

# LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE JOGOS COLABORATIVOS: EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA, LUDICIDADE E MEDIAÇÃO DE SABERES

## INTERDISCIPLINARY LABORATORY OF COLLABORATIVE GAMES: UNIVERSITY EXTENSION, LUDICITY AND KNOWLEDGE MEDIATION

Submissão:  
20/06/2025  
Aceite:  
28/10/2025

Jeferson Antunes <sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-2969-5788>

Maria Eduarda Nunes de Souza <sup>2</sup>  <https://orcid.org/0000-0003-3171-9037>

Ana Clarice Bezerra de Araujo Silva <sup>3</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-6956-3747>

Abigayl Fernandes da Silva <sup>4</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-8225-4260>

### Resumo

Envolver metodologias educacionais e extensão universitária remete a uma práxis ligada a educação. Com a participação de instituições educacionais em múltiplos níveis, de forma positiva e propositiva, a pesquisa e desenvolvimento de produtos específicos para a educação pode ser um caminho que orienta essas práxis afim de desenvolver mais que produtos, estabelecendo relações e vínculos entre pessoas e instituições. O presente estudo apresenta considerações iniciais que deram origem ao Laboratório Interdisciplinar de Jogos colaborativos (LIJC), bem como estudos e análises sobre seu primeiro jogo implementado, a CRIATIVA. Seguimos um percurso teórico que demonstra os aspectos norteadores, bem como nosso conceito de extensão universitária, em seguida apresentamos o jogo criado, para então expor os resultados da aplicação desse jogo a partir de um relato de experiência.

**Palavras-Chave:** Jogos cooperativos; educação; extensão universitária.

<sup>1</sup> Professor do Ppg em Desenvolvimento Regional Sustentável da Universidade Federal do Cariri - UFCA [jeferson.kalderash@gmail.com](mailto:jeferson.kalderash@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestra em Direitos Humanos pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE [eduardans2@outlook.com](mailto:eduardans2@outlook.com)

<sup>3</sup> Graduanda em Administração Pública pela Universidade Federal do Cariri - UFCA [clarice075@hotmail.com](mailto:clarice075@hotmail.com)

<sup>4</sup> Graduada em Administração Pública e Contabilidade pela Universidade Federal do Cariri - UFCA [abigayl.fernades@gmail.com](mailto:abigayl.fernades@gmail.com)

## Abstract

Integrating educational methodologies and university outreach inherently leads to a praxis connected to education. Through the positive and proactive participation of educational institutions at multiple levels, the research and development of specific products for education can guide this praxis. The goal is to develop more than just products; it is to establish relationships and bonds between people and institutions. This study presents the initial considerations that led to the creation of the Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC), along with studies and analyses of its first implemented game, “CRIATIVA.” We follow a theoretical path that outlines our guiding principles and our concept of university outreach. We then present the created game and report the results of its application through an experiential account.

**Keywords:** Cooperative games; education; university extension.

## Introdução

O campo de estudos das metodologias educacionais concentra pesquisas sobre novas abordagens da educação, apresentando métodos a serem aplicados e buscando uma (re)significação das práticas educativas que transpõem a ideia da transmissão do conhecimento. Pesquisadores e pesquisadoras buscam, em suas práticas e estudos, aproximar a educação do fazer prático, do conhecimento transdisciplinar e da ação dialógica no aprender com o outro.

Dentro desse campo, os jogos cooperativos apresentam uma importante contribuição ao proporcionar métodos não competitivos para (re)significar a prática educativa por meio de atividades lúdicas, em que o objetivo é aprender com o outro, jogar com o outro e não contra o outro, sendo a troca de experiências e o fazer colaborativo temas recorrentes de pesquisa (Almeida, 2011).

A maioria dos métodos e estudos foca sua prática, análise e avaliação na educação infantil; poucos ainda utilizam os jogos cooperativos no ensino fundamental e médio, sendo o ensino superior uma lacuna de pesquisa pouco explorada (Antunes; Lima, 2015).

A partir dessa problematização, surge, em fevereiro de 2015, na Universidade Federal do Cariri (UFCA), o projeto de extensão do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC), que tem como objetivo incitar, exercitar e divulgar a proposta dos jogos colaborativos como uma ação (re) educativa, capaz de transformar nosso condicionamento competitivo em alternativas cooperativas de cunho interdisciplinar.

