

## A BRINQUEDOTERAPIA COMO FERRAMENTA DE CUIDADO À CRIANÇAS, ADOLESCENTES COM DEFICIÊNCIA INTELLECTUAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Maria Beatriz Menezes Ferreira**

Extensionista do Brinquedo terapêutico: A Anatomia como ferramenta na Promoção da Saúde de  
Crianças com Câncer

Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Ceará

<https://orcid.org/0009-0001-9737-5970>

**Denilson Garcia de Sena**

Extensionista do Brinquedo terapêutico: A Anatomia como ferramenta na Promoção da Saúde de  
Crianças com Câncer

Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Ceará

<https://orcid.org/0009-0006-7344-4050>

**Isabele da Silva Gonçalves**

Extensionista do Brinquedo terapêutico: A Anatomia como ferramenta na Promoção da Saúde de  
Crianças com Câncer

Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Ceará

<https://orcid.org/0009-0000-3753-0425>

**Gilberto Santos Cerqueira**

Doutor em Farmacologia

Coordenador do Projeto de Extensão Brinquedo Terapêutico

Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Ceará

<https://orcid.org/0000-0001-6717-3772>

## RESUMO

A deficiência intelectual (DI) acaba trazendo algumas limitações que comprometem a vida diária do indivíduo, afetando não apenas sua interação com outras pessoas, mas também sua autonomia nas atividades cotidianas. A ludicidade se tornou uma ferramenta primordial para a aproximação com as crianças, adolescentes e adultos com DI, contribuindo para o estabelecimento de vínculos de maneira acolhedora, individualizada e empática. A ação teve como objetivo promover momentos de interação, aprendizado e desenvolvimento por meio de brincadeiras adaptadas à realidade da instituição. Esse estudo descreve a experiência dos membros do Projeto de Extensão Brinquedo Terapêutico: A Anatomia como ferramenta na promoção da saúde de crianças com câncer, vinculada a Universidade Federal do Ceará, como parte das ações do projeto de extensão. A ação foi realizada na Instituição Pestalozzi sendo voltada as atividades lúdicas com crianças, adolescentes e adultos com deficiência intelectual. Essa abordagem proporcionou uma ação mais significativa e proveitosa. Além de ampliar, entre os membros do projeto, o conhecimento sobre as diversas condições do neurodesenvolvimentos e sobre as formas singulares que cada um se expressa e interage. Além disso contribuiu para o crescimento acadêmico e pessoal dos membros do projeto, expandindo a compreensão sobre as necessidades específicas desse público e fortalecendo o compromisso com uma prática pautada na inclusão e cuidado humanizado. Constatou-se que as atividades lúdicas realizadas promoveu o bem estar e melhoria da qualidade de vida dos portadores de deficiência intelectual.

**PALAVRAS CHAVE:** Autismo. Brinquedo, Deficiência intelectual. Ludicidade. Transtorno do espectro autista (TEA).

## RESUMEN

La discapacidad intelectual (DI) trae consigo algunas limitaciones que comprometen la vida diaria del individuo, afectando no solo su interacción con otras personas, sino también su autonomía en las actividades cotidianas. La ludicidad se ha convertido en una herramienta primordial para el acercamiento a niños, adolescentes y adultos con DI, contribuyendo al establecimiento de vínculos de manera acogedora, individualizada y empática. La acción tuvo como objetivo promover momentos de interacción, aprendizaje y desarrollo a través de juegos adaptados a la realidad de la institución. Este estudio describe la experiencia de los miembros del Proyecto de Extensión Juguete Terapéutico: La Anatomía como herramienta en la promoción de la salud de niños con cáncer, vinculado a la Universidad Federal de Ceará, como parte de las acciones del proyecto de extensión. La acción se realizó en la Institución Pestalozzi y estuvo dirigida a actividades lúdicas con niños, adolescentes y adultos con discapacidad intelectual. Este enfoque proporcionó una acción más significativa y provechosa. Además de ampliar, entre los miembros del proyecto, el conocimiento sobre las diversas condiciones del neurodesarrollo y sobre las formas singulares en que cada uno se expresa e interactúa. Además, contribuyó al crecimiento académico y personal de los miembros del proyecto, expandiendo la comprensión sobre las necesidades específicas de este público y fortaleciendo el compromiso con una práctica basada en la inclusión y el cuidado humanizado. Se constató que las actividades lúdicas realizadas promovieron el bienestar y la mejora de la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual.

