



## O brincar como ferramenta de desenvolvimento: experiências na Apae Sobral

*Play as a tool for development: experiences at Apae Sobral*

**Samira Souza Gonçalves**

Universidade Estadual Vale do Acaraú, <https://orcid.org/0009-0008-7998-5987>,  
[samiragonsalves376@gmail.com](mailto:samiragonsalves376@gmail.com)

**Francisca Shirley da Silva Costa**

Universidade Estadual Vale do Acaraú, <https://orcid.org/0009-0004-5422-4007>,  
[shirleyycosta72@gmail.com](mailto:shirleyycosta72@gmail.com)

### Resumo

Este trabalho objetiva relatar as experiências do grupo Práxis, composto por bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET) do Curso de Pedagogia UVA, na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais na cidade de Sobral, Ceará. O PET objetiva principalmente promover ações formativas e colaborativas que integrem teoria e prática nos espaços parceiros, fortalecendo a atuação acadêmica e social dos bolsistas. O trabalho tem como foco o olhar das bolsistas sobre o brincar das crianças atendidas na sala de psicopedagogia e como essa ação pode ser uma ferramenta de desenvolvimento infantil, ao refletir sobre o que a criança aprende e demonstra enquanto brinca. As ações pedagógicas foram realizadas com crianças de 4 a 12 anos de idade diagnosticadas com deficiências intelectuais, múltiplas ou transtorno do desenvolvimento neurológico, com destaque para o Transtorno do Espectro Autista. O diálogo com a psicopedagoga responsável pelos atendimentos foi essencial para a realização do estudo.

Palavras-chaves: Brincar; Desenvolvimento; Psicopedagogia; Educação especial.

### Abstract

This study aims to report the experiences of the Práxis group, composed of scholarship holders from the Tutorial Education Program (PET) of the Pedagogy Course at UVA, at the Association of Parents and Friends of Exceptional Children in the city of Sobral, Ceará. The main objective of PET is to promote formative and collaborative actions that integrate theory and practice in partner spaces, strengthening the academic and social performance of the scholarship holders. This study focuses on the scholarship holders' perspective on children's play in the psychopedagogy room and how this activity can serve as a tool for child development, reflecting on what the child learns and demonstrates while playing. The pedagogical activities were carried out with children aged 4 to 12 years diagnosed with intellectual or

Revista Conexão ComCiência,  
Fortaleza, n.1, v.6, e16648, 2026  
ISSN: 2763-5848



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons  
Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



multiple disabilities, or neurological development disorders, with emphasis on Autism Spectrum Disorder. Dialogue with the psychopedagogue responsible for the sessions was essential for conducting the study.

Keywords: Play; Development; Psychopedagogy; Special Education.

## 1 Introdução

A Apae (Associação de Pais e Amigos dos Expcionais) foi criada em 1954, na cidade do Rio de Janeiro. É uma organização social sem fins lucrativos que, atualmente, se tornou uma rede com mais de 2.225 unidades espalhadas por todo o Brasil, cujo objetivo principal é promover a atenção integral à pessoa com deficiência, prioritariamente àquela com deficiência intelectual e múltipla.

As Associações de Pais e Amigos dos Expcionais formam esta rede que defende ativamente os direitos das pessoas com deficiência e proporcionam educação e atendimento de saúde. É relevante ressaltar que o movimento “*apaeano*” foi fundado por pais e profissionais que foram motivados pela urgência da garantia desses direitos dentro de um País que, historicamente, rejeita e exclui as pessoas com deficiência e suas famílias. Atualmente o movimento “*apaeano*” conta com pais, amigos, pessoas com deficiência, voluntários, profissionais e instituições parceiras unidos com o mesmo objetivo: garantir direitos e proporcionar inclusão (Apae Brasil, 2023).

Nesse contexto, foi criada em 1990 na cidade de Sobral-CE a Associação de Pais e Amigos dos Expcionais - APAE Sobral, a partir de um movimento de pais e amigos de uma comunidade significativa de pessoas com deficiência, situada na Rua Maestro Acácio Alcântara, nº 231, Bairro Junco. Atualmente atende cerca de 300 pessoas com deficiência intelectual e múltipla com a faixa etária de 1 mês a 46 anos de idade, seu principal objetivo é promover a inclusão e o desenvolvimento de habilidades e potencialidades.

