

# UNIVERSIDADE BRINCANTE: UMA PROPOSTA DE AÇÃO LÚDICA QUE FAVORECE RELACIONAMENTOS INTERPESSOAIS<sup>1</sup>

Joana D'Arc Sampaio de Souza<sup>2</sup>  
Iara Gomes Dourado<sup>3</sup>  
Tamires Gomes Correia<sup>4</sup>  
Maicon Silva dos Santos Vilanova<sup>5</sup>  
Letícia Batista da Silva<sup>6</sup>  
Juliana Eugênia Caixeta<sup>7</sup>

## RESUMO

As vidas agitadas nos grandes centros têm proporcionado cada vez menos oportunidades de relacionamentos interpessoais. Antigamente, as pessoas conheciam seus vizinhos, conversavam com as pessoas na rua, mas, a realidade são pessoas cada vez mais centradas em suas próprias vidas e realidades. Esse é um cenário que tem se agravado ainda mais quando se desloca o eixo de análise para Universidade de Brasília em períodos pós pandêmicos. A pandemia por si proporcionou um afastamento social e quando colocado em foco a Universidade de Brasília é possível perceber este distanciamento, que já existia, hoje de maneira mais evidente. Em face do exposto, a Coordenação de Articulação da Comunidade Educativa (CoEduca) da Universidade de Brasília (UnB) tem a missão de fazer escutas da comunidade educativa e articulações com profissionais internos e externos à universidade para favorecer o processo de ensino e aprendizagem numa perspectiva interacionista. O evento de extensão Universidade Brincante constitui-se em uma série de ações realizadas nos 4 campi da Universidade de Brasília, com o objetivo de realizar atividades lúdicas que estimulam a interação social da comunidade da universidade. A partir do exposto, o presente artigo tem por objetivo: i) descrever a Universidade Brincante como resultado do processo de escuta de discentes da UnB; ii) apresentar uma análise deste processo interventivo, a partir dos conceitos de ludicidade e de habilidades sociais. Para realizar a pesquisa, utilizamos dois delineamentos da pesquisa qualitativa: i) pesquisa-ação e ii) documental. Como corpus de análise, consideramos os diários de campo das pesquisadoras e pesquisadores, documentos oficiais da universidade: relatórios e folders. Como resultado, foi possível perceber que a Universidade Brincante se caracteriza por ações que oferecem problemas que tendem a ser resolvidos a partir da interação entre os/as participantes. Além disso, os/as estudantes têm a percepção de que as oficinas são lúdicas e criam ambientes restaurativos, inclusivos e felizes na universidade.

**Palavras-chaves:** Ensino Superior, Ludicidade, Habilidades Sociais, Universidade Brincante, Escuta Atenta.

---

<sup>1</sup> Universidade Brincante – evento de extensão sob supervisão da coordenação de articulação da comunidade educativa, autofinanciado, e possui apoio de colaboradores financeiros externos, bem como de alunos da graduação.

<sup>2</sup> Mestra em Psicologia e Saúde, Pedagoga da Universidade de Brasília - DF, email: [souzaioanad@gmail.com](mailto:souzaioanad@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda em Licenciatura em Ciências Naturais, Faculdade UnB Planaltina - DF, [jaral234dourado@gmail.com](mailto:jaral234dourado@gmail.com);

<sup>4</sup> Graduanda em Licenciatura em Ciências Naturais, Faculdade UnB Planaltina - DF, [tamiresgc2010@gmail.com](mailto:tamiresgc2010@gmail.com);

<sup>5</sup> Graduando em Licenciatura em Ciências Naturais, Faculdade UnB Planaltina - DF, [maiconsantosvila512@gmail.com](mailto:maiconsantosvila512@gmail.com);

<sup>6</sup> Graduanda em Licenciatura em Ciências Naturais, Faculdade UnB Planaltina - DF, [batistaletists@gmail.com](mailto:batistaletists@gmail.com);

<sup>7</sup> Professora orientadora: Doutora em Psicologia, Faculdade UnB Planaltina - UnB, [jucaixeta.unb@gmail.com](mailto:jucaixeta.unb@gmail.com).

