

## **LABORATÓRIO DE JOGOS E BRINQUEDOS: UMA ALTERNATIVA NA FORMAÇÃO LÚDICA DOS DOCENTES EM ESCOLAS PÚBLICAS**

Kaio Eduardo Silva Lima<sup>1</sup>  
Luana Caetano de Medeiros Lima<sup>2</sup>  
Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida<sup>3</sup>

### **Resumo**

O estudo aqui apresentado é o resultado de uma parceria entre o Programa de Extensão Centro de Estudo sobre Ludicidade e Lazer (CELULA), da Universidade Federal do Ceará (UFC), com a escola estadual Adahil Barreto Cavalcante, de Ensino Médio. O objetivo desse trabalho foi verificar a relevância da criação de um Laboratório de Jogos e Brinquedos (LJB) em uma escola pública. A investigação foi de caráter qualitativo e do tipo estudo de caso (DIEHL; TATIM, 2004). Alguns resultados constatados foram: os benefícios dos jogos e brinquedos no olhar do discente, docentes e núcleo gestor; criação do acervo lúdico nas aulas de educação física; envolvimento dos professores de diversas áreas de conhecimento; estruturação e organização do Laboratório de Jogos e Brinquedos na escola. Concluímos que o LJB é um espaço educativo, formativo e de lazer para toda comunidade escolar.

Palavras-chave: Laboratório. Docentes. Discentes. Jogos. Ensino Médio.

## **GAMES AND TOYS LABORATORY: AN ALTERNATIVE IN THE TRAINING OF TEACHERS PLAYFUL IN PUBLIC SCHOOLS**

### **Abstract**

The study presented here is the result of a partnership between the Outreach Program Study Center on Playfulness and Leisure (CELULA), Universidade Federal do Ceará (UFC), with the state school Adahil Barreto Cavalcante, Middle School. The aim of this study was to verify the importance of creating a Games and Toys Laboratory (LJB) at a public school. The research was qualitative and the study type of case (DIEHL; TAHTIM, 2004). Some results were noted: the benefits of games and toys in the eyes of students, teachers and core manager; creation of playful acquis in physical education classes; involvement of teachers from different areas of knowledge; structure and organization of the Games and Toys Laboratory at school. We conclude that the LJB is an educational, training and leisure for the whole school community space.

Keywords: Laboratory. Teachers. Students. Games. High School.

---

<sup>1</sup>Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor da Escola Estadual Professor Francisco Oscar Rodrigues, LICEU do Maracanaú. E-mail: kaio\_lima@hotmail.com.

<sup>2</sup>Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Especialização em Educação Infantil pela Faculdade 7 de setembro (FA7). Professora Especialista da Escola Estadual Adahil Barreto Cavalcante e Coordenadora Pedagógica do Programa de Extensão Centro de Estudos sobre Ludicidade e Lazer (CELULA) da UFC. E-mail: luana-cm@hotmail.com.

<sup>3</sup>Professor da Universidade Federal do Ceará (UFC) do Instituto de Educação Física e Esportes (IEFES). Doutor pela Universidade de Barcelona (UB). Coordenador do Centro de Estudo sobre Ludicidade e Lazer (CELULA). E-mail: [mtpa@ufc.br](mailto:mtpa@ufc.br)

## INTRODUÇÃO

A educação, atualmente, passa por inúmeros desafios e que por sua vez, foram firmando-se ao longo da história. Essa sofreu e ainda sofre influências de seus representantes e principalmente do momento histórico ao qual está inserida. Assim, tanto os docentes como os discentes acabam sendo reflexos deste processo. Podemos observar, que cada vez mais crianças e adolescentes das populações de baixa renda, por já se encontrarem em situações problemáticas, herdeiras de uma carência social de seus próprios familiares, possuem índices muito mais elevados de desequilíbrio intelectual, físico e social. Sendo assim, apresentam uma carga maior de frustrações, ansiedades e violências.