O Programa de Educação Tutorial (PET) do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual Vale do Acaraú possui dentro de suas principais características a realização de atividades que envolvam ensino, pesquisa e extensão, atuando em espaços escolares e não escolares, objetivando a formação de graduandos com ampla visão de





mundo e com responsabilidade social (Brasil, 2006). Diante desse objetivo, os grupos internos do Programa realizam visitas semanais nos espaços definidos como territórios de atuação para realizar atividades pensadas de acordo com a demanda dos espaços, percebida durante o processo de reconhecimento do espaço e planejamento coletivo. Existem hoje três grupos formados dentro do PET Pedagogia, quais sejam: Práxis, Ethos e Devir, cada um com quatro bolsistas.

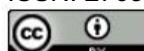
O grupo Práxis durante o primeiro semestre do ano de 2025 atuou na Apae de Sobral com o objetivo de desenvolver atividades de ensino, pesquisa e extensão. No território, o grupo pôde observar a vasta quantidade de atendimentos oferecidos, tais como: aulas de música, acompanhamento psicológico, acompanhamento psicopedagógico, AEE, fisioterapeuta, dentista, fonoaudiólogo, psiquiatra, nutricionista, educadores físicos e artistas. Uma estrutura multiprofissional com o objetivo de atender as crianças, jovens e adultos com deficiência intelectual e múltipla da cidade polo e das localidades vizinhas.

Entretanto, destacamos a experiência vivida pelas bolsistas na sala de psicopedagogia com a profissional do espaço e cerca de dez crianças atendidas no turno em que estavam presentes. A sala conta com recursos diversos que são utilizados conforme a necessidade e interesse de cada criança, tendo como principal objetivo o seu desenvolvimento, intervindo nas dificuldades de aprendizagem de cada uma. Dentre as atividades realizadas, a profissional responsável pelo espaço trouxe uma que despertou o interesse da pesquisa pelas bolsistas: “O que observar enquanto a criança brinca?”.

O presente relato de experiência tem como objetivo relatar as observações feitas nos momentos em que as crianças estavam brincando durante o atendimento psicopedagógico e o que isso pode dizer sobre elas e seus processos individuais de desenvolvimento. Ressaltando assim a importância do brincar para o pleno desenvolvimento infantil.

## 2 Metodologia

Revista Conexão ComCiência,  
Fortaleza, n.1, v.6, e16648, 2026  
ISSN: 2763-5848



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Este relato configura-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa descritiva, construída a partir das experiências vivenciadas na APAE - Sobral por meio do Programa de Educação Tutorial (PET) do curso de Pedagogia, pelas integrantes do grupo Práxis. De acordo com Godoy (1995) “a pesquisa qualitativa não procura enumerar e/ ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados”. Assim, envolve a produção de dados descritivos e favorece um envolvimento maior com o campo de estudo, visto que possibilita observar como cada criança interage no momento do brincar em sua individualidade, sem interferências.

A atuação ocorreu na sala de psicopedagogia com crianças na faixa etária de quatro (4) à doze (12) anos. As visitas aconteceram semanalmente e os atendimentos eram realizados em duplas ou trios com duração de 20 minutos para cada atendimento, aproximadamente. Inicialmente, realizou-se um período de observação e a partir das informações coletadas - e respeitando as demandas e as particularidades de cada criança - foi possível confeccionar e aplicar algumas atividades. Uma das propostas que gerou maior participação e interação significativa foi a que envolveu jogos da memória. Durante os atendimentos observou-se também que algumas crianças apresentavam dificuldade em realizar atividades que envolvessem a coordenação motora, diante disso as bolsistas passaram a propor atividades voltadas ao desenvolvimento da coordenação motora fina.

Para a coleta de dados utilizou-se de registros detalhados das observações e reflexões em um diário de campo, destacou-se ainda a importância do diálogo contínuo com a psicopedagoga responsável ao longo das visitas, pois durante essa troca de percepções foi possível compartilhar o olhar sobre cada criança e foi fundamental para acompanhar a evolução do desenvolvimento de cada uma ao longo das visitas.

Dessa forma, as atividades foram desenvolvidas na seguinte sequência: observação inicial, desenvolvimento de atividades pedagógicas com as crianças, observação sobre o brincar livremente. A coleta de dados foi feita, sobretudo, a partir desta última etapa.





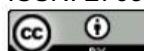
Para a realização desta pesquisa e o aprofundamento desse estudo, utilizou-se como embasamento teórico autores que abordam diferentes aspectos da ludicidade no processo de ensino aprendizagem, da importância do brincar, e do desenvolvimento infantil. Dentre eles destacam-se Sarmento e Ferreira (2017), Rolim et al. (2008), Zen e Omairi (2009) Marrafon e Silva (2012) Barboza e Volpini (2015), Garvey (2015) e Barrera (2020).

