

O IDOSO E A LUDICIDADE

ELDERLY AND PLAYFUL ACTIVITIES

Ana Paula Sabchuk Fernandes*

Rita de Cássia Oliveira**

RESUMO

A população idosa vem aumentando e a mudança no campo social tem modificado seu papel, tornando as pessoas mais ativas e alvo de interesse em diversas áreas, inclusive na educação. Sob essa perspectiva, o objetivo deste trabalho é o levantamento teórico sobre a criação de possibilidades de uso do lúdico na educação de alunos dessa faixa etária. Para responder ao objetivo proposto realizamos pesquisa bibliográfica sobre a temática envelhecimento, educação e ludicidade e aplicou-se um questionário semiestruturado a cinquenta idosos participantes da UATI-UEPG. Procurou-se entender a representação social do idoso, suas novas relações com a sociedade e o papel do lúdico como instrumento para a socialização e fortalecimento das redes de relações interpessoais. Os resultados apontam que o lúdico pode ser aplicado na prática educativa independentemente da modalidade de ensino e da idade dos envolvidos, pois tende a ter resultados satisfatórios tanto para o docente como para os alunos que são agentes ativos no processo de aprendizagem. A ludicidade é, portanto, um fator que auxilia no aprendizado e na relação interpessoal.

Palavras-chave: Idoso. Ludicidade. Aprendizagem.

ABSTRACT

The elderly population is increasing and the change in the social field is modifying their role. As a result, they are becoming more active and also the focus of several areas, mainly in the educational area. From this perspective, the aim of this study is to carry out a theoretical survey about the creation of possibilities and use of playful activities in the education of students of this age group. To this end, a bibliographical research about age, education and playful activities was carried out, and a semi structured questionnaire was applied to 50 elderly participants of Open University for the Elderly at the State University of Ponta Grossa (UATI – UEPG, in the Portuguese acronym). The study aimed at understanding elderly social representation, their new relationships within society as well as the role of playful activities as an instrument of socialization and empowerment of interpersonal networks. The results point out that playful

* Acadêmica do curso de Pedagogia- UEPG. E-mail: <ana-sabchuk@hotmail.com>.

** Doutora em Educação, Professora na UEPG. E-mail: <soliveira13@yahoo.com.br>.

activities can be used in educational practices regardless the modality of schooling and age group, as they tend to provide good results for both teachers and students, who are the active actors of the teaching-learning process. Thus, playful activities have positive effects in both learning and interpersonal relationships.

Keywords: Elderly. Playful Activities. Learning.

Introdução

O envelhecimento é um processo marcado por diversas mudanças sociais, motoras, psíquicas e cognitivas, devendo ser respeitado em suas limitações e trabalhado em suas potencialidades. Não deve ser entendido como uma fase marcada somente por perdas, mas como uma etapa em que novas potencialidades podem ser exploradas.

Segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), a população idosa nos últimos anos tem aumentado significativamente:

A representatividade dos grupos etários no total da população em 2010 é menor que a observada em 2000 para todas as faixas com idade **até 25 anos**, ao passo que os **demais grupos etários** aumentaram suas participações na última década. O grupo de crianças de **zero a quatro anos** do sexo masculino, por exemplo, representava 5,7% da população total em 1991, enquanto o feminino representava 5,5%. Em 2000, estes percentuais caíram para 4,9% e 4,7%, chegando a 3,7% e 3,6% em 2010. Simultaneamente, o alargamento do topo da pirâmide etária pode ser observado pelo crescimento da participação relativa da população com **65 anos ou mais**, que era de 4,8% em 1991, passando a 5,9% em 2000 e chegando a 7,4% em 2010. (Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=1866&id_pagina=1>. Acesso em: 28/02/2012).

Esse aumento da população de 65 anos ou mais se deve, sobretudo, a avanços no campo da medicina, com o uso de vacinas que evitam o aparecimento de doenças, e a abordagem preventiva melhorando a saúde, tornando o idoso um sujeito mais ativo e atuante na sociedade.

Pensar no envelhecimento nos dias atuais é pensar em novas possibilidades de vivência, conhecimentos, sentimentos e participação na sociedade.

Não cabe mais pensar no idoso como alguém que fica somente em casa, pois a realidade se mostra de outra maneira. Buscam-se, para essa faixa etária, novos espaços de participação e interação.