As escolas públicas brasileiras, no momento atual, são constituídas por alunos, em sua maioria, que se apresentam numa situação financeira desfavorecida, pertencentes a bairros marginalizados. Seus alunos estão em situação de vulnerabilidade social e desprovidas de muitos direitos como, lazer, saúde, liberdade, dentre outros. Tudo interfere de forma significativa nas relações e em especial no processo ensino-aprendizagem dos mesmos. A desmotivação, por exemplo, é um dos fatores que se apresenta como uma “doença” que está tomando proporções assustadoras dentro do âmbito escolar, o que resulta nos altos índices de evasão escolar.

O tema escolhido para esta investigação, centra olhares nas atividades desenvolvidas por um Laboratório de Jogos e Brinquedos, pertencente a escola estadual Adahil Barreto Cavalcante, residente no município do Maracanaú. Buscamos assim, desmistificar que as práticas pedagógicas devam seguir uma sequência lógica em que o conhecimento devem ser adquiridos numa estrutura educacional baseada em métodos tradicionais. Com isso, desejamos encontrar saberes pedagógicos e didáticos que fundamentarão possibilidades futuras, que atendam tanto os anseios do núcleo gestor, dos docentes e principalmente dos discentes que devem ser protagônicos em todo processo educativo.

Os docentes devem ser os ‘detentores do conhecimento’ e de forma significativa, atrativa e contextualizada, devem disseminá-lo aos alunos, para que os envolvidos no processo educativo, consigam ressignificar e promover o processo de assimilação, pois é algo relevante para seu desenvolvimento intelectual, físico e até mesmo moral. Mas será que a criação de um Laboratório de Jogos e Brinquedos na escola Adahil Barreto Cavalcante, com alunos do Ensino Médio, pode ser uma ferramenta pedagógica no

processo de ensino-aprendizagem para todas as disciplinas pertencentes a grade curricular da escola? Tomando com base nesta problemática foram estabelecidos os objetivos, a metodologia e os recursos que norteiam a presente investigação.

## 1. JUSTIFICATIVA

Uma das maiores discussões entre os docentes foca olhares a batalha dos professores contra a desvalorização profissional, não só no aspecto salarial, mas por um ensino de qualidade e que resultem em ações concretas que diminuam o fosso entre os discentes e o desejo de absorver o conhecimento. Muitos professores alegam, na atualidade, que conseguir exercer apenas as atividades que estão relacionadas com sua habilitação acadêmica, ser professor, é quase impossível, pois acabam exercendo outras funções, como: a de conselheiro, psicólogo, assistente social e até mesmo dos pais dos alunos, deixando assim em segundo plano os conteúdos.

Outro problema enfatizado entre os professores é a falta de interesse dos alunos pelos estudos. Percebe-se que a estrutura educacional estar fundamentada em aulas tradicionais, onde as práticas da maioria dos docentes promovem um certo tipo de repulsa, por parte dos alunos, para com a monótona transmissão de conteúdo.

A **Pedagogia do Discurso** na escola – que acredita ser possível transmitir o conhecimento, com ênfase na dimensão verbal do professor – tem se revelado inadequado, seja pela baixa aprendizagem discente, seja pela insatisfação nas relações entre os agentes pedagógicos. A falência desse modelo é corroborada, ainda, pelas descobertas, oriundas de diferentes áreas da Ciência, quanto à organização do Homem, um ser relacional, interna e externamente. (BARGUIL; PORTO; RIBEIRO, 2015, p. 22)

Entender que a educação merece um olhar diferenciado, para que a práxis educativa possa ocorrer de forma fidedigna dentro da escola, é perceber que necessitamos urgente acompanhar a evolução social. Só assim, através de práticas “inovadoras”, construiremos possibilidades que auxiliem todo o processo educacional de uma escola. O avanço tecnológico, por exemplo, tem acontecido nos últimos anos de forma acelerada dificultando assim, a modernização dos próprios docentes. As graduações, por exemplo, continuam conteudistas e pouco apresentam ações que possibilitam modificar a didática, dos futuros educadores, frente aos avanços tecnológicos.