### 3 Resultados e Discussão

A experiência do grupo Práxis na APAE - Sobral teve início com a fase de observações dos atendimentos na sala de psicopedagogia. Esse período foi de fundamental importância pois o mesmo nos possibilitou conhecer cada criança em sua individualidade, possibilitando o planejamento e a elaboração de atividades que contemplassem as suas necessidades. Com base nas observações desenvolvemos algumas atividades com as crianças ao longo das visitas com o intuito de proporcionar o desenvolvimento de habilidades motoras, principalmente.

Dentre as atividades planejadas e desenvolvidas após as observações, destaca-se a atividade de coordenação motora sugerida depois de observar como algumas crianças seguravam as tesouras para recortar papéis. As bolsistas levaram uma atividade de recorte com linhas pontilhadas que, ao serem recortadas, formavam os cabelos de uma criança que constava desenhada numa folha de papel entregue para cada uma delas.

A atividade se iniciou com algo que eles gostam bastante, referimo-nos à pintura, para somente depois realizar a intervenção com o recorte acima citado – nesta etapa, os auxiliamos a segurar a tesoura da maneira correta. O processo levou um tempo diferente para cada criança, e é importante ressaltar que apenas uma única intervenção isolada não é suficiente para aprimorar as capacidades da criança, por isso foi alertado para a psicopedagoga sobre essa dificuldade na coordenação motora para que ela pudesse trabalhar em atividades posteriores.





Outra atividade aplicada com base no interesse das crianças, foi um jogo da memória. Observando que uma das crianças gostava bastante de jogar com as bolsistas jogos da memória de figuras, foi confeccionado um jogo da memória que associava números e quantidades, o par do número correspondia à quantidade que ele representa, objetivando associar o lúdico ao aprendizado. Segundo Barrera (2020, p. 65):

Assim, um primeiro aspecto que diferencia o jogo dos demais conceitos é a sua estruturação a partir de um sistema de regras preexistente, conhecido e aceito pelo(s) participante(s). Outra característica específica do jogo é sua finalidade, o que significa que todo jogo pressupõe a superação de alguma dificuldade (situação-problema ou adversários) para a sua consecução exitosa. Nesse sentido, a despeito de seu caráter lúdico, também compartilhado com os conceitos de brinquedo ou brincadeira, o resultado do jogo necessariamente implica uma experiência de sucesso ou fracasso, que pode ser vivenciada de diferentes formas pelo participante.

Portanto, além da aprendizagem sobre números e quantidades, o jogo da memória possibilitou trabalhar aspectos como o seguimento de regras e a tolerância à frustração diante da situação de perder o jogo.

Uma das estratégias utilizadas pela psicopedagoga, consistia em observar a criança durante o momento do brincar, permitindo que ela explorasse o ambiente de forma espontânea e livre. A partir dessas observações foi possível identificar aspectos como interesses, formas de comunicação, habilidades motoras, interações e vínculos afetivos. Cabe destacar que esse processo foi essencial para a construção de um olhar mais sensível e singular sobre cada criança orientando intervenções mais eficazes e respeitosas.

Desta forma foi possível perceber a importância do brincar nos atendimentos para o desenvolvimento em diferentes aspectos, cada criança apresentava uma forma singular de interação durante as brincadeiras, apresentando, assim, características próprias de seu desenvolvimento. De acordo com Garvey (2015):

“Se brincar fosse apenas um afioramento peculiar e isolado, uma aberração generalizada, mas temporária e inofensiva da infância, então seria interessante como um fato, talvez, mas o estudo da brincadeira





teria pouco valor científico compensatório. No entanto, a brincadeira já foi associada à criatividade, à solução de problemas, ao aprendizado linguístico, ao desenvolvimento de papéis sociais e a um número de outros fenômenos sociais e cognitivos” (Garvey, 2015, p. 23).

Posto isso, cabe ressaltar que as brincadeiras desempenham um papel primordial no desenvolvimento infantil, uma vez que o brincar é uma forma de conhecer e se relacionar com o mundo, nesse sentido destaca-se que “[...] O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas [...]” (Rolim; Guerra; Tassigny, 2008, p. 178). Ainda nesse contexto Segundo Ferland (apud Zen; Omairi, 2009):

[...] o brincar está relacionado à criatividade, pois na atividade do brincar a criança tem a oportunidade de transformar e adaptar a realidade de acordo com os seus desejos. A partir da liberdade proposta pelo brincar, a criança cria e manifesta as suas habilidades criativas. (apud Zen; Omairi, 2009 p.46).