**PALABRAS CLAVE:** Autismo. Juguete, Discapacidad intelectual. Ludicidad. Trastorno del espectro autista (TEA).

## INTRODUÇÃO

A deficiência intelectual é definida como uma condição do neurodesenvolvimento caracterizada por limitações expressivas no funcionamento intelectual e nas habilidades adaptativas, as quais impactam diretamente o desempenho do indivíduo em domínios conceituais, sociais e práticos da vida cotidiana. Essas limitações têm início durante o período do desenvolvimento, manifestando-se antes dos 18 anos, e requerem uma avaliação abrangente que considere aspectos contextuais, ambientais, de saúde e de participação social (Schalock et al., 2021). Tal condição, constantemente, está associada a outras condições, como o transtorno do espectro autista (TEA) e o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), necessitando de abordagens integrativas e sensíveis às necessidades cognitivas e emocionais do indivíduo (American Psychiatric Association, 2023).

Nessa perspectiva, a ludicidade apresenta-se como uma ferramenta indispensável no cuidado a pessoas com DI, haja visto seu potencial de promover experiências que estimulam o desenvolvimento de habilidades sociais, motoras, sensoriais e emocionais, em especial, em crianças e adultos que apresentam limitações na comunicação verbal e no desempenho de atividades cotidianas.

Além dos benefícios no neurodesenvolvimento e no estabelecimento de vínculos afetivos, a utilização de práticas lúdicas durante a formação acadêmica de profissionais da saúde mostra-se como uma oportunidade de desenvolver habilidades no campo do cuidado e promover uma formação integral. Por meio do contato direto com pessoas com deficiência durante a graduação, os discentes são desafiados a aperfeiçoar uma escuta sensível, empatia e criatividade centrada no cuidado - elementos que transcendem o viés técnico científico tradicional e contribuem para uma formação mais humanizada. Baseado nessas premissas este trabalho possui o objetivo de descrever a

experiência extensionista realizada no Instituto Pestalozzi, em Fortaleza (CE), Brazil por estudantes dos cursos de Medicina, Enfermagem e Farmácia da Universidade Federal do Ceará (UFC), integrantes do projeto de extensão Brinquedo Terapêutico.

## **METODOLOGIA**

O estudo consiste em um relato de experiência de abordagem qualitativa, a fim de buscar refletir sobre os impactos desse tipo de iniciativa no contexto de cuidado e formação acadêmica, construído a partir da vivência de discentes do curso de Medicina, Enfermagem e Farmácia da Universidade Federal do Ceará (UFC), membros de um projeto de Extensão Universitária voltado ao cuidado de crianças: “O Brinquedo Terapêutico: a Anatomia como ferramenta de cuidado a crianças com câncer”, que vem sendo gradualmente expandido para outros públicos e espaços de cuidado, incluindo instituições que acolhem pessoas com deficiência intelectual e atraso no neurodesenvolvimento.

A atividade foi realizada no mês de abril de 2025, no Instituto Pestalozzi, instituição localizada no município de Fortaleza (CE), Brasil, que acolhe crianças e adultos com transtornos do neurodesenvolvimento.

O planejamento da ação foi conduzido de forma colaborativa entre os membros voluntários do projeto de extensão, por meio de reuniões semanais, nas quais se discutia a seleção das atividades mais adequadas ao acolhimento do público atendido. Essas escolhas consideraram as especificidades cognitivas, comportamentais, emocionais, físicas e sociais dos participantes, e foram apoiadas por momentos de capacitação interna entre os discentes, com o objetivo de compreender e aprimorar as estratégias de abordagem frente à heterogeneidade do grupo.