## INTRODUÇÃO

A dinâmica observada nos grandes centros urbanos tem contribuído para a formação de uma cultura de isolamento, caracterizada pela diminuição das interações sociais entre indivíduos. Esse fenômeno se intensificou com a Pandemia da COVID-19 (OMS, 2020; 2023; UnB, 2020), que forçou a sociedade a implementar medidas de distanciamento social, exacerbando as dificuldades de interação, especialmente no âmbito acadêmico. A Universidade de Brasília (UnB), como um microcosmo dessa realidade, enfrenta desafios significativos relacionados ao engajamento social e à construção de uma comunidade colaborativa.

Em resposta a esse cenário, a Coordenação de Articulação da Comunidade Educativa – CoEduca tem se empenhado em promover ações que visam ouvir a comunidade acadêmica e articular práticas que favoreçam um ambiente educativo mais interativo (UnB, 2022). Nesse contexto, o evento de extensão Universidade Brincante emerge como uma iniciativa que busca lançar luz às interações sociais por meio de atividades lúdicas, promovendo a criação de uma cultura brincante no espaço acadêmico.

A Universidade Brincante representa, portanto, um espaço rico para pesquisas, pois promove, em sua concepção, o enlace de diferentes áreas do conhecimento, com vistas a promover contextos interventivos colaborativos, inclusivos e afetivos entre os/as participantes. Por outro lado, trata-se de uma inovação educacional, por introduzir uma quebra paradigmática no ambiente universitário, ao incorporar o brincar e a afetividade na condução e na vivência das atividades. Esses elementos podem ser propulsores de desenvolvimento de habilidades como reflexão, empatia, inclusão e responsabilidade em relação ao outro. Observou-se que há uma escassez de produções científicas na área de Educação que abordem o brincar na universidade e seus benefícios para a vida adulta e o processo de formação acadêmica (Sartori, 2021). Portanto, este estudo busca preencher essa lacuna e explorar as potencialidades do brincar como ação humana genuinamente social e promotora do desenvolvimento integral de estudantes universitários/as.

O desenvolvimento deste estudo reside no interesse de a equipe organizadora e executora da ação permanente “Universidade Brincante” refletir sobre a percepção de participantes sobre as atividades pensadas e realizadas, pela CoEduca, nos quatro campi da Universidade de Brasília: Campus Darcy Ribeiro, Faculdade UnB Ceilândia - FCE, Faculdade UnB Planaltina - FUP e Faculdade UnB Gama - FGA.

A partir do exposto, o presente artigo tem por objetivo: i) descrever a Universidade Brincante como resultado do processo de escuta de discentes da UnB e ii) apresentar uma

análise deste processo interventivo, a partir dos conceitos de ludicidade e de habilidades sociais.

## **METODOLOGIA**

Para este estudo, utilizamos a pesquisa documental e uma pesquisa empírica, pautada nos princípios da Metodologia Qualitativa.

A pesquisa documental busca informações em documentos que não passaram por um tratamento científico adequado. Segundo Oliveira (2016, p.69) que nos permite a análise de documentos oficiais da universidade, como relatórios e folders, além de diários de campo das pesquisadoras e pesquisadores envolvidas/os no projeto.

O *corpus* da pesquisa consistiu em:

- Diários de campo das pesquisadoras e pesquisadores, que documentam as experiências e observações durante as atividades do projeto. Tomaremos como análise algumas falas dos/as participantes das atividades. Para isso, identificaremos os sujeitos como X, para a sexo feminino e Y, para sexo masculino.
- Documentos oficiais da universidade, incluindo relatórios sobre as ações realizadas e materiais informativos.

A pesquisa empírica foi realizada com 10 estudantes, participantes da Universidade Brincante do ano de 2023. Os/As estudantes selecionados/as foram sorteados/as da lista de frequência de participantes da Universidade Brincante dos quatro campi. Foi realizada uma entrevista narrativa, na qual foi solicitado ao/à estudante narrar a experiência dele/a quanto à Universidade Brincante. A entrevista foi gravada e degravada.