O papel dos idosos muda constantemente, eles sentem-se como pessoas com experiência de vida e vontade de aprender e participar cada vez mais ativamente na sociedade, o que traz mudanças em seus planos pessoais e sociais, levando-os a encarar essa etapa da vida de forma ativa e independente.

Uma visão moderna da velhice implica entender que as pessoas na terceira idade são muito mais do que um grupo numeroso que precisa de proteção e cuidados. É preciso também oferecer os recursos necessários para facilitar-lhes a vida, para que participem e desfrutem da sociedade em que vivem. Isso deve ser feito sem atitudes paternalistas, uma vez que os idosos pertencem a um seguimento da população tão importante como qualquer outro. (LAROUSSE DA TERCEIRA IDADE, p. 13, 2003).

Sob essa perspectiva, a velhice passa então a ser considerada como um momento carregado de experiências e saberes que se acumulam durante a vida e que, quando utilizados em prol do sujeito, acabam por otimizar os saberes regressos e auxiliar na produção de novos conhecimentos, mudando, assim, seu papel frente a si mesmo e à sociedade.

Essa fase da vida passa a ser considerada como uma boa oportunidade de crescimento pessoal e de troca de saberes com pessoas da mesma idade, ou com pessoas das mais variadas idades, em situações intergeracionais às quais o idoso vem agregar saber e experiência de vida.

As experiências adquiridas no decorrer da vida do indivíduo, aliadas aos novos saberes proporcionados pela educação permanente, fazem com que

o idoso crie uma autoimagem bastante positiva, administrando melhor as perdas ocorridas nessa fase.

A velhice, à medida que passa ser objetivo de cuidado e atenção especial, tanto na sociedade civil como no poder público, destacando-se às prioridades de ação, intergrar-se-á e avançará significativamente, permitindo remodelação do estereótipo negativo que paira sobre essa etapa, superando a ideia de terminalidade e impotência. (OLIVEIRA, p. 262, 1999).

Dessa forma, envelhecer na contemporaneidade é diferente de outras épocas, existem mudanças significativas nos hábitos e nas imagens vinculadas a essa fase da vida, o que faz com que mudem também as formas com que a sociedade enxerga o sujeito envelhecendo, mudando-se assim a crença de que esse período da vida é marcado por quietude e inatividade.

Hoje os idosos estão cada dia mais se associando a uma vida ativa e prazerosa, já que essa fase da vida é quase sempre marcada pela chegada da aposentadoria e de uma menor preocupação com problemáticas de ordem geral, como emprego e educação dos filhos.

A educação permanente se apresenta como uma forma de atribuição de novos significados a essa faixa etária, por meio de espaços educativos que levam em consideração as particularidades e interesses dos idosos em geral, gerando, assim, um processo de inclusão social.

As contribuições que a educação permanente proporciona ao idoso promovem, sobretudo, uma melhoria na sua qualidade de vida e a valorização de seus direitos enquanto cidadão, levando em consideração suas necessidades e particularidades, fazendo com que surja um indivíduo envelhecendo mais ativo e participante socialmente.

Com essa nova configuração do papel do idoso na sociedade mudam-se também os valores dados a essa faixa etária e as representações que a sociedade tem a respeito da velhice, propiciando ganhos em direitos e na criação de espaços reservados e destinados aos idosos.

Devido a mudanças na forma de pensar o envelhecimento – visto como uma fase que merece respeito – a esfera governamental formulou a Lei 8.842, de 04/01/1994, sobre a Política Nacional

do Idoso, e O Estatuto do Idoso, Lei nº 10741/03, que tem por objetivo assegurar os direitos sociais do idoso, criando condições para promover sua autonomia, integração e participação efetiva na sociedade.

A velhice não tem época, pois faz parte da história humana, e, por isso mesmo, tem sido objeto de reflexão a partir de diversas perspectivas: a religião, a medicina, as tradições, a literatura e a arte [...]. (AZPITARTE, 1993, p. 5 *apud* BASCELAR, 2002, p. 29).

Como iniciativa para promover a participação mais ativa desse segmento etário e garantir a educação permanente é que surge a criação das Universidades Abertas para a Terceira Idade como um espaço no qual devem ser contempladas as diferentes formas de aprender e trocar conhecimentos e informações, com currículos e metodologias compatíveis com essa faixa etária.