Foi possível perceber que algumas crianças apresentavam maneiras bem criativas de brincar, usando a imaginação de forma expressiva, utilizando os recursos disponíveis na sala. Destaca-se que todas as formas de brincar são válidas e fazem parte da maneira como a criança constrói e compartilha seu olhar sobre o mundo. Outro ponto que é importante destacar envolve os conflitos durante as brincadeiras. Neste caso, com o intuito de preservar a identidade da criança, ela será identificada como “criança I”.

Observou-se que a criança I apresentava baixa tolerância à frustração, quando algo não saía como o esperado ela demonstrava grande irritação e frustração, a integração com as outras crianças muitas vezes não era bem aceita, durante as brincadeiras a criança I geralmente preferia brincar sozinha e apresentava dificuldade em dividir os brinquedos quando algum colega se aproximava, nesse contexto para Smith (apud Sarmento; Ferreira, 2017):

Brincar é uma atividade interativa em que, assim como noutras atividades, pode ocorrer conflitos e limitações. Essa conflitualidade





pode ser entendida como um processo de crescimento e de construção permanente de socialização. (Sarmento; Ferreira, 2017 p.41)

Sendo assim a criança I mesmo com dificuldade em socializar se encontra em um processo de construção que será fundamental para o seu desenvolvimento, dessa forma o brincar se torna fundamental nesse movimento. Notou-se que apesar dos conflitos a psicopedagoga busca sempre incentivar essa interação durante o brincar, sendo mediadora nessa relação, observando e equilibrando essas experiências de forma sensível e respeitosa. Portanto é necessário estar atento a esses processos.

Sob essa perspectiva, pode-se retratar o brincar como forma de comunicação, expressão e interação social. Durante as observações feitas foi possível destacar a forma como as crianças interagiam quando estavam em pares, a forma como se comunicavam e tentavam entrar em acordo para iniciar uma certa brincadeira.

No momento da atividade de observação, colocou-se em evidência os aspectos de flexibilidade e variação, isto é, foi analisado se as crianças mudavam facilmente de uma atividade para outra ou se ficavam em uma única atividade durante o tempo que estavam livres.

Duas crianças que aqui serão chamadas de “criança A” e “criança J” estavam interagindo juntas e apresentaram uma boa flexibilidade quando o outro sugeriu uma nova brincadeira, dentro de um período de vinte minutos mudaram de brincadeira por cerca de três vezes, sempre comunicando de forma clara para o outro colega o que queria fazer naquele momento. Segundo Wajskop (1995, apud Marrafon; Silva, 2012, p. 04):

A brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.

Tornou-se possível observar, durante as brincadeiras realizadas pelas crianças A e J, as características de interação e negociação que exercem papel importante no desenvolvimento humano.





Outra característica do brincar observada durante a atividade, foi a interação com a psicopedagoga e as bolsistas presentes na sala, que ganha destaque nas brincadeiras de uma das crianças que aqui será chamado de “criança H”. Esse comportamento ajuda a entender como a criança se relaciona com figuras de autoridade ou suporte e a criança H expressou isso de forma bem espontânea ao longo do período em que as bolsistas estavam presentes. Além disso, essa criança nos leva a comentar sobre o desenvolvimento da criatividade e fortalecimento da imaginação durante o brincar.

Entretanto o brinquedo é de fundamental importância também. Muitas vezes um pedaço de madeira é o suficiente para se tornar um cavalo, uma espada ou qualquer outro brinquedo. É a imaginação se fazendo presente e ampliando a capacidade de criação e recriação do mundo. (Marrafon; Silva, 2012, p. 04).

Durante muitos atendimentos observou-se a criança H construindo cidades com vários dos recursos ali presentes, sejam caixas, bonecos, cubos, dentre outros materiais. Também fazia várias comidas com os brinquedos de cozinha disponíveis para oferecer para os presentes na sala. Durante os atendimentos psicopedagógicos, a criança H era estimulada a imaginar e criar, importante capacidade que, se não estimulada, acaba definhando.

A criança precisa brincar de simbolismo para estabelecer mais relações sobre o modo de relacionar-se com as pessoas, consigo mesma e com o mundo. Portanto o pensamento de uma criança evolui a partir de suas ações e nas representações de sua própria realidade na hora de brincar; de forma lúdica expressa seus sentimentos, que podem ser vantajosos para a sua formação cognitiva, emocional e social. (Barboza; Volpini, 2015, p. 02).

Através do brincar e do faz-de-conta, a criança expressa sentimentos, modos de ver o mundo e desenvolve maneiras de interagir com o meio social.

Além de todos esses aspectos, outras possíveis observações a serem realizadas enquanto as crianças brincam, são: a escolha de brinquedos e atividades, o comportamento, a linguagem e comunicação e a resolução de problemas. A escolha de





brinquedos pode dar dicas sobre seus interesses, o comportamento nas brincadeiras pode indicar como a criança lida com as emoções, a linguagem pode revelar sobre seus pensamentos e desejos e a resolução de problemas diante de frustrações pode mostrar suas habilidades de enfrentamento.

## 4 Considerações Finais

Diante das vivências proporcionadas ao longo do desenvolvimento dessa experiência na Apae Sobral foi possível perceber a importância da prática pedagógica para o processo de formação crítica das bolsistas acadêmicas de Pedagogia, integrantes do Programa de Educação Tutorial – PET, tendo em vista a real possibilidade de não “apenas” realizar observações, que por si só também são de suma importância, mas de ir além e, neste caso, construir saberes e significados de maneira efetivamente prática.

No contexto da sala de psicopedagogia da Apae Sobral nos foi possível perceber que através do brincar as crianças observadas demonstravam características únicas do seu desenvolvimento e que cada manifestação através do brincar é de extrema relevância para compreender como a criança se expressa e se relaciona com o mundo.

Outro aspecto considerável diz respeito aos diálogos estabelecidos com a psicopedagoga que sempre se demonstrou disposta a colaborar para uma experiência mais enriquecedora, compartilhando informações relevantes referente à criança observada, o que colaborava para uma compreensão mais aprofundada sobre o seu processo de desenvolvimento.

A partir dessas trocas, buscou-se sempre propiciar um ambiente acolhedor no qual cada criança se sentisse segura e à vontade. Durante as visitas as bolsistas buscavam interagir com as crianças e estas, na maioria das vezes, retribuíam com afetividade o que possibilitou uma maior aproximação e fortalecimento dos vínculos, essa relação afetiva era fundamental para que elas se sentissem acolhidas, permitindo uma participação mais espontânea nas atividades propostas e nos momentos de brincadeiras.





Desta forma, consideramos que essas vivências trouxeram contribuições significativas para um olhar mais aprofundado sobre o brincar que muitas vezes é visto como algo sem propósito ou apenas recreativo, no entanto ao observarmos as práticas na sala de psicopedagogia da Apae Sobral, compreendemos que o brincar é um momento rico e cheio de descobertas no qual as crianças se sentem mais livres para serem elas mesmas, para serem mais autênticas. Consequentemente, esses momentos se tornam um lugar propício para o desenvolvimento de aptidões cognitivas, além de fortalecer vínculos, estimular a criatividade e promover a autonomia.

## Referências

APAE BRASIL, **Federação Nacional das APAES**. Quem somos, 2023. Disponível em: <https://apaebrasil.org.br/conteudo/quem-somos> . Acesso em: 16 jul. 2025.

BARBOZA, Letícia; VOLPINI, Maria Neli. O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário. *Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade*, Bebedouro-SP, v. 2, n. 1, p. 1-12, 2015. Disponível em:

<https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/35/06042015200208.pdf> Acesso em: 16 jul. 2025.

BARRERA, Sylvia Domingos. O uso de jogos no contexto psicopedagógico. *Revista Psicopedagogia*, v. 37, n. 112, p. 64-73, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Manual de orientações básicas**. Brasília: MEC, 2006. Disponível em:  
[https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=338-manualorientabasicas&category\\_slug=pet-programa-de-educacao-tutorial&Itemid=30192](https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=338-manualorientabasicas&category_slug=pet-programa-de-educacao-tutorial&Itemid=30192). Acesso em: 16 jul. 2025.

GARVEY, Catherine. **A brincadeira: a criança em desenvolvimento**. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

GODOY, Arlida Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista de administração de empresas, v. 35, p. 57-63, 1995.

MARRAFON, Débora Luciana; DA SILVA, Patrícia Arruda. Brincar é preciso. **Revista científica eletrônica de ciências sociais aplicadas da Eduvale**. Publicação científica da Faculdade de Ciências Sociais aplicadas do Vale de São Lourenço-Jaciara/MT, v. 5, n. 07, p. 1-7, 2012.





ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil.** Revista Humanidades, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.

SARMENTO, Teresa; FERREIRA, Maria Clara. **O brincar na infância é um assunto sério.** Porto: Porto Editora, 2017.

ZEN, CAMILA CRISTIANE; OMAIRI, CLAUDIA. **O modelo lúdico: uma nova visão do brincar para a terapia ocupacional.** Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional, v. 17, n. 1, 2009.

