experiência
revista científica de extensão
periodicos.ufsm.br/experiencia
experienciaufsm@ufsm.br
Acesso aberto

Experiência – Revista Científica de Extensão, Santa Maria, v. 12, e89116, 2026 • https://doi.org/10.5902/2447115189116
Submissão: 24/09/2024 • Aprovação: 14/08/2025 • Publicação: 12/08/2026

Relato de Experiência

Brincar é (con)viver: Relato de Experiência de Projeto de extensão

Playing is (co)living: extension project experience report

Jugar es (co)vivir: relato de experiencia en un proyecto de extensión

Marisa Dentz[I], **Cirlei Brandão**[II]

[I] Centro Universitário La Salle, Santa Maria, RS, Brasil

RESUMO

Este artigo tem por objetivo descrever e problematizar a experiência de acadêmicos do Ensino Superior na participação em projeto de extensão voltado ao brincar livre, em diferentes idades. A versão do projeto aqui relatada evidencia a atuação de 40 discentes que, divididos em grupos, realizaram brincadeiras em cinco diferentes praças públicas de uma cidade do interior do Estado do Mato Grosso, durante um semestre. Apresenta-se uma amostra das brincadeiras realizadas. Ainda, são apresentados e analisados dados da experiência discente, nas seguintes categorias: dificuldades encontradas; mudanças observadas nas crianças e em si mesmos; e, depoimentos dos acadêmicos sobre a participação geral no projeto. Os resultados mostram o desenvolvimento do senso de responsabilidade social dos acadêmicos pela participação na extensão universitária, e o alcance dos objetivos do projeto pelas crianças e adolescentes.

Palavras-chave: Extensão; Brincar; Telas; Espaço público

ABSTRACT

This article aims to describe and problematize the experience of higher education students participating in an extension project focused on free play at different ages. The version of the project reported highlights the work of 40 students who, divided into groups, played games in five different public squares in a city in the interior of the state of Mato Grosso over the course of a semester. A sample of the games played is presented. Data on the students' experience are also presented and analyzed in the following categories: difficulties encountered; changes observed in the children and in themselves; and student testimonies about their overall participation in the project. The results demonstrate the development of the students' sense of social responsibility through participation in the university extension, and the achievement of the project's objectives by the children and adolescents.

Keywords: Extension, Play, Screens, Public space

Trabalho publicado por Experiência – Revista Científica de Extensão CC BY-NC-SA 4.0.

RESUMÉN

Este artículo relata la experiencia de un grupo de académicos en un proyecto de extensión universitaria titulado "jugar es (co)vivir", abordando el tema del uso de pantallas por parte de los niños y proponiendo una alternativa lúdica. En cinco plazas diferentes de una ciudad mediana del interior del estado de Mato Grosso, se desarrollaron juegos tradicionales a lo largo de un semestre con niños de diferentes edades, mediados por académicos de diferentes carreras. Los datos presentados consisten en demostraciones de algunos de los juegos y declaraciones de académicos sobre sus experiencias. El proyecto es innovador y ha tenido un impacto positivo tanto en los niños y sus familias, como en los propios académicos. Se sugiere una amplia difusión de propuestas como esta, debido a la importancia que tienen este tipo de acción para el desarrollo infantil, ya que permiten conectar a niños y adultos a través del juego.

Palabra-clave: Extensión, Juego, Pantallas, Espacio público

1 INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência se organiza de modo a dar visibilidade ao desenvolvimento e vivências de um projeto de extensão realizado em instituição de ensino superior que envolve docentes e acadêmicos de diferentes áreas. O projeto, hoje intitulado "Brincar é (Con)Viver", é uma proposta inovadora que surgiu como alternativa para a problemática do uso excessivo de telas por crianças e adolescentes. Tal inquietação se soma ao compromisso social da instituição de ensino superior em contribuir para a solução de problemas sociais, através da aplicação do conhecimento acadêmico em extensões que geram impacto positivo na realidade local.

A ocupação de crianças e adolescentes com o uso excessivo de telas tem preocupado diferentes esferas da sociedade, tanto que já temos órgãos de renome que orientam sobre essa temática. De acordo com a Organização Mundial da Saúde Nações Unidas Brasil (2019) crianças menores de cinco anos de idade não devem passar mais de sessenta minutos nas telas (incluindo celular, tablet, televisor e outros eletrônicos) e bebês até 12 meses de idade não devem ter contato nenhum com aparelhos eletrônicos. Tais recomendações, dentre outros aspectos, se devem aos resultados desastrosos do uso excessivo de telas à saúde e ao desenvolvimento das crianças. A Sociedade Brasileira de Pediatria também desaconselha o uso de telas por

bebês e recomenda uso por tempo limitado a depender da idade dos infantes. Para crianças entre seis e dez anos, a recomendação é de uma a duas horas por dia e para aquelas com idade entre 11 e 18 anos, no máximo três horas por dia SBP (2024).

Para os autores do projeto de extensão aqui retratado, o maior prejuízo se concentra, no fato de que, o tempo somado nas telas tem tomado o lugar do brincar que é uma atividade fundamental para o desenvolvimento integral da criança. É nesse espaço de liberdade e espontaneidade que elas exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem a imaginação, a criatividade, as habilidades sociais motoras e cognitivas, bem como exercem seu protagonismo.

Considerando tal problemática, a atividade extensionista foi proposta com os seguintes objetivos: atrair as crianças para as atividades lúdicas como brincadeiras e jogos ao ar livre, nos espaços públicos da cidade para que se desconectem das telas e se conectem com o brincar interativo; promover a interação entre todas as idades: favorecer a criatividade para vivências com brinquedos e brincadeiras sustentáveis para redução da imposição de consumo; e, desfrutar dos espaços públicos da cidade, desenvolvendo o sentido de pertencimento, a socialização e a cidadania.