Uma das ações desse projeto é o Laboratório Criativo de Jogos Colaborativos, um espaço em que estudantes e docentes da UFCA, de outras instituições e pessoas interessadas criam, por meio das teorias de design de jogos, do estudo do campo de metodologias educativas e dos jogos colaborativos, jogos colaborativos para serem utilizados em espaços educativos.

A CRIATIVA, um jogo colaborativo e tema deste artigo, foi desenvolvido pelo coletivo extensionista para apresentar, no ensino superior, uma proposta que atende à lacuna do uso de jogos colaborativos nesse nível de ensino.

Apresentamos, por meio deste estudo, uma das ações iniciais do LIJC, bem como nossas proposições diante da educação, da extensão universitária e da indissociável relação entre ensino, pesquisa, extensão e cultura. Escolhemos o relato de experiência sistematizado como método para desenvolver o estudo, compreendendo a mediação entre os múltiplos relatos e nosso aporte epistemológico colaborativo (Antunes *et al.*, 2024).

Além da lacuna de pesquisa apresentada, o presente estudo se justifica ao relatar uma experiência de desenvolvimento de um produto educacional complexo, que foi aplicado, testado e exaurido, e que pode colaborar com os programas de pós-graduação profissionais nas áreas de ensino, educação, educação física, comunicação social e afins. Isso ocorre, pois o desenvolvimento de produtos é obrigatório em programas profissionais; logo, nossa abordagem e experiência extensionista também colaboram no sentido de dar foco ao produto desenvolvido.

Como principais resultados, destacam-se a sensibilização para a colaboração, a mediação dos saberes, a articulação dialógica e a interação entre as pessoas no processo de tomada de decisão mediada por um jogo analógico colaborativo.

## Metodologia

O presente estudo, de natureza qualitativa, desenvolve-se com base no relato de experiência sistematizado (Antunes *et al.*, 2024), que assume como unidade de análise o fenômeno a partir das pessoas que participam da ação.

Com vistas a ampliar a qualidade política da pesquisa (Demo, 1992), foi realizado como relato holístico (Antunes *et al.*, 2024), em que a multiplicidade de pessoas envolvidas proporciona múltiplos olhares sobre o fenômeno, a fim de que o estudo possa alcançar maior nível de fidedignidade (Minayo, 2012).

A observação participante de todo o processo, em que pesquisadores e pesquisadoras participam diretamente do experimento proposto, foi utilizada para coletar dados transcritos em um diário de campo (Flick, 2009; Somekh; Jones, 2015).

Cada autoria produziu seu diário de campo individualizado, de forma a construir um relato de experiência a partir de múltiplos olhares das pessoas que participam do processo de pesquisa, investigando as interações e os processos gerados na sistematização das múltiplas percepções (Creswell; Brown, 1992; Holly; Altrichter, 2015).

Essas observações, sistematizadas a partir dos diários de campo, são utilizadas para tecer a narrativa dos acontecimentos por meio de relato holístico, que apresenta o relato de múltiplas perspectivas e a identificação de múltiplos fatores que emergem do quadro mais amplo (Creswell; Brown, 1992; Creswell, 2010).

Dessa forma, o presente relato de experiência, composto por múltiplos olhares, torna-se sistematizado a partir de uma visão colaborativa de construção do conhecimento, que exige mediação das autorias para reconstituir, com maior fidedignidade, o fenômeno que observamos a partir do mundo natural (Antunes *et al.*, 2024).

A seção a seguir apresenta às leitoras e aos leitores as principais referências teóricas do LIJC, necessárias para a compreensão do presente relato de experiência.

## Referências Teóricas

Para compreender os aspectos teóricos que norteiam o LIJC, as categorias mediação, jogos, jogos colaborativos e educação crítica são fundamentais. Atuamos na extensão universitária na perspectiva de que essa é uma ação política por meio da mediação dos saberes sistematizados da academia e dos saberes das comunidades, que se entrelaçam na construção de novos conhecimentos para a prática social (Paula, 2013).

No processo de mediação, os participantes têm papel central, deixando de ser receptores e receptoras, sendo parte do processo e definindo, a partir de suas necessidades, o que é uma informação; só existe informação se esta tem o papel de transformar o conhecimento (Almeida Júnior; Pimenta, 2009).