Como forma de agradecimento, cada participante recebeu um ingresso de cinema. Todos/as, para participarem da pesquisa, assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para participação em pesquisa.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento humano, especialmente na infância. Essa constatação tem sido comprovada em diferentes linhas teóricas do pensamento científico. Na Psicanálise, destacamos Winnicott (1971); na Epistemologia Genética, destacamos Piaget (1973; 1976) e na Teoria Sócio-Histórica, destacamos Vygotsky (2007). No entanto, defendemos que o brincar e a brincadeira são

atividades relevantes para o processo de ensino e aprendizagem no nível superior, ou seja, a vida adulta. Isso implica que defendemos a proposição de que pessoas adultas, jovens, maduras e idosas (Barros, 2009), também podem se beneficiar com as atividades brincantes e potencialmente lúdicas.

Sartori (2021) questiona a aproximação, historicamente construída, sobre a brincadeira ser oposição de seriedade ou do trabalho. Nas palavras da autora:

dessa forma quando focamos esse estudo para o brincar do adulto, é porque consideramos que uma brincadeira não é ‘apenas uma brincadeira’ e que falas assim não condizem com o brincar, que é carregado de mensagens, saberes, relações afetivas, sociais, que são importantes para cada um, consigo, com o outro e com o mundo (p. 28).

Portanto, Sartori (2016) defende o brincar

como uma prática social, situado em um dado contexto social, histórico, cultural e político. É necessário ressaltar que as experiências lúdicas promovem, sobretudo, o convívio, as trocas de saberes e conhecimentos sobre si próprios, sobre valores e posturas, sobre a coletividade e sobre a realidade em que os brincantes vivem (p. 19).

A fase adulta, muitas vezes, está aliada a uma cultura do não brincar, como se a brincadeira não fizesse parte dessa fase da vida (Brougère; Ulmann, 2012), por ser qualificada como fútil e, até, inútil para pessoas adultas. No entanto, as poucas pesquisas (Moreira, 2015; Maurício, 2017; Sartori, 2017; Sartori, 2021), que investigam a interface do brincar com a vida adulta, corroboram com os benefícios do brincar para o desenvolvimento e a aprendizagem de pessoas adultas.

Quando possibilitamos o brincar, no contexto acadêmico, anunciamos, em voz e atos, a relevância da brincadeira para o desenvolvimento iminente em pessoas adultas. Segundo Vygotsky (1987), a função do brincar é gerar contextos potencializadores de aprendizagem, porque estimulam as trocas de saberes, demonstração de habilidades, superação de dificuldades, porque o ambiente da brincadeira é potencialmente lúdico, ou seja, implica engajamento, experimentação e ação coletiva.

Incentivar adultos a brincar é transgredir à crença de que o valor da aprendizagem está, somente, na aula, na palestra, no seminário, ou na execução de listas de exercícios e outras tarefas. Essa crença se fundamenta numa concepção de Educação que é bancária (Freire, 1967), como se houvesse apenas cabeças intelectuais e mãos executivas na fase adulta. Na perspectiva bancária, a Educação Superior se fecha em práticas repetitivas, limitadas pela padronização que elas implicam. Há um engessamento das possibilidades de uma vida brincante, leve e afetiva.

Segundo um consultor de brincadeiras, chamado de Jeff Harry, em uma entrevista

realizada por Sadie Dingfelder (2024), as normas sociais restringem o desejo de os adultos se soltarem. Para ele, ser um adulto brincalhão é ser taxado de irresponsável e infantil. Já estudiosos como Cordazzo (2007), Cordazzo; Vieira (2007), Brown, S. (2022), Furia (2021) e Luckesi (2000) refletem que é, na brincadeira, que podemos experimentar a escuta, a troca e a colaboração. A partir dessas experiências de engajamento, podemos construir novas estratégias, que poderão transformar fazeres, práticas e a própria identidade na vida adulta. Oportunizar mais experiências humanas com a brincadeira, é investir em contextos pedagógicos favorecedores do desenvolvimento de habilidades importantes, como, por exemplo, as socioemocionais: criatividade, colaboração, resolução de problemas, pensamento crítico e de pertencimento.

De acordo com Vygotsky (1987)

brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos (p.37).