A atividade extensionista encontra-se na sua terceira edição e já envolveu pelo menos 150 acadêmicos de diferentes cursos superiores. Como alternativa de resgate a atividades e relações interpessoais nas e com as diferentes idades, o projeto foi premiado com a medalha de prata, no GEEDUC/2024, na categoria Inovação Pedagógica. Tal reconhecimento mostra o quando o brincar, desde as suas formas mais tradicionais àquelas ecléticas, se mantêm como a atividade por excelência na infância e ocupa algum lugar na subjetividade da criança, do adolescente, do adulto e mesmo do idoso, trazendo para as relações intergeracionais uma ação que reúne pessoas.

Neste projeto de extensão, o brincar se torna uma atividade a ser recuperada, como alternativa às telas, ao contato virtual. Por isso, a finalidade deste artigo é: descrever e problematizar a experiência de acadêmicos do ensino superior em atividade extensionista, oferecendo uma alternativa de livre brincar. No município de

CC BY NC SA

Lucas do Rio Verde (MT), existem uma variedade de espaços públicos, como praças, parquinhos e jardins, adequados para as crianças brincarem e essa proposta vêm se tornando cada vez mais atrativa para o público local.

2 DESENVOLVIMENTO

O projeto de extensão teve início no segundo semestre de 2023. Porém, o relato aqui apresentado se refere aos dados do primeiro semestre de 2024 versão 2. A extensão Brincar é (con)viver, faz parte da grade curricular dos diferentes cursos do Centro Universitário La Salle da cidade de Lucas do Rio Verde (MT), que implementa um regime de livre opção dos acadêmicos por extensões não necessariamente ligadas ao seu curso, mas de acordo com seus interesses e percepção de experiências que podem agregar à sua formação.

O projeto, em toda a sua execução, ocupa 80 horas de atividades divididas em 20 encontros de 4 horas semanais. Uma média de 20 horas são realizadas no Centro Universitário com preparação, acompanhamento e avaliação das atividades e uma média de 60 horas são ocupadas com realização das atividades juntos às crianças, nas praças da cidade.

Participaram da extensão, 43 acadêmicos de diferentes áreas (Arquitetura, Ciências Contábeis, Direito, Educação Física/Bacharelado, Educação Física/ Licenciatura, Gestão de Tecnologia da Informação, Medicina Veterinária e Pedagogia) e duas professoras acompanham os acadêmicos (sendo uma da área de Educação Física e Pedagogia e a outra da Psicologia). Ademais, integram as brincadeiras filhos/as de acadêmicos que vão junto com eles aos locais de brincar, pais e acompanhantes. O conjunto dos acadêmicos (43) foi dividido em 5 equipes, previamente organizadas, sendo que cada uma realizava as vivências de brincadeiras e jogos, em diferentes praças da cidade, todas às quinta-feiras, das 18h30min até 21h. Em seguida, os grupos de acadêmicos se reuniram para confeccionar portfólios com descrições e fotos das brincadeiras.

Todas as praças possuem estrutura e espaço livre para a realização das brincadeiras em lugar pavimentado ou sobre a grama, reunindo dezenas de crianças. Os materiais utilizados foram os mais simples possível, pela intencionalidade de resgate de uma ludicidade que favorece a interação e que seja menos focada em materiais fabricados e de consumo infantil. Basicamente foram utilizados: bolas, bambolês e cordas, sacos, cones e outros que os próprios acadêmicos levam consigo.

O público alvo da extensão são as crianças das mais diversas idades e seus responsáveis, que interagiram entre si e com os acadêmicos. Os docentes acompanhara m as atividades com visitas semanais às diferentes praças, levando novidades e brincando junto com os grupose fazendo orientações. Os pais que não se sentiam confortáveis para brincar, foram informados que não deveriam deixar as crianças na praça e se afastarem do local. Importa dizer que, em todas as atividades foi respeitada a vontade das crianças de brincarem ou não e mesmo os pais, as atividades sendo desenvolvidas com aqueles/as que ao serem convidados se dispuseram a brincar.

A quantidade de crianças participantes foi variável nas diferentes praças, mas com média de aproximadamente 40 infantes por noite em cada praça, somando um total aproximado de 200 crianças por semana.

Os dados coletados para organização deste artigo são de duas ordens: seleção de sete (de pelo menos 30 realizadas) brincadeiras desenvolvidas, - seguindo critério de maior frequência e participação do público alvo – retiradas dos relatos dos portfólios dos cinco grupos das praças; e, seleção de informações de quatro respostas de preenchimento de questionário (via forms) elaborado pelos docentes responsáveis pelo projeto e respondido pelos 40 acadêmicos, individualmente, após três meses de vivências nas praças. As respostas selecionadas seguiram o critério de maior visibilidade no que diz respeito aos supracitados objetivos do projeto. No quadro a seguir, tem-se a relação das perguntas decorrentes das quais apresentar-se-á os dados, no item dos resultados, deste artigo.

Quadro 1 – Categorização geral dos dados

Categoria 1	Quais as dificuldades encontradas?
Categoria 2	O que mudou em você? E o que acha que mudou para as crianças?
Categoria 3	Faça um relato da sua experiência de brincar nas praças com as crianças, colegas e adultos.
Categoria 4	Sobre a experiência de ter vários cursos envolvidos.

fonte: as autoras

A análise dos dados aconteceu por meio de leitura dos relatos pelas duas professoras em separado, para logo discutir e incluir os depoimentos das experiências dos acadêmicos que foram de comum seleção dos pares.

Os resultados do desenvolvimento do projeto serão apresentados na sequência.

3 RESULTADOS

Ao início da apresentação dos resultados menciona-se uma fala de uma das docentes do projeto de extensão quando do retorno das praças disse: “a cidade está brincando”, emocionada. A percepção da docente se referia ao trabalho dos acadêmicos que mostraram criatividade e inovação nas brincadeiras, além do número de crianças que aumentava a cada semana.

Para dar visibilidade a algumas das brincadeiras desenvolvidas nas praças, apresenta-se a tabela a seguir com o nome de sete brincadeiras, descrição de como se faz e imagens reais do projeto.

Como se pode observar na tabela das brincadeiras, todas elas se deram ao ar livre, sobre a grama e com o uso de poucos materiais e quando utilizados, em sua maioria são sustentáveis.

Tendo sido apresentadas algumas das brincadeiras, passa-se às categorias de depoimentos dos acadêmicos sobre a experiência da extensão. A primeira categoria diz respeito às dificuldades encontradas no projeto, como se pode ver no quadro.

Tabela 1 – Brincadeiras realizadas pelos acadêmicos do projeto de extensão

(Continua)

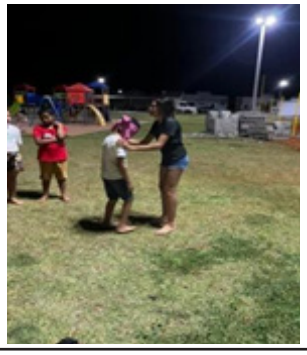
Brincadeiras	Como se faz	Imagens
Elefante Colorido	Escolhe-se um participante para comandar. Ele fica à frente dos demais e diz: "Elefantinho colorido!". Os outros respondem: "Que cor?" O comandante então grita o nome de uma cor e os jogadores correm para tocar em algo que tenha aquela cor. O último a encontrar a cor passa a ser o comandante.	
Futbol com TNT	A brincadeira se inicia com todas as crianças segurando um pedaço de TNT, com um furo no centro. O desafio é não deixar a bola cair no buraco, com movimentos do tecido.	
Cobra-Cega	Escolhida a "cobra cega", esta é girada suavemente algumas vezes para ficar desorientada. Esta tenta pegar os demais sem enxergar. Os outros participantes se movimentam em silêncio para evitar serem pegos, mas não podem sair do espaço delimitado. Quando a "cobra cega" pegar alguém, ela deve tentar adivinhar quem é apenas pelo tato. Se acertar a identidade da pessoa capturada, essa pessoa se torna a nova "cobra cega". Se não acertar continua a mesma pessoa.	
Bobinho de Fut	Inicia-se com jogadores em círculo . Um é escolhido para ser o "bobinho" no centro do círculo.Os jogadores no círculo passam a bola entre si, mantendo-a longe do "bobinho", que tenta interceptar a bola. Quando o "bobinho" pegar ou tocar na bola, a pessoa que errou vai para o centro sendo o "bobinho".	
Dança dos chinelos	Coloque chinelos em um círculo, com um a menos do que o número de participantes. Quando a música começar a tocar, os participantes devem andar em círculo ao redor dos chinelos. Quando a música parar, todos devem calçar o chinelo o mais rápido possível. Quem não conseguir encontrar um chinelo é eliminado.	

Tabela 1 – Brincadeiras realizadas pelos acadêmicos do projeto de extensão

(Conclusão)

Brincadeiras	Como se faz	Imagens
Batata quente	As crianças formam um círculo e passam um objeto rapidamente, ao som de uma música. Quem estiver com o objeto quando a música for interrompida, pode ser o próximo a iniciar a brincadeira.	
Corrida do saco	Os participantes entram em sacos de linhagem e se deslocam até a linha de chegada. O vencedor será o que ultrapassar primeiro a linha de chegada.	

Fonte: as autoras

Quadro 2 – Dificuldades encontradas pelos acadêmicos

Respostas acadêmicos	Curso
“Não temos encontrados dificuldades”.	Direito
“O domínio das crianças, a quantidade de palavrões falados”.	Medicina Veterinária
“Crianças com autismo necessitam de mais atenção”.	Ciências Contábeis
“Às vezes há muitos desentendimentos entre as crianças”.	Medicina Veterinária
“Controlar as crianças por serem muito agitadas”.	Pedagogia
“Não tiveram muitas, mas a distância dificulta um pouco e muitas crianças para poucos voluntários”.	Medicina Veterinária
“Muita Criança”.	Arquitetura
“Falta de material”.	Educação Física
“Horário curto para brincar”.	Direito

Fonte: as autoras

A categoria apresentada no quadro mostra que houveram algumas dificuldades no desenvolvimento do projeto, mas que estas não foram impeditivos para seguimento do mesmo. Inclusive, algumas destas dificuldades relatadas, como por exemplo, aquelas relacionadas ao controle das crianças podem tornar-se uma possibilidade de desenvolvimento de habilidades sociais dos acadêmicos ao mesmo

tempo que mostra características do brincar, que envolve também conflitos e dentro dele a emocionalidade. De acordo com Mahoney e Almeida (2005), nas relações, as pessoas maiores que já desenvolveram mais recursos vão mediando e colaborando na resolução dos conflitos dos menos e isso gera aprendizado e qualidade de relação.

Ao brincar a criança aprende ludicamente pela troca de experiências e informações com seus pares, familiariza-se com regras, amplia seus conhecimentos. Para Vygotsky (1998), o papel da interação social e da cultura no desenvolvimento cognitivo é central. Nos dados apresentados, portanto: as crianças convivendo, interagindo, falando palavrões, resolvendo conflitos e se desenvolvendo mediados pelos acadêmicos. Para o autor, o homem constitui-se enquanto ser social e necessita do outro para desenvolver-se.

Vygotsky (1998) fala ainda que a criança experimenta a subordinação às regras ao renunciar a algo que deseja, e é essa renúncia de agir sob impulsos imediatos que mediará o alcance do prazer e das responsabilidades na brincadeira.

Não usar palavrão foi uma regra de convivência estabelecida juntamente com o grupo, e que foi levada à sério, o que tornou a relação entre eles mais amistosa. Diante disso a criança aprende que tem poder limitado, sendo desafiada a desenvolver estratégias para superar as dificuldades e a tolerar frustrações.

Ainda, quanto à dificuldade com relação às crianças autistas mas também pelas especificidades de todas as crianças que participaram do projeto, é necessário um ambiente inclusivo, onde os infantes se sintam valorizados e respeitados. De acordo com Mitjáns a subjetividade social dominante estigmatiza a criança especial, mas pela singularidade humana todos somos diferentes e assim devemos nos acolher mutuamente.

Como afirma Mantoan (2004, p. 7): “há diferenças e há igualdades, e nem tudo deve ser igual nem tudo deve ser diferente, [...] é preciso que tenhamos o direito de ser diferente quando a igualdade nos descaracteriza e o direito de ser iguais quando a diferença nos inferioriza”.

CC BY NC SA

A diversidade infantil presente nesta atividade extensionista, é um tesouro a ser valorizado e celebrado, pela oportunidade de promover a inclusão e o respeito às diferenças, com um sentido humanizador.

No quadro seguinte, tem-se a segunda categoria dos depoimentos dos acadêmicos que relataram sobre: o que mudou em você? E o que acha que mudou para as crianças? Vamos ao quadro.

Quadro 3 – Mudanças nos acadêmicos e nas crianças pela participação no projeto

(Continua)

Respostas acadêmicos	Curso
"Me despertou uma vontade absurda de voltar a ser criança e aproveitar a vida. Muitas delas ficavam sozinhas em casa e isso foi uma oportunidade pra elas socializarem e criar novos amigos. Segue um relato de uma das nossas crianças conversando com um componente do grupo 'tio sabe o q eu fiz hoje?' Tive que pular a janela pra vim brincar com vocês pq minha mãe não queria deixar e eu ia ficar sozinho em casa. Aí eu pulei e vim aqui".	Medicina veterinária
"Me conectei mais com as brincadeiras da minha infância, para as crianças foi importante pra deixar a tecnologia de lado e conviver mais com os amigos e brincar como dever de criança".	Medicina veterinária
"As crianças esperam a gente chegar para brincar. O projeto me fez ver literalmente fora da bolha. Ver que tem muita criança que quer ser criança, mas que se esconde atrás de uma tela pela comodidade dos pais. Do primeiro dia até hoje, é lindo ver que mesmo aqueles grupinhos de pré-adolescentes 12/14 anos que no primeiro dia ficavam olhando agora estão lá, participando e brincando com nós e com as crianças menores".	Medicina veterinária
"Me ajudou no crescimento pessoal, nunca lidei com criança antes mas descobri que é algo muito divertido, melhorando inclusive minha relação com as crianças da minha família (tenho muitos priminhos), para as crianças pelo o que eu observo é que elas estão aprendendo mais a socializar umas com as outras, e do início até o momento o respeito delas com a gente também melhorou muito, as crianças que chegaram nos primeiros dias tímidas hoje já ficam à vontade para brincar".	Direito
"Da minha parte eu tô mas segurança nas atividades, já as criança a cada aula percebo que estão mas participativas".	Pedagogia
"Poder me divertir sem medo do julgamento. As crianças se divertem demais é muito libertador pra elas terem pessoas para reuni-las e fazerem as brincadeiras"	Medicina veterinária
"Estou me tornando uma pessoa ativa deixando de lado a timidez tendo empatia com as outras pessoas... Penso mudou principalmente a rotina porque toda quinta elas estão lá esperando nós, e acredito que elas estão si tornando crianças mais feliz, respeitosa, participativa, criativas, comunicativa, cooperativa, convivência com outras pessoas...".	Educação Física
"Aprendi a me comunicar melhor com as crianças e a brincar de novo também. Acredito que agora aprenderam a conduzir brincadeiras também, não precisando dos eletrônicos em reuniões familiares para se divertir".	Pedagogia
"É incrível conviver com as crianças".	Direito

Quadro 3 – Mudanças nos acadêmicos e nas crianças pela participação no projeto

(Conclusão)

Respostas acadêmicos	Curso
“Me senti mais feliz”	Medicina veterinária
“Brincando com as crianças eu me tornava uma criança também. as crianças gostavam muito quando nós brincávamos juntos isso conectava ainda mais as crianças”.	Medicina veterinária
“Passei a ser mais paciente, com certeza para as crianças o convívio foi algo benéfico, aprender a trabalhar em grupo”.	Direito
“Como estudante de Direito, participar deste projeto de extensão foi uma experiência transformadora. A interação com colegas de diferentes cursos e a oportunidade de promover um momento de descontração e alegria entre eles me permitiram enxergar a importância de atividades lúdicas para a saúde mental e o bem-estar. Esta vivência reforçou minha compreensão sobre a importância do equilíbrio entre os estudos e momentos de lazer, algo essencial para a formação integral de um acadêmico. Para as crianças acredito que este projeto tenha dado um mundo de oportunidades longe das telas, um olhar para o mundo lúdico”.	Direito
“Acredito que eu tinha um estereótipo de crianças serem chatas, mas pude conhecer algum bem legais e fiz amizade com elas. Para as crianças acredito que foi um passa tempo divertido”.	Ciências Contábeis

fonte: as autoras

À guisa desta pergunta, percebe-se nas falas dos acadêmicos, que os mesmos se reconectaram com sua criança interior que estava adormecida, e redescobriram a alegria da infância. Pereira (2008), concebe a infância como período que contém algo mágico, em função da capacidade de criação e imaginação dos indivíduos. A autora apresenta, então, a noção de criança interior, como o potencial de todas as infâncias que ainda permanecem no interior de cada indivíduo.

Ainda segundo Pereira (2008), o mundo infantil remete a um universo de espontaneidade, curiosidade, brincadeiras, imaginação e lembranças, sendo estas não apenas de coisas boas ou positivas, mas também de recordações que feriram, em suma, dos registros gravados internamente como herança da história individual. Sendo assim, o mundo que envolve a criança remonta aos fatos reais e simbólicos, que foram salvos na memória afetiva.

Tais proposição da autora se fazem ver nos depoimentos dos acadêmicos, pela possibilidade de autoconhecimento e reconexão com a espontaneidade e

CC BY NC SA

liberdade infantis, como se estivessem redescobrindo a alegria de viver, a curiosidade, a criatividade e a capacidade de ser livre e ainda se maravilhar com o mundo, na simplicidade. É poder se divertir sem medo do julgamento, como disse um acadêmico. A memória afetiva foi experimentada pelos acadêmicos, positivamente, através da saudade da infância e pela satisfação de reviver estes sentimentos.

O ato de brincar não é só da infância, ele transpõe barreiras etárias. Quando o projeto promove a interação entre crianças, jovens e adultos, pelo brincar, está fortalecendo laços familiares e estreitando os laços entre avós, pais, filhos e netos e assim se cumprem seus objetivos.

Outro aspecto notório nos relatos dos acadêmicos, mostra que o projeto de extensão possibilitou mudança de foco das atividades acadêmicas formais de sala de aula, para momentos de descontração, diversão e alegria, melhorando até mesmo a convivência entre eles.

Os acadêmicos reportaram, ainda, cansaço físico durante e depois das brincadeiras. Contudo, relataram também uma imensa alegria e vontade voltar, sentiram que faziam falta, que eram aguardados pelas crianças, e notavam que a cada semana os participantes aumentavam.

Com relação aos pais, poucos permaneciam na praça e se envolviam na brincadeira, mas ficavam ali, observando de longe e fizeram comentários sobre a importância do projeto. Alguns, ainda, ficavam no celular enquanto as crianças brincavam.

O projeto foi vivenciado pelos acadêmicos como algo inovador, uma forma diferente de aprender, fora dos muros da universidade, construindo saberes diferentes, mas importantes para sua formação humana. Uma pausa do mundo virtual para o mundo real, uma desconexão saudável.

Além disso, houveram relatos interessantes por parte de acadêmicos que não tinham proximidade e afinidade com crianças e as achavam “chatas”. Porém, com o projeto descobriram um grande prazer em brincar com elas, relatando que a extensão impactou na sua maneira de conviver com irmãos e sobrinhos.

CC BY NC SA

Outrossim, a presença da atividade extensionista nas praças da cidade, com as crianças, os pais, os acadêmicos e docentes, contribuiu para desenvolver o sentido de pertencimento. Esse sentido se traduz na necessidade inata do ser humano de se conectar com outras pessoas, grupos ou comunidades, formando laços afetivos e sociais Galvão (2003). Consiste na necessidade de sermos valorizados e aceitos, é pertencer a algo maior, onde podemos exercer a cidadania. Como concluiu uma acadêmica: "a praça se tornou um espaço de convivência saudável, fortalecendo os laços entre todos os participantes e promovendo o bem-estar coletivo".

Ainda, dentre os diferentes aspectos da categoria, merece destaque a fala de uma criança descrita por um acadêmico "Tio, sabe o que eu fiz hoje? Tive que pular a janela pra vim brincar com vocês porque minha mãe não queria deixar e eu ia ficar sozinho em casa. Aí eu pulei a janela e vim aqui". Essa aparente rebeldia infantil, tem como pano de fundo o abandono e o direito à segurança Brasil (1990). Chama a atenção a capacidade de resolver problemas, dessa criança, até para garantir o direito de brincar. Essa atitude sensibilizou os acadêmicos, no sentido de conviver e compreender as diferentes infâncias.

Em seguimento à apresentação e discussão das categorias, apresenta-se o relato das experiências dos acadêmicos participantes do projeto.

Quadro 4 – Depoimentos das experiências dos acadêmicos sobre o projeto

(Continua)

Respostas acadêmicos	Curso
"O projeto fez reviver a criança que está dentro de mim, se deslocar até a praça e brincar de verdade é uma experiência única, é sair da bolha em que vivemos do - trabalhar estudar descansar".	Medicina Veterinária
"verdade é que a gente volta a ser criança junto com elas, chegamos na praça esquecemos os problemas e vamos brinca juntos, todos os colegas se divertem, e os pais ficam muito felizes de ver o filho brincando e fazendo novos amiguinhos".	Direito

Quadro 4 – Depoimentos das experiências dos acadêmicos sobre o projeto

(Conclusão)

