

**EDITAL N° 60/2025-PROEX**  
**XV ENCONTRO DE EXTENSÃO E CULTURA**

**PROJETO “BRINCAR, INCLUIR E RECICLAR”**

<sup>1</sup>Carolina Castro Sant'anna, <sup>2</sup>Nadja Rinelle Oliveira de Almeida  
Pedagogia,UEVA,Sobral,CE [carolinacclj2012@gmail.com](mailto:carolinacclj2012@gmail.com)  
Pedagogia, UEVA, Sobral, CE [nadja\\_oliveira@uvanet.br](mailto:nadja_oliveira@uvanet.br)

O projeto Brincar, Incluir e Reciclar foi pensado a partir de uma experiência pessoal, inspirada pela trajetória da minha irmã, que é deficiente visual e teve dificuldades no seu processo de inclusão escolar. Ao observar minha mãe, pedagoga, criando jogos e materiais pedagógicos para auxiliar sua aprendizagem, percebi a potência transformadora do brincar para o desenvolvimento de crianças com Deficiência Visual, Auditiva, TEA (Transtorno do Espectro Autista), TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade), Dislexia e Discalculia. A partir disso, foi idealizado um projeto que unisse inclusão e sustentabilidade com a confecção de jogos de materiais recicláveis para atender não apenas minha irmã, mas também outras crianças, famílias e a comunidade, valorizando a criatividade, a interação e a reutilização de materiais. Segundo Leontiev (1998), o brinquedo é a principal atividade da criança, pois é por meio dele que ocorrem mudanças significativas no desenvolvimento psíquico e social. Inspirada nessa ideia, iniciei o projeto no espaço pedagógico, atendendo sete crianças, dentre elas quatro com TEA e uma com Discalculia. Durante as atividades, foi perceptível que, ao brincar, as crianças se sentiam mais seguras, participativas e curiosas, demonstrando avanços na concentração, coordenação e interação social. Cada jogo foi adaptado às necessidades individuais, respeitando o ritmo e as potencialidades de cada uma. O projeto também foi apresentado na Ilha do Guajiru, em Itarema – CE, sendo possível compartilhar essa experiência com um público mais amplo, incluindo crianças, adolescentes e adultos. Esse momento foi enriquecedor, pois permitiu que outras pessoas conhecessem e utilizassem os jogos, percebendo como o brincar 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. Os jogos, confeccionados com tampinhas, caixas, garrafas e outros materiais recicláveis, foram criados de forma colaborativa, com o apoio da minha família, reforçando o sentido coletivo do projeto. Essa colaboração dialoga com a perspectiva de Vygotsky (1998), que defende a aprendizagem construída nas interações e trocas sociais. Além de incentivar o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo das crianças, o projeto teve como propósito promover a inclusão. Para Mantoan (2003), 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 esteve 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 foi possível perceber como o educador é um mediador sensível, empático e criativo, capaz de unir inclusão, sustentabilidade e ludicidade. Essa vivência reforçou 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 e significativa para todos.

Palavras-chave: Educação; Jogos; Inclusão.

Agradecimentos: Agradeço primeiramente a Deus, à minha família e às minhas amigas Sophia, Samile e Ana Clara. Um agradecimento especial à minha mãe, Maria Conceição, e ao meu namorado, Paulo Victor , por sempre me ajudarem e apoiarem na construção dos jogos. Agradeço também à minha orientadora, professora Nadja Rinelle, pelo incentivo, orientação e por acreditar no meu projeto.