Sartori (2021) atualiza a perspectiva de Vygotsky (1987), quando estende os benefícios da brincadeira para pessoas adultas: “acreditamos que no brincar estão entrelaçados a ação, o desejo, representações e entendimentos que vão sendo construídos em meio e como parte da condição humana e criadora no cotidiano (...)” (p. 29). Nesse sentido, Luckesi (1994) afirma que as brincadeiras, quando são atividades que propiciam uma experiência de plenitude, são ações lúdicas, porque a ludicidade se refere a esse engajamento consciente e voluntarioso, que envolve o desejo de estar ali, naquela atividade, naquele momento.

Para Furia (2021), existe um movimento do “brincar” acontecendo em diversos países e em diferentes esferas da sociedade, como na arquitetura, na moda, na educação, bem como, em intervenções urbanas. Uma das razões para o crescimento desta tendência é que o mundo está mais complexo, instável e, para muitas pessoas, ameaçador. Diante deste contexto, brincar promove sensações e sentimentos que minimizam o stress e criam conexões emocionais entre as pessoas. Além disso, o brincar também pode ser uma forma de aprendizado e de relaxamento para pessoas de todas as idades. Dessa forma, o brincar não é apenas uma atividade superficial, mas sim um processo complexo que desempenha uma função essencial para a promoção do desenvolvimento do ser humano.

Quando pensamos em ações brincantes em um espaço universitário, podemos nos deparar com o estranhamento: aqui é lugar de brincar? Mas, estranhar não é desaprender hoje para aprender amanhã, como no poema de Cecília Meireles?! Dessa forma, a escuta

afetiva e a postura acolhedora entram nessa brincadeira, não há como fazer conexão com outro ser humano, se não for de forma afetuosa (Massa; D'Ávila, 2018).

Na Universidade de Brasília, chegamos ao reconhecimento da necessidade da brincadeira para pessoas adultas, estudantes, pela escuta afetiva. Ao longo de 5 anos de existências, as profissionais da CoEduca, Pedagogas e Psicólogas Escolares, têm feito escuta atenta de queixas educacionais de estudantes. Nessa escuta, o cansaço, a desesperança, o medo, a sobrecarga, a desorganização de si, do tempo e do seu ambiente têm sido narrativas persistentes, que se desdobram em um conjunto de articulações na turma, no curso, na Unidade Acadêmica, na Universidade para enfrentar esses problemas que, só aparentemente, parecem individuais.

A Universidade Brincante emerge como uma resposta institucional às queixas que temos recebido de estudantes de graduação e pós-graduação de diferentes campus, cursos e idades. Por isso, destacamos a escuta afetiva no Ensino Superior como uma prática essencial para a transformação do espaço acadêmico em um espaço de acolhimento e inclusão. A escuta afetiva refere-se à prática de ouvir e compreender atentamente as necessidades, preocupações e experiências dos/as estudantes de forma empática e acolhedora, que implica respeitar o outro em sua singularidade, com vistas a criar vínculo, confiança e conexão (Massa; D'Ávila, 2018; Brown B., 2022). Para isso, não julgar, estar presente com o outro e disponível para a conexão, é essencial.

Brincar, na Universidade, é promover um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, colaborativo e respeitoso, onde os alunos/as alunas se sintam valorizados/as, apoiados/as e compreendidos/as. Ao praticar a escuta afetiva, os professores/as professoras e profissionais da Educação podem ajudar os/as estudantes a superar desafios, lidar com o estresse acadêmico e pessoal, desenvolver habilidades sociais e emocionais, além de promover um maior engajamento à vida universitária com vistas ao sucesso acadêmico.

A escuta afetiva no Ensino Superior também contribui para o bem-estar emocional e mental dos/as estudantes, promovendo um ambiente de aprendizagem mais saudável e empático. Em resumo, a escuta afetiva no Ensino Superior é uma prática que pode promover o bem-estar e o sucesso dos/as estudantes, proporcionando um espaço de acolhimento, compreensão e apoio para o desenvolvimento acadêmico e pessoal, porque pode gerar ações interventivas institucionais, como a Universidade Brincante.