As atividades deveriam contemplar um público diverso, composto por crianças a partir de 4 anos até adultos de aproximadamente 30 anos, com condições clínicas variadas, como transtorno do espectro autista (TEA), transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (TDAH).

Entre as ações desenvolvidas, destacaram-se pintura facial, contação de histórias, músicas e brincadeiras direcionadas, priorizando estímulos sensoriais, afetivos e motores. A proposta foi orientada pelos princípios do brincar terapêutico e da educação em saúde, compreendendo o lúdico não apenas como estratégia de interação, mas como instrumento formativo e relacional, capaz de promover escuta, empatia e aprendizado mútuo entre os estudantes e os sujeitos envolvidos. Esse estudo seguiu todo o rigor ético preconizado pela Resolução 466-12 (Brasil, 2012).

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Brinquedo Terapêutico (BT) é um Projeto de Extensão criado em 2017 na Universidade Federal do Ceará com finalidade promover brincadeiras, humanização, ludicidade e interação social durante o período de estadia de crianças em Hospitais, Clínicas e Organizações Não Governamentais (ONG) e assim minimizando o estresse causado pela internação dessas em um ambiente desconhecido e promovendo o conforto aos pequenos que estão em momento de fragilidade (Cerqueira, 2024).

A ação realizada pelo BT no Instituto Pestalozzi foi fundamentada no uso da ludicidade como instrumento terapêutico e relacional, foi direcionada a crianças, adolescentes e adultos com deficiência intelectual, e teve como foco a criação de vínculo, o estímulo ao neurodesenvolvimento e a formação ética e sensível dos futuros profissionais de saúde.



**Figura 1.** Membros do Brinquedo Terapêutico durante a ação.

Fonte: Autores, 2025.

A ação desenvolvida na entidade Pestalozzi, que atende crianças e adolescentes com diversos tipos de necessidades, tanto atrasos no desenvolvimento intelectual como motor, transtorno do Espectro Autista (TEA) e síndrome de Down, resultou em progressos significativos para os participantes, observado no aspecto profissional em que foi exercido a prática do altruísmo e empatia, como também na aplicação de atividades e ações evidenciadas na literatura como adequado para desenvolvimento de habilidades em crianças e adolescentes.

Observou-se ainda uma melhora notável na capacidade de interação social das crianças, evidenciada por maior engajamento em atividades coletivas e uma comunicação mais efetiva com pares, cuidadores e integrantes do projeto Brinquedo Terapêutico. Adicionalmente, registou-se um avanço no desenvolvimento de habilidades adaptativas e na regulação emocional, contribuindo para uma maior autonomia no ambiente da instituição. Esses resultados sublinham a importância de abordagens personalizadas e inclusivas na busca por promover um desenvolvimento integral dessas crianças. Assim, houveram ganhos significativos, não somente para os professores, cuidadores e adolescentes ali envolvidos, mas também para cada membro integrante do projeto que pode agregar mais experiências à sua bagagem.

Um dos principais entraves para a educação inclusiva na contemporaneidade para Diniz (2019) é a falta de um corpo especializado formado para lidar com os desafios que é lidar com indivíduos com algum tipo de deficiência intelectual. Pois, faz-se necessário abordagens que trabalhem em prol de desenvolver autonomia e potencialização cognitiva. Nesse contexto, a instituição que o projeto Brinquedo Terapêutico visitou e desenvolveu atividades lúdicas, Pestalozzi em Fortaleza/CE, conta com uma gama de profissionais pedagogos, fonoaudiólogos, fisioterapeutas e educadores físicos que buscam proporcionar o melhor atendimento ao público ali inserido.

Bronfenbrenner (2011) afirma que é necessário abordagens em que proporcionem a crianças e adolescentes experiências em diversos contextos, inclusive sendo dever do poder público, para incentivar o desenvolvimento das múltiplas habilidades dos indivíduos que apresentam deficiência intelectual. Nesse sentido, o auxílio de ONG 's ou de trabalhos voluntários com realização de atividades lúdicas são necessárias para contemplar o máximo de instituições possíveis, uma vez que o poder público não consegue alcançar 100% das entidades.