Por meio da educação permanente proporciona-se aos indivíduos a possibilidade de uma maior participação nos diferentes segmentos da sociedade, ampliando as relações interpessoais e o acesso à cultura de diferentes segmentos, fazendo que o idoso tenha mais qualidade de vida e melhore a visão que tem de si mesmo, a sua autoestima.

Pensar num idoso mais ativo socialmente é pensar em novas formas de aprender e de ensinar, de promover a troca de saberes, de interagir e de aprender a viver com o outro, e de aproveitar as diferenças individuais a fim de somar para melhorar. Com isso a educação permanente contribui para que o idoso passe a refletir sobre seu papel dentro da sociedade vigente, não aceitando mais o lugar de marginalizado, mas sim de um sujeito conhecedor e detentor de direitos, com objetivos para sua vida e com estratégias para alcançá-los.

Desse modo, o idoso torna-se mais ativo e participativo nos diferentes segmentos da sociedade, o que gera um sentimento bastante positivo de que essa fase da vida não tem um fim em si mesmo, de que nela é possível produzir e contribuir socialmente.

Para que seja efetivada uma educação permanente de qualidade torna-se necessário que sejam tomadas iniciativas que promovam diferentes formas de se aprender e de se ensinar, o que se torna muitas vezes um desafio a ser transposto. Em

tal perspectiva, a estratégia de usar a ludicidade poderia se tornar uma boa ferramenta para auxiliar nessa tarefa.

Segundo Costa (2005), “a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte.”

Segundo Rocha (1995, *apud* Schwartz 2004, p. 177), a atividade lúdica é aquela que envolve o jogo, o brinquedo, as brincadeiras, o faz de conta, as histórias de contos de fadas; ou, por assim dizer, o imaginário.

Para Maluf (2008, p. 13),

A atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento em quem pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento, o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação.

Portanto, a atividade lúdica tem um caráter dinâmico e que derruba barreiras por ser, na maioria das vezes, bastante agradável para quem a pratica, facilitando a participação mesmo daqueles que são mais tímidos e favorecendo a integração de todos no ambiente escolar, local que ficou distante dos idosos boa parte de sua vida.

Essa integração e participação do idoso chegam ao ambiente escolar e, nesse contexto, torna-se necessário repensar as práticas do processo educativo para que, enquanto aluno, ele possa ser participativo, podendo resgatar e valorizar seus conhecimentos, melhorando assim a sua capacidade de raciocínio, de pensamento e de ação.

Barroso (1999) destaca que mesmo na velhice extrema (a qual é compreendida como a velhice de pessoas com idade superior a 90 anos) é importante que as pessoas não percam o interesse pelas alegrias da vida. É igualmente essencial que prosigam desenvolvendo tarefas físicas e intelectuais, e que a sociedade continue a se beneficiar com sua eficiência.

A escola deve, portanto, considerar as especificidades do aluno idoso, valorizando as relações intergeracionais, partindo do que ele já tem de conhecimento e

experiências para a relação com novos significados na construção do saber.

Para isso a prática educativa passa a ter um caráter de reconstrução e ressignificação de saberes que os alunos já possuíam, tornando assim o ambiente educativo um polo facilitador e capacitador da aprendizagem, a fim de intervir nessa faixa etária da população de maneira multidisciplinar, resgatando o caráter produtivo do aluno idoso, trabalhando de forma a englobar e valorizar seu potencial individual e coletivo.

Cabe ao sistema escolar criar condições para que o aluno idoso redescubra interesses. Nesse sentido, a ludicidade contribui de forma significativa, já que auxilia a fortalecer as redes de relações sociais, facilitando ainda a comunicação, a livre expressão, além de auxiliar na memorização e no processo criativo. Como afirma Larrouse (2003, p. 43), “Na velhice, o aprendizado requer mais tempo... É necessário avaliar a terceira idade de forma global, sem reduzi-la a uma etapa só de perdas, uma vez que podem ser desenvolvidos aspectos muito positivos”.

LUDICIDADE: uma possibilidade de intervenção com o idoso

A Política Nacional do Idoso, Lei Federal nº 8842, de 04 de janeiro de 1994, em seu artigo 2º estabelece: “Considera-se o idoso, para os efeitos da lei, a pessoa maior de sessenta anos de idade”.

