



REVISTA DA ANINTER-SH
Volume 2, 2025 – Artigo: 08
ISSN: 2965-954X
Received: 21/11/2025
Accepted: 15/12/2025

D.O.I. <http://dx.doi.org/10.69817/2965-954X/v2a8>

VOZES E LETRAS NA CELEBRAÇÃO DOS 35 ANOS DO ECA: DIFUSÃO DO ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE JUNTO A ESTUDANTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA SITUADA EM TERRITÓRIO DE VULNERABILIDADE SOCIAL EM CAMPINAS/SP¹

VOICES AND LETTERS IN THE CELEBRATION OF THE 35TH ANNIVERSARY OF THE ECA: DISSEMINATION OF THE STATUTE OF THE CHILD AND ADOLESCENT AMONG STUDENTS OF A PUBLIC SCHOOL LOCATED IN AN AREA OF SOCIAL VULNERABILITY IN CAMPINAS/SP

João Paulo Hergesel

Professor da Escola de Linguagem e Comunicação e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). 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).

joao.hergesel@puc-campinas.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1145-0467>

Everton Silveira

Professor e Pesquisador na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), onde é responsável pelo Programa de Desenvolvimento Humano e Integral. Doutor em Serviço Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Líder do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas).

everton.silveira@puc-campinas.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9136-4528>

¹ Este trabalho foi apresentado durante o XIV CONGRESSO INTERNACIONAL INTERDISCIPLINAR EM SOCIAIS E HUMANIDADES – CONINTER, no Grupo de Trabalho **GT 04 – Ciência, Educação e Juventudes: perspectivas de análises e projetos de futuro** e foi selecionado pela Coordenação para publicação na Revista da ANINTER_SH.

RESUMO

Este relato de experiência descreve as ações do projeto de extensão “Vozes e Letras na Celebração dos 35 Anos do ECA”, desenvolvido na PUC-Campinas em 2025. O objetivo central foi difundir e popularizar o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) junto a estudantes de uma escola pública situada em território de vulnerabilidade social. Pautada na curricularização da extensão e na teoria do direito ao brincar, a metodologia envolveu a escuta ativa e a cocriação de estratégias pedagógicas inovadoras. As intervenções incluíram gincanas territoriais, gamificação inspirada na cultura pop, narrativas audiovisuais imersivas em ambiente CAVE, oficinas de bijuterias com impressão 3D e narrativas colaborativas de RPG. Os resultados demonstraram que a articulação entre ludicidade, afeto e tecnologias educacionais (como a manufatura aditiva) materializa conceitos jurídicos abstratos, transformando os adolescentes em agentes ativos de sua própria cidadania. Conclui-se que o projeto não apenas democratizou o acesso aos direitos humanos, mas também fortaleceu a formação ética dos universitários, reafirmando a extensão como vetor de transformação social.

Palavras-Chave: extensão; direitos humanos; Estatuto da Criança e do Adolescente.

ABSTRACT

This experience report describes the actions of the extension project “Voices and Letters in the Celebration of the 35th Anniversary of ECA”, developed at PUC-Campinas in 2025. The main objective was to disseminate and popularize the Child and Adolescent Statute (ECA) among students from a public school located in a socially vulnerable territory. Based on the curricularization of extension and the theory of the right to play, the methodology involved active listening and the co-creation of innovative pedagogical strategies. Interventions included territorial scavenger hunts, pop culture-inspired gamification, immersive audiovisual narratives in a CAVE environment, 3D printing jewelry workshops, and collaborative RPG narratives. The results demonstrated that the articulation between playfulness, affection, and educational technologies (such as additive manufacturing) materializes abstract legal concepts, transforming adolescents into active agents of their own citizenship. It is concluded that the project not only democratized access to human rights but also strengthened the ethical training of university students, reaffirming extension activities as a vector for social transformation.

Keywords: extension; human rights; Child and Adolescent Statute.

1. INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência descreve as atividades desenvolvidas no âmbito do projeto “Vozes e Letras na Celebração dos 35 Anos do ECA”, realizado durante o segundo semestre de 2025 como parte do componente curricular “Projeto Integrador: Práticas Acadêmico-Científicas de Língua e Literatura”, da Faculdade de Letras da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). A iniciativa teve como premissa a curricularização da extensão, articulando o ensino universitário com as demandas da sociedade por meio de parcerias estratégicas com o Programa de Desenvolvimento Humano e Integral (PDHI:LA) e o Programa de Experiências Educacionais Inovadoras (Manacás), com base na teoria sobre o direito de brincar (Silveira; Hergesel, 2025).

O objetivo central do projeto foi constituir um ecossistema de transformação social e acadêmica, dedicado à campanha “Direito não é Brinquedo”, visando difundir e popularizar o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Para tal, buscou-se aplicar conhecimentos acadêmicos em contextos reais, desenvolvendo materiais lúdicos e tecnológicos voltados

para estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professora Celeste Palandi de Mello, localizada no bairro Campo Belo, em território de vulnerabilidade social em Campinas.

A metodologia² adotada partiu de uma escuta ativa e do diálogo com a comunidade escolar para a cocriação de Objetos Educacionais Digitais (OEDs) e tangíveis. Utilizando os recursos da Sala Multipráticas e tecnologias como impressão 3D e realidade imersiva (CAVE), os discentes universitários desenvolveram cinco frentes de atuação distintas, cada uma adaptada a uma abordagem pedagógica específica.

2. PREPARAÇÃO — ESCUTA ATIVA E DIÁLOGO COM O CONSELHO TUTELAR

Antes do desenvolvimento prático dos materiais, o projeto dedicou-se a uma etapa crucial de diagnóstico e fundamentação teórica, garantindo que as ações propostas fossem pertinentes tanto à realidade social dos participantes quanto ao rigor jurídico do estatuto.

O primeiro contato presencial entre a universidade e a comunidade ocorreu em 18 de setembro de 2025, com uma visita à Escola Estadual Professora Celeste Palandi de Mello, situada no bairro Campo Belo. O objetivo central desta etapa foi realizar uma “escuta ativa” com os adolescentes do 9.º ano do Ensino Fundamental.

Por meio de rodas de conversa, os universitários buscaram compreender as vivências, ideias e perspectivas dos jovens sobre o tema “direitos”. Esse diálogo preliminar foi determinante para a metodologia do projeto, pois as percepções levantadas serviram de base para a criação de objetos educacionais que não apenas ensinassem o ECA, mas que dialogassem diretamente com os interesses e a linguagem do público-alvo.

Para complementar a imersão prática com embasamento técnico e humanizado, o projeto recebeu, em 9 de outubro de 2025, o conselheiro tutelar de Campinas, Moisés Sesion. O encontro, realizado na Arena Manacás, teve como foco aprofundar o conhecimento dos graduandos sobre o papel do Conselho Tutelar no zelo à proteção integral.

Além de compartilhar sua experiência na gestão da garantia de direitos, Sesion realizou a doação de exemplares físicos do ECA para os participantes. Essa etapa formativa funcionou como um pilar fundamental, oferecendo aos acadêmicos a segurança teórica necessária para transformar a lei em ferramentas lúdicas de cidadania.

² Destaca-se que o presente trabalho se caracteriza como um relato de experiência de natureza pedagógica e extensionista. Desta forma, conforme o Artigo 1º, Parágrafo Único, da Resolução CNS nº 510/2016, que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, este relato dispensa registro e avaliação pelo sistema CEP/CONEP, uma vez que se trata de atividade educacional voltada para o aprofundamento teórico e prático de situações espontâneas e contingentes da prática profissional e acadêmica. Todas as interações entre universitários e jovens da Educação Básica foram autorizadas mediante termo de parceria institucional, preservando-se aqui o anonimato dos participantes.

3. ATIVIDADE 1 — JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS

A primeira frente de atuação do projeto, intitulada “GincanECA”, foi realizada na tarde de 16 de outubro de 2025. A proposta central foi unir a dinâmica de interação social e a exploração territorial do ambiente universitário com a aquisição de conhecimentos sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Para a execução da atividade, o grupo de trabalho desenvolveu um kit de materiais específicos, apoiando-se na infraestrutura do Programa Manacás. O destaque foi a produção de um dado de grandes dimensões e um troféu, ambos confeccionados em impressora 3D, conferindo um caráter tátil e inovador à experiência. Além disso, foram utilizadas moedas de chocolate para compor o sistema de pontuação e premiação, tornando a competição mais atrativa.

A mecânica do jogo consistiu em perguntas e respostas divididas em três níveis de dificuldade, recompensando os acertos com quantidades variadas de moedas: nível fácil (1 moeda), com questões introdutórias, como o significado da sigla ECA, o ano de sua criação (1990) e o número do Disque Denúncia (Disque 100); nível médio (2 moedas), com questões interpretativas sobre convivência familiar, proibição de trabalho perigoso para menores de 18 anos e a relação entre direitos e deveres; nível difícil (3 moedas), com questões sobre a natureza jurídica da lei, o histórico de substituição do antigo “Código de Menores” e conceitos de cidadania.

A atividade ocorreu das 14h00 às 15h30 e foi estruturada como uma “caça ao tesouro” ou “*escape room*” educacional. Os estudantes percorreram espaços acessíveis do *campus*, o que permitiu não apenas a realização do jogo, mas também uma visita guiada que incluiu o diálogo com o Centro de Estudos Africanos e Afro-Brasileiros Dra. Nicéa Quintino Amauro (CEAAB/PUC-Campinas)

O formato de gincana promoveu uma competição leve e saudável, permitindo que os adolescentes equilibrassem o estudo com o lazer. Mais do que testar conhecimentos, a dinâmica serviu para materializar o direito à educação e ao desenvolvimento pessoal, estimulando os jovens a explorarem possibilidades acadêmicas e a projetarem seus planos de futuro ao vivenciarem, na prática, o ambiente universitário. A tecnologia de impressão 3D e o design dos desafios transformaram conceitos legais abstratos em uma aventura visualmente atraente e memorável.

4. ATIVIDADE 2 — CINEDEBATE E GAMIFICAÇÃO

Realizada em 16 de outubro de 2025, das 15h30 às 18h00, esta atividade assumiu o formato de um cineclube interativo com os estudantes envolvidos. A proposta central foi

utilizar a narrativa distópica do filme *Jogos Vorazes* como um estudo de caso para discutir, de forma crítica e engajada, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Para transformar a discussão passiva em aprendizado ativo, a equipe desenvolveu o jogo de tabuleiro “ECA vs. Panem”. Neste jogo, os participantes assumem o papel de “Tributos do Conhecimento”, cujo objetivo é sobreviver aos desafios da Capital não pela força física, mas pelo domínio de seus direitos. A mecânica do jogo, planejada para grupos de 4 a 6 jogadores, exige que os estudantes relacionem situações de violação de direitos humanos vistas no filme com as garantias legais brasileiras.

O jogo opera através de um sistema de duelo entre dois tipos de cartas: cartas de desafio (12 unidades), que apresentam cenas icônicas do filme que retratam injustiças. Por exemplo, a carta “Katniss se voluntaria no lugar da irmã” levanta a questão da exposição ao perigo para proteger outrem; a carta “Peeta é ferido e não recebe cuidados” questiona a falta de atendimento médico; a carta sobre a “Capital usar o sofrimento como espetáculo” aborda a instrumentalização da imagem juvenil. E cartas de direito (12 unidades), que contêm os artigos fundamentais do ECA, como o Direito à Vida e à Saúde, Direito à Dignidade e ao Respeito, e Direito à Convivência Familiar.

Durante a partida, ao cair em uma casa de desafio, o jogador deve selecionar, dentre suas cartas de direito, aquela que melhor combate a violação apresentada e justificar sua escolha perante o grupo. O vencedor é aquele que alcança o centro do tabuleiro, simbolizando a conquista da liberdade e do conhecimento. Imagens da dinâmica podem ser conferidas a seguir.

Essa abordagem permitiu que os adolescentes subvertissem uma narrativa de opressão conhecida da cultura pop, transformando-a em uma ferramenta de empoderamento. Ao invés de apenas assistirem às violações na tela, os jovens exercitaram a argumentação e o pensamento ético, aprendendo a identificar violações e a defender seus direitos de forma concreta e lúdica.

5. ATIVIDADE 3 — NARRATIVA MULTIMODAL E IMERSIVA NA CAVE

A terceira frente do projeto, intitulada “João: uma narrativa multimodal com base no ECA”, teve seu ponto alto no dia 13 de novembro de 2025, das 14h00 às 14h30, quando os estudantes da escola parceira visitaram as instalações da PUC-Campinas. O objetivo desta etapa foi utilizar a tecnologia de ponta da universidade para discutir um tema sensível e urgente: a banalização do consumo de álcool por crianças e adolescentes.

Diferente de uma abordagem expositiva tradicional, o grupo optou por criar um curta-metragem autoral que coloca o espectador na perspectiva do protagonista, João. A narrativa

foi construída visualmente para gerar identificação imediata, seguindo um arco dramático claro.

A história se inicia em ambientes cotidianos e familiares, como um churrasco, onde o álcool está presente de forma recreativa, sugerindo a aceitação social do consumo. A trama avança para cenas em um bar, retratando a pressão de grupos de amigos e a facilidade de acesso à bebida, ilustrada pela estética de luzes noturnas e ambientes boêmios. O clímax da experiência utiliza efeitos visuais de desfoque e luzes estouradas (faróis de carros) para simular a embriaguez, a tontura e o risco de acidentes, culminando na solidão e no mal-estar físico e emocional do personagem em seu quarto. A exibição do material ocorreu no ambiente CAVE (*Cave Automatic Virtual Environment*) do Programa Manacás.

Essa tecnologia permitiu uma experiência imersiva em 360 graus, onde os adolescentes não apenas assistiram à história, mas “sentiram” o que o protagonista sentiu. O uso deste recurso transformou a percepção sensorial dos alunos, tornando tangíveis os perigos abstratos do consumo de álcool. Para a produção, foram utilizados *softwares* de edição de vídeo e roteirização colaborativa (Google Docs), garantindo a qualidade técnica necessária para a projeção imersiva.

Após a sessão imersiva, foi realizada uma roda de conversa guiada. Aproveitando o impacto emocional causado pelo vídeo, as universitárias debateram os artigos do ECA que protegem a saúde da criança e do adolescente e proíbem a venda de álcool a menores. A atividade fomentou o protagonismo juvenil, permitindo que os jovens compartilhassem suas impressões e refletissem criticamente sobre como recusar pressões sociais e exercer seu direito a um desenvolvimento saudável.

6. ATIVIDADE 4 — OFICINA DE CRIAÇÃO DE BIJUTERIAS COM MIÇANGAS

A quarta frente de trabalho, intitulada “Fios da Amizade”, destacou-se por unir a tecnologia da manufatura aditiva (impressão 3D) com a tradição artesanal e colaborativa. Realizada em 13 de novembro de 2025, das 14h30 às 16h00, esta oficina teve como propósito pedagógico promover um debate sobre o ECA enquanto os estudantes da confeccionavam pulseiras personalizadas.

A preparação para a oficina envolveu uma etapa técnica fundamental realizada nos laboratórios do Programa Manacás. O grupo selecionou quatro direitos fundamentais previstos no estatuto e, utilizando *software* de modelagem, criou matrizes digitais para imprimir contas e pingentes exclusivos em 3D. Cada símbolo foi pensado para representar visualmente um artigo da lei: um pequeno livro, representando o Direito à Educação (Art. 53); uma casa, simbolizando o Direito à Convivência Familiar (Art. 19); uma bola, remetendo ao Direito ao Lazer (Art. 16); máscaras de teatro, representando o Direito à Cultura.

A dinâmica presencial ocorreu em um formato de “roda de conversa e manufatura”. Como evidenciado nos registros da atividade, os estudantes sentaram-se em círculo no chão, criando um ambiente horizontal e acolhedor que favoreceu o diálogo, conforme pode ser visto nas fotografias.

Enquanto manuseavam as miçangas coloridas e os pingentes impressos em 3D, a montagem das pulseiras serviu como base para a discussão. Ao inserir o pingente do “livro” no fio, por exemplo, debatia-se a realidade escolar; ao inserir a “casa”, discutia-se a importância do acolhimento familiar. Para finalizar a atividade, foi realizada uma dinâmica de troca de presentes similar a um “amigo secreto”. O objetivo foi incentivar o respeito, a solidariedade e a valorização do outro, transformando as pulseiras produzidas em itens presenteáveis.

O grande trunfo desta atividade foi a transformação de conceitos abstratos (os “direitos”) em objetos físicos que podem ser tocados, vistos e usados. Ao sair da oficina com a pulseira, o adolescente literalmente “veste a camisa” — ou, neste caso, o acessório — da cidadania, gerando uma conexão com o ECA muito mais profunda e duradoura do que uma palestra convencional.

7. ATIVIDADE 5 — DESENVOLVIMENTO DE NARRATIVA COLABORATIVA DE RPG

A última frente de atuação do projeto, intitulada “RPG & ECA”, propôs uma abordagem baseada na narrativa colaborativa dos *Role-Playing Games* (jogos de interpretação), em 13 de novembro, das 16h00 às 18h00. O objetivo central foi utilizar a mecânica do RPG para treinar a imaginação dos jovens e transformar o estudante, tradicionalmente um ouvinte passivo em palestras, em um agente ativo que precisa tomar decisões dentro da história.

Inicialmente, o grupo planejou realizar diversas mesas simultâneas. No entanto, durante a execução, optou-se por uma mudança estratégica: centralizar a experiência em um único narrador (o “Mestre”), papel assumido pelo estudante universitário, para garantir uma condução mais coesa e envolvente da narrativa para todos os alunos participantes. Para dar suporte à atividade, a tecnologia foi fundamental, com dados impressos em 3D, essenciais para determinar os resultados das ações dos personagens, além de tabuleiros e avatares criados especificamente para o projeto.

A aventura criada para a sessão abordou um tema fantasioso, mas com forte paralelo social: o sequestro de crianças por *goblins* (monstros comuns no universo de RPG). Por meio dessa metáfora lúdica, os estudantes tiveram que lidar com a ruptura do laço familiar, permitindo ao grupo discutir o direito das crianças de estarem com seus pais, em seus lares, e protegidas de sofrimento e violência, conforme preconiza o ECA.

A experiência foi conduzida como um “teatro da mente”, onde a imaginação foi o principal recurso. Para ampliar a imersão, o ambiente foi sonorizado com trilhas musicais específicas para criar uma atmosfera mágica e de aventura, com o apoio técnico do professor responsável. Os estudantes também utilizaram computadores para fazer anotações sobre seus personagens e sobre a trama em que estavam inseridos.

Ao final da sessão, ficou evidente que a atividade cumpriu um duplo propósito: ensinar sobre os direitos disponibilizados pelo ECA e garantir o próprio direito ao lazer e à diversão. A ludonarrativa permitiu que os jovens aprendessem através da experiência vivida no “faz de conta”, tornando o contato com a lei algo memorável e recompensador.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A execução do projeto “Vozes e Letras na Celebração dos 35 Anos do ECA” permitiu validar a premissa de que a educação em direitos humanos se torna significativamente mais eficaz quando mediada pela ludicidade e pela tecnologia. Ao longo do semestre, a integração entre o conhecimento acadêmico e a realidade social da Escola Estadual Professora Celeste Palandi de Mello demonstrou que é possível transformar conceitos jurídicos densos em experiências de aprendizado vivas e palpáveis.

Um dos principais êxitos da iniciativa foi a ruptura com o modelo tradicional de ensino expositivo. Seja assumindo o papel de um personagem em uma mesa de RPG, competindo em uma gincana territorial ou estrategizando a sobrevivência em um tabuleiro inspirado em distopias, os adolescentes deixaram de ser meros ouvintes para se tornarem agentes ativos de decisão. Essa mudança de postura foi fundamental para que eles não apenas memorizassem artigos da lei, mas compreendessem a sua aplicação prática na defesa da própria dignidade e cidadania.

A tecnologia desempenhou um papel crucial de “materialização” do abstrato. O uso da manufatura aditiva (impressão 3D) na oficina “Fios da Amizade” e a imersão audiovisual na CAVE com o projeto “João” provaram que recursos tecnológicos, quando aplicados com intencionalidade pedagógica, criam pontes sensoriais para o conhecimento. Ao segurar um “direito” impresso em 3D na mão ou ao vivenciar a perspectiva de um protagonista em situação de risco, o aprendizado ganhou uma dimensão afetiva e tátil que dificilmente seria alcançada apenas com a leitura do texto legal.

Para os estudantes universitários, a experiência de extensão representou um exercício concreto de responsabilidade social e formação ética. O desafio de adaptar linguagens, criar narrativas transmídia e mediar conflitos em sala de aula forjou competências que ultrapassam a sala de aula teórica. Para a comunidade escolar, o projeto não só democratizou o acesso ao conhecimento sobre o ECA, mas também desmistificou o ambiente universitário,

permitindo que os jovens vislumbrassem a universidade como um horizonte possível e acessível para seus próprios futuros.

Em suma, o projeto “Vozes e Letras” reafirma o compromisso da PUC-Campinas com a curricularização da extensão como vetor de transformação social. As atividades desenvolvidas deixam como legado não apenas os objetos educacionais criados, mas a certeza de que a educação, quando pautada no diálogo, na inovação e no afeto, é a ferramenta mais potente para a construção de uma sociedade que conhece, respeita e defende os seus direitos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1990]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 30 nov. 2025.

SILVEIRA, Everton; HERGESEL, João Paulo. Direito de brincar como ação afirmativa: universidade, diversidade e defesa do ECA no Programa de Desenvolvimento Humano e Integral. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL INTERDISCIPLINAR EM SOCIAIS E HUMANIDADES, 14., 2025, Vila Velha. **Anais [...]**. Niterói: ANINTER-SH, no prelo.