas escolas, observação e compartilhamento das observações das interações brincantes das crianças com o brincar livre, professores da educação básica, pesquisadoras e estudantes -monitores da brinquedoteca universitária - experimentaram o digital como uma ambiência formacional, como um território de trocas e aprendizagem, inventando modos de narrar, sentir e compreender a docência sensível às infâncias e os potenciais do brincar livre com materiais não estruturados e ambiências ludoestéticas na escola, compreendendo a densidade presente na simplicidade do brincar na infância.

A pesquisa se fez, assim, em pleno voo - entre o rigor e o sensível, entre a reflexão e a emoção -, revelando a potência da metodologia e do dispositivo formacional como experiência de ser,



de formar-se e de transformar-se em um coletivo de trocas e reflexões. Trata-se de um modo de viver a construção da pesquisa-formação e da pesquisa-ciência como gesto, em um movimento contínuo de invenção e formação. Nesse percurso, e a partir dos acontecimentos observados, o dispositivo de pesquisa-formação foi sendo delineado, articulando a prática pedagógica, o potencial do digital em rede e a ciberpesquisa-formação.

Narrar, neste artigo, as primeiras peças do quebra-cabeça - a itinerância ontológica e a implicação formativa em pesquisa - dá sentido à minha autoria e à configuração inicial do meu construto investigativo, no qual o CiberAteliê Brinc@nte emerge como expressão viva desse percurso, configurando-se como um espaço dialógico em que o saber e o fazer se entrelaçam na experiência vivida. Inspirado pela dialogia freiriana, ele se constitui como território de encontros, de escuta e de trocas que possibilitam a construção coletiva do conhecimento. Trata-se de uma criação que nasce da práxis - ação refletida e reflexão encarnada-, onde o vivido se transforma em pensamento e o pensamento se reinventa na ação. Nesse contínuo aprender e desaprender, o CiberAteliê Brinc@nte se constitui como espaço de formação, co-criação e pesquisa, no qual o conhecimento se produz no encontro entre sujeitos que se reconhecem como inacabados, aprendentes e coautores de um mesmo processo formativo. Um território de inteligência coletiva, de aprendizagens compartilhadas e reflexivas, onde o engajamento e o prazer do vínculo, tecidos pelas manifestações da ludicidade e do brincar, dão sentido às histórias de vida e de formação.

Foram essas as primeiras conexões e peças do quebra-cabeça que fomentaram a constituição deste estudo e me mobilizaram em direção às investigações sobre a implantação da ambiência lúdica na escola, a reflexão e ao estabelecimento de diálogos formativos, registrando e compartilhando, de maneira prática e conceitual, a proposta de implantação do dispositivo de fomento do brincar com o Baú Brincante no ambiente escolar e forjando na itinerância de pesquisa espaços formativos com o digital em rede.

A pesquisa para mim foi realmente uma aventura, que envolveu “muitas emoções”, como costume dizer. Foi nessa “aventura pensada” (MACEDO, 2009, p. 86), na planificação e delineamento da pesquisa, que busquei articular:

- a. Minha itinerância formativa na escola pública do interior do estado da Bahia à Universidade Federal da Bahia;
- b. As experiências como professora de estágio supervisionado da UNEB – nas incursões nas escolas de educação básica – percebendo os ambientes escolares cada vez mais escolarizantes, “pedagogizados” e afastados da essência da infância e do brincar;
- c. Observações pessoais sobre os estudantes em processo de formação, indo aos estágios sem habilidades para acolher e mobilizar os saberes da infância com ludicidade, e sobre escolas e professores cada vez mais preocupados com os conteúdos e tempos pedagógicos para dar conta das aprendizagens formais;
- d. As experiências desafiadoras que relacionam o lúdico, como coordenadora de uma brinquedoteca universitária, que desenvolve ações lúdicas nas escolas de educação



básica, e uma curiosidade essencial, que me faz transitar atenta pelo cenário em mutação.

e. Os aportes teórico-práticos das minhas experiências como praticante da ciberultura, de curiosa e *experimentadora* de estratégias metodológicas que envolvem a docência e os desafios comunicacionais e digitais contemporâneos;

Os elementos elencados nesse artigo, instigaram-me a repensar os fluxos que me constituem e me conduzem à pesquisa e ao delineamento do objeto de estudo, a partir da imersão, implicação e pertencimento ao campo, realinhando meu modo de fazer-sentir-pensar a pesquisa, aliado aos dilemas da docência. “**Articulam-se os fluxos intencionais, complexos e flutuantes**, suscetíveis a intercorrências do percurso profissional, que se encontra estruturado em infinitas ramificações intencionais” (GALEFFI, 2019, p. 36), de modo que, na produção da tese, estão condicionadas e reunidas em outros feixes que configuram a singularidade do meu objeto de estudo: a ciberpesquisa-formação sobre o potencial da ambiência formativa digital (Ciberteliê Brinc@nte) para fomento do brincar social espontâneo com materiais não estruturados tendo como dispositivo disparador o Baú Brincante e as ambiências lúdicas e ludoestéticas criadas na escola.

Essas inquietações sugerem a implicação e demonstram a relevância social, institucional e profissional da pesquisa, que pretende instigar a criação de ambiências formativas, com o potencial do digital em rede, articulando a escola e universidades, que envolvem o brincar espontâneo na escola como noção mobilizadora da formação de professores e os seus potenciais para favorecer aprendizagens sociais, decorrentes das interações e do brincar livre e espontâneo das crianças.

CONSIDERAÇÕES (INCONCLUSIVAS E ABERTAS)

As memórias e as primeiras peças deste quebra-cabeça se reúnem como fragmentos de um vivido que permanece vivo - um vivido pensado, como nos lembra Macedo (2004), que se refaz a cada reencontro com o outro e com o mundo. Revisitá-las é gesto de formação: é deixar-se atravessar pelas experiências que se fizeram presença, vínculo e sentido nas práticas de docência e pesquisa. Também é reconhecer que a brinquedoteca universitária não é um lugar apenas de objetos e brinquedos, mas um espaço simbólico de travessia, autoria e encontro - um território em que o brincar é vínculo e o vínculo é forma de conhecer. Nesse percurso, as redes que se tecem na ciberultura oferecem contornos e sentidos ao fazer-pesquisa, especialmente quando se pauta pela interatividade, colaboração e inteligência coletiva.

Essa itinerância é uma aventura pensada e sentida — tecida, entre Desafios, Dilemas, Descobertas, Inquietações, Invenções, Inovações, Curiosidades, Criações, Autorizações e



Autorias. Palavras que se conectam e formam a *DICA*²¹ que mobiliza a escrita deste artigo: retomar o vivido que vive, que pulsa no sujeito pensante e freiriano, que não pensa só, porque pensa *com* o outro. É nesse diálogo vivo que o pensamento se faz coletivo; que o conhecimento se tece no entrelaçamento de vozes, gestos e afetos — conexões e redes tipo “NET”- sempre em coautoria.

No CiberAteliê Brincante, o brincar se alia à ciberultura como eixo epistemológico, expandindo as possibilidades de formação e produção de sentidos em múltiplas linguagens - mixadas e remixadas pelos compartilhamentos de textos, imagens e sons. A ciberultura instaura novas estéticas e novas éticas de formação e pesquisa, nas quais professores da educação básica, pesquisadores da universidade e crianças que brincam nas ambiências lúdicas cocriam sentidos. Cada experiência torna-se trama viva, onde a ludicidade não apenas se manifesta, mas se reinventa em rede.

A formação, em Macedo (2010), não é estado de chegada, mas movimento processual: um “formar-se” que se faz e refaz em relação. Nessa perspectiva, teoria e empiria se entrelaçam de modo (in)tenso e criativo. Como afirma Macedo (2009, p. 91):

teoria e empiria engendram um diálogo (in)tenso que tende a vivificar o conhecimento. Teoria e empiria se informam e se formam incessantemente. Angustiar-se no método e na teoria é condição sine qua non para mergulharmos nos fenômenos humanos, realizando por esta via um empirismo com alma e uma teoria enraizada, encarnada. [...] A teoria entra no cenário das análises como uma inspiração aberta a retomadas. (*grifos do autor*)

Escrever este texto, retomando experiências que constituem minhas experiVivências²² e revisitando a tese, fez-me perceber que, no entrelaçamento do vivido-pensado, é possível reconhecer o que se tece entre teoria e prática, vínculo e ludicidade, formação e ciberultura. É aí que habita a força da ciberpesquisa-formação: um movimento que se dá no encontro, na partilha e na autoria compartilhada.