É a partir dessa perspectiva que se vem buscando entender a representação social do idoso, bem como suas novas relações com a sociedade. Torna-se, então, ponto de preocupação a intervenção pedagógica com alunos de terceira idade, cabendo ao professor buscar novas possibilidades com essa faixa etária. Muitas são as ferramentas de intervenção pedagógica e acredita-se que a lúdica possibilita a relação de saberes, além de trabalhar aspectos emocionais e culturais, entre outros.

Segundo Santos (2008, p. 52), os idosos “possuem um grande potencial a ser desenvolvido, seja pela falta de experiências progressas que não foram ofertadas, seja pela possível timidez a ser combatida.” A participação do aluno idoso em atividades educativas contribui para o desenvolvi-

mento desse potencial e auxilia no resgate da sua autoestima, quando o professor propicia atividades lúdicas participativas, ao mesmo tempo em que desenvolve um sentimento de utilidade e de ocupação, tornando esse aluno mais ativo e com mais vontade de viver.

Assim, busca-se uma maior conscientização da relevância do lúdico como ferramenta pedagógica que promove novas potencialidades e conexões de saberes do aluno do idoso. Como afirma Santos (2008, p. 21): “As relações interpessoais passam cada vez mais a ganhar relevância, principalmente aquelas decorrentes da atividade lúdica.”

Em sua prática docente, cabe ao profissional que irá trabalhar com pessoas da terceira idade ter um novo olhar sobre o envelhecimento e proporcionar aos alunos idosos o rompimento com a letargia em que eles se encontram. É justamente isso que se busca no trabalho realizado pela Universidade Estadual de Ponta Grossa com o Programa de Universidade Aberta da Terceira Idade, que visa a atender a população idosa de Ponta Grossa. Para tanto, oferece aos alunos da terceira idade disciplinas de cunho teórico e prático que abrangem estágios de inserção comunitária e muitas outras atividades, como a dança, natação, hidroginástica, informática, língua estrangeira, artesanato, atividades esportivas etc.

Características gerais dos entrevistados

A pesquisa foi realizada na Universidade Aberta da Terceira Idade da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UATI/UEPG), no ano de 2010.

Para melhor refletir a respeito do papel da educação permanente e do uso do lúdico foi realizada uma investigação bibliográfica e de campo, tendo como objetivo identificar a influência do lúdico na participação social do idoso. A coleta de dados se deu pela aplicação, durante as aulas teóricas, de questionário com 19 perguntas abertas e fechadas para 50 alunos da UATI/UEPG, entre os meses de março a julho de 2010, com o objetivo de verificar o papel da terceira idade na sociedade. Procurou-se, também, observar se a escolarização do idoso com atividades lúdicas contribui, de fato, para a socialização e fortalecimento das redes de relações

interpessoais, já que por meio da ludicidade e da intervenção pedagógica esse aluno é desafiado para atividades espontâneas, criando-se uma nova maneira de aprendizagem.

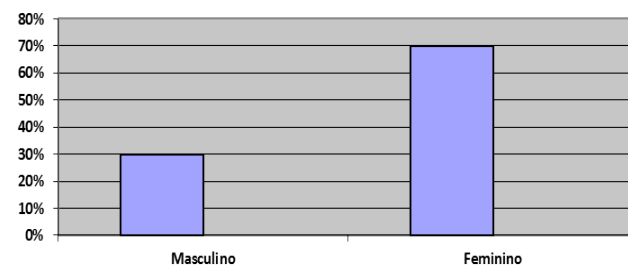
A análise dos dados ajuda a traçar o perfil do idoso participante da UATI/UEPG presente na cidade de Ponta Grossa. Dos cinquenta questionários, no item referente ao dado gênero, pode-se constatar o predomínio do gênero feminino, com 35 idosas (70%); a representatividade do gênero masculino era menor: contava-se, na época, com 15 idosos (30%).

Tabela 1 - Gênero

Sexo	Quantidade	Percentual
Masculino	15	30%
Feminino	35	70%

Fonte: Pesquisa de Campo 1 – Elaboração das autoras.

Gráfico 1 - Gênero. Fonte pesquisa de campo período de 2010.



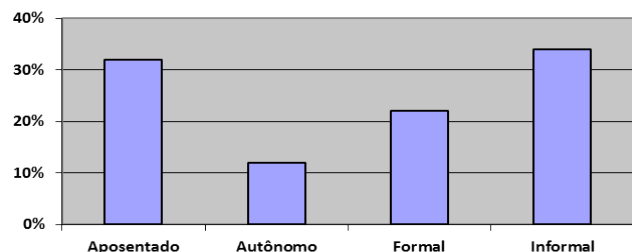
As mulheres vivem mais do que os homens e a mortalidade entre elas é menor em todas as faixas etárias. A partir dos 30 anos, a mulher tem expectativa de vida sete ou oito anos maior que a dos homens. Dessa forma, na faixa etária entre os 65 e 70 anos, para cada 100 homens existem 120 mulheres. Depois dos 85 anos, para cada 100 homens existem 256 mulheres. (LAROUSSE DA TERCEIRA IDADE, 2003, p. 13.).

A tabela apresentada a seguir, referente à ocupação desempenhada pelos idosos que participaram da pesquisa, mostra que considerável número ainda mantinha algum tipo de atividade profissional, sendo que 06 idosos trabalhavam como autônomos (12%), 11 idosos tinham emprego formal (22%), e para 17 idosos (34%) essa atividade era informal. Apenas 16 (32%) do total de pesquisados declararam-se aposentados.

Tabela 2 - Ocupação

Ocupação	Quantidade	Percentual
Aposentado	16	32%
Autônomo	06	12%
Formal	11	22%
Informal	17	34%

Fonte: Pesquisa de Campo 2. – Elaboração das autoras.

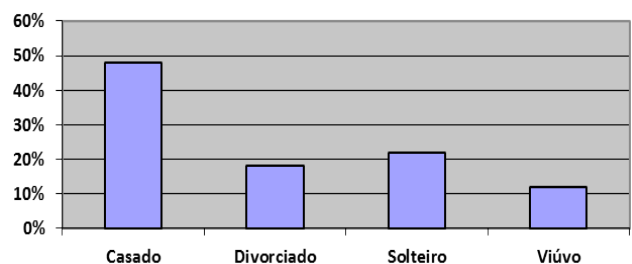
Gráfico 2 - Ocupação. Fonte pesquisa de campo período de 2010

Quanto ao estado civil, observa-se que 24 idosos são casados (48%); 09 são divorciados (18%); 11 são solteiros (22%); e 06 são viúvos (12%).

Tabela 3 - Estado civil

Item: Estado civil	Quantidade	Percentual
Casado	24	48%
Divorciado	09	18%
Solteiro	11	22%
Viúvo	06	12%

Fonte: Pesquisa de Campo 3 - Elaboração das autoras.

Gráfico 3 - Estado civil. Fonte pesquisa de campo período de 2010

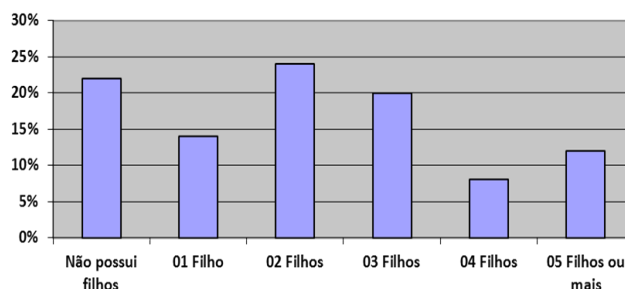
Quando perguntados sobre o número de filhos: 11 idosos responderam não os possuem (22%);

07 possuem um filho (14%); 12 possuem dois filhos (24%); 10 possuem três filhos (20 %); 04 possuem quatro filhos (8%); e 06 possuem cinco filhos ou mais (12%).

Tabela 4 - Número de filhos

Item: Número de filhos	Quantidade	Percentual
Não possui filhos	11	22%
01 filho	07	14%
02 filhos	12	24%
03 filhos	10	20%
04 filhos	04	08%
05 filhos ou mais	06	12%

Fonte: Pesquisa de Campo 4.- Elaboração das autoras.

Gráfico 4 - Número de filhos. Fonte pesquisa de campo período de 2010

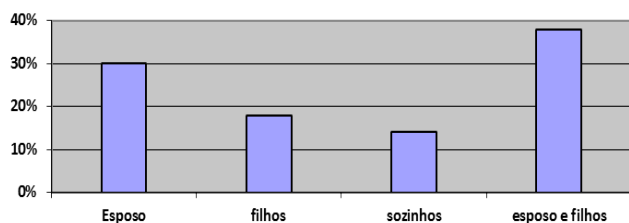
Com relação aos familiares, 15 idosos vivem somente com o(a) esposo(a) (30%), 09 vivem somente com os filhos (18%), 07 vivem sozinhos (14%), e 19 vivem com esposo(a) e filhos (38%).

Tabela 5 - Quem mora com você

Item: Vivem com	Quantidade	Percentual
Somente o(a) esposo(a)	15	30%
Somente com os filhos	09	18%
Vivem sozinhos	07	14%
Vivem com esposo(a) e filhos	19	38%

Fonte: Pesquisa de Campo 5. - elaboração das autoras.

Gráfico 5 - Pessoas que moram com você na sua casa.
Fonte pesquisa de campo período de 2010



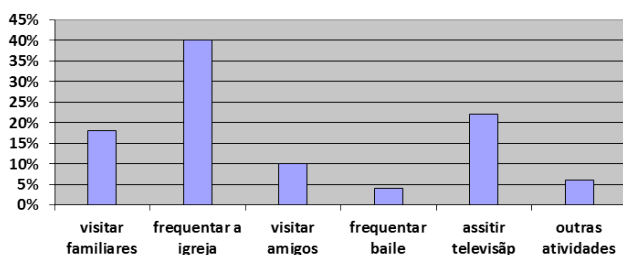
Quando questionados sobre o que mais gostam de fazer nos momentos de lazer, as respostas dos idosos foram as seguintes: 05 visitam amigos (10%), 02 frequentam bailes (4%), 20 frequentam a igreja (40%), 09 visitam familiares (18%), 11 assistem televisão (22%) e 03 realizam outras atividades (6%).

Tabela 6 - O que mais gosta de fazer nos momentos de folga e lazer

Item:	Quantidade	Percentual
Visitar amigos	05	10%
Frequentar baile	02	4%
Frequentar a igreja	20	40%
Visitar familiares	09	18%
Assistir televisão	11	22%
Outras atividades	03	6%

Fonte: Pesquisa de Campo 6.- elaboração das autoras.

Gráfico 6 - O que mais gosta de fazer nos momentos de folga e lazer. Fonte pesquisa de campo período de 2010



Observa-se que a maioria dos entrevistados aponta o “frequentar a igreja” como umas das principais atividades realizadas, já que esse é um dos poucos espaços sociais que cabe à terceira idade dentro da sociedade.

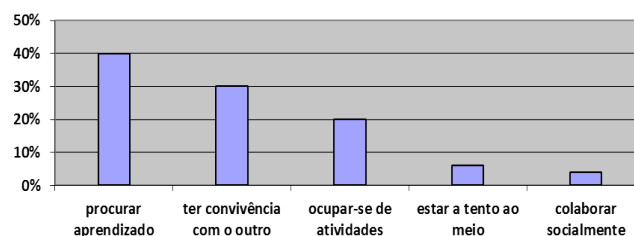
Quando questionados sobre qual foi a motivação que os levou a participar da UATI-UEPG, as respostas correspondem aos itens especificados na tabela a seguir.

Tabela 7 - O que mais gosta de fazer nos momentos de folga e lazer

Item:	Quantidade	Percentual
Procurar aprendizado	20	40%
Ter convivência com o outro	15	30%
Ocupar-se de atividades	10	20%
Estar atento ao meio	03	06%
Colaborar socialmente	02	04%

Fonte: Pesquisa de Campo 7- elaboração das autoras.

Gráfico 7 - O que mais gosta de fazer nos momentos de folga e lazer. Fonte pesquisa de campo período de 2010.



Percebe-se, com esses elementos, que a faixa etária dos idosos tem muitos interesses e busca espaços de interação onde sejam promovidos convivência e aprendizado. Nesse sentido, a UATI-UEPG desenvolve satisfatoriamente essa função como um programa que oferece aos idosos maior qualidade de vida e maior prazer nas relações interpessoais e com a sociedade.

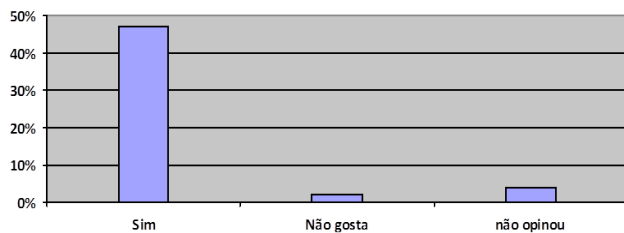
Quando questionados se acreditam que atividades lúdicas e prazerosas facilitam na satisfação, no aprendizado e no relacionamento entre as pessoas, as respostas dos idosos foram bastante significativas e quase que unânimes, como se pode ver na próxima tabela.

Tabela 8 - Se acreditam que atividades lúdicas e prazerosas facilitam na satisfação, no aprendizado e no relacionamento entre as pessoas

Item:	Quantidade	Percentual
Sim	47	94%
Não Gosta	01	2%
Não opinou	02	4%

Fonte: Pesquisa de Campo 8.- elaboração das autoras.

Gráfico 8 - O que mais gosta de fazer nos momentos de folga e lazer. Fonte pesquisa de campo período de 2010.



Com relação à atividade lúdica e educativa no aprendizado do aluno idoso e o significado que essa atividade e a participação na UATI-UEPG trazem para a vida dos idosos, os participantes da pesquisa assim se manifestaram:

“É muito bom desta forma que a professora faz, pois com o uso do jogo aprendemos as contas de matemática.” (aluno 1)

“Com o jogo brincando a gente consegue pensar mais rápido.” (aluno 2)

“As minhas expectativas são em aprender mais, ampliar meus horizontes de conhecimentos e amizades. Poder ser útil para a sociedade e sair da rotina de casa que vai nos matando aos poucos sem percebermos o quanto nos faz mal, ser mais seu útil, ser feliz e transmitir um pouco de felicidade para os outros que estão a nossa volta.” (aluno 3)

“Para não entrar em depressão, faz bem para o corpo e ocupar o espaço sem ficar em casa pensando em tudo.” (aluno 4)

“Estar interagindo em grupo, e vivenciando a realidade da pessoa da 3ª idade na qual esperamos aprender com exatidão os nossos direitos, deveres e a melhor forma de nos portarmos diante da nossa realidade.” (aluno 5)

“Que me ajude a pensar melhor pois ando com a cabeça fraca.” (aluno 6)

Com esses depoimentos fica clara a importância que a UATI desempenha na vida dos idosos, como um espaço de interações pessoais, vivências intergeracionais, convivência social e aprendizado educativo.

Como forma de aprendizado educativo, a ludicidade se apresenta como uma estratégia que tem bastante aceitação entre os participantes da pesquisa, auxiliando na relação do grupo em geral e facilitando a aprendizagem.

Percebeu-se, durante a pesquisa, que como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem o lúdico vem sendo muito utilizado na educação infantil e séries iniciais e deve continuar fazendo parte da práxis educativa, em especial a do aluno idoso. Conforme coloca Santos (2000, p. 7): “O lúdico extrapola a infância e sua importância permeia todas as etapas da vida humana”.

Nessa faixa etária o papel do lúdico é o de proporcionar um novo significado aos conhecimentos já adquiridos durante a vida, criando novas oportunidades para o exercício da criatividade e da vida social do idoso. Nesse processo, o papel do educador é o de facilitador do conhecimento.

O uso do jogo é formativo em dupla mão de direção: junto ao aluno e ao professor. Para o professor, o jogo tem o potencial de promover novas e melhores formas de ensinar em geral, para qualquer disciplina, diferentes maneiras de interagir com a turma e de se posicionar dentro da sala de aula, como coordenador das atividades e facilitador do aprender do aluno em vez de centro irradiador das decisões e do saber. (AMARAL, 2003, p. 230).

As atividades lúdicas, além de seu caráter prazeroso, também contribuem para o fortalecimento emocional e resgatam possíveis dificuldades intelectuais dos idosos, promovendo assim um envelhecimento mais sadio.

Mesmo com a idade mais avançada, é possível ensinar e aprender (caso não se tenha o aparecimento de patologias), e essa troca de saberes é bastante importante para essa fase da vida, já que estabelece a ressignificação de saberes regressos, fortalece as relações sociais e auxilia na integração com o meio.

As atividades lúdicas fazem com que os idosos possam aprender ou dar novos significados aos seus conhecimentos de uma forma alegre e prazerosa. Desse modo, essas atividades oportunizam prazer, enquanto incorporam novas informações e saber, transformando assim a realidade da terceira idade.

Ao se utilizar da ludicidade no contexto pedagógico com idosos, o professor, além de estimular seus alunos, propicia a vivência em um ambiente mais sociável, no qual a criatividade é estimulada e as limitações e dificuldades acabam sendo superadas ou minimizadas pelo prazer que a atividade lúