

ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES DO ENSINO PÚBLICO



Brenda Queiroz Gama¹, Amanda Augusto Costa¹,
Beatriz Aparecida Fernandes¹, Gabriele Rânia Garcia
Martins¹, Lívia Silva da Silveira¹, Carlos Vinicius Brzesky
Araújo¹, Náriman de Felício Bortucan Lenza¹
¹ Discente da Faculdade Atenas Campus Passos

FACULDADE ATENAS

E-mails: brendaggama@gmail.com, amandacosta.ac.med@gmail.com,
beatrizfeernandes21@gmail.com, gabriele.rania@hotmail.com, livia.silvas@hotmail.com,
ca7191254@gmail.com, _nariman.atenas@gmail.com

Segundo a Organização Mundial da Saúde é necessário que haja um empenho significativamente alto na prevenção de todos e quaisquer transtornos mentais em crianças e adolescentes, para que assim os problemas futuros sejam evitados.¹ Dessa maneira, é preciso que desenvolva projetos que auxilie na promoção de saúde mental das mesmas. Evidenciou-se que projetos e ações sociais estimulam brincadeiras e comunicação, gerando assim um desenvolvimento psicossocial e até mesmo racional. As diretrizes elaboradas pela OMS demonstram que a problemática da saúde mental deverá ser abordada a partir de pilares como perspectiva de compreensão, intervenção e elaboração de diretrizes no âmbito nacional.¹ Logo quando ocorre atividade lúdicas em locais abertos dá a possibilidade para atingir um maior número de pessoas e essas se relacionam, assim, desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Dessa maneira, devem-se planejar intervenções que focalizam a

saúde mental de crianças e adolescentes, de forma a aperfeiçoar os serviços de atendimento, a fim de que sejam abordadas diferentes situações de risco em diferentes cenários. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado em uma em uma escola pública no interior de Minas Gerais, em que foram realizadas atividades lúdicas como dança da cadeira, teatrinho, pintura corporal, colorir, jogo da força e conto de histórias. Foram selecionados oitos alunos integrantes da Liga para participarem do evento (Imagem 1), que foram previamente treinados para realização das atividades, de acordo com a idade do público alvo. Houve entrega também de kits de doces, algodão doce e pipoca.



Imagem 1 – Equipe selecionada para desenvolver a atividade (Arquivo pessoal, 2021)

No que concerne, o ambiente universitário, a presença das atividades extracurriculares nas comunidades tem papel transformador, sobretudo no que tange às crianças e adolescentes. As atividades propostas e realizadas pela Liga tiveram como intuito proporcionar momentos de alegria e diversão a essa população, e essa conquista se deu por meio das seguintes manifestações, como: dança da cadeira, colorir desenhos animados, pintura nas mãos, história por meio de fantoches e distribuição de doces para os presentes. Os ligantes se caracterizaram com fantasias e apetrechos que as compunham, com o intuito de envolver as crianças e adolescentes nas tarefas desenvolvidas. Como resultado, foi perceptível que atividades mais lúdicas e dinâmicas obtiveram maior aderência, visto que, a maioria dos participantes optou por desenhos de fábulas nas mãos; além desta, ao participar da dança da cadeira e ao

colorir desenhos as crianças e adolescentes poderiam ser premiados com sacolas de doce surpresa. Posterior ao ato de colorir, as crianças e adolescentes puderam expor seus trabalhos no mural da LACAP, a qual ficou perceptível o interesse por cores vistosas. Depreende-se, dessa forma, a importância da realização de atividades lúdicas para o pleno desenvolvimento de crianças e adolescentes. A partir das informações coletadas durante a ação social, foi visto que a aceitação das crianças com cada tipo de brincadeira estava intimamente ligada com a natureza da mesma. Atividades que envolviam esforço físico como vivo ou morto tiveram pouca aceitação por parte das crianças. Entretanto, a brincadeira de dança da cadeira entrou na quarta colocação com a maior quantidade de crianças adeptas. Tal fato deve-se, provavelmente, ao prêmio oferecido pela equipe LACAP ao vencedor da disputa. Além disso, pinturas corporais e conto de histórias foram as atividades que mais tiveram participação das crianças, possivelmente, pelo fato de contarem com materiais e adereços atrativos como: Fantoches de dedo, tinta e pincéis. A atividade de colorir ficou logo em seguida em relação à quantidade de adeptos. Os desenhos escolhidos foram os mais variados possíveis e seguiam a preferência pessoal de cada criança. Ademais, os participantes utilizaram cores vibrantes, querendo expor suas pinturas no mural da LACAP no final. A escolha de cores vibrantes como vermelho, amarelo e azul relaciona-se com animação, bondade e calma, respectivamente². O contexto sociocultural e a geração de

cada uma das crianças apresenta uma influência durante o processo de escolha em relação às brincadeiras disponíveis. Depreende-se, portanto, que no transcorrer das dinâmicas algumas cativaram a atenção e a curiosidade das crianças e adolescentes de forma abrangente, enquanto que outras os mesmos demonstravam desinteressados e desatentos não querendo desse modo interagir e estar presente nas brincadeiras. Desse modo, o objetivo da LACAP foi alcançado com sucesso, uma vez que houve um retorno muito positivo durante as atividades realizadas. O ato de brincar, uma ação mediada pelo contexto sociocultural e o significado construído pela criança sobre a função de determinados objetos e da sua participação em certas brincadeiras, não é estático². Sendo assim, o contexto sociocultural e a geração de cada uma das crianças apresentam uma influência durante o processo de escolha em relação às brincadeiras disponíveis. A brincadeira das crianças evolui mais nos seis primeiros anos de vida do que em qualquer outra fase do desenvolvimento humano.³ Com isso, é imprescindível a necessidade de estímulos às diversas brincadeiras durante a primeira infância, confirmando a necessidade abordada pela liga, a qual teve como intuito proporcionar um momento de diversão e estímulo ao desenvolvimento tanto físico quanto mental dessas crianças. O objetivo desta atividade social é promover o bem-estar mental e social, bem como a saúde física, através de atividades lúdicas, utilizando o mundo da imaginação, afeto, ideias de

atenção, socialização e prazer. Portanto, conclui-se que a participação de crianças e jovens em projetos e ações sociais contribui como elemento de proteção à saúde mental, de modo a preservar a autonomia e segurança desse público. Dessa forma, percebe-se como o profissional de saúde conhecendo sua comunidade e elaborando atividades na mesma podem auxiliar na promoção de saúde mental da criança e do adolescente.

Referências

1. ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE (OMS)/ WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Caring for children and adolescents with mental disorders.** Setting WHO Directions. Geneva, 2003.
2. QUANTUM, Psicologia das cores na infância: como influencia no comportamento?. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://quantumeduc.com/blog/psicologia-das-cores-na-infancia/>. Acesso em: 1 nov. 2021.
3. BROUGÉRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. Traduzido por Gisela Wajskop. 4 ed. São Paulo, Cortez, 2001.