Respostas acadêmicos	Curso
"Foi uma experiência extraordinária de conexão e de relembrar e reviver momentos da infância".	Medicina Veterinária
"Foi algo bem gratificante, eu com a vida corrida adulta tive tempos de deixar as responsabilidades de lado e viver aquele momento com as crianças".	Direito
"Muito legal pois vivemos em uma realidade onde a maioria das crianças ou adultos ficam a maior parte do tempo conectados a algum tipo de aparelho perdendo a essência de brincar ao ar livre ou até mesmo inventar brincadeiras, com o projeto pude voltar a brincar e fazer outras crianças felizes brincando mesmo estando cansado por trabalhar me sinto bem em ir à praça toda quinta feira pois sei que as crianças ficam feliz de estarmos lá para brincar com elas".	Medicina Veterinária
"Um ótima experiência com certeza, muito libertador e divertido, não só as crianças se divertem, mas todos que está lá, sejas os pais, os colegas e as crianças, é muito gratificante ver cada sorriso".	Medicina Veterinária
"E algo bem cansativo, mais é algo que fascina a cada olhar sorrio o abraço deles mi faz ser uma pessoa melhor, as crianças são tão verdadeiras que é um escape do mundo dos grandes para o mundo das crianças sem maldade sem nem um interesse a não ser brincar".	Educação Física
"Tem sido muito interessante, principalmente por saber que toda semana as mesmas crianças já estão esperando a gente toda semana e que sempre tem criança nova para conhecer. Elas sugerem as brincadeiras e escolhem brincadeiras que já fazemos também, provando que gostaram das atividades. Os adultos ainda não se sentem confortáveis para participar, mesmo convidando os mesmos toda semana, até hoje só minha mãe e a professora Marisa participaram...".	Pedagogia
"É uma coisa inovadora na área que estudo, totalmente diferente com experiências muito boas."	Ciências Contábeis
"Eu gostei muito, aprendi com as crianças e meus colegas e me senti realizada por poder participar do projeto".	Medicina veterinária
"Foi diferente o fato da gente se desligar do mundo virtual, faz bem".	Medicina Veterinária
"Os dias das extensionista foi um dia de descontração para mim. Era um momento que esquecia os meus problemas para me divertir com as crianças, pois o foco eram elas".	Ciências Contábeis
Respostas acadêmicos	Curso
"Tive a oportunidade de passar mais tempo com meu filho, porque levo ele na praça para brincar, acabei me conectando com as crianças".	Educação Física
"Tivemos uma criança autista, tivemos que aprender a como incluir todas as crianças independente das diversidades".	Direito
"A interação com colegas de diferentes cursos e a oportunidade de promover um momento de descontração e alegria entre eles me permitiram enxergar a importância de atividades lúdicas para a saúde mental e o bem-estar".	Direito

Os resultados obtidos nesta categoria mostram que o projeto configurou-se para os acadêmicos como experiência única: “foi como sair da bolha em que vivemos do – trabalhar, estudar, descansar”. Relataram que quando chegaram na praça esqueceram os problemas e foram brincar juntos. Perceberam a manifestação de satisfação dos pais ao verem seus filhos convivendo num ambiente onde todos os colegas se divertiam, e os pais ficavam muito felizes por verem os filhos brincando e fazendo novos amigos. Entenderam a necessidade de se desligar do mundo virtual; quando o foco eram as crianças, esqueceram os problemas pessoais para se divertir.

Os relatos mostraram a possibildiade do desenvolvimento de habilidades ligadas à gestão e processos grupais, tais como: planejamento, liderança, cooperação, organização, providência de materiais caso necessário, e, execução e avaliação do processo. A organização grupal pode ser definida como um conjunto de pessoas que trabalham juntas para alcançar objetivos comuns Chiavenato (2009).

O desenvolvimento do espírito de liderança foi notável no que se refere às atitudes de incentivar e reunir as pessoas para trabalhar em em conjunto a fim de alcançar os objetivos. “A liderança é, claramente, a característica mais importante para o processo de formação de equipes. Dada a diversidade desses grupos, o líder tem de estar muito bem preparado para orientar sem querer parecer ser o “dono da verdade” Evans, Pucik e Tanure (2007, p. 117).

A atividade extensionista foi monitorada, sofrendo ajustes a cada encontro. Enfim, boa liderança e o trabalho em equipe foi a tônica do processo, sendo uma considerável oportunidade de desenvolvimento.

Apresentou-se também que as crianças sugeriram as brincadeiras e fizeram escolhas entre as que já aprenderam, demonstrando suas preferências. Com a experiência de brincar nos espaços públicos, as crianças se sentem livres para se expressar, opinar, escolher, integrar equipes e tomar decisões coletivas de forma independente, exercendo o protagonismo, desde a infância.

CC BY NC SA

Além disso o processo de brincar em espaço público, tende a ser acessível e democrático a todos, pois, ao brincar a criança conhece a si própria e aos outros. No processo de interagir e brincar, ela se torna ativa em seu desenvolvimento, construindo seu espaço de cidadania.

Outro aspecto enfatizado foi o impacto na saúde mental dos acadêmicos, pois, usaram suas próprias habilidades para recuperar-se do estresse cotidiano, sentindo-se produtivos e contribuintes com a comunidade local, através de atividades lúdicas. Nos depoimentos eles se referiram à: sensações de liberdade, estado de plenitude e entrega total para essa vivência.

Para fechar esta categoria retoma-se a fala de uma acadêmica: "esta vivência reforçou minha compreensão sobre a importância do equilíbrio entre os estudos e momentos de lazer, algo essencial para a formação integral de um acadêmico".

Em tempo, avança-se para a categoria em que os acadêmicos foram interrogados sobre a experiência de se relacionarem com pares de vários outros cursos envolvidos no mesmo projeto.

