

Letras, vozes juvenis e o Estatuto da Criança e do Adolescente: a ludicidade e a tecnologia como estratégias de extensão universitária para a difusão do ECA¹

João Paulo Hergesel²
Everton Silveira³

Pontifícia Universidade Católica de Campinas, PUC-Campinas

RESUMO

Trata-se do projeto de curricularização da extensão “Vozes e Letras na Celebração dos 35 Anos do ECA”, realizado pela PUC-Campinas em 2025 junto a estudantes de uma escola pública em território de vulnerabilidade social. Fundamentada no direito de brincar como eixo de proteção integral, a ação utilizou metodologias ativas e tecnologias como impressão 3D e realidade imersiva (CAVE) para popularizar o Estatuto da Criança e do Adolescente. As atividades permitiram a materialização de conceitos jurídicos abstratos em vivências concretas, e os resultados demonstram que a mediação lúdica potencializa a educação em direitos humanos e promove o protagonismo juvenil.

PALAVRAS-CHAVE: extensão universitária; direitos humanos; estatuto da criança e do adolescente; ludicidade; tecnologia assistiva.

INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

A celebração dos 35 anos do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em 2025 convoca a universidade a refletir sobre a materialização da doutrina da proteção integral no cotidiano de territórios marcados pela vulnerabilidade social. Este relato descreve as atividades do projeto de extensão “Vozes e Letras na Celebração dos 35 Anos do ECA”, desenvolvido no âmbito do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral: Levanta-te e Anda (PDHI:LA) e do Programa Manacás, da PUC-Campinas. A ação ocorreu no segundo semestre de 2025 e teve como foco a difusão e popularização do estatuto junto a adolescentes do 9º ano da Escola Estadual Professora Celeste Palandi de Mello, localizada no bairro Campo Belo, em Campinas/SP.

¹ Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, evento integrante da programação do 29º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 14 a 16 de maio de 2026.

² Professor da Escola de Linguagem e Comunicação e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Pesquisador de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Multimeio (Unicamp). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas). E-mail: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br.

³ Coordenador e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Serviço Social (PUCRS), com pós-doutorado pela UFRGS. Líder do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas). E-mail: everton.silveira@puc-campinas.edu.br.

A ação extensionista fundamenta-se na compreensão do brincar não como mero entretenimento, mas como um direito fundamental, ato político e eixo estruturante para a formação da cidadania. Ao transpor os muros acadêmicos, a universidade assume seu papel no Sistema de Garantia de Direitos (SGD), tensionando as desigualdades e transformando conceitos jurídicos abstratos em vivências lúdicas concretas sob o lema da campanha “Direito não é Brinquedo”.

Esta prática demonstra uma indissociável vinculação com o ensino e a pesquisa. O projeto materializa a curricularização da extensão ao ser desenvolvido dentro do componente curricular “Projeto Integrador: Práticas Acadêmico-Científicas de Língua e Literatura”, da Faculdade de Letras. A metodologia e as análises das interações apoiam-se na psicologia histórico-cultural e na sociologia da infância, compreendendo o brincar como espaço privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, em que a criança ou o adolescente aprende a agir independentemente do que vê, operando em uma esfera cognitiva de significação compartilhada.

Assim, a intervenção utilizou a tecnologia e a ludicidade como dispositivos de resistência e reparação simbólica, permitindo que os estudantes universitários vivenciassem a práxis ética e social de sua futura profissão. Para isso, foram acionados autores como: Rolim, Guerra e Tassigny (2008), Kishimoto (2011), Oliveira e Gomes (2013), Leão, Falabelo e Ramos (2023), Lima (2024), Araújo (2025) e Lima, Luvischi e Caroni (2025).

Por fim, declaramos que a escrita deste resumo expandido contou com assistência da ferramenta de IAG Gemini, na versão 3 PRO, para organizar o raciocínio, sintetizar os relatos e aprimorar a redação científica. Contudo, a agência humana foi responsável pela concepção, desenvolvimento do projeto, acompanhamento dos resultados, análises e discussões, bem como a revisão final do texto, seguindo as diretrizes éticas chanceladas pela Intercom (Sampaio; Sabbatini; Limongi, 2024).

METODOLOGIA E PLANO DE AÇÃO

A metodologia adotada caracterizou-se como uma pesquisa-intervenção de natureza participativa, estruturada para promover o protagonismo tanto dos estudantes universitários quanto dos adolescentes da comunidade. O plano de ação foi executado em quatro etapas cronológicas e interdependentes.

Em setembro de 2025, A equipe executora realizou uma visita imersiva à Escola Estadual Professora Celeste Palandi de Mello. O objetivo foi estabelecer um vínculo dialógico com os adolescentes do 9º ano, mapeando seus interesses, repertórios culturais e percepções sobre a realidade do bairro Campo Belo. Essa etapa foi fundamental para garantir que os objetos lúdicos desenvolvidos posteriormente fizessem sentido para o público-alvo.

Em outubro de 2025, com base no diagnóstico, os universitários dividiram-se em frentes de trabalho para o desenvolvimento de Objetos Educacionais Digitais (OEDs) e tangíveis. Nesta fase, utilizou-se o suporte técnico do Programa Manacás, onde foram projetadas e impressas em 3D peças exclusivas para as gincanas, como troféus e pingentes simbólicos que representavam os artigos do ECA.

Em novembro de 2025, os adolescentes foram recebidos no campus da universidade para um dia de imersão. A intervenção foi organizada em estações temáticas, onde a equipe de extensionistas atuou como mediadora, conduzindo jogos de RPG, sessões de cinema imersivo na sala CAVE (Realidade Virtual) e gincanas gamificadas. A proposta foi tirar o ECA do papel e transformá-lo em uma experiência sensorial e argumentativa.

Em dezembro de 2025, após as atividades, realizaram-se rodas de conversa e a coleta de depoimentos dos participantes. A avaliação focou na eficácia da ludicidade para a fixação de conceitos sobre proteção integral e no impacto da ocupação do espaço universitário por jovens da periferia. Para sustentar o plano de ação, foram utilizados recursos tecnológicos avançados — como a visualização em 360º e softwares de modelagem — integrados a materiais artesanais, garantindo uma abordagem multimodal que respeita as diferentes formas de aprendizagem e expressão dos adolescentes.

ATIVIDADES DESENVOLVIDAS E RESULTADOS

A intervenção foi materializada em cinco frentes de atuação, cada uma utilizando diferentes linguagens e recursos tecnológicos para traduzir o texto legal em experiência vivida. As atividades foram conduzidas pelos universitários, que atuaram como mediadores do conhecimento. A *GincanECA* consistiu em uma competição gamificada realizada no *campus*, utilizando um dado e um troféu confeccionados em impressora 3D. O sistema de pontuação com moedas de chocolate incentivou a resolução de questões

sobre a história do ECA e canais de denúncia, como o Disque 100. Já o *ECA vs. Panem* foi um jogo de tabuleiro inspirado na franquia *Jogos Vorazes*. Os adolescentes utilizaram *cartas de direito* para combater *cartas de desafio* que retratavam violações presentes no filme, exercitando a argumentação ética e a identificação de garantias legais.

A narrativa imersiva na CAVE culminou na exibição do curta-metragem autoral *João*, que utilizou tecnologia de realidade virtual 360º para simular a perspectiva de um jovem sob pressão social para o consumo de álcool. A imersão sensorial permitiu discutir os riscos à saúde e a proibição de venda de bebidas a menores. A oficina *Fios da Amizade* foi uma atividade de manufatura artesanal onde os jovens criaram pulseiras utilizando miçangas e pingentes impressos em 3D. Cada símbolo tátil (livro, casa, bola) representava um direito fundamental, como educação, lazer e convivência familiar. Por fim, o encontro *RPG & ECA* resultou em uma sessão de narrativa colaborativa que transportou os adolescentes para um cenário de fantasia onde precisavam proteger crianças de criaturas fictícias. A dinâmica serviu como metáfora para debater a importância do laço familiar e da proteção contra a violência.

Como resultados quantitativos, houve a participação direta de 35 graduandos de Letras e aproximadamente 20 estudantes da Educação Básica, além do envolvimento técnico de conselheiros tutelares e programas de inovação institucional. Entre os resultados qualitativos, observou-se a materialização de conceitos abstratos em vivências memoráveis. A mudança de postura dos adolescentes, de ouvintes passivos para agentes de decisão nas narrativas, consolidou a compreensão prática dos direitos humanos. Educadores das instituições parceiras relataram melhoria na cooperação e na expressão de sentimentos entre os jovens após as atividades.

IMPACTO SOCIAL E TRANSFORMAÇÃO

O impacto social do projeto manifestou-se na capacidade de oferecer uma reparação simbólica através do lúdico. Em um território onde os direitos fundamentais são frequentemente silenciados pela precariedade, o ato de brincar e criar com tecnologia de ponta funcionou como um dispositivo de afirmação da dignidade humana. A transformação possibilitada pela ação não se limitou à transmissão de informações sobre o ECA, mas na construção de um espaço de escuta onde o adolescente da periferia pôde ocupar o centro da narrativa.

A ocupação física do *campus* universitário pelos jovens da Escola Estadual Celeste Palandi de Mello promoveu a desmistificação do ensino superior. Ao interagirem com a sala CAVE e os laboratórios de impressão 3D, os adolescentes passaram a vislumbrar a universidade como um horizonte possível e legítimo para seus projetos de futuro. Em termos de sustentabilidade e continuidade, o projeto estabeleceu um canal permanente de diálogo entre o PDHI:LA e a gestão escolar, que demonstrou interesse em integrar as metodologias lúdicas (como o RPG e jogos de tabuleiro) ao currículo regular, garantindo que a semente da educação em direitos humanos continue a germinar na comunidade.

CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO ACADÊMICA

Para os 35 estudantes universitários envolvidos, a ação extensionista representou o ápice da indissociabilidade entre teoria e prática. O exercício de transpor o conhecimento acadêmico da Faculdade de Letras para uma linguagem acessível e atraente a adolescentes em situação de vulnerabilidade exigiu o desenvolvimento de competências críticas de mediação e alteridade.

A formação acadêmica foi enriquecida por: responsabilidade social (o contato direto com o Sistema de Garantia de Direitos forjou uma consciência ética sobre o papel do comunicador e do educador como agentes de transformação social); interdisciplinaridade (a necessidade de integrar literatura, tecnologia assistiva e narrativas audiovisuais rompeu com o modelo de ensino compartimentado, preparando os graduandos para as demandas multimodais do mercado de trabalho contemporâneo; e práxis pedagógica (ao atuarem como mediadores nas gincanas e nos jogos, os alunos puderam testar, em tempo real, as teorias da psicologia histórico-cultural, compreendendo na prática como o lúdico catalisa o desenvolvimento cognitivo e social).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Vozes e Letras na Celebração dos 35 Anos do ECA* reafirma que a extensão universitária, quando pautada pelo afeto e pela intencionalidade pedagógica, é capaz de romper as barreiras da exclusão. A utilização estratégica da tecnologia e da ludicidade sob o lema “Direito não é Brinquedo” permitiu que o ECA deixasse de ser um texto estático para se tornar uma ferramenta viva de proteção integral. A experiência

conclui que a defesa de uma formação de qualidade passa, necessariamente, pelo compromisso da universidade em ser um polo irradiador de cidadania e esperança para as novas gerações.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Mayara Luana Mendes de. O brincar como mediador das interações sociais na educação infantil: uma análise a partir da BNCC. **RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, São Paulo, ano 5, v. 1, p. 1-10, 2025. DOI: <https://doi.org/10.51473/rcmos.v1i2.2025.1312>. Acesso em: <https://submissoesrevistarcmos.com.br/rcmos/article/view/1312>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brincar, letramento e infância. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida; OLIVEIRA-FORMOSINHO, Júlia (org.). **Em busca da pedagogia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011. p. 21-40.
- LEÃO, Dioneia Sanches; FALABELO, Raimundo Nonato de Oliveira; RAMOS, Sirlane de Jesus Damasceno. O significado das dimensões afetivas e emocionais nas interações de ensino aprendizagem na escola. **Revista Foco**, [S. l.], v. 16, n. 11, p. 204-226, 2023. DOI: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n11-204>. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/3477>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- LIMA, Bruna Sales Alves de; LUVISCH, Harry David; CARONI, Lucca. ECA comemora 35 anos: um marco civilizatório de inspiração e influência para a proteção dos direitos da criança e do adolescente. **Revista Foco**, [S. l.], v. 18, n. 5, p. 1-18, 2025. DOI: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v18n5-205>. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/8731>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- LIMA, Quézia Noemi Santos de. O papel do brincar no desenvolvimento integral da criança: uma análise de atividade dentro da brinquedoteca. *In*: SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA, 10., 2024, Maceió. **Anais [...]**. Maceió: SIP; UFAL, 2024. Disponível em: <https://doity.com.br/anais/xsip/trabalho/408212>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- OLIVEIRA, Sonia Cristina; GOMES, Cleomar Ferreira. Brinco, fantasio, mudo de nome e transgrido para brincar: experiências brincantes de crianças sob a égide da proteção integral. **Revista Eletrônica de Educação**, São Carlos, v. 7, n. 1, p. 56-69, 2013. DOI: <https://doi.org/10.14244/19827199647>. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/647>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- ROLIM, Carmem Lúcia Artioli; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008. DOI: <https://doi.org/10.5020/23180714.2008.440>. Disponível em: <https://ojs.unifor.br/rh/article/view/440>. Acesso em: 19 fev. 2026.
- SAMPAIO, Rafael Cardoso; SABBATINI, Marcelo; LIMONGI, Ricardo. **Diretrizes para o uso ético e responsável da Inteligência Artificial Generativa**: um guia prático para pesquisadores. São Paulo: Intercom, 2024.