Nessa perspectiva, jogos e brincadeiras lúdicas somam positivamente para o processo de ensino-aprendizagem de crianças com algum tipo de deficiência intelectual, pois contribuem para um melhor desempenho cognitivo e motor ao lidar com outras crianças e adultos que intermediam as atividades. Além disso, proporcionam a possibilidade de se expressarem. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro, jogos de encaixe, quebra-cabeças, jogos de lógica, jogos 3D e outros recursos não apenas tornam o aprendizado mais acessível e atrativo, como também promovem uma interação significativa entre os alunos, o conhecimento científico e a prática educacional sendo uma ferramenta valiosa de socialização e educação (MELO; CERQUEIRA, 2024). Para (Ribeiro et al., 2024) os jogos de tabuleiro são atrativos, informativos, incentivam o trabalho em equipe e modificam as atitudes e percepções sobre o aprendizado sendo um excelente método complementar e de baixo custo, que aprimora o aprendizado.

Nesta ação foram realizadas atividades lúdicas, como pintura facial, pintura em cartolinas, em folhas A4, brincadeiras com massinhas, jogo da memória, mímica e blocos de construção. Assim, foi possível proporcionar ações de desenvolvimento e expressividade das crianças ali envolvidas, interagindo com outras que apresentavam algum tipo de limitação motora ou intelectual, bem como com profissionais da área da saúde e educação. Para Barreto et al. (2018) a pintura corporal é uma ferramenta importante no processo de ensino e aprendizagem de anatomia, sendo uma ferramenta valiosa na construção do conhecimento, melhoria de habilidade motora e interação social. A pintura corporal é um modelo físico de baixo custo que tem as vantagens de servir como auxiliar de memória, reduzindo a sobrecarga cognitiva e estimulando o entusiasmo e a participação dos alunos (Morano et al., 2024). Nas figuras 1, 2, 3 podemos observar exemplos de algumas oficinas de pinturas realizadas.



**Figura 2.** Atividade de Pintura em cartolina

Fonte: Autores, 2025.

Ademais, as atividades foram selecionadas para abordagem com o público na instituição e a escolha se deve pelo benefício que cada uma delas são capazes de proporcionar aos envolvidos, como a brincadeira da mímica que independem da comunicação verbal, tira risada das crianças, aproxima elas dos facilitadores, quebra o gelo profissional da saúde e criança, sendo uma brincadeira acessível para boa parte dos seus integrantes. As massinhas de modelar, que podem ajudar a criança a se expressar, porque as diversas formas que ela pode se expressar por meio da modelagem, é possível perceber a expressão de sentimentos e emoções da criança sem a necessidade de dizer uma palavra. As brincadeiras de pintura em diferentes suportes oferecem uma variedade de vivências sensoriais, expressivas e motoras, trazendo benefícios para crianças com Deficiência Intelectual, Transtorno do Espectro Autista e Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade. Esse tipo de brincadeira é ideal, pois estimula o tato, a propriocepção, a coordenação motora fina, ou, até mesmo, movimentos amplos quando utilizado em cartolinas. A brincadeira de montar castelos ou estruturas com bloquinhos pode proporcionar desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e habilidades sociais durante a interação com outros colegas que buscam construir juntos.

Compreende-se que o desenvolvimento cognitivo consiste em um processo de aprendizagem em que o uso de ferramentas intelectuais, utilização da linguagem, expressão corporal e ludicidade proporcionam uma interação direta e indiretamente com a sociedade e a cultura em que essas crianças estão inseridas. Dessa maneira, o processo de inclusão e desenvolvimentos de habilidades linguísticas e manejo de funções cognitivas ampliam as possibilidades de êxito no contexto de desenvolvimento intelectual e motor (DINIZ, 2019). Ainda sob esse prisma, ações como a realizada pelo Brinquedo Terapêutico encontra embasamento na literatura como capaz de proporcionar, não só um momento de lazer, sorrisos e alegria, mas também desenvolvimento de habilidades sociais, linguísticas e cognitivas.



