

COM DIREITOS NÃO SE JOGA: GARANTIR A INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA NÃO É QUESTÃO DE SORTE.

Nome do Autores: Eduarda Cunha Peixoto

Higor Rodrigues Tognini

Matheus Soares da Conceição

Nome do Orientadores: Luana Paula Barbosa

Humberto Alves Dutra

E. E. PEI Plínio Paulo Braga

Resumo

Este trabalho apresenta um projeto de intervenção pedagógica voltado à conscientização sobre os direitos da criança e do adolescente, tomando como base o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e referenciais da neurociência. A pesquisa foi desenvolvida por alunos do Ensino Fundamental II e consistiu na elaboração de jogos lúdicos que abordam situações de garantia e violação de direitos. O estudo parte da hipótese de que a ludicidade favorece a internalização de conteúdos e a reflexão crítica, potencializando o protagonismo juvenil. Entre os principais resultados, destaca-se o fortalecimento do senso crítico dos estudantes, o desenvolvimento de empatia e a ampliação do conhecimento sobre os direitos fundamentais, especialmente no contexto digital.

Palavras-chave: Direitos da criança e do adolescente. Ludicidade. ECA. Educação.

Introdução

A infância e a adolescência são fases decisivas do desenvolvimento humano, marcadas pela formação de identidade, valores e cidadania. No entanto, observa-se que muitos direitos assegurados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) ainda não são respeitados em sua totalidade, sendo relativizados ou negligenciados por parcelas da sociedade. Situações como o trabalho infantil, a violência física e psicológica, o abuso sexual, a negligência e, mais recentemente, a exploração em ambientes digitais demonstram a persistência de violações que comprometem a proteção integral prevista em lei.

Dados da UNICEF (2023) apontam que, no Brasil, milhões de crianças e adolescentes ainda vivem em situação de vulnerabilidade, expostos a contextos de violência, abandono e desigualdade social. A crescente inserção de jovens em plataformas digitais amplia esse cenário: segundo Nascimento e Cavalcante (2020), a internet se tornou um espaço de novas formas de violação de direitos, como o assédio, a exposição indevida de imagens e o aliciamento de menores (grooming). Esse contexto evidencia a **relevância** de ações educativas que conscientizem crianças e adolescentes sobre seus direitos. A neurociência reforça a urgência dessa proteção, uma vez que o cérebro, durante a infância e a adolescência, passa por intensos processos de plasticidade neural e poda sináptica, tornando essas fases especialmente sensíveis às experiências vividas (DIAMOND; LING, 2016; KOLB; GIBB, 2011). Experiências positivas, como o acesso à educação e ao lazer saudável, podem fortalecer funções executivas essenciais, enquanto experiências negativas podem comprometer o desenvolvimento cognitivo, emocional e social.

Diante desse cenário, o presente estudo apresenta como problema de pesquisa a seguinte questão: como a ludicidade pode ser utilizada para conscientizar crianças e adolescentes sobre seus direitos, combatendo mitos sociais e promovendo proteção em contextos de vulnerabilidade contemporânea, especialmente no ambiente digital?

Assim, o objetivo geral da pesquisa é promover a conscientização sobre os direitos da criança e do adolescente de forma lúdica e reflexiva, fortalecendo a compreensão de que esses direitos não são privilégios, mas garantias legais e indispensáveis ao desenvolvimento pleno. Entre os objetivos específicos, destacam-se: estimular a reflexão crítica sobre situações de violação de direitos; desenvolver atividades lúdicas que aproximem os alunos dos conceitos previstos no ECA; desmistificar crenças relacionadas à infância e adolescência; e favorecer a construção de um olhar mais responsável e empático sobre essa fase da vida.

Portanto, a presente pesquisa busca unir fundamentos legais, evidências científicas e práticas pedagógicas inovadoras, demonstrando que garantir a infância e a adolescência dignas não pode depender da sorte, mas sim de um compromisso social efetivo e inadiável.

Objetivo

O objetivo principal desta pesquisa é promover a conscientização sobre os direitos da criança e do adolescente por meio de atividades lúdicas e reflexivas, fortalecendo a compreensão de que tais direitos são garantias legais e indispensáveis ao desenvolvimento pleno.

Objetivos Específicos

- Estimular a reflexão crítica sobre situações de violação de direitos.
- Desenvolver jogos pedagógicos que aproximem os alunos dos conceitos previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).
- Desmistificar crenças e preconceitos relacionados à infância e adolescência.
- Favorecer a construção de um olhar mais responsável e empático sobre a infância e a adolescência.

Metodologia

A pesquisa foi desenvolvida a partir da integração de estudo bibliográfico, análise de casos atuais e produção colaborativa de jogos lúdicos, com a participação ativa dos estudantes do Ensino Fundamental II. O percurso metodológico foi estruturado em etapas, cada uma com procedimentos específicos, materiais definidos e destinação sustentável dos resíduos gerados.

a) Pesquisa bibliográfica

Realizou-se um levantamento teórico com base em artigos científicos, relatórios de organismos internacionais e legislação vigente, com destaque para o *Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)* (BRASIL, 1990), estudos em neurociência sobre plasticidade cerebral e funções executivas (DIAMOND; LING, 2016; KOLB; GIBB, 2011) e produções recentes sobre vulnerabilidade digital (NASCIMENTO; CAVALCANTE, 2020). Essa etapa fundamentou a hipótese de que a ludicidade é um recurso pedagógico eficaz para a conscientização crítica.

b) Estudo de casos atuais

Foram analisadas denúncias midiáticas que expuseram falhas na proteção infantil em ambientes digitais, como os relatos divulgados pelo criador de conteúdo Felca em 2025. Essa análise contribuiu

para aproximar os estudantes da realidade contemporânea e problematizar a necessidade de maior proteção no ambiente virtual.

c) Elaboração dos jogos pedagógicos

Os alunos participaram da construção de três jogos principais:

- *Jogo Detetive – direitos em investigação*: adaptação do tabuleiro clássico, em que cada jogada representa um caso de desrespeito aos direitos da criança e do adolescente. Durante o percurso, os jogadores analisam situações-problema, identificam violações e desmistificam crenças equivocadas, relacionando-as às garantias previstas no ECA.
- *Baralho dos Mitos e Verdades*: cartas com afirmações sobre infância e adolescência, que os jogadores classificam como mito ou verdade, promovendo debate e reflexão crítica.
- *Jogo das Caixas Surpresa*: caixas contendo situações-problema para análise coletiva, em que os participantes discutem soluções possíveis, reforçando a importância da proteção integral.

Essa etapa priorizou o protagonismo juvenil, incentivando o trabalho colaborativo e a aprendizagem significativa por meio da ludicidade, em consonância com autores que defendem metodologias ativas (MORAN, 2018).

d) Materiais utilizados e práticas de sustentabilidade

Os materiais empregados incluíram cartolina, marcadores, dados, peças representativas, cartas impressas e caixas decoradas. Sempre que possível, foram reaproveitados recursos já existentes na escola, como papel reciclado e embalagens reutilizadas. Após a exposição na FECEG, os materiais foram:

- **Tabuleiro e cartas**: armazenados para reutilização em atividades futuras.
- **Caixas surpresa**: reaproveitadas para novos projetos escolares.
- **Resíduos de papel e papelão**: encaminhados para coleta seletiva.

Esse cuidado buscou alinhar a pesquisa à perspectiva de sustentabilidade, minimizando impactos ambientais e incentivando a responsabilidade ecológica entre os estudantes.

e) Registro e análise dos dados

Todo o processo foi registrado por meio de anotações em diário de bordo, registros fotográficos e relatos dos alunos. A análise dos dados ocorreu de forma qualitativa, considerando as percepções, reflexões e aprendizados observados durante o desenvolvimento e a aplicação dos jogos.

Desenvolvimento

A fundamentação teórica partiu da compreensão de que a infância e a adolescência são fases de intensa plasticidade cerebral, em que experiências positivas ou negativas deixam marcas duradouras no desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Estudos como os de Diamond e Ling (2016) e Kolb e Gibb (2011) destacam a relevância das funções executivas e da poda neural nesse processo.

Essa perspectiva reforça a importância da proteção integral prevista no ECA, pois crianças e adolescentes ainda não possuem maturidade neurológica completa, especialmente nas funções de planejamento e tomada de decisão, que só atingem plena capacidade na vida adulta.

Ao iniciarmos o projeto, realizamos reuniões para definir a equipe da FECEG de 2025 e levantar hipóteses sobre possíveis temas. Desde o início, sabíamos que queríamos desenvolver uma proposta interativa, em que o público pudesse participar ativamente. Nesse processo, nós trouxemos nossas inquietações: comentamos sobre a influência das redes sociais e de alguns influenciadores digitais, destacando que muitos conteúdos veiculados não contribuem para o crescimento como cidadãos críticos e conscientes. Alguns apontaram inclusive situações de risco relacionadas ao consumo acrítico desses conteúdos.

Nesse debate, surgiu também a menção a jogos de azar e apostas, como o chamado “Tigrinho”, que vem atraindo muitos adolescentes e estimulando práticas nocivas, baseadas na sorte. Foi a partir daí que emergiu a ideia central: discutir a infância e a adolescência a partir da metáfora da sorte, defendendo que os direitos não podem depender do acaso, mas devem ser garantidos a todas as crianças e adolescentes como compromisso social e legal.

Nesse contexto, a ludicidade foi escolhida como estratégia pedagógica, por permitir articular teoria e prática, engajando os alunos em reflexões críticas de forma acessível. Os jogos desenvolvidos — *Detetive dos Direitos*, *Baralho dos Mitos e Verdades* e *Caixas Surpresa* — possibilitaram vivenciar situações de vulnerabilidade e proteção, promovendo o debate coletivo e a desconstrução de crenças equivocadas sobre infância e adolescência.

A escolha pelo tema, portanto, surgiu de inquietações reais dos estudantes, o que tornou o projeto mais próximo de sua realidade social. Além disso, dialoga com a urgência de combater a naturalização de abusos, negligências e preconceitos, reafirmando que os direitos da infância e adolescência são inegociáveis.

Resultados e Discussões

O desenvolvimento do projeto trouxe resultados expressivos:

- **Compreensão ampliada do ECA:** os alunos passaram a reconhecer direitos fundamentais e identificar situações de violação em seu cotidiano.
- **Desenvolvimento do senso crítico e da empatia:** as atividades estimularam a reflexão coletiva, favorecendo posturas mais responsáveis.
- **Produção de materiais pedagógicos:** os jogos criados tornaram-se ferramentas que poderão ser reutilizadas em outras turmas e contextos.
- **Engajamento ativo dos estudantes:** a construção colaborativa despertou protagonismo juvenil, tornando-os mediadores na apresentação dos jogos à comunidade escolar.

A discussão revelou que a ludicidade não apenas favorece o aprendizado, mas também contribui para a formação de sujeitos críticos e conscientes de seus direitos, capazes de questionar estruturas sociais que perpetuam vulnerabilidades.

Considerações Finais

O projeto “Com direitos não se joga” demonstrou que a educação lúdica é uma estratégia para conscientizar crianças e adolescentes sobre seus direitos, fortalecendo a compreensão de que tais garantias não dependem da sorte, mas de um compromisso social coletivo.

A articulação entre neurociência, legislação e práticas pedagógicas reforçou a necessidade de olhar para a infância e adolescência como etapas que exigem proteção integral e não podem ser negligenciadas.

Mais do que informar, a experiência buscou formar sujeitos ativos, capazes de reconhecer, reivindicar e defender seus direitos, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e humana.

Referências Bibliográficas

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

DIAMOND, A.; LING, D. S. **Conclusions about interventions, programs, and approaches for improving executive functions that appear justified and those that, despite much hype, do not**. *Developmental Cognitive Neuroscience*, v. 18, p. 34–48, 2016.

UNICEF. **Situação da Infância e da Adolescência Brasileira**. Brasília: UNICEF, 2023.

KOLB, B.; GIBB, R. **Brain plasticity and behaviour in the developing brain**. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, v. 20, n. 4, p. 265–276, 2011.

FELCA, Felipe. **Denúncia sobre vulnerabilidade infantil nas redes sociais**. Disponível em: <https://www.instagram.com/felca/>. Acesso em: 2025.

FELCA. **Adultização**. YouTube, 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FpsCzFGL1LE>.

NASCIMENTO, E. P.; CAVALCANTE, L. I. **Crianças e adolescentes na era digital: desafios para a proteção integral**. *Revista Brasileira de Educação*, v. 25, 2020.