A Universidade Brincante é um evento que se pauta no conceito de afetividade, que implica compromisso com o outro do ponto de vista da ação e da emoção (Ribeiro *et al.*,

2005).

Duarte Jr (2006) lembra que, embora a dimensão racional seja considerada dominante, a ação cotidiana dos indivíduos acontece com base nos saberes sensíveis que eles possuem e que muitas vezes nem se apercebem de sua existência, nem da influência sobre suas ações. O saber sensível, de acordo com o autor, se refere ao saber primordial e ancestral do indivíduo e está baseado na sua corporeidade, emoção e intuição (Massa; D'Ávila, 2018, p. 2)

A Universidade Brincante é uma atividade de extensão ofertada pela Coordenação de Articulação da Comunidade Educativa - COEDUCA, que propõe uma semana de atividades brincantes na Universidade de Brasília – UnB, no mês em que é comemorado o Dia das Crianças (UnB, 2019). O desejo dessa ação de extensão é estimular uma semana de atividades nos quatro *campi* da UnB, Darcy Ribeiro, Faculdade de Ceilândia, Faculdade do Gama e Faculdade UnB Planaltina, que estimulem uma pausa brincante entre uma aula e outra, entre uma reunião e outra, entre uma conferência e outra. Tem a intenção, também, de ofertar contextos educativos potencializadores do afeto, por meio do compartilhamento de saberes, de recursos materiais e de vontades. São contextos planejados para promover “*muvuca*”, ou seja, o encontro dos/as diferentes e das diferenças. Várias atividades ao mesmo tempo que, para serem executadas, necessitam de interações sociais, que podem gerar vínculos entre pares, pertencimento universitário e escuta afetiva.

A escuta afetiva dos/as participantes da Universidade Brincante tem demonstrado que as atividades tendem a gerar conexão com o outro, diálogos sobre a vida, os desafios, mas, também, sobre os encantamentos de ser e estar na Universidade e ser sujeito brincante.

Trata-se de uma pesquisa, inovadora, que deseja buscar novas formas de ser e agir no mundo, de forma afetuosa e com potencial criativo e experimentar novos fazeres na Educação Superior.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A análise dos dados revelou que a Universidade Brincante se caracteriza por ações brincantes e potencialmente lúdicas. Utiliza artefatos como pretextos para o desenvolvimento de habilidades sociais, comunicação afetiva, articulação entre grupos de estudantes e setores da universidade, criatividade, colaboração e resolução de problemas. Ao todo, entre os anos de 2023 e 2024, realizamos as seguintes oficinas: i) pintura em ecobags; ii) balões decorativos; iii) karaokê; iv) pinturas terapêuticas; v) desenhos livres; vi) tranças afro; vii) experimentos de ciências; viii) jogos; ix) produção em miçangas; x)

pinturas de bótons; xi) movimentos de yoga, para citar as atividades mais frequentes. Essas atividades são ofertadas no mesmo dia e mesmo horário e local, de forma que ela se torne uma “*Muvuca*”, um agrupamento de pessoas diferentes curiosas e interessadas em experimentar o estranhamento de Cecília Meireles.

Ressaltamos que essas oficinas da Universidade Brincante são planejadas em conjunto entre profissionais da CoEduca e estudantes da graduação e pós-graduação, bolsistas e voluntários/as, de Projetos de Extensão Parceiros, como o Projeto Identidade Cidadã, que objetiva promover o protagonismo estudantil; o Projeto Educação e Psicologia: Mediações Possíveis em Tempo de Inclusão e o Projeto CoEduca Digital.

A metodologia que orienta a Universidade Brincante é a qualitativa, com delineamento de pesquisa-ação. A pesquisa ação “é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática” (Tripp, 2005, p. 447).

Esse delineamento de investigação permite uma abordagem participativa, envolvendo os sujeitos na construção do conhecimento e na reflexão sobre suas práticas.

Quanto à percepção dos/as estudantes, participantes da Universidade Brincante 2023, identificamos que a “*Muvuca*” que caracteriza a Universidade Brincante, foi percebida como ambientes que não apenas proporcionam diversão, mas também criam um espaço restaurativo, de pertencimento e inclusivo. Os/As estudantes relataram que essas atividades lúdicas estimularam habilidades sociais essenciais, favorecendo a construção de laços afetivos e uma cultura de colaboração na universidade.