**Figura 3.** Atividade de Pintura Facial

Fonte: Autores, 2025.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se que a ludicidade é uma importante ferramenta para adultos e crianças com deficiência intelectual sendo indispensável para o desenvolvimento desse público. Por meio dessa experiência o Brinquedo Terapêutico, proporcionou um momento de uso da ludicidade para criar vínculos com as crianças, adolescentes e adultos com DI na Instituição Pestalozzi. Essa experiência proporcionou aprendizados que contribuiram tanto para o desenvolvimento profissional dos acadêmicos quanto para o desenvolvimento das crianças, adolescentes e adultos que puderam exercitar sua expressão e a autonomia através da arte e ludicidade.

## REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR*. 5. ed., texto rev. Porto Alegre: Artmed, 2023.

Barreto, J. E. F., Lima, M. L. B., Freitas, F. O. R., Pimenta, H. B., Gusmão, J. N. F. M., Silva, B. F. A. A., & Cerqueira, G. S. (2018). BODY PAINTING PROMOTES SIGNIFICANT LEARNING IN TEACHING HUMAN ANATOMY. *The FASEB Journal*, 32, 1b519-1b519.

Brasil, M. (2013). Conselho Nacional de Saúde, Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. *Diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos*. *Diário Oficial da União República Federativa do Brasil*, 150(112).

Bronfenbrenner, U. (2011). *Bioecologia do desenvolvimento humano: tornando os seres humanos mais humanos*. Artmed Editora.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo, v. 24, p. 103–116, 1998.

Cerqueira, GS. *Saúde, ludicidade e conhecimento científico* In: Leitão, R. F. D. C., Jorge, R. J. B., Furtado, I. P. B. (2025). 10 anos de excelência: PCMF: Programa de Pós-Graduação em Ciências Morfofuncionais da UFC. Fortaleza, UFC, 70-74.

DINIZ, G. J. R. A relevância da ludicidade no processo de inclusão de crianças com déficit intelectual. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 6., 2019, João Pessoa. *Anais..* João Pessoa: CONEDU, 2019.

MELO, Charlline Vlândia Silva de Melo; CERQUEIRA, Gilberto Santos (2024). Descobertas Corporais: Educação e Pesquisa através de Jogos em Museu Universitário. Notícias, *Revista Docência e Cibercultura*, maio de 2024, online.. Disponível em: < <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/announcement/view/1812> >. Acesso em: 16-06-2025

Morano, D. A. C. M., Teixeira, C. S., Costa, R. M. D. O., Barreto, J. E. F., & Cerqueira, G. S. (2024). Body painting como ferramenta artistica no ensino de anatomia: Um relato de experiência. *Quaderns d'animació i educació social*, (39), 16.

NIJHOF, S. L. et al. Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, Oxford, v. 95, p. 421–429, 2018.

Ribeiro, F. S., Pires, M. A. B., Cerqueira, G. S., Schwingel, P. A., Shiosaki, R. K., dos Santos Silva, D. F., ... & da Silva Júnior, E. X. (2024). Rethinking the use of board games in neuroanatomy teaching: a complementary and low-cost tool to improve learning performance. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 16(1), 3564-3586.

SCHALOCK, R. L. et al. *Deficiência intelectual: definição, classificação e sistemas de apoio*. Washington, DC: Associação Americana de Deficiências Intelectuais e de Desenvolvimento, 2010.

**COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Menezes-Ferreira, M.B., Garcia de Sena, D., da Silva Gonçalves, I., Santos-Cerqueira, G. (2025), A brinquedoterapia como ferramenta de cuidado à crianças, adolescentes com deficiência intelectual: Um relato de experiência. En: <http://quadernsanimacio.net> n° 42, Julio 2025; ISSN: 1698-4404**