Assim, o CiberAteliê Brincante se afirma como espaço-tempo de formação, pesquisa e invenção, sustentado pela tríade conceitual que o ancora: ludicidade, ciberultura e formação multirreferencial. São essas múltiplas vozes - vindas de diferentes territórios e temporalidades

²¹ Xavier, 2006. Reflexão que comecei a elaborar na dissertação de mestrado defendida em 2006.

²² O conceito de **experivivência**, proposto por *Maria da Conceição Oliveira Lopes* (Universidade de Aveiro), designa a união entre *experiência* e *vivência*, expressando o entrelaçamento entre **ludicidade e comunicação** nas manifestações humanas. O termo refere-se às **vivências significativas e sensíveis** que integram afetos, saberes e aprendizagens incorporadas pelos sujeitos, reconhecendo o **corpo, a emoção e a percepção** como mediadores do conhecimento e da criação. No contexto do **brincar social espontâneo**, a experivivência constitui-se como **espaço de humanização, expressão e cidadania**, no qual a criança comunica, cria e se forma no encontro com o outro (LOPES, 2011; 2016).



- que compõem a paisagem viva desta experiência: um convite a continuar a aventura, criando vínculos/brincando, pensando e criando coletivamente, nas redes e nos encontros, nos gestos e nas palavras, nas memórias, nas angústias que nos atravessam, nos acontecimentos, nas experivivências e nas reinvenções que nos constituem.

Encerro como quem recomeça: afinal, toda conclusão é apenas pausa entre uma experiência e outra. Retomamos, com Macedo (2009), a certeza de que nossas teorias, práticas, conexões em rede e brincades são sempre “inspiraões abertas a retomadas”.



REFERÊNCIAS

ARDOINO, Jacques. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, Joaquim Gonçalves (Org.). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EDUFSCar, 1998. p. 24–41.

BAHIA. **Universidade do Estado da Bahia**. Resolução n.º 1.486/2021. Aprova o Regulamento das Brinquedotecas Universitárias da UNEB. Diário Oficial do Estado da Bahia, Salvador, BA, 22 jan. 2021. Disponível em <http://conselhos.uneb.br/wp-content/uploads/2021/10/1486-consu-Res.-Regulamento-Brinquedoteca.pdf>.

BAHIA. **Universidade do Estado da Bahia**. Resolução n.º 1564/2023. Aprova a Criação e Regulamentação do Programa de Apoio à Rede de Brinquedotecas Universitárias no âmbito da UNEB. Diário Oficial do Estado da Bahia, Salvador, BA, 14 jan. 2023. Disponível em <http://conselhos.uneb.br/wp-content/uploads/2023/01/1564-consu-Programa-Brinquedotecas.pdf>

BARBIER, R. **A escuta sensível na abordagem transversal**. In: BARBOSA, J. (org.). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EDUFSCar, 1998. p. 168-199.

BARBOSA, Sílvia Maria Coelho; BARBOSA, Joaquim Gonçalves. Etnometodologia multirreferencial: contribuições teórico-epistemológicas para a formação do professor-pesquisador. **Educação & Linguagem**, São Paulo, a. 11, n. 18, p. 238-256, jul./dez. 2008. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/273277566_Etnometodologia_Multirreferencial_Contribuicoes_Teorico-Epistemologicas_para_a_Formacao_do_Professor-Pesquisador. Acesso em julho de 2017.

COULON, Alain. **Etnometodologia e educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, A. (org.). **O direito de brincar**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais; Abrinq, 1998. p. 37-52.

D'ÁVILA, Cristina Maria. Razão e sensibilidade na docência universitária. **Em Aberto**, Brasília, v. 29, n. 97, p.5-7, set./dez. 2016.

D'ÁVILA, Cristina Maria. Educação como processo de iniciação: por uma didática raciovitalista no contexto da pós-modernidade – entrevista com o sociólogo Michel Maffesoli. *Rev. Diálogo Educ.*, Curitiba, v. 17, n. 54, p. 1401-1417, jul./set. 2017.



D'ÁVILA, Cristina. *Didática sensível: contribuição para a didática na educação superior*. São Paulo: Cortez, 2022.

FRÓES BURNHAM, Teresinha. Complexidade, multirreferencialidade, subjetividade: três referências polêmicas para a compreensão do currículo escolar. In: BARBOSA, 238 Joaquim Gonçalves (coord.). **Reflexões em Torno da Abordagem Multirreferencial**, pp. 35-55. São Carlos: EdUFSCar, 1998.

FRÓES BURNHAM, Teresinha. **Espaços Multirreferenciais de Aprendizagem: lócus de resistência à segregação sóciocognitiva?** In: *Análise Cognitiva e Espaços Multirreferenciais de Aprendizagem: Currículo, Educação a Distância e Gestão/Difusão do Conhecimento*, pp. 98-125. Salvador. EDUFBA, 2012.

FRÓES BURNHAM, Teresinha. Sociedade da informação, sociedade do conhecimento, sociedade da aprendizagem: implicações ético-políticas no limiar do século. In: LUBISCO, N. M. L.; BRANDÃO, L. M. B. (org.). **Informação & Informática**. Salvador: EDUFBA, 2000. p. 283-307.

GALEFFI, Dante Augusto. Prefácio. In: MACEDO, Roberto Sidnei. **A pesquisa e o acontecimento: compreender situações, experiências e saberes acontecimentais**. Salvador: EDUFBA, 2016. p. 13–19.

LAPASSADE, Georges. Da multirreferencialidade como “bricolagem”. In: BARBOSA, Joaquim Gonçalves (Coord.). **Reflexões em torno da abordagem multirreferencial**. São Carlos: EDUFSCar, 1998. p. 126–148.

LOPES, Maria Conceição. **Brincar Social Espontâneo na Educação de Infância: um estudo**. Aveiro: Civitas Aveiro, 2016.

LOPES, Conceição. **Ludicidade humana: contributos para a busca dos sentidos do Humano**. Vol 1, Portugal, 2004.

LOPES, Maria da Conceição. Aprender e ensinar a brincar. In: D'ÁVILA, Cristina; FORTUNA, Tania R. **Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores**. Curitiba: Editora CRV, 2018.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação**. Salvador: EDUFBA, 2000.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Re/mediar a formação: o fundante da educação**. Brasília: Líber Livro Editora, 2010.

MACEDO, Roberto Sidnei; GALEFFI, Dante Augusto; PIMENTEL, Álamo. **Um rigor outro sobre a qualidade na pesquisa qualitativa: educação e ciências humanas**. Salvador:



EDUFBA, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/11559>. Acesso em junho de 2016.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: EDUFPI, 2019. Disponível em: http://www.edmeasantos.pro.br/assets/livros/Livro%20PESQUISA-FORMA%C3%87%C3%83O%20NA%20CIBERCULTURA_E-BOOK.pdf. Acesso em: 16 jan. 2019.

XAVIER Antonete A. S; CAPISTRANO. Daniela; FONTES, Isaura; SILVA. Jociane Cajado Brinquedotecas Universitárias da UNEB: Possibilidades formativas em rede. In: **A brinquedoteca na universidade: jeitos e singularidades**. Curitiba: Editora CRV, 2021.

XAVIER, Antonete Araújo Silva. **CiberAteliê Brinc@nte: ambiências lúdicas e formação na cibercultura**. 2020. 251 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/33737>.

XAVIER, Antonete Araújo Silva. **Implicações das tecnologias de informação e comunicação na formação continuada de professores: um estudo de caso do Projeto Do Giz à Internet, na cidade de Madre de Deus**. 2006. 153 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2006.

XAVIER, Antonete Araújo Silva. Simões, Iaçanã Costa, TEIXEIRA, Cristina Maria D.'Ávila, POPOFF. Sandra. O brincar livre na escola de ensino fundamental e formação de professores: a experiência do Baú Brincante. In: **Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores**. Curitiba: Editora CRV, 2018.

XAVIER, Antonete Araújo Silva; TEIXEIRA, Maria Cristina d'Ávila; CARDOSO, Marilete Calegari. Formação docente em rede: o olhar de professores sobre o brincar livre através de dispositivos móveis e novas reconfigurações formativas. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 8, n. 3, p. 113-128, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/index.php/educacao/article/view/4474>. Acesso em: 17 maio 2020.

XAVIER, Antonete Araújo Silva; TEIXEIRA, Maria Cristina d'Ávila; CARDOSO, Marilete Calegari. Olhares investigativos sobre o brincar no recreio das crianças: uma ação experiencial na infância. **Nuances: Estudos sobre Educação**, v. 28, n. 2, p. 265-282, 2017. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/4604>. Acesso em: 02 nov. 2019.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.