*Participante Y: “Foi um momento para distrair a mente e ter contato com outras pessoas, testar as habilidades artísticas e ouvir música.”*

*Participante Y: “Gostei de tudo! Quem parou se envolveu muito.”*

*Participante X: “Coisa mais fofa vocês aqui, eu amei! Nunca tinha participado e gostaria que fizessem mais atividades assim no campus FGA. Eu precisava muito disso hoje!”*

A análise das falas dos/as participantes revela a importância de eventos que promovam a socialização, interação e o desenvolvimento de habilidades artísticas. A valorização dessas experiências, manifestada pelos sujeitos participantes, destaca a necessidade de manter uma programação diversificada que atenda as demandas socioemocionais: criatividade, colaboração, resolução de problemas, pensamento crítico e de pertencimento que o brincar compartilhado pode proporcionar na comunidade universitária.

As atividades foram compreendidas como ações promotoras de ludicidade e promotoras de habilidades sociais que incluem: elogiar, ofertar feedback, perguntar,

apresentar-se, apresentar o outro, conversar.

- **Ludicidade:** as atividades foram qualificadas como lúdicas, porque os/as participantes narraram engajamento com as atividades de pintar, cantar, conversar, desenhar, contar, entre outras. No significado de ludicidade, também, destacaram a dinamicidade e criatividade da ação como um todo e das atividades específicas.
- **Habilidades Sociais:** as narrativas dos/as participantes destacaram a função das oficinas para o exercício de habilidades sociais, que são comportamentos que favorecem a interação social, como empatia, comunicação e trabalho em equipe.

Os resultados indicam que, em um contexto pós distanciamento social exacerbado, a promoção de atividades lúdicas na universidade tem sido essencial para reverter a falta de interação interpessoal. O evento de extensão Universidade Brincante não apenas atende a necessidade de socialização, mas também contribui para a formação de um ambiente educacional que valoriza a colaboração, o acolhimento e a inclusão. Pela escuta ativa da comunidade acadêmica, a CoEduca conseguiu identificar e implementar ações que respondem diretamente às demandas dos/as estudantes, refletindo um modelo de gestão educativa participativo e interativo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O evento de extensão Universidade Brincante se destaca como uma iniciativa inovadora que responde ao desafio do distanciamento social na Universidade de Brasília. Ao promover interações lúdicas e colaborar para o desenvolvimento de habilidades sociais, a CoEduca e estudantes pesquisadores/as não apenas fortalecem os laços dentro da comunidade acadêmica, mas também estabelece um modelo de ensino que valoriza a interação e a inclusão.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Decanato de Ações Comunitárias, Diretoria de Atenção à Saúde da Comunidade Universitária, a Coordenação de Articulação da Comunidade Universitária, Instituto Bancorbrás de Responsabilidade Social e ao Instituto BrB de Responsabilidade Social.

## **REFERÊNCIAS**

BARROS, C.A.M. A construção de uma identidade para o adulto maduro a partir da subjetividade do imaginário social. Vínculo - Revista do NESME, v. 1, n. 6, p. 01-111, 2009.

BROUGÈRE, Gilles; ULMANN, Anne-Lise. Sair da Sombra: as aprendizagens cotidianas. In. \_\_\_\_\_. Aprender pela vida cotidiana. Campinas, SP: Autores associados, 2012.

BROWN, B. A arte da imperfeição. Rio de Janeiro: Sextante, 2020.

BROWN, Stuart. A importância de nunca parar de brincar. Artigo de opinião publicado em 19 de dezembro de 2022. <https://www.advancecare.pt/para-si/blog/artigos/a-importancia-de-nunca-parar-de-brincar#adulto>

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. Estud. pesqui. psicol., Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em: <[https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-4281200700010009&lng=pt&nrm=iso](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-4281200700010009&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 24 abr. 2024.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte et al. Perspectivas no estudo do brincar: um levantamento bibliográfico. Aletheia, Canoas, n. 26, p.122-136, dez. 2007. Disponível em: <[https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-03942007000200011&lng=pt&nrm=iso](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-03942007000200011&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 28 abr. 2024.