“A informação é efêmera e se concretiza apenas quando se dá a relação do usuário com o suporte que torna possível a existência dela” (Almeida Júnior; Pimenta, 2009, p. 10). No âmbito das relações, a mediação diz respeito justamente a isso: aos processos inter-relacionais para a aquisição da informação que se pretende conhecimento. Dessa forma, “a mediação da informação não é um recorte de tempo estático, ela resulta da relação dos sujeitos com o mundo” (Silva, 2015, p. 8).

Apresentam-se três pontos centrais que norteiam o conceito de mediação: seu caráter dinâmico e relacional; a construção de conhecimento a partir da interação entre indivíduos; e a investigação referente à interferência promovida pela prática, em que percebemos o caráter interacionista e dialético do conceito, mas também prático e processual nas ações humanas (Silva, 2015).

Como elemento central da mediação, estabelecemos os jogos como fator que agrega os participantes, que dividem suas experiências em um ambiente lúdico e propício. O jogo é

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Huizinga, 2000, p. 24).

Tal manifestação cultural está presente em uma diversidade de formas e representações em todas as civilizações (Huizinga, 2000; Caillois, 1990). Os jogos apresentam quatro fatores essenciais que os diferenciam de outras atividades lúdicas (McGonigal, 2012, grifo nosso):

- a. **Metas**, que geram um senso de objetivo claro,
- b. **Regras**, que estimulam os participantes a explorarem criativamente possibilidades,
- c. trazem um sistema de *Feedback* claro, que demonstram o progresso para se atingir a meta,
- d. partir do momento em que os participantes aceitam as metas, as regras e o sistema de *feedback* temos a **Participação Voluntária**.

Esses elementos possibilitam a compreensão do que é e do que não é um jogo, uma vez que estão presentes também em outras atividades, como nas redes sociais, mas qualificados como *gamificação*, que, por sua vez, é o processo de utilização de elementos de jogos em atividades que não são jogos, visando ampliar a experiência de usuários e usuárias de forma atrativa e interativa (Deterding et al., 2011; Schechner, 2008).

Quanto à participação, os jogos apresentam algumas categorias distintas, entre elas os jogos colaborativos e competitivos. Nos jogos competitivos, os participantes jogam uns contra os outros, em que apenas o melhor, ou os melhores, têm a possibilidade de vencer, o que exclui os demais no processo. Nos jogos colaborativos, parte-se da ideia de que “brinca-se melhor com os outros do que

contra os outros; vencer desafios, não vencer os outros; e estar livre, pela verdadeira estrutura dos jogos, para desfrutar da própria experiência do jogo” (Orlick, 1995, p. 16, tradução nossa).

Em sua estrutura, o outro é seu parceiro; ele divide com você a experiência de jogar. Os participantes jogam uns com os outros, seja no jogo individual ou coletivo, em que o resultado é: todos ganham ou todos perdem (Almeida, 2011, p. 22). A vitória e a derrota são compartilhadas, e todos têm a possibilidade de aprender com ambas as situações.

Em nosso espaço de mediação, estamos interessados justamente nos jogos cooperativos, por suas características libertadoras, muito próximas ao pensamento freiriano (Brown, 1990, p. 28-29):

- a. Libertam da competição** – Seu objetivo é que todos possam jogar com uma meta comum, em uma estrutura em que todos jogam juntos; seu interesse está na participação;
- b. Libertam da sensação de derrota** – Os jogos cooperativos buscam a incorporação de todos, não tratando de eliminar os menos aptos, mas, sim, de incluir a todos;
- c. Libertam a criatividade** – No processo criativo, a participação e o compartilhamento são fundamentais. Sendo os jogos cooperativos estruturas flexíveis, a troca de saberes é enfatizada durante o processo;
- d. Libertam da agressão física destrutiva** – Busca-se eliminar as estruturas que geram agressão contra os demais, enfatizando a participação, em que cada pessoa pode estabelecer seu próprio ritmo. A finalidade não é a vitória, mas vivenciar ativamente o processo.

Estabelecemos, por meio dos jogos cooperativos, uma base comum ao pensamento de Paulo Freire (1987; 1996), sendo a educação estruturada na comunicação entre os sujeitos, em que agentes do processo se encontram lado a lado, trabalhando em conjunto para criar os fundamentos necessários da ação pedagógica. Entendemos que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção” (Freire, 1996, p. 21). Produção conjunta e cooperativa.

A educação, portanto, se faz a partir da intercomunicação dos indivíduos que participam do processo: “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo; os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (Freire, 1987, p. 39). Justamente a extensão universitária, com o papel de mediar saberes, pode auxiliar participantes na construção de uma visão de mundo mais apurada, consciente da sociedade, de forma crítica e lúdica.

A utilização de jogos metodologicamente estruturados é uma possibilidade de ação educativa horizontal, podendo transcender questões como a motivação para se aprender um conteúdo, a aplicabilidade e a influência de uma “disciplina” apresentada no campo de estudos. Na prática, inter-relacionam-se temas, conhecimentos, habilidades, competências e processos com as características de interesse dos participantes, apresentadas na proposta do jogo, o que se reflete em sua ontologia.

## Criativa

Nos três anos de ações propostas pelo LIJC, em parceria com diversas instituições e comunidades, dois jogos ilustram nosso repertório de ações voltado à mediação de saberes: CRIATIVA e *Umuechem*. O primeiro, ao qual nos atemos neste texto, é um jogo colaborativo que simula uma empresa de publicidade, propaganda e marketing; o segundo apresenta a narrativa de *Umuechem*, território *Ogoni*, palco de um conflito ecológico distributivo.



**Figura 1** - Materiais utilizados no jogo cooperativo CRIATIVA

Fonte: Acervo do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC).

A CRIATIVA nasce da demanda institucional apresentada por docentes e discentes da UFCA, em diversas reuniões às quais as representações do LIJC participaram. Foi apresentada uma demanda por métodos não competitivos que oferecessem suporte pedagógico-didático para o fomento a habilidades e competências de estudantes. A partir do diálogo com pessoas dos cursos de Jornalismo, Design de Produtos, Administração de Empresas e Administração Pública, montamos uma equipe interdisciplinar visando atender a tal demanda, ao longo do processo mediado por representação da UFCA.

Ambos os jogos foram produzidos pelo LIJC, utilizando-se do Ciclo Criativo de Jogos Cooperativos, um método criado pelo próprio laboratório, que orienta o processo de decisões para a criação de um jogo colaborativo de cunho educacional. É estruturado em elementos de game design e nos objetivos educacionais necessários ao processo criativo. Tal metodologia tem como função apresentar diretrizes, organizando os passos da tomada de decisão que emergem no processo de criação de jogos (Antunes; Lima, 2015).

A CRIATIVA tem por objetivo educacional fomentar um espaço de interação entre participantes, visando à troca de experiências, à (re)significação de habilidades e competências e à resolução de situações-problema em um espaço simulado, sendo um macrojogo colaborativo, em que participantes jogam em grupo para atingir os objetivos do jogo. Cada equipe deve ter, ao menos, um trabalho realizado com sucesso, e todos devem terminar o jogo com mais Moeda Criativa<sup>1</sup> do que começaram.

Este jogo é formulado para ser jogado em sala de aula, utilizando materiais comuns dos espaços educativos, como régua, cola, tesoura, pincéis, giz de cera, lápis de cor, tintas, fitas coloridas, botões, envelopes e papéis. Os participantes são separados em grupos de até cinco integrantes, de forma heterogênea e aleatória, em que cada participante recebe uma função:

- **Mediador** – Responsável por interagir com os outros grupos,
- **Tesoureiro** – Responsável pela finança coletiva junto aos outros tesoureiros,
- **Apresentador** – Responsável por apresentar o produto finalizado,
- **Marcador de tempo** – Responsável por gerenciar o tempo da equipe,
- **Relator** – No fim da atividade apresenta um pequeno relatório sobre o processo de produção de sua equipe.

<sup>1</sup> Moeda criativa é uma espécie de dinheiro fictício utilizado no jogo para comprar materiais que serão utilizados para confeccionar os trabalhos, sendo ganha a cada trabalho realizado com sucesso.

**Figura 2** - Equipe apresentando o produto, desenvolvido para o cliente, defendendo a ideia de design

Fonte: Acervo do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC).

A divisão ocorre para facilitar a atividade: os participantes fazem parte da mesma empresa e devem colaborar para atingir metas comuns. Após essa divisão e explicação das tarefas, é entregue a Moeda Criativa, em valor igual à metade do número de participantes, que é colocada no caixa da empresa, com acesso do grupo.

Apresentam-se, então, os *briefings*, que contêm problemas que a equipe pode resolver na forma de um produto ou serviço, simulando o desejo do contratante. Essa ferramenta simula o cotidiano de uma empresa, descrevendo o que o cliente deseja, quanto vai pagar, como vai avaliar e qual é o prazo. Os *briefings* podem ter diversos temas: criar um cartão de visitas de uma empresa, um *outdoor*, uma chamada de rádio, um pequeno filme, um slogan etc.

**Figura 3** - Aplicação da CRIATIVA com estudantes de Gestão de Recursos Humanos da Universidade Estadual do Vale do Acaraú - IDJ/Juazeiro do Norte.

Fonte: Acervo do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC).



Cada briefing é escolhido em consenso pelos grupos, uma vez que só existe um serviço de cada tipo a ser feito, o que exige dos participantes a tomada de decisão dialógica e o uso de habilidades e competências necessárias à sua execução. Os participantes devem entrar em acordo sobre como investir o dinheiro da empresa da melhor forma possível, adquirindo produtos com funções que ajudem a completar o briefing. Aqui, dividimos em duas categorias: a) **Ferramentas** – Tesoura, cola, apontador, pincel, régua, estilete, pote plástico; b) **Insumos** – Lápis, Canetas, Lápis de Cor, Tintas, Giz de Cera, Folhas de Papel, Fitas coloridas, botões coloridos, envelopes.

As ferramentas são da empresa, e os participantes não necessitam pagar pelo uso delas; no entanto, só existe uma ferramenta de cada tipo para uso comum de todos os grupos. Os insumos podem ser comprados por valores variados, o que obriga os participantes a racionar seus recursos, estabelecendo acordos durante o tempo de execução dos *briefings*. A todo tempo, medeiam-se as necessidades e possibilidades para a aquisição dos objetivos do grupo, que colaboram para a conquista dos objetivos comuns da empresa.

A/O educadora/or, dentro do universo proposto para o jogo, atua como cliente da empresa, avaliando os *briefings* e fornecendo um *feedback* com base no modelo de avaliação proposto. Os participantes atuam apresentando o produto, demonstrando o processo e convencendo o cliente de que este é um produto pronto e acabado que serve aos seus interesses.

Estipulamos, normalmente, 90 minutos de jogo e, ao fim do tempo, os participantes apresentam seus relatórios, e os objetivos do jogo são demonstrados. Se os participantes terminarem o jogo com mais Moeda Criativa do que começaram e se cada equipe tiver realizado um briefing com sucesso, vencem o jogo; caso contrário, perdem.

**Figura 4** - Duas equipes concentradas em realizar as atividades propostas nos *briefings*



Fonte: Acervo do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC).

O “jogar com o outro”, proposto pela CRIATIVA como metodologia educativa, é apresentado, por meio de estudos, aplicação e avaliação, como bem-sucedido em relação a seus objetivos. A partir da análise qualiquantitativa (Antunes *et al.*, 2016) da percepção dos participantes, estes demonstram que o trabalho em grupo é determinante para o sucesso na resolução dos problemas propostos, favorecendo a interação e o diálogo entre os participantes e afetando, inclusive, o produto a ser criado na atividade.



A resolução dos problemas é facilitada pelo trabalho em grupo, no qual os participantes afirmam ter se apartado da competitividade, gestando um processo criativo compartilhado em que a gerência dos grupos, dos recursos e do tempo foi essencial para o sucesso da atividade.

O ambiente controlado ofertado na CRIATIVA foi reconhecido pelos estudantes, que se abstraíram do conceito de “jogo para entretenimento” e interpretaram o ambiente como uma empresa real. Isso possibilitou uma melhor imersão no universo do jogo. Em grande parte, esse fato se deve às regras e à temática do ambiente, o que veio a facilitar o uso de habilidades e competências comuns à prática que tentamos emular.

A criatividade foi fomentada pela participação em grupo, por meio do diálogo e das regras bem estruturadas, que delimitam a utilização de materiais, tempo e ferramentas, o que torna a atividade desafiadora quando fomentada por objetivos comuns bem delimitados.

Aprender com o outro, a troca de experiências e saberes e o aprender em grupo possibilitaram a descoberta e a (re)significação de habilidades e conhecimentos, em que a negociação, a comunicação, a produção textual, os talentos artísticos, a superação de dificuldades e a utilização da criatividade com poucos recursos são apontados como um dos grandes resultados deste estudo e do jogo. Outro ponto importante a destacar foi a ação proativa de realizar pesquisas na internet. Não se contentando com a orientação da/do educadora/or, os participantes puderam, por meio da pesquisa, obter novas habilidades interessantes no processo.

### **Novas experiências**

Esses resultados foram apresentados no primeiro ano de atuação do LIJC, nas primeiras análises da CRIATIVA, ainda em 2015 (Antunes *et al.*, 2016). No entanto, percebendo a extensão dessa possível ferramenta de mediação pedagógica, estabelecemos outras ações possíveis a partir da experiência do jogo.

Mesmo tendo sido concebido para a realidade de cursos de graduação específicos da UFCA, a aplicação da CRIATIVA em outras instituições e níveis de educação torna-se uma possibilidade. Em conjunto com o curso de graduação em Gestão de Recursos Humanos (RH) da Universidade Estadual do Vale do Acaraú, nos polos de Crato e Juazeiro do Norte, ambos no Ceará, a ferramenta vem sendo utilizada na disciplina de Jogos Empresariais.

Com mais de 300 participantes, essas aplicações demonstraram que, além dos dados já explorados, o jogo se estabelece como uma ferramenta para percebermos habilidades e competências dos participantes. Nas seleções oportunizadas em RH, o jogo se apresenta, segundo a percepção desses participantes, como uma ferramenta voltada a aspectos gerais importantes de candidatos, como capacidade de tomada de decisão, liderança, sistematização e trabalho em grupo, que podem ser observadas mais facilmente a partir da aplicação do jogo.

Com turmas de nível médio, fomos convidados a aplicar a CRIATIVA no Instituto Federal de Educação do Ceará – Campus Juazeiro do Norte (IFCE), durante um mês, na disciplina de Projetos, ofertada aos cursos integrais. Nessas aplicações, a produção audiovisual marcou a observação. Constatamos o uso de tecnologias de forma espontânea, revelando grande intimidade com *smartphones* por parte dos participantes, que optaram avidamente pela produção de vídeos e áudios como forma de compor seus produtos.

De fato, o fator lúdico, como imperativo categórico da atividade, sobrepôs problemas de par-

ticipação, revelando que o trabalho em grupo foi bem-sucedido durante a aplicação. A maioria dos trabalhos propostos foi realizada sem grandes adversidades. As regras quanto ao uso criativo de materiais e ferramentas proporcionaram, durante a atividade, singularidades em que a divisão e o uso racional desses suprimentos foram mediados por meio do diálogo.

A preparação foi mais exigente com os estudantes do IFCE, uma vez que, em vez de uma preparação para uma atividade pontual, tivemos 20 horas divididas em quatro encontros. Para isso, modificamos um pouco o jogo, inserindo um novo objetivo: as equipes deveriam reunir, ao fim da atividade, 120 moedas criativas para comprar a sede da sua empresa. Nesse ínterim, mais de 60 *briefings* foram planejados, com atividades que exigiam habilidades e competências das mais diversas.

### **Considerações finais**

Os jogos cooperativos criados por meio de um processo participativo, mediado pela comunidade, são ferramentas que favorecem as ações de extensão a partir da leitura de mundo do participante e do diálogo. A partir da experiência, percebemos a amplitude que um repertório bem fundamentado pode ofertar: não estamos apenas aplicando jogos, mas pesquisando, dialogando e criando métodos e processos que se tornam mais propositivos.

Sendo, na UFCA, a pesquisa, o ensino, a extensão e a cultura os fatores constitutivos, tal jogo exemplifica muito bem a necessidade de pensar à luz das ações extensionistas esgarçadas do assistencialismo. A aplicação da CRIATIVA proporcionou uma série de relatos de experiência, estudos e experimentações metodológicas que só foram possíveis pela interligação com o campo da pesquisa, tendo como resultado artigos publicados em eventos nacionais e internacionais, bem como publicações em periódicos científicos.

A CRIATIVA abriu o diálogo entre a ação de extensão e a comunidade, uma vez que os participantes são também difusores das ações, por meio das redes sociais e do contato interpessoal, proporcionando vários convites e espaços que fomentaram novas ações nos anos que se seguiram.

A partir do entendimento da mediação dos saberes, da articulação dialógica com diversas pessoas, bem como de parcerias internas e externas, é possível compreender que a extensão pode ser pensada distante do assistencialismo, com um olhar científico, mas que, longe do academicismo, reconhece o Outro em seu espaço como coprodutor em um ambiente colaborativo de produção do conhecimento.

### **Agradecimentos**

Agradecemos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e à Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Funcap por financiarem esta pesquisa.

## Referências

- ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; PIMENTA, Ricardo M. Mediação da informação e múltiplas linguagens. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, Brasília, v. 2, n. 1, p. 89-103, jan./dez., 2009. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/tpbci/article/view/170>. Acesso em 19 out. 2024.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar Cooperativo**: Vivências lúdicas de jogos não competitivos. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Jogos Cooperativos**: Aprendizagens, métodos e práticas. Várzea Paulista, São Paulo: Fontoura, 2011.
- ANTUNES, Jeferson; LIMA, Jânio do Nascimento. **Estratégias e técnicas em design de jogos a partir das experiências do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos**: Uma abordagem sobre a metodologia de design de jogos educativos utilizada na concepção da CRIATIVA. In: CONGRESSO DE INOVAÇÃO E METODOLOGIAS NO ENSINO SUPERIOR, 1., 2015, Belo Horizonte. **Anais [...]** Belo Horizonte: UFMG, 2015. v. 1. p. 2-18.
- ANTUNES, Jeferson; LIMA, Jânio do Nascimento; TEIXEIRA, Wesley Castro; SOUSA, Lizandra de Barros de; CAVALCANTE, Samuel Onofre. Considerações e resultados acerca da aplicação da Criativa: metodologia educativa fomentada por meio dos jogos cooperativos. **Cadernos de Pesquisa: Pensamento Educacional**, Curitiba, v. 11, n. 27, p. 15-33 jan./abr. 2016. Disponível em: <https://interin.utp.br/index.php/a/article/view/278>. Acesso em 19 out. 2024.
- ANTUNES, Jeferson; TORRES, Cicero Magerbio Gomes; ALVES, Francione Charapa.; QUEIROZ, Zuleide Fernandes de. Como escrever um relato de experiência de forma sistematizada? Contribuições metodológicas. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, [s. l.], v. 6, p. e12517, 2024. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/12517>. Acesso em 19 out. 2024.
- BROWN, Guillermo. **Qué tal si jugamos... Otra vez...**: Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular. Venezuela: Guaruda Ediciones, 1990.
- CAILOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.
- CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- DEMO, Pedro. **Metodologia científica em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 1992.
- DETERDING, Sebastian, DIXON, Dan, KHALED, Rilla, NACKE, Lennart. **From game design elements to gamefulness**: defining gamification. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: ENVISIONING FUTURE MEDIA ENVIRONMENTS, 15., 2011, Tampere. **Proceedings [...]** Nova York: ACM, 2011. p. 9-15.
- FLICK, Uwe. **Introdução a pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 24ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 11ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1987.
- HOLLY, Mary Louise; ALTRICHTER, Herbert. **Diários de pesquisa**. In: SOMEKH, Bridget; LEWIN, Cathy. Teoria e métodos da pesquisa social. Petrópolis: Vozes, 2015. p. 79 – 89.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S. A., 2000.



MCGONIAL, Jane. **A realidade em jogo**: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro, RJ: Editora Bestseller, 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. **Ciência & saúde coletiva**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 3, p. 621-626, 2012.

PAULA, João Antônio de. A extensão universitária: história, conceito e propostas. **Interfaces - Revista de Extensão da UFMG**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 5–23, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistainterfaces/article/view/18930>. Acesso em 31 out. 2025.

SILVA, Jonathas Luiz Carvalho. Necessidades de informação e satisfação do usuário: algumas considerações no âmbito dos usuários da informação. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 3, n. 2, p. 102-123, jul./dez., 2012. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/39754>. Acesso em 31 out. 2024.

SILVA, Jonathas Luiz Carvalho. Percepções conceituais sobre mediação da informação. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 1, p. 93-108, mar./ago., 2015. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/40806>. Acesso em 31 out. 2024.

SOMEKH, Bridget; JONES, Liz. **Observação**. In: SOMEKH, Bridget; LEWIN, Cathy. Teoria e métodos da pesquisa social. Petrópolis: Vozes, 2015. p. 183 – 191.