

LAR DO VOVÔ: JOGOS LÚDICOS PARA A TERCEIRA IDADE

Ana Paula Martins Oliveira ¹

Cíntia Alves Lopes ²

Lucineia Alves dos Santos Teixeira³

Resumo: O termo lúdico é usado para nos referir ao trabalho com brinquedos, brincadeiras, jogos, e/ou qualquer e toda atividade que trabalha com a imaginação e a fantasia. É um instrumento que desenvolve os processos de ensino e de aprendizagens de forma criativa, significativa e envolvente, com sentido e significado. Através do lúdico desenvolvemos as habilidades cognitivas, afetivas, socioemocionais, psicomotoras, seja na infância, adolescência, vida adulta ou idosa. Assim, as atividades lúdicas são ações externas que buscam promover a ludicidade que é um movimento interno do sujeito frente ao que foi proposto, como nos direciona Bacelar (2009). A autora Suzuki (2012, p.4) afirma que “[...] o lúdico deve também possibilitar a quem o vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro; vivências de fantasia e de realidades, experiência de autoconhecimento, bem como o conhecimento do outro de cuidar de si e olhar para o outro”. Dentro dos espaços não formais de educação sua presença contribui de forma significativa para integrar os diversos sujeitos que o compõem e dentro desse processo possa se apropriar de novos conhecimentos. Foi a partir do componente curricular Educação Ludicidade e Corporeidade que houve a escolha do jogo como principal ferramenta metodológica do projeto devido a seu potencial e caráter lúdico e também possíveis contribuições como ação pedagógica que visa educação inclusiva. Nesse sentido Huizinga (2007, p. 5) indica que a fascinação exercida pelo jogo não é passível de análises biológicas e afirma ainda que “[...] é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo [...]”. As oficinas de jogos lúdicos ofertadas por nós discentes do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) Campus XXIII, situado no município de Seabra-BA, como atividade de conclusão do componente curricular Estágio Curricular Supervisionado, realizado em espaços não formais foi efetivado no Lar do vovô no período de 10 à 25 de novembro de 2018, com os idosos. Momento em que buscamos dentre os diversos aspectos estimular as capacidades cognitivas dos idosos residentes nesse espaço através do jogo. Neste sentido, a proposta foi exercitar a percepção e a memória, desempenhar através dos jogos lúdicos a interação social e a criatividade para então compreender a função do jogo na qualidade de vida dos idosos internos no Lar do Vovô. A proposta da atividade foi a partir das seguintes questões: Você jogava na sua infância e adolescência? Quais eram esses jogos? Quais gostaria de jogar novamente? Dentro de uma conversa informal, pois, o intuito não era entrevistar, mas identificar os possíveis jogos a serem desenvolvidos conforme seus relatos. Dentro desses momentos de diálogos, ficou explícito que não houve interesse de novamente praticar os jogos tradicionais, apesar de alguns relatarem a presença dos mesmos em sua infância. Com base nas informações coletadas e as expressões emocionais ao relatar sobre diversos

¹ Autora: Acadêmica do 8º semestre do curso de Pedagogia da UNEB- Campus XXIII Seabra-BA paulaoliveiramo015@gmail.com

² Autora: Acadêmica do 8º semestre do curso de Pedagogia da UNEB- Campus XXIII Seabra-BA cintialopes1996seabra@gmail.com

³ Autora: Acadêmica do 8º semestre do curso de Pedagogia da UNEB- Campus XXIII Seabra-BA alveslucineia508@gmail.com

assuntos, possibilitou as estagiarias dentro do seu processo de planejamento, utilizar alguns desses relatos para pensar em quais jogos seriam desenvolvidos e aplicados, personalizando cada um. Desse modo, o projeto de intervenção pedagógica ocorreu a partir de sequência didática e incluiu dentre as ações a confecção dos jogos pelos próprios idosos. Foram desenvolvidos o jogo das recordações (Relatar momentos marcantes em sua vida por intermédio das imagens), jogo dos sentidos (Identificar somente através do olfato, o aroma das ervas medicinais), jogos da memória (encontrar e formar pares com as imagens) e jogo musical (lembrar canções de acordo com a palavra escolhida dispostas em placas) com ênfase na memória e na interação social. O preconceito que a sociedade propaga através de estereótipo modifica a vida dos idosos e a forma como eles se veem, muitas vezes, como alguém que não consegue realizar as atividades básicas fato que não contribui para o exercício da autonomia. Diante disso Salgado (1998, p.36) aponta que: “[...] lamentavelmente, a pobreza de alguns idosos, o estado de abandono em instituições asilares e a precariedade sócio-cultural de outros, reforçam esta imagem e perpetuam os preconceitos.” Dessa forma, a realização do projeto no Lar do vovô pode constatar a presença de vestígios de estereótipos sociais na personalidade desses idosos, gerando insegurança na realização de atividades, mas em contraponto, surge a esperança de voltar a ser visto como contribuinte do meio social que está inserido. As oficinas desenvolvidas no espaço, propiciaram intervir na realidade dos sujeitos pesquisados ao promover uma interação que antes era limitada, contribuindo de forma significativa para autoestima, e favorecendo a criatividade de alguns idosos. Um fato marcante que ocorreu durante a oficina com o jogo musical, foi que uma idosa em busca de permanecer na atividade, utilizou de elaboração de versos baseado na palavra contida na placa escolhida ao invés de mencionar uma canção. E de forma específica nas questões atrelados a memória como, a relação de aroma a erva, a identificação de pares das imagens, recordação das letras das canções e de acontecimentos relacionados as experiências pessoais vividas, houve avanços significativos não só em relação a proposta do projeto, mas para a vida em geral daqueles idosos que manifestaram o desejo de continuidade das atividades no espaço. Em síntese, apesar das dificuldades encontradas, o projeto alcançou seus objetivos ao promover a interação dos idosos e ao estimular as capacidades cognitivas dos internos do lar do vovô. Como futuros profissionais da educação temos que pensar novas ações pedagógicas para aquisição de aprendizagens, tanto no espaço formal e não formal.

Palavras-chave: Memória; Ludicidade; Jogo; Idosos; Espaço não formal.

Referências

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEduca%C3%A7%C3%A3oInfantil_VeraL%C3%B4ciaDaEncarna%C3%A7%C3%A3oBacelar_EDUFBA.pdf. Acesso em: 01 de novembro de 2021

HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**; [tradução João Paulo Monteiro]. São Paulo: Perspectiva, 2007.

SALGADO, Marcelo Antonio. Envelhecimento Populacional: Desafio do Próximo Milênio. **A terceira idade**, São Paulo, nº14, p. 36, Agosto, 1998. Disponível em:

https://issuu.com/sescsp/docs/210d4578-a0d5-4fa4-bfd2ef2dc596923_a43276c128c22f.

Acesso em: 28 nov. 2018.

SUZUKI, Juliana Telles Faria et al. **Ludicidade e educação**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

.