DINGFELDER, Sadie. Por que os adultos precisam ter tempo para brincar? Entrevista publicada em 1 de março de 2024. <https://www.nationalgeographocbrasil.com>. Acesso em 28 abr. 2024.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FURIA, Fernanda. Paraná. Artigo de opinião. Saúde mental e criatividade: o que significa o brincar na vida adulta? 2021. Disponível em: <https://www.lunetas.com.br>. Acesso em 27 out. 2024.

LUCKESI, Cipriano Carlos. - Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000. Disponível em: <https://rigs.ufba.br/index..php/entreideias/article/viewFile/9168/8976>

LUCKESI, Cipriano Carlos. - Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir de experiências internas. Disponível em [www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br) - acessado em: 29 abr. 2024.

MASSA, M.; D'ÁVILA, C. Concepções docentes sobre mediação afetiva no ensino superior. Anais. Congresso Ibero-americano de Docência Universitária. PUC, Porto Alegre, 2018.

MAURÍCIO, Joise S. de S. Papagaio de papel: lazer de adultos em Manaus.. 2017. 144 f. Dissertação (Mestrado em Sociedade e Cultura na Amazônia) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2017.

MEIRELE, Cecília. O estudante empírico - Poema: Hoje desaprendo o que tinha aprendido até hoje. Editora Nova Fronteira. 2005.

MOREIRA, Andressa U. “Brincante é um estado de graça”: sentidos do brincar na cultura popular. 2015.. 189 f. Dissertação (Mestrado em Processos de Desenvolvimento Humano e Saúde). Universidade de Brasília, 2015.

OLIVEIRA, M. M. de. Como fazer pesquisa qualitativa Petrópolis, RJ: Vozes; 5 ed; 2016.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. OMS. Pandemia COVID-19. Folha Informativa COVID-19. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19>. Acesso em 11 out. 2024.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. OMS. Chefe da Organização Mundial da Saúde declara o fim da COVID-19 como uma emergência de saúde global. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/230307-chefe-da-organiza%C3%A7%C3%A3o-mundial-da-sa%C3%BAde-declara-o-fim-da-covid-19-como-uma-emerg%C3%Aancia-de-sa%C3%BAde>. Acesso em 09 out. 2024.

PIAGET, Jean. A epistemologia genética. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.

PIAGET, Jean. Seis Estudos em Psicologia. Rio de Janeiro: Vozes, 1976.

RIBEIRO, Marinalva Lopes; JUTRAS, France; LOUIS, Roland. Análise das representações sociais de afetividade na relação educativa. Psicologia da educação, São Paulo, n. 20, p. 31-54, jun. 2005. Disponível em <[https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-69752005000100003&lng=pt&nrm=iso](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-69752005000100003&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 30 abr. 2024.

SARTORI, G. D. No espaço-tempo da brincadeira no Programa Curumim/ SESC São Carlos: crianças e adultos, saberes em relação. Dissertação (Mestrado em Educação). São Carlos, SP. UFSCar. 2016.

SARTORI, G. D. Histórias do brincar: um estudo com adultos e suas trajetórias. Tese (Doutorado em Educação). São Carlos, SP. UFSCar. 2016.

SARTORI, Gabriela Dias. Histórias do brincar: um estudo com adultos e suas trajetórias. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14778>.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, v. 31, n. 3, p. 443–466, 2005. Disponível em: [..Vista do Pesquisa-ação: uma introdução metodológica / SciELO - Brasil - Pesquisa-ação: uma introdução metodológica Pesquisa-ação: uma introdução metodológica](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-69752005000300003&lng=pt&nrm=iso) Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. Plano de contingência em saúde mental e apoio psicossocial para enfrentamento do novo coronavírus para a Universidade de Brasília (UnB). DAC. 2020.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. Decanato de Assuntos Comunitários. Diretoria de Atenção à Comunidade Universitária. De volta ao meu aconchego. Cartilha. Brasília: SECOM, 2022.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7.ed São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WINNICOTT, D. W. (1971/1975). O brincar e a realidade. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago.