ISSN: 2358-8829

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS: O LÚDICO A PARTIR DA CULTURA MAKER

José Adeilton da Costa [1]

INTRODUÇÃO

A educação contemporânea tem sido marcada pela busca por práticas pedagógicas que favoreçam a participação ativa das crianças e tornem os processos de ensino e aprendizagem mais significativos. A ludicidade destaca-se como um importante recurso educativo, especialmente na infância, período em que brincar, experimentar, constituem formas fundamentais de conhecer e compreender o mundo. Associada a essa perspectiva, a cultura maker apresenta-se como uma possibilidade de ampliar as experiências de aprendizagem por meio da construção, da experimentação e do desenvolvimento de atividades que estimulam a criatividade, a autonomia e a colaboração. A aproximação entre ludicidade e cultura maker permite, assim, repensar os espaços e tempos escolares, favorecendo práticas nas quais a criança deixa de ocupar uma posição predominantemente receptiva e passa a participar ativamente da construção de seus conhecimentos. Além disso, a utilização de recursos tecnológicos pode potencializar essas experiências, possibilitando a criação de ambientes de aprendizagem mais interativos, criativos e colaborativos.

O presente trabalho, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que aborda a importância dos jogos e das brincadeiras na prática educativa, considerando que o lúdico tem assumido um espaço significativo nas discussões acerca dos processos de ensino e aprendizagem. Tem o objetivo geral: compreender as contribuições da ludicidade, dos jogos e da cultura *maker* para os processos de ensino e aprendizagem, considerando suas possibilidades de construção dos conhecimentos no contexto escolar. E objetivos específicos, analisar o papel da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, considerando o brincar como possibilidade de interação e desenvolvimento integral da

[1] Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual da Paraíba. Especialização em Políticas Públicas pela Universidade Federal da Paraíba. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E- mail. adeiltoncosta29@gmail.com.

criança; discutir o valor pedagógico dos jogos e das brincadeiras, destacando sua relação com a participação, a criatividade, a autonomia e a construção de aprendizagens significativa; e investigar as possibilidades da cultura *maker* como abordagem de aprendizagem ativa, considerando a experimentação, bem como sua articulação com as tecnologias, o currículo e a mediação docente.

A inserção do lúdico no contexto escolar pode favorecer não apenas a aprendizagem dos conteúdos, mas também o desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social das crianças, proporcionando oportunidades de exploração, interação, expressão e criatividade. Nessa perspectiva, brincar não se restringe a uma atividade recreativa, mas constitui uma possibilidade pedagógica por meio da qual a criança experimenta, cria, interage e atribui significados às situações vivenciadas. Assim, quando articuladas aos objetivos educacionais, as atividades lúdicas podem contribuir para a construção de aprendizagens mais significativas e para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Nesse contexto, apresentaremos três tópicos, primeiro abordando o lúdico na aprendizagem, excelente meio de promover a aprendizagem e desenvolver capacidades. O segundo a importância e o valor pedagógico dos Jogos na formação dos indivíduos, tornando a aprendizagem mais significativa, e com os avanços tecnológicos surgem desafios para promover um ensino motivador. E o terceiro versa sobre a facilidade de acesso aos recursos tecnológicos, a exemplo da cultura *maker*, aliada as práticas pedagógicas, podem tornar o ensino mais colaborativo e inovador.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa, desenvolvida a partir da leitura e análise de livros, artigos científicos e documentos oficiais relacionados à ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem e à cultura maker. A abordagem qualitativa mostrou-se adequada ao propósito da pesquisa por possibilitar uma compreensão interpretativa das concepções e discussões presentes na literatura acerca do uso do lúdico e das práticas pedagógicas mediadas pelo brincar. Conforme Gil (2025, p. 10), a pesquisa pode ser compreendida como uma atividade de investigação sistemática, orientada à produção e à ampliação do conhecimento científico.

A pesquisa bibliográfica foi realizada nas plataformas e bases de busca Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Acadêmico e Portal de Periódicos CAPES, além da consulta a documentos normativos relacionados à temática, especialmente a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para a localização das produções, foram utilizados os descritores “lúdico na aprendizagem”, “valor pedagógico dos jogos” e “cultura maker”, combinados por meio dos operadores booleanos AND e OR, de acordo com as diferentes possibilidades de associação entre os termos. A utilização desses descritores teve como finalidade localizar produções relacionadas ao objeto de estudo e ampliar a identificação de trabalhos pertinentes à temática investigada.

Como critérios de inclusão, foram considerados artigos e demais produções acadêmicas publicadas entre 2005 e 2025, em língua portuguesa, que apresentassem discussão diretamente relacionada à ludicidade, aos jogos, à aprendizagem e/ou à cultura maker no contexto educacional. Foram excluídos trabalhos que não apresentassem relação direta com o objeto da pesquisa, publicações duplicadas, produções fora do período estabelecido e estudos que não apresentassem fundamentação teórica pertinente à temática investigada.

Após a identificação e seleção das produções, realizou-se a leitura exploratória, seletiva e interpretativa dos materiais considerados pertinentes. Nessa etapa, foram identificadas e organizadas informações relacionadas às concepções de ludicidade, às contribuições pedagógicas dos jogos, aos processos de ensino e aprendizagem e aos princípios e possibilidades da cultura maker no contexto educacional. A análise buscou estabelecer aproximações, diferenças e contribuições entre os estudos selecionados, possibilitando a construção de uma compreensão articulada acerca das relações entre ludicidade, aprendizagem e cultura maker. Conforme Oliveira (2026, p. 64), esse tipo de pesquisa busca apresentar uma compreensão geral acerca de determinado fenômeno mediante a delimitação do objeto, o levantamento bibliográfico, a leitura e a análise dos documentos selecionados.

REFERENCIAL TEÓRICO

2. O lúdico na aprendizagem

É por meio do brincar que a criança estabelece uma relação significativa com o mundo, envolvendo-se de maneira integral nas experiências que vivencia. Nesse processo, ela observa, experimenta, interpreta e atribui sentidos à realidade que a cerca, incorporando elementos importantes para sua formação e para a compreensão do contexto social e cultural em que está inserida. A atividade lúdica constitui, portanto, uma importante forma de expressão infantil, especialmente porque possibilita à criança manifestar sentimentos, desejos, inquietações e experiências que, muitas vezes, ainda não consegue expressar por meio da linguagem verbal.

A relevância do brincar para o desenvolvimento integral da criança também é reconhecida pela legislação e pelos documentos que orientam a educação brasileira. Nessa perspectiva, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) incorpora o brincar entre os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, compreendendo-o como uma experiência que favorece a ampliação das relações, dos conhecimentos, da criatividade, da imaginação e das diferentes formas de expressão infantil. Assim, o documento destaca que:

> Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (Brasil, 2017, p.36).

A concepção apresentada pela BNCC evidencia que o brincar ultrapassa a dimensão do entretenimento, constituindo uma experiência fundamental para o desenvolvimento e para as aprendizagens da criança. Nessa perspectiva, o brincar constitui uma atividade espontânea e característica da infância. Entretanto, embora seja uma manifestação própria do desenvolvimento infantil, não deve ser compreendido apenas como uma atividade natural ou individual. O brincar apresenta, sobretudo, uma dimensão social e cultural, uma vez que ocorre a partir das relações estabelecidas pela criança com outras pessoas e com o ambiente em que vive. Desde os primeiros anos de vida, o brinquedo e as brincadeiras constituem formas de interação com o mundo físico e social, possibilitando à criança apropriar-se de conhecimentos, valores, comportamentos e práticas presentes em sua cultura.

Sob essa ótica, Benjamin (1984, citado por Pedrosa, 2005) compreende o brincar como uma atividade que acompanha a humanidade e que possui importante significado para a experiência infantil. Para o autor, o brincar está associado à ideia de liberdade, permitindo que a criança construa, por meio da imaginação e da experiência, um universo próprio no qual pode experimentar diferentes possibilidades de ação e interação.

A contribuição de Vygotsky também é fundamental para compreender o papel do brinquedo no desenvolvimento infantil. Segundo Vygotsky (1984, citado por Pedrosa, 2005), o brinquedo não deve ser entendido simplesmente como uma forma de simbolização, mas como uma atividade na qual a criança atribui novos significados aos objetos e às situações vivenciadas. Durante a brincadeira, os significados dos objetos podem ser deslocados de suas funções habituais, possibilitando à criança agir para além das condições concretas e imediatas de sua realidade.

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky atribui ao brinquedo um papel relevante no desenvolvimento infantil, compreendendo-o como uma atividade capaz de mobilizar a criança para a ação. A imaginação assume, nesse processo, uma função fundamental, pois permite à criança criar situações, estabelecer relações e experimentar diferentes formas de atuação. Embora a imaginação esteja diretamente relacionada à experiência concreta, ela possibilita que a criança se distancie gradualmente das situações imediatas e desenvolva novas formas de compreender e significar a realidade.

Nesse contexto, a atividade lúdica pode contribuir para a construção de aprendizagens significativas, uma vez que proporciona à criança situações nas quais ela pode experimentar, explorar, criar e estabelecer relações entre diferentes conhecimentos. Essa compreensão do brincar como experiência de exploração, interação e construção de significados aproxima-se das discussões contemporâneas sobre a utilização da ludicidade no contexto educacional. Nessa direção, Oliveira et al. (2025, p. 5) destacam que:

> O papel do lúdico é particularmente proeminente nas fases iniciais da educação formal, onde atua como um pilar para o desenvolvimento integral do aluno. As práticas pedagógicas que incorporam jogos e brincadeiras promovem não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o aprimoramento de habilidades socioemocionais, como a cooperação, a negociação e a resolução de conflitos.

A discussão apresentada, amplia essa compreensão ao indicar que a inserção de jogos e brincadeiras no contexto educacional pode alcançar diferentes dimensões do desenvolvimento infantil, não se restringindo aos aspectos cognitivos. Ao destacarem habilidades como cooperação, negociação e resolução de conflitos, os autores chamam atenção para o potencial das experiências lúdicas nos processos de interação e convivência. Nesse contexto, a criança pode desenvolver formas de relacionar-se com o outro, lidar com diferentes situações e construir estratégias diante dos desafios presentes nas atividades, ampliando suas possibilidades de participação e aprendizagem.

Diante disso, compreende-se que o lúdico ocupa um lugar significativo no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. Mais do que uma atividade destinada ao entretenimento, o brincar constitui uma experiência por meio da qual a criança explora o ambiente, estabelece relações, expressa sentimentos, desenvolve a imaginação e constrói conhecimentos. Entretanto, para que a ludicidade assuma efetivamente uma dimensão pedagógica, é necessário que as atividades sejam planejadas de acordo com os objetivos educacionais, considerando as características, os interesses e as necessidades das crianças.

2.1 O valor pedagógico dos jogos no processo de aprendizagem

Desde os primeiros anos de vida, a criança desenvolve-se por meio das experiências sociais e das interações que estabelece com o mundo que a cerca. Nesse processo, a brincadeira constitui uma importante forma de interação com a realidade, possibilitando à criança assimilar, experimentar e ressignificar aspectos da experiência social e cultural. Ao brincar, ela estabelece relações com outras pessoas, explora diferentes situações e constrói significados sobre o ambiente em que está inserida. A brincadeira pode assumir uma dimensão pedagógica no contexto escolar, especialmente quando organizada de maneira intencional e articulada aos objetivos de aprendizagem.

Sanchis e Mahfoud (2007), discutem que na perspectiva construtivista de Piaget, o processo de construção do conhecimento está relacionado ao próprio processo de constituição e desenvolvimento do sujeito em sua relação com o mundo, compreendido tanto em sua dimensão física quanto simbólica. Por esse prisma, os jogos podem assumir um papel relevante no processo educativo, uma vez que possibilitam à criança interagir com diferentes situações, objetos e sujeitos, construindo conhecimentos a partir das

experiências vivenciadas. O desenvolvimento infantil, portanto, não ocorre de forma isolada, mas é influenciado pelos intercâmbios sociais e pelas diferentes experiências construídas nas relações estabelecidas com as pessoas e com o ambiente.

Nesse contexto, cabe à escola facilitar condições para que os conhecimentos socialmente construídos sejam ampliados a partir das experiências e dos conhecimentos prévios das crianças. O espaço educativo deve possibilitar situações nas quais elas possam compartilhar, confrontar e reelaborar suas ideias e concepções acerca das relações afetivas, do mundo físico e da realidade social. Por meio da interação com outras crianças, com os adultos e com o ambiente, podem ser criadas oportunidades para o desenvolvimento da autonomia, da participação e da capacidade de construir conhecimentos.

A brincadeira, nessa perspectiva, constitui uma atividade característica da infância, na qual os objetos e as situações podem adquirir significados diferentes daqueles que apresentam no cotidiano. Essa compreensão aproxima-se da perspectiva apresentada pela BNCC, que reconhece o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, destacando a importância de brincar de diferentes formas, em diferentes espaços e tempos e com diferentes parceiros. Nessa experiência, a criança amplia seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade e suas possibilidades de expressão, interação e participação (Brasil, 2017).

Ao brincar, a criança cria situações imaginárias, estabelece regras, assume papéis e atribui novos sentidos aos objetos e às experiências vivenciadas. A atividade lúdica constitui, assim, uma forma de comunicação e interpretação da realidade, permitindo que a criança experimente diferentes possibilidades de ação e interação. O jogo e a brincadeira não se restringem, portanto, ao entretenimento, pois podem constituir experiências por meio das quais a criança interpreta, recria e atribui significados ao mundo.

Nessa direção, Alves e Bianchin (2010) destacam a importância do jogo para o desenvolvimento das capacidades e potencialidades infantis, defendendo sua presença no contexto da prática pedagógica. Quando inserido no espaço escolar de maneira planejada, o jogo pode constituir um recurso que favorece experiências de interação, participação e construção do conhecimento. Sua utilização, entretanto, não deve ocorrer de forma

desvinculada dos objetivos educacionais, mas como parte de uma proposta pedagógica que considere as características e as necessidades das crianças.

Além dos jogos e brinquedos tradicionais, as transformações sociais e tecnológicas ampliaram as possibilidades de experiências lúdicas no contexto escolar. As crianças convivem cada vez mais com diferentes recursos digitais e midiáticos, que fazem parte de suas experiências cotidianas e podem ser incorporados às práticas pedagógicas de maneira planejada. Nesse sentido, jogos digitais, aplicativos, plataformas e outros recursos tecnológicos podem ampliar as possibilidades de interação e participação dos estudantes, desde que sua utilização esteja vinculada a objetivos educacionais e não apenas ao caráter recreativo.

A incorporação das tecnologias ao trabalho pedagógico pode favorecer propostas baseadas na experimentação, criação e colaboração, destacando-se a cultura *maker* pelo princípio do aprender fazendo, no qual os estudantes criam, testam, modificam e solucionam problemas por meio de experiências concretas. Nesse contexto, jogos, brincadeiras e recursos tecnológicos ultrapassam o caráter meramente lúdico e podem contribuir para a participação, interação, criatividade e construção de conhecimentos, desde que articulados aos conteúdos curriculares e mediados pelo professor de forma intencional. Assim, a prática pedagógica deve possibilitar que as crianças aprendam por meio da exploração, interação e criação, relacionando as experiências lúdicas aos conhecimentos escolares e à realidade em que estão inseridas.

2.2 Cultura *maker* e aprendizagem ativa no contexto escolar

A cultura *maker* está relacionada ao princípio de “colocar a mão na massa”, podendo envolver o uso de recursos tecnológicos, materiais diversos e ferramentas de construção e criação. Nesse contexto, os estudantes são incentivados a criar, modificar, experimentar e transformar objetos, assumindo uma participação mais ativa no processo de aprendizagem (Paula; Martins; Oliveira, 2021).

A inserção dessa abordagem no contexto escolar pode ampliar as possibilidades de aprendizagem ao proporcionar situações nas quais os estudantes sejam desafiados a experimentar, levantar hipóteses, solucionar problemas e construir diferentes

possibilidades para uma determinada situação. Nesse processo, a aprendizagem deixa de estar centrada apenas na reprodução de informações e passa a envolver ações de criação, investigação e colaboração. Dessa forma, a cultura *maker* pode favorecer o desenvolvimento da criatividade, da autonomia, do pensamento crítico e da capacidade de trabalhar coletivamente, aproximando os conhecimentos escolares de situações concretas e de problemas presentes na realidade dos estudantes.

Entretanto, a utilização da cultura *maker* no ambiente escolar não depende apenas da disponibilidade de materiais, equipamentos ou recursos tecnológicos. Sua contribuição pedagógica está relacionada, sobretudo, à maneira como as atividades são planejadas e mediadas pelo professor. É necessário que as propostas estejam articuladas aos objetivos de aprendizagem e aos conteúdos curriculares, permitindo que o fazer, o experimentar e o criar estejam vinculados à construção de conhecimentos. Assim, a cultura *maker* pode constituir uma possibilidade de aprendizagem ativa, na qual os estudantes participam de forma mais efetiva da construção do conhecimento, enquanto o professor atua como mediador e organizador das experiências. Para ser Maker não basta criar ou produzir algo com as próprias mãos, mas compartilhar experiências e produções com quem também quer produzir, colocar a mão na massa. (Gavassa, 2020).

Nesse sentido, a cultura *maker* estabelece uma relação significativa com a ludicidade, especialmente quando as atividades envolvem exploração, experimentação, criação e resolução de problemas. Ao participar de projetos e desafios, os estudantes podem mobilizar conhecimentos de diferentes áreas, trabalhar de forma colaborativa e buscar soluções para situações concretas. A proposta, portanto, não se limita à utilização de tecnologias ou à produção de objetos, mas envolve uma concepção de aprendizagem baseada na participação, na experimentação e na construção de soluções.

Dessa maneira, a cultura *maker* pode ampliar as possibilidades de utilização pedagógica dos jogos, das brincadeiras e das tecnologias, aproximando o processo educativo das experiências concretas dos estudantes. Quando articulada ao currículo e desenvolvida com intencionalidade pedagógica, essa abordagem pode contribuir para que o espaço escolar se constitua como um ambiente de criação, investigação e participação, no qual os estudantes tenham oportunidades de aprender fazendo, refletindo sobre suas experiências e atribuindo significado aos conhecimentos construídos

ISSN: 2358-8829

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão desenvolvida ao longo deste trabalho permitiu compreender que o brincar ocupa um lugar significativo no desenvolvimento e nos processos de aprendizagem das crianças, especialmente por possibilitar experiências de interação e construção de significados. Mais do que uma atividade relacionada ao entretenimento, a ludicidade pode constituir uma dimensão importante da prática educativa quando integrada a propostas pedagógicas planejadas e articuladas às características, aos interesses e às necessidades das crianças. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras podem favorecer situações nas quais os estudantes participem ativamente, estabeleçam relações, enfrentem desafios e mobilizem diferentes conhecimentos.

A análise também evidenciou que o valor pedagógico dos jogos não está relacionado exclusivamente ao seu caráter lúdico, mas à forma como são inseridos e mediados no contexto escolar. A intencionalidade pedagógica, o planejamento e a atuação do professor são elementos fundamentais para que essas experiências estejam articuladas aos objetivos de aprendizagem. Nesse contexto, as transformações sociais e tecnológicas ampliam as possibilidades de utilização da ludicidade na escola, recursos tecnológicos e propostas relacionadas à cultura *maker* podem favorecer experiências, aproximando os conhecimentos escolares de situações concretas vivenciadas pelos estudantes. Entretanto, sua contribuição pedagógica depende da maneira como são selecionados, planejados e articulados ao currículo e às finalidades educativas.

A cultura *maker*, nesse sentido, acrescenta à discussão a possibilidade de aprender por meio do fazer, permitindo que os estudantes experimentem, criem, testem possibilidades, reelaborem suas produções e busquem soluções para diferentes situações. Quando articulada à mediação docente e aos objetivos curriculares, essa abordagem pode ampliar os espaços de participação e favorecer experiências de aprendizagem mais relacionadas à investigação, à colaboração e à construção de conhecimentos.

Conclui-se que a ludicidade, as tecnologias e a cultura *maker* podem ocupar um lugar relevante nas práticas educativas, desde que utilizados de maneira intencional e contextualizada. A escola, enquanto espaço de formação e construção de conhecimentos,

pode criar condições para que as crianças aprendam não apenas pela transmissão de informações, mas também pela interação, pela experimentação, criação, reflexão sobre suas próprias experiências. Dessa maneira, o brincar e o fazer podem constituir caminhos pedagógicos para aproximar os conhecimentos escolares da realidade dos estudantes e ampliar suas possibilidades de participação no processo educativo.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista da Associação Brasileira de Psicopedagogia*, 2010. Disponível em: https://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jogo-como. Acesso em: 28 out. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base.** Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/pdf/base-nacional-comum-curricular-bncc/anexo-2013-texto-bncc-versao-aprovada-em-15-de-dezembro-de-2017. Acesso em: 20 set. 2026.

GAVASSA, Regina Célia Fortuna Broti. Cultura maker como proposta curricular de tecnologias na política educacional da cidade de São Paulo. *Tecnologias, Sociedade e Conhecimento*, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 194–196, 2020. DOI: https://doi.org/10.20396/tsc.v7i2.14863. Disponível em: https://econtents.sbu.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/view/14863. Acesso em: 20 set. 2026.

GIL, A. C. *Pesquisa qualitativa básica*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2025.

OLIVEIRA, M. M. de. *Como fazer uma pesquisa qualitativa*. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2026.

OLIVEIRA, Nayana Keyla Seabra et al. Brincar e aprender: a relação entre ludicidade e aprendizagem significativa. *Anais Eventos*, [S. l.], 2025. DOI: https://doi.org/10.56238/CONEDUCA-057. Disponível em: https://anaiseventosbr.com/ae/article/view/91. Acesso em: 20 set. 2026.

PAULA, B. B.; MARTINS, C. B.; OLIVEIRA, T. Análise da crescente influência da cultura maker na educação: revisão sistemática da literatura no Brasil. *Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico (EDUCITEC)*, v. 7, e134921, 2021. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/1349/695. Acesso em: 26 out. 2025.

PEDROZA, R. L. S. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. *Revista do Departamento de Psicologia – UFF*, 2002. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rdpsi/a/p45NBHK6Stp3MYnp7BsJ3qp/. Acesso em: 15 out. 2025.

SANCHIS, I. P.; MAHFOUD, M. Interação e construção: o sujeito e o conhecimento no construtivismo de Piaget. *Ciências & Cognição*, 2007. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000300016. Acesso em: 25 out. 2025.