Quadro 5 – Relatos dos acadêmicos sobre convivência com pares de outros cursos

(Continua)

Respostas acadêmicos	**Curso**
"Foi muito bom essa troca entre os cursos, acho que todos deveriam participar desse projeto pelo menos uma vez".	Direito
Respostas acadêmicos	Curso
"Foi uma experiência muito boa, meu grupo é composto também por alunos de medicina veterinária e educação física, cursos bem distintos um do outro e com o auxílio e ajuda de ambos os acadêmicos envolvidos conseguimos fazer um fluxo para ensinar e ao mesmo tempo divertir as pessoas envolvidas na brincadeira".	Medicina Veterinária
"Interessante, porque cada uma pensa de uma forma diferente, então as atividades são organizadas e planejadas melhor, pensadas em vários âmbitos".	Pedagogia
"Desafiadora pq são pessoas que pensam totalmente diferente, mas que com uma boa conversa e conexão da tudo certo".	Arquitetura

Quadro 5 – Relatos dos acadêmicos sobre convivência com pares de outros cursos

(Conclusão)

Respostas acadêmicos	Curso
"A experiência de trabalhar com colegas de outros cursos foi extremamente enriquecedora. A diversidade de conhecimentos e perspectivas que cada um trouxe para o projeto elevou a qualidade das atividades e soluções encontradas. Colaborar com pessoas de diferentes áreas promoveu um ambiente de aprendizado contínuo e inovador, onde pude ampliar meus horizontes e adquirir novas habilidades".	Direito
"Foi muito bom essa troca entre os cursos, acho que todos deveriam participar desse projeto pelo menos uma vez".	Direito
"Foi uma experiência muito boa, meu grupo é composto também por alunos de medicina veterinária e educação física, cursos bem distintos um do outro e com o auxílio e ajuda de ambos os acadêmicos envolvidos conseguimos fazer um fluxo para ensinar e ao mesmo tempo divertir as pessoas envolvidas na brincadeira".	Medicina Veterinária

A categoria mostra os vários depoimentos de acadêmicos sobre o projeto que conteve ao menos oito cursos de ensino superior envolvidos. Como se pode ver, tem destaque nos relatos a importância do trabalho em equipe e a percepção do quanto essa troca foi positiva. O olhar transdisciplinar contribuiu para atingir os objetivos do projeto, pois, o acadêmico pode experimentar a diversidade e contextualizar o conhecimento, o que o ajuda a desenvolver competências e habilidades para transformar a realidade em que ele se encontram.

A transdisciplinaridade, pautada na complexidade, busca religar saberes e, nesse processo, valoriza o saber disciplinar, especializado, como parte, "incorpora a linearidade disciplinar, transcendendo-a e ultrapassando-a, superando, contudo, resultados unidimensionais e reducionistas" Petraglia (2008, p. 39). Neste sentido, maximiza a aprendizagem ao trabalhar com imagens e conceitos que mobilizam, conjuntamente, as dimensões mentais, emocionais e corporais, tecendo relações tanto horizontais como verticais do conhecimento. Ela cria situações de maior envolvimento dos alunos na construção de significados para si. Os alunos "constroem" conhecimentos Freire (1997), apud Santos (2008).

Portanto, desenvolver a atividade extensionista, com esta visão, supera as metodologias tradicionais, porque encanta o aprender e resgatar o prazer de

CC BY NC SA

aventurar-se no mundo das ideias. Percebia-se nitidamente a contribuição dos acadêmicos de arquitetura e engenharia civil, sob a ótica dos espaços públicos para brincar, os de direito olhando os direitos da criança brincar, os da psicologia com questões de convivência e socialização, os da educação olhando para a cidadania e sentido de pertença, os de Educação Física sob a ótica do desenvolvimento motor, para o desenvolvimento integral e, assim, sucessivamente.

O brincar, é uma atividade complexa, e cada acadêmico levou as contribuições de sua área de conhecimento, para este tema social, transgredindo as fronteiras epistemológicas de cada área, possibilitando uma visão mais significativa do conhecimento e da vida.

Finalmente, descata-se sugestão de um acadêmico nos relatos: “todos deveriam participar deste projeto pelo menos uma vez em sua trajetória acadêmica, devido a sua efetividade e seu alcance social, para construir um saber mais globalizante”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato de experiência teve o objetivo de descrever e problematizar a experiência de acadêmicos do ensino superior em atividade extensionista, oferecendo uma alternativa de livre brincar. O simples e o ordinário foi o que fez sucesso, apenas recuperou-se aquilo que estava no esquecimento, o brincar.

Com as idas e vindas da redação e revisitação aos dados, perguntamo-nos: será que este projeto trouxe mais benefícios às crianças e suas famílias ou aos acadêmicos e docentes envolvidos? E entendemos que, devido à fonte de dados estar mais focada na perspectiva dos acadêmicos, fica claro o quanto as vivências foram significativas para a formação superior e humana dos estudantes. Mas ao mesmo tempo foram notáveis os efeitos positivos nas crianças e famílias.

As brincadeiras realizadas, ao mesmo tempo em que favoreciam diversão e alegria às crianças e famílias também resgatavam memórias esquecidas dos acadêmicos e neste movimento interno-externo a experiência foi se constituindo. O impacto positivo

CC BY NC SA

do projeto foi notável quando se pode perceber que até mesmo as situações descritas como dificuldades dos acadêmicos tornaram-se aspecto de crescimento.

Os conflitos entre as crianças, os palavrões e a resistência com as regras foram de manejo possível para os acadêmicos, ao mesmo tempo que desenvolveram habilidades de: liderança, comunicação, cooperação e colaboração, que são essenciais na juventude e vida adulta. Ainda, desenvolveram o senso de pertencimento e a participação ativa na sociedade, formando pessoas mais conscientes e engajadas. Ao memo tempo participavam de um processo em que as crianças tinham espaço para sugerir e mostrar seus interesses, dando-lhes a confiança necessária para enfrentar os desafios da vida.

A inter-relação de pessoas de vários segmentos da sociedade e mesmo das diferentes gerações mostrou que um espaço público é viável de convivência saudável e bem-estar, onde há lugar para todos brincarem. Numa sociedade cada vez mais acelerada e tecnológica é preciso preservar o tempo do brincar. Falamos num brincar ordinário, simples, que está presente em todas as culturas e em todas as fases da vida, e que não depende de aparatos tecnológicos sofisticados, como comprovado neste relato.

Os acadêmicos e mesmo as crianças experimentaram vivências que os retiraram da zona de conforto e abriram possibilidades de atuação diferente daquela que possuem em sala de aula. Apesar do cansaço que, notadamente, horas de brincadeira geraram, a alegria das crianças e a satisfação dos acadêmicos se tornou motivação para retornos semanais. Ainda, o olhar transdisciplinar que reunia conhecimentos de acadêmicos de diferentes áreas sem (des)valorizar mais um ou outro curso superior, mostrou que, ao brincar, as pessoas estão no mesmo nível e retornam à sua essência e natureza social.

O percurso deste relato de experiência mostra uma possibilidade à realidade da infância e vida adulta, onde as crianças vivem mais isoladas em seus apartamentos ou casas pequenas, com os pais cada vez mais cansados e envolvidos com seus trabalhos, raramente tendo para brincar com seus filhos. O uso das telas tem tomado o lugar das brincadeiras, sobretudo, as coletivas.

CC BY NC SA

O foco na sustentabilidade trouxe resultados positivos, mostrando que com criatividade pode-se brincar de maneira sustentável, com materiais simples, não cedendo a imposição de consumo, que tanto fascina a infância.

Finalmente, retoma-se a importância da promoção de iniciativas como a descrita neste manuscrito, pois, recupera aspectos essenciais do desenvolvimento humano. Ainda, sugerem-se maiores investigações sobre a temática, sobretudo no que diz respeito à perspectiva das crianças e pais envolvidos em tais ações, promovendo olhares amplos às vivências em espaços públicos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.** Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF: Presidência da República, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 03 set. 2024.

CHIAVENATO, Idalberto. **Planejamento estratégico.** Elsevier Brasil, 2009.

EVANS, P.; PUCIK, V.; TANURE, B. **A gestão de pessoas no Brasil**: virtudes e pecados capitais. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

GALVÃO, Izabel. Expressividade e emoções segundo a perspectiva de Wallon. In: ARANTES, V. A.; AQUINO, J. G. (Orgs.). **Afetividade na escola: alternativas teóricas e práticas.** São Paulo: Summus, 2003. p. 71-88.

MAHONEY, Abigail Alvarenga e ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. **Psicologia da educação** [online], n.20, pp.11-30, 2005.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2004.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **OMS divulga recomendações sobre uso de aparelhos eletrônicos por crianças de até 5 anos**. 2019. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/82988-oms-divulga-recomenda%C3%A7%C3%B5es-sobre-uso-de-aparelhos-eletr%C3%B4nicos-por-crian%C3%A7as-de-at%C3%A9-5-anos. Acesso em: 08 ago. 2024.

PEREIRA, M. DAGGO. Encontro com a Criança Interior-Passaporte para a individuação. **Monografia de Especialização–Rio de Janeiro: ISEPE**, 2008.

PETRAGLIA, Izabel. Educação complexa para uma nova política de civilização. **Educar em Revista**, n. 32, p. 29–41, 2008.

SANTOS, A.. Complexidade e transdisciplinaridade em educação: cinco princípios para resgatar o elo perdido. **Revista Brasileira de Educação**, v. 13, n. 37, p. 71–83, jan. 2008.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, SBP. **Crianças no celular: Saiba o tempo ideal para cada idade.** Disponível em: https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/criancas-no-celular-saiba-o-tempo-ideal-para-cada-idade/. Acesso em: 06 de ago. 2024.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

Marisa von Dentz

Possui graduação em Psicologia pela Universidade de Franca (UNIFRAN). É doutora em Psicologia pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, daUniversidade de São Paulo (USP)
https://orcid.org/0000-0002-0326-7435 • marisa.dentz@unilasallelucas.edu.br
Contribuição: Escrita – Primeira Redação; Conceituação; Validação - Análise Formal - Investigação

Cirlei Brandão

Graduada em Educação Física pela Faculdade Dom Bosco de Educação Física - Brasília (1986), Especialita Lato-Sensu em Metodologia do Ensino Superior pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Maceió - Maceió (1990), MBA em Gestão Empresarial em Cooperativismo pela Fundação Getúlio Vargas - Cuiabá (2002) - Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Mato Grosso pelo Programa de Pós Graduação em Educação Física - PPGEF
https://orcid.org/0009-0008-2585-0390 • cirlei.brandão@unilasallelucas.edu.br
Contribuição: Escrita – Revisão e Edição; Metodologia; Supervisão; Administração do Projeto

COMO CITAR ESTE ARTIGO

DENTZ, M.; BRANDÃO, C. A. Brincar é (con)viver: Relato de experiência de projeto de extensão. Experiência. Revista Científica de Extensão, Santa Maria, RS, Brasil, v.12, p. e89116, 2026. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/experiencia/article/view/89116. Acesso em: xx/xx/xxxx.

EDITORA CHEFE

Cláudia Regina Ziliotto Bomfá