

UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O PROJETO BIR: BRINCAR, INCLUIR E RECICLAR

¹Carolina Castro Sant'anna, ²Nadja Rinelle Oliveira de Almeida

¹Pedagogia, UEVA, Sobral, CE carolcastrocici@gmail.com

²Pedagogia, UEVA, Sobral, CE nadja_oliveira@uvanet.br

INTRODUÇÃO

O brincar é uma realidade na vida cotidiana de toda criança, constituindo-se como uma importante prática sociocultural. Em diferentes contextos, se observa crianças brincando espontaneamente, seja nas ruas, em suas casas, nas escolas ou em espaços comunitários. Essas atividades favorecem o desenvolvimento físico, social e emocional, estimulando a interação, a imaginação e a construção de conhecimentos de forma natural e significativa. A ludicidade favorece o desenvolvimento infantil de forma prazerosa, atrativa, significativa e motivadora, proporcionando atividades como música, jogos, brincadeiras, teatro e contação de histórias, entre outras. Essas práticas estimulam as emoções, a aprendizagem, a resolução de conflitos, o desenvolvimento do senso moral e a compreensão das relações afetivas que envolvem a criança.

É importante destacar que nenhuma criança brinca por brincar. Para ela, o ato de brincar sempre possui significado e relevância. Por meio da brincadeira as crianças se expressam e se comunicam de diversas maneiras. Nesse sentido, se torna fundamental desenvolver atividades que contribuam para estimular o pensamento, ampliar o conhecimento, favorecer a criatividade e potencializar as habilidades, garantindo que o brincar seja, de fato, um momento de aprendizagem significativa. Vygotsky (1998) ressalta, que o conhecimento é construído por meio da interação com o outro e com o seu meio social e cultural. Ele explica que, os jogos têm um grande papel na vida da criança, porém, não podem ser sempre o mesmo, é necessário que sejam jogos diferentes com diferentes propósitos, auxiliando em uma transformação criadora.

Nesse contexto, no âmbito da educação inclusiva junto a crianças com algum tipo de deficiência, seja ela física, intelectual e motora é imprescindível pensar pedagogicamente em práticas que garantam o acesso de todas as crianças ao brincar, respeitando suas particularidades, ritmos e necessidades. O brincar, quando pensado de forma inclusiva, possibilita a participação ativa das crianças com algum tipo de deficiência, promovendo não apenas a interação, mas também o desenvolvimento da autonomia, da autoestima e do sentimento de pertencimento. De acordo com a Lei Brasileira de Inclusão (LBI) nº13.146/2025 no Art. 2º, considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas.



REALIZAÇÃO:



UECE



AINPGP

Além disso, práticas lúdicas e inclusivas contribuem para a construção de um ambiente mais acolhedor e equitativo, no qual as diferenças são respeitadas e valorizadas. Ao oportunizar experiências acessíveis, o brincar passa a atuar como um mediador no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento integral das crianças e ampliando suas possibilidades de participação social.

Considerando a experiência advinda das esferas mais pessoais a partir da deficiência intelectual de minha irmã, o que prescreve a LBI e a minha condição como estudante do curso de pedagogia na Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA) foi possível ir compreendendo que muitos jogos pedagógicos não são acessíveis para muitas crianças que trazem algum tipo de deficiência, principalmente aquelas que estão imersas em um cenário de vulnerabilidade social e pobreza.

Neste sentido, o projeto surge como uma alternativa viável, inclusiva e de baixo custo, ampliando o acesso a recursos pedagógicos para as crianças que possuem algum tipo de deficiência, seja ela física, intelectual e motora. A partir deste cenário, o projeto tem como objetivo promover a inclusão e a sustentabilidade de crianças com deficiência a partir da confecção de jogos customizados com materiais recicláveis para atender não apenas a minha irmã, mas também outras crianças, famílias e a comunidade valorizando a criatividade, a interação e a reutilização de materiais.

METODOLOGIA

O projeto foi realizado por meio da confecção e aplicação de jogos pedagógicos com materiais recicláveis, no qual foi utilizado, caixas e pedaços de papelão, tampas, garrafas PET, papéis, palitos de picolé e muitos outros que são de baixo custo e de fácil acesso. Os jogos foram planejados considerando as necessidades específicas de cada criança, buscando, promovendo e estimulando habilidades, como atenção, coordenação motora, raciocínio lógico, autonomia, criatividade e imaginação, linguagem e comunicação, percepção visual e sensorial, interação social e autonomia. A princípio, os jogos foram feitos e aplicados no meu espaço pedagógico sob a supervisão da minha mãe, pedagoga, que me deu suporte e orientação para construí-los. As atividades atenderam cinco crianças, incluindo quatro com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e uma com Discalculia, cada jogo foi adaptado as necessidades individuais. Dentre os jogos desenvolvidos, destacam-se:

CAIXINHA DO CÁLCULO:

Foi elaborada com o intuito de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, trabalhando no desenvolvimento de operações matemáticas, como a soma e a subtração, auxiliando no reconhecimento dos números, associação entre números e quantidades e na escrita numérica. O jogo é um recurso pedagógico confeccionado com materiais recicláveis, sendo utilizados caixa de sapato, rolos de fita adesiva já utilizados, papelão, cola, velcro, tesoura, papel, tampinhas e impressões dos moldes numéricos. A caixa foi revestida com papel para maior resistência e acabamento. Na tampa interna, foram fixados rolos de fita adesiva e velcros para a fixação dos números e sinais.

No interior, há uma divisória removível para organização da atividade. Os números foram confeccionados em papelão com velcro, e as tampinhas são utilizadas como material concreto para representar quantidades. A criança monta a operação na tampa, representa as quantidades com as tampinhas e, após retirar a divisória, realiza a contagem para chegar aos resultados. Também foi produzida uma plaquinha de papelão revestida com fita adesiva para auxiliar na escrita dos números. Abaixo seguem algumas imagens de duas criança interagindo com o jogo.



Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fonte: Arquivo pessoal da autora

CAIXA MULTIFUNCIONAL:

Consiste em um recurso pedagógico confeccionado a partir de uma caixa, explorando tanto suas faces externas quanto a parte interna, com o objetivo de ampliar as possibilidades de uso e promover diferentes estímulos no processo de ensino e aprendizagem. Para sua elaboração, foram utilizados materiais como caixa, papelão, palitos de picolé, rolos de papel higiênico, barbante, gargalo e fundo de garrafa PET, tampinhas, algodão, pedrinhas, raspas de lápis, fios de lã, cola e papel.

Na parte superior da caixa, foi desenvolvido um jogo voltado para a percepção visual, no qual a criança observa as sombras de determinadas imagens e busca identificar, entre as plaquinhas disponíveis, a figura correspondente, realizando o encaixe no local correto. Nas laterais, foram propostas atividades voltadas para o desenvolvimento da coordenação motora fina. Em uma delas, foram utilizados rolos de papel higiênico e barbante, nos quais a criança realiza a passagem do barbante por dentro dos rolos. Em outra atividade, foi utilizado o gargalo de garrafa PET com sua respectiva tampa, permitindo que a criança realize o movimento de rosquear e desrosquear.

Ainda nas laterais, foram desenvolvidas atividades sensoriais, com foco no estímulo do tato, utilizando materiais como tampinhas de garrafa, algodão, pedrinhas pequenas, raspas de lápis e fios de lã, proporcionando diferentes texturas para exploração. Na parte interna da caixa, foi elaborada uma atividade lúdica em formato de campo de futebol, utilizando o fundo de garrafa PET como trave e tampinhas como representação da bola.

Nessa proposta, a criança movimenta a caixa com o objetivo de conduzir as tampinhas até o gol, estimulando a coordenação motora ampla, o controle dos movimentos, a atenção e a concentração, como ilustra as imagens abaixo:



Fonte: Arquivo pessoal da autora.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

É importante destacar que o relato de experiência exposto aqui se respalda nos princípios da abordagem qualitativa. Segundo Denzin e Lincoln (2006) os princípios qualitativos se trata de atividades situadas que localizam o observador no mundo, consistindo em um conjunto de práticas materiais e interpretativas que dão visibilidade ao mundo, incluindo as experiências de campo, os diálogos, as fotografias, as gravações. Trazer os registros de customização desses jogos foi relevante para que o BIR pudesse ter um alcance a partir dos processos teóricos, metodológicos e experienciais em que ele se customiza.

RESULTADOS E DISCURSÕES

No processo de aplicação deste projeto, ele teve sua itinerância para além do espaço educativo privado em que ele se desenvolvia. Essa itinerância ocorrida na ilha do Guajiru, em Itarema/CE foi bastante significativa ao ser compartilhado essa experiência com um público mais amplo, incluindo crianças, adolescente e adultos.



Esse momento permitiu que outras pessoas conhecessem e utilizassem os jogos, percebendo como o brincar através deles pode transformar a forma de aprender e se relacionar. Além das crianças, houve o envolvimento de famílias, e profissionais como professores, gestores, psicopedagogos e atendentes terapêuticos, como mostra as imagens abaixo:



Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fonte: Arquivo pessoal da autora



Fonte: Arquivo pessoal da autora

De um modo geral, os materiais confeccionados contribuíram de forma significativa para o envolvimento e participação das crianças com algum tipo de deficiência. Observou-se, que durante a aplicação, seja no espaço privado, seja na comunidade, os recursos despertaram interesse, curiosidade, segurança, interação social. As atividades possibilitaram o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como atenção, memória, e raciocínio lógico, além dos aspectos motores, como coordenação e controle dos movimentos. A interação das famílias e dos profissionais fortaleceu um vínculo com a criança, além de possibilitar que possam se inspirar, recriar e adaptar os jogos em suas práticas pedagógicas.

Conforme as ideias de Oliveira (2002), os processos de ensino e aprendizagem que utilizam o jogo na construção de conhecimentos são fundamentais para a educação e o desenvolvimento pleno na infância. Com isso, o jogo e a criança caminham unidos com o propósito de fixar o conhecimento na criança como um ser que brinca, e carrega consigo brincadeiras, saberes e conceitos que se renovam no cotidiano dia após dia, a cada geração. Brincando, a criança lida com a construção e desconstrução do pensamento infantil, com a linguagem simbólica e as regras associadas ao pensamento lúdico. Ensinar por meio do lúdico é promover um brincar diferenciado, é buscar novas maneiras de construir o conhecimento, é uma ferramenta a mais que o/a educador/a poderá utilizar para desenvolver a aprendizagem dos/as alunos/as. “Segundo a perspectiva inclusiva, aceitar as diferenças implica respeitar características, interesses, motivações e os projetos de vida de cada criança, o que só é possível criando estratégias e recursos” (Silva, 2020, p.1).

Neste sentido, Mantoan (2003) defende que incluir é ir além da simples presença do aluno na escola: é transformar o espaço educativo em um ambiente de acolhimento e pertencimento, onde todos possam aprender e se sentir parte. Essa visão está presente em cada etapa do projeto, pautada também na perspectiva de Boff (2012), que entende o ato de cuidar como uma atitude ética e amorosa, essencial na prática educativa. Nessa experiência, o educador/a é um mediador sensível, empático e criativo, capaz de unir inclusão, sustentabilidade e ludicidade. Essa vivência reforça a percepção de que o brincar é um potente instrumento de aprendizagem e transformação social, capaz de construir pontes entre diferenças e tornar a educação mais humana, acessível, inclusiva e significativa para todos.

CONCLUSÃO

Diante do desenvolvimento deste projeto, foi perceptível visualizar como o brincar, quando alinhado a práticas pedagógicas inclusivas e sustentáveis, torna-se um importante instrumento de aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.

A experiência vivenciada por meio da construção e aplicação dos jogos recicláveis evidenciou que é possível ensinar de forma significativa, acessível e criativa, respeitando as especificidades de cada criança e valorizando suas potencialidades.

Os jogos, tornaram-se uma alternativa de inclusão para aqueles que apresentam algum tipo de deficiência. A utilização da brincadeira nas atividades de aprendizagem promove autonomia e segurança à criança frente ao aprender e lhe permite associar aprendizagem com prazer, o que é uma característica das crianças que tem um processo de aprendizagem ancorado na potencialidade, na humanização e no reconhecimento de si e dos outros. Na medida em que se sentem inteligentes e capazes, apresentam interesse em continuar aprendendo. A criança com deficiência intelectual e/ou múltipla que apresenta rebaixamento da sua autoestima pode ter no lúdico um importante aliado para auxiliar no regaste dela; assim, o lúdico é a via de ensino em que o ambiente proporcionado cria condições de igualdade.



Com isso, o BIR (Brincar, Incluir e Reciclar) se destaca ao integrar ludicidade, acessibilidade e sustentabilidade. A criação de jogos com materiais reutilizáveis demonstra que é possível desenvolver recursos pedagógicos criativos e acessíveis, capazes de atender diferentes necessidades, além de fortalecer a autonomia, a interação e os vínculos afetivos. Observa-se também que a participação de famílias e educadores/as amplia as possibilidades de aprendizagem e fortalece as relações construídas nesse processo, contribuindo para ambientes mais acolhedores e inclusivos.

Palavras-chave: Brincar; Jogos; Lúdico; Desenvolvimento; Educação Inclusiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Lei Brasileira de Inclusão (LBI). Estatuto da Pessoa com Deficiência. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015/2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 13 abr. 2026.

BOFF, Leonardo. **Saber Cuidar:** Ética do Humano, Companheirismo pela Terra. São Paulo: Vozes, 2012.

DENZIN, Norman K; LINCOLIN, YVONNA S. **O planejamento da pesquisa qualitativa:** teorias e abordagens. Tradução Sandra Regina Netz. 2ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar:** o que é? Por quê? Como fazer? 10. Ed. São Paulo: Moderna, 2003.

OLIVEIRA, Z. M. R. **Educação Infantil:** fundamentos e métodos. Cortez, 2002.

SILVA, Vanussa Sampaio Dias da. O lúdico como recurso metodológico na inclusão de alunos com deficiência intelectual no Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública**, v. 20, nº 20, 2 de junho de 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensino-fundamental>. Acesso em: 13 abr. 2026.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