Ao contrário desses, os discentes, quase já nascem utilizando os aplicativos e quanto mais se apropriam desta tecnologia mais aumentam o desejo de aprender. Causando assim, uma deficiência na aprendizagem, pois os alunos não conseguem mais assimilar aulas e

conteúdos arcaicos e descontextualizados de sua realidade. Contextualizar os conteúdos é promover uma aprendizagem significativa na vida dos alunos. É fazê-los entender onde o conhecimento pode ter sua aplicabilidade e quais os verdadeiros benefícios alcançados para sua rotina diária.

Potencializar ou até mesmo inovar nas práticas pedagógicas dos professores do Ensino Médio é um desejo que permeiam nosso pensamento já faz algum tempo. Conhecendo um pouco da realidade das escolas públicas, atualmente, percebemos que existe uma defasagem no processo de ensino-aprendizagem. Assim, surge a necessidade em elaborar um trabalho que oportunize uma ressignificação no processo educativo, para que os discentes e docentes, do Ensino Médio de escolas públicas, consigam de forma lúdica e prazerosa alcançar seus objetivos, que é o de adquirir o conhecimento a partir dos conteúdos de cada disciplina educacional.

## **2. OBJETIVOS DO ESTUDO**

### **3.1 Objetivo Geral:**

Investigar a relevância da criação de um Laboratório de Jogos e Brinquedos (LJB) interdisciplinar, na escola pública Adahil Barreto Cavalcante, para três grupos pertencentes a comunidade escolar.

### **3.2 Objetivos Específicos:**

- Identificar se os discentes acreditam que é possível adquirir o conhecimento através de práticas educativas que utilizam os jogos, como recurso pedagógico, em sua rotina escolar;
- Constatar se os docentes sentem-se seguros em utilizar os jogos como ferramenta pedagógica no processo de assimilação dos conteúdos curriculares;
- Verificar se existe o interesse do núcleo gestor, em apoiar as atividades lúdicas desempenhada pelo LJB para atender os anseios da comunidade escolar.

## **3. MARCO TEÓRICO DO ESTUDO**

### **4.1 Escolas públicas: entre o real e o ideal**

Ao pensarmos na escola pública nos remetemos a alguns 15 anos atrás quando os pais que pagavam mensalidades elevadas em escola particular, faziam medo à seus filhos,

dizendo que se eles não passassem de ano iriam estudar em escolas públicas. Com isso, os filhos logo tratavam de estudar. Mas de onde vem tantos receios em estudar em escolas públicas? Será que a escola pública nunca foi considerada uma referência na educação brasileira? A partir dessas indagações é que iniciamos uma discussão sobre o perfil de escola pública que idealizamos em detrimento a realidade que encontramos atualmente.

Começaremos dialogando sobre a escola real. São Instituições compostas por um público alvo, em sua maioria, com baixas condições financeiras, e que apresentam dificuldades para assimilar o conhecimento transmitido. Dotadas de espaços físicos sucateados, pois apresentam baixo orçamento para sua manutenção, o que acarreta na falta de atratividade, em permanecer em seus espaços, por todos que compõem comunidade escolar. Já os docentes, são profissionais, que carregam um sentimento de desvalorização de suas funções, seja por receberem salários inferiores, atribuídos as atividades desempenhadas ou porque muitos culpa-os pelo fracasso escolar. E com relação aos alunos, em sua maioria, estão na escola só para concluir os estudos, pois muitas vezes se deparam em situações desafiadoras, que os estudos proporcionam, e acabam achando que ‘dar muito trabalho’ estudar e por isso, desejam logo adentrar no mercado do trabalho.

A escola idealizada por muitos, que compõem a comunidade escolar, é uma Instituição de Ensino que possibilita adquirir o conhecimento através de práticas ‘inovadoras’, que se moderniza a cada dia, de acordo com as mudanças sociais e principalmente com os avanços tecnológicos. Assim, os conteúdos adquiridos devem ser repassados de forma atrativa e contextualizados, para que possam fazer sentido aos discentes. Para Almeida:

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar a consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar (ALMEIDA, 2014, p.22).

Acreditamos que uma metodologia não anula a outra, mas as pessoas precisam conhecer e experimentar todas as possibilidades, para que com o tempo possam ser capazes de fazer suas próprias escolhas. No livro Brincar, amar e viver no ano de 2014, Porto enfatiza a relevância da criatividade na formação do educador:

Para que os docentes possam desenvolver teoria críticas e lúdicas na prática pedagógica, é necessário, sobretudo, que sejam ativos e criativos. Para que sejam ativos e criativos em suas salas de aula é preciso que se sintam capazes e queiram agir e criar com autonomia (PORTO, 2014, p.143)

A ludicidade sempre aparece ligada as práticas pedagógicas que utilizam os jogos como ferramenta educativa, mas não podemos esquecer que tal termo refere-se a algo intrínseco da pessoa. É como ela sente-se diante de determinadas atividades, tidas como lúdicas. Na verdade, se o professor tiver aversão ao conhecimento adquirido através de práticas inovadoras e também não vivenciá-las antes de sua utilização para com seus alunos pode estar prestes a perceber que realmente fez uma escolha da profissão e nunca se sentirá realizado profissionalmente. Contudo, o professor deve sempre ter o bom-senso e ser sensível em sua autoavaliação, para que possa criar estratégias que fomentem a práxis educativa, pois o conhecimento adquirido em sua formação acadêmica deve estar atrelada a rotina escolar e social de seus alunos.

#### **4.2 Aprendizagem significativa através da ludicidade dos jogos interdisciplinares**

A rotina escolar apresenta uma rotatividade de ações intensas, acarretando em ações isoladas, muitas vezes, por parte de alguma área do conhecimento ou pelas próprias disciplinas. Buscamos encontrar, com este projeto, ações relevantes que unam três termos: a ludicidade, os jogos e a interdisciplinariedade, com o intuito de promover a aprendizagem dos alunos de forma fidedigna para alcançar os objetivos previamente estipulados. Em seu artigo publicado, na revista *Entreideias*, Luckesi afirma:

Durante os anos que trabalhei com atividades lúdicas na Pós- Graduação em Educação, FAGED/UFBA (1992-2006), em meus estudos, fui compreendendo que a *ludicidade* é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores, tais como os didatas, os historiadores, os sociólogos... A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia (LUCKESI, 2014. p. 17).

A ludicidade, de uma forma geral, é vinculada a toda e qualquer tipo de atividade que possibilita alegria, contentamento e diversão. Com relação a interdisciplinariedade, entendemos como um termo, bastante disseminado atualmente, que busca integrar as disciplinas escolares, através de ações coletivas que favorecem a unificação do conhecimento e não seu fracionamento. Já os termos jogo, brinquedo e brincadeira, possuem características próprias e ao mesmo tempo acabam por se complementarem. Muitos autores chegam até a utilizá-los como sinônimos. Ao jogar a criança destina-se em conseguir desvendar os segredos pertencentes ao “mundo” dos adultos, que lhe cercam.

Para que a mesma possa se expressar de forma significativa faz-se necessário observarmos o espaço e os materiais lúdicos que são utilizados, pois quanto mais diversos é o seu repertório lúdico, mais rápido alcançará seu desenvolvimento.

Por muito tempo o jogo foi considerado como algo dissociado da aprendizagem. Ao jogar os alunos devem desenvolver a ação, depois refletir sobre a mesma e posteriormente modificá-la, pois mostrará o verdadeiro sentido que cada aluno construirá para si e não jogar por jogar. Quando questionamos os alunos durante uma aula de educação física, do ensino médio, sobre quais jogos lúdicos vivenciaram em suas férias, percebemos que três fatores, de acordo com seus depoimentos, foram eficazes para que tal momento não ocorresse: **o preconceito:** pois acreditam que são atividades que só podem ser desenvolvida na infância, já que quem a utiliza é motivo de chacota para os demais colegas; **a tecnologia:** que tem proporcionado momentos “isolados”, onde os alunos acham bem mais atrativos conversar ou até mesmo expor sua vida pessoal através de conversas informais com pessoas que em muitas vezes nem conhecem; e **a violência:** que proporciona praticamente uma “cadeia domiciliar”. As pessoas estão amedrontadas e com receio de apropriar-se dos espaços públicos, pois a qualquer momento pode ser atingido por uma bala perdida ou até mesmo ser assaltado. Desta forma, eis que surge a escola como este tão almejado espaço de convivência e de troca de experiências.

Acreditamos, que ao utilizar os espaços físicos das escolas na promoção de momentos significativos através da ludicidade dos jogos interdisciplinares, estamos no caminho certo para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

#### 4. MARCO METODOLÓGICO DO ESTUDO

O Laboratório de Jogos e Brinquedos (LJB) da escola estadual Adahil Barreto Cavalcante atualmente desenvolve a *metodologia ludiforme* como: meta coletiva comum da comunidade escolar, interdependência positiva de construção coletiva, atelier lúdico (construindo e aprendendo), vivências lúdicas criativas, oficinas pedagógicas e experimentação de jogos e brinquedos, com o intuito de promover momentos onde a ludicidade prevalece de forma positiva principalmente nas áreas de conhecimento específico. O LJB apresenta um sistema de catalogação e divide-se em dois blocos: 1) Jogos para as áreas de conhecimento (Linguagens, códigos e suas tecnologias, Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias e Ciências humanas e suas tecnologias) e 2) Jogos

para desenvolver os Temas Transversais dentro da escola. Com os seguintes subitens para cada bloco: jogos para cooperar, jogos para incluir e jogos para tecnologias digitais.

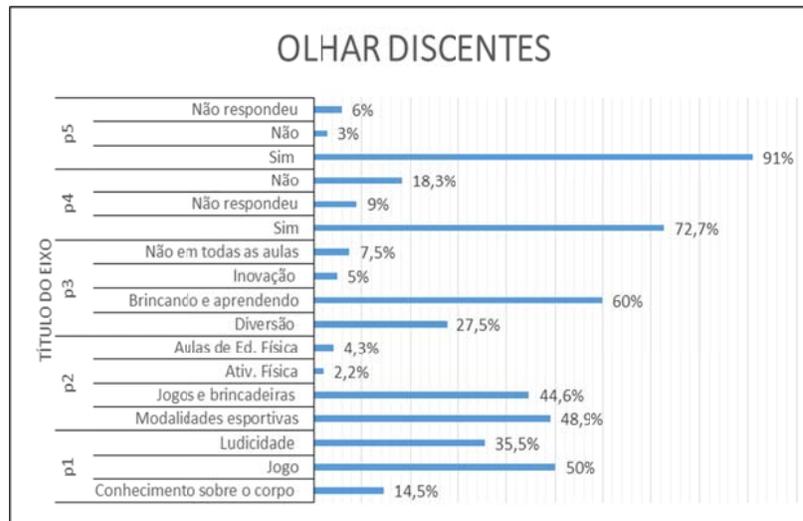
A proposta do estudo foi conhecer os resultados encontrados na primeira etapa, composta por três fases, de implantação do laboratório numa escola pública. A Primeira Etapa (Conhecendo a proposta): Momento em que os envolvidos no processo conheceram a proposta do Laboratório de Jogos e Brinquedos (LJB) Adahil Barreto Cavalcante, através das fases: FASE 1: Conhecendo a realidade – aplicabilidade das pesquisas; FASE 2: Visita ao projeto LABRINJO; FASE 3: Lançamento do projeto à escola, através de vivências lúdicas.

A investigação foi de caráter qualitativo e do tipo estudo de caso (DIEHL; TATIM, 2004). Para este estudo utilizamos as seguintes técnicas, para a construção das informações: questionário e produção de imagens fotográficas.

## **5. RESULTADOS E LIMITAÇÕES DO ESTUDO**

Durante o segundo semestre do ano de 2014 finalizamos a primeira etapa da implantação do LJB e os resultados foram bem relevantes, pois tivemos uma boa aceitação por parte da comunidade escolar. A primeira fase, fundamentou-se na aplicabilidade dos questionários e foi uma análise de conteúdo (temática), que utilizou mais de uma unidade de registro para cada indivíduo, resultando em três gráficos, com suas respectivas perguntas.

O gráfico 1 representa o olhar dos discentes sobre a relevância da criação do LJB da escola Adahil Barreto Cavalcante. A primeira pergunta (p1) refere-se ao que se entende sobre o conceito de jogo; a segunda pergunta (p2) menciona o que eles jogam; a terceira pergunta (p3) aborda porque eles desejam que seus docentes ensinem conteúdos através dos jogos; já a quarta pergunta (p4) indaga se os mesmo conhecem algum docente que utiliza em suas aulas os jogos; e a última pergunta (p5) mostra se eles acreditam na relevância da criação de um laboratório de jogos, para aprendizagem, em sua escola.

**Gráfico 1:** Respostas dos discentes, por categorias.

Fonte: Autores do estudo (2014)

Os resultados do gráfico 1, mostra que os discentes, em sua maioria desejam a criação do laboratório, com o intuito de dinamizar mais as aulas, o que para eles facilitaria o processo de ensino e de aprendizagem. Associam o conceito do jogo às atividades que exigem regras; praticam principalmente as modalidades esportivas, pois estão inseridas em sua rotina; acreditam que podem aprender brincando; e os docentes que utilizam os jogos, em suas aulas, são os professores de Educação Física. Segundo Bargui, Porto e Ribeiro (2015, p. 7): “O ser humano, diante de um mundo repleto de mistérios e desafios, procura, individual e coletivamente, decifrá-lo, no intuito de tornar sua vida menos ameaçada e mais satisfatória. Ele se constitui, assim, como um ser ativo, criativo, social e histórico.” Com isso, absorver o conhecimento promove uma satisfação e não uma obrigação, possibilitando assim, um maior interesse dos alunos, pois faz necessário ter um significado para sua valorização.

Com relação ao gráfico 2, refere-se ao olhar dos docentes sobre a relevância da criação do LJB da escola Adahil Barreto Cavalcante. Participaram da pesquisa os docentes das seguintes disciplinas: Língua portuguesa, Língua estrangeira (espanhol e inglês), Matemática, História, Educação Física, Biologia, Filosofia, Química, Física e Geografia.

A primeira pergunta (p1) refere-se ao conceito de jogo; a segunda pergunta (p2) abordam o que ele jogam; a terceira pergunta (p3) aborda porque eles desejam desenvolver conteúdos, em sala de aula, que utilizam os jogos como ferramenta pedagógica; já a quarta pergunta (p4) indaga se os mesmo conhecem algum laboratório que utiliza os jogos com os conteúdos de sua disciplina; e a última pergunta (p5) mostra se eles acreditam na

relevância da criação de um laboratório de jogos, para aprendizagem, na escola que lecionam.

**Gráfico 2:** Respostas dos docentes, por categorias.



Fonte: Autores do estudo (2014)

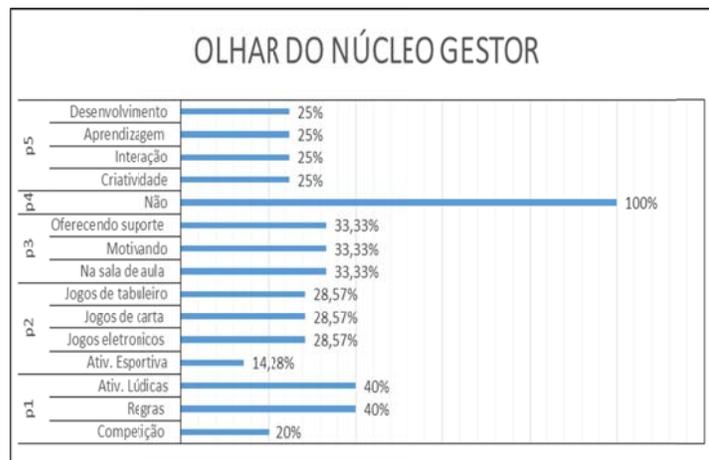
Os resultados obtidos no gráfico 2, mostra que os docentes, em sua maioria desejam a criação do laboratório, com o intuito de facilitar o aprendizado. Mas a maioria nunca utilizou o jogo como ferramenta educativa e isso causa um certo tipo de receio por desconhecem os benefícios proporcionados por uma aprendizagem através dos jogos. Segundo Almeida (2013, 2014 e 2015) e Porto (2015), a falta de conhecimento sobre o lúdico, reforça a urgência e importância da formação lúdica dos professores nos cursos de licenciatura nas Instituições de Ensino Superiores (IES) no Brasil.

Associam o conceito do jogo às atividades que proporcionam uma maior interação entre os envolvidos no processo educativo; a maioria praticam jogos eletrônicos; afirmam que utilizariam o jogo, em suas aulas, por acreditarem nos benefícios que podem ser adquiridos no processo de assimilação dos conteúdos, promovendo a aprendizagem; desconhecem laboratórios que dão suporte para sua disciplina; e salientam que a criação do LJB proporcionará aulas mais dinâmicas e atrativas aos alunos. Para Bargui, Porto e Ribeiro (2015, p. 7): “O professor [...]. Vislumbramos uma didática que favoreça a participação, a interação, a cooperação, a heterogeneidade, o protagonismo e o envolvimento dos agentes pedagógicos em prol da aprendizagem [...]”. Contudo, é relevante unificar o conhecimento adquirido em sua formação acadêmica, com práticas pedagógicas contextualizadas e inovadoras às novas gerações.

No gráfico 3 podemos verificar o olhar do núcleo gestor sobre a relevância da criação do LJB da escola Adahil Barreto Cavalcante. A primeira pergunta (p1) refere-se ao

que se entende sobre o conceito de jogo; a segunda pergunta (p2) refere-se ao que elas jogam; a terceira pergunta (p3) aborda se elas apoiariam seus docentes a ministrarem suas aulas utilizando os jogos como recurso pedagógico; já a quarta pergunta (p4) indaga se as mesmas conhecem algum laboratório de jogos; e a última pergunta (p5) mostra se elas acreditam na relevância da criação de um laboratório de jogos, para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, na escola.

**Gráfico 3:** Respostas do núcleo gestor, por categorias.



Fonte: Autores do estudo (2014)

Os resultados apresentados no gráfico 3, mostra que o núcleo gestor (duas coordenadoras e uma diretora), deseja e apoiará a criação do Laboratório de Jogos e Brinquedos, com a pretensão de facilitar o processo de ensino aprendizagem e estreitar as relações entre docentes e discentes, numa relação horizontal e não autoritária. Acreditam que o conceito de jogo baseia-se na atividade lúdica, na competição e apresenta regras; Os jogos, de um modo geral faz parte de sua rotina diária, principalmente os de cartas e eletrônicos; Darão todo suporte necessário para que os docentes utilizem os jogos para disseminarem os conteúdos de sua disciplina; Desconhecem os laboratórios que trabalham com jogos; e acreditam que utilizando tais recursos os alunos conseguirão desenvolver: a criatividade, a interação, o que resultará na aprendizagem. Barguiú, Porto e Ribeiro (2015, p. 7), salientam que: “[...] Educação escolar rica e satisfatória ao desenvolvimento integral do ser humano possibilita e estimula o desenvolvimento das várias Inteligências dos agentes pedagógicos, ultrapassando aquela que tem foco apenas na linguística e na lógico-matemática.”

A segunda fase possibilitou uma aproximação efetiva entre o Laboratório de Brinquedos e Jogos (LABRINJO), da Universidade Federal do Ceará, já consolidado no território nacional, com o “mundo” dos alunos, que desconheciam as ações que são desenvolvidas neste ambiente educacional. Esta fase foi marcada por muita curiosidade e diversão. Os alunos que foram puderam “voltar” à infância e ficaram bem satisfeitos em construir um ambiente parecido em sua escola. Já com relação a terceira fase, foi marcada pelo lançamento do LJB, na escola, com um momento lúdico que possibilitou vivências com jogos eletrônicos e foi bem interessante. Os alunos logo mostraram-se interessados em participar do novo ambiente educativo presente dentro da escola.

## 6. CONCLUSÕES

Concluimos, de acordo com os resultados da investigação, sobreo **olhar dos discentes**, que as manifestações lúdicas ainda permeiam, mas de forma limitada, suas ações e que a maioria desejam aulas mais atrativas, o que facilitaria o conhecimento. Já com relação ao **olhar dos docentes**, percebemos que desejam utilizar os jogos em suas práticas educativas, mas não apresenta domínio sobre o assunto. O **olhar do núcleo gestor** assegura a efetivação das ações que estimulam a aprendizagem dos conteúdos através dos jogos.

Assim, percebemos que a utilização dos jogos no processo de ensino e de aprendizagem permeiam os desejos dos grupos investigados e fortalecem a relevância da criação do Laboratório de Jogos e Brinquedos interdisciplinar dentro de uma escola pública de ensino. Concluimos que a criação do LJB, foi aceito pelos três grupos envolvidos em nossa pesquisa e com isso, possibilitou a finalização da primeira etapa da investigação. Contudo, pretendemos no ano de 2015, finalizar outras fases do Laboratório de Jogos e Brinquedos, para que o mesmo possa de forma fidedigna desenvolver suas ações atendendo os anseios de todos que compõem a comunidade escolar.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M.T.P. & LIMA, L. C. M. O brincar na educação física infantil. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **Educação física em diferentes contextos**. 1ª Ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e Editora, 2015.

ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **Brincar, amar e viver**. 1ª Ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.

ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **O jogo, o brinquedo e a criança**. 1ª Ed. Fortaleza, Ceará: Prontograf Editora, 2013.

ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **O jogo e o lúdico: suas aplicações em diferentes contextos**. 1ª Ed. Fortaleza, Ceará: Prontograf Editora, 2013.

ALMEIDA, M.T.P. Brincar uma aprendizagem para vida. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **Brincar, amar e viver**. 1ª Ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014pp.20-72.

BARGUIL, P. M.; PORTO, B. Z.; RIBEIRO, Ana Paula de Medeiros. Pedagogia: do discurso ao percurso. In: Paulo Meireles Barguil. (Org.). **Aprendiz, docência e escola**. Fortaleza, 2015. Disponível em: [www.ledum.ufc.br/Aprendiz\\_Docencia\\_Escola.pdf](http://www.ledum.ufc.br/Aprendiz_Docencia_Escola.pdf).

DIEHL, A. A.; TATIM, D.C. Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. In: **Educação, cultura e sociedade**. Revista entre ideias. Salvador. v.3, nº 2, jul-dez/2014. Disponível em: <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/issue/view/685>, p.17.

PORTO, B.Z. Brincar, amar e viver na escola: a criatividade na formação do educador. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **Brincar, amar e viver**. 1ª Ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014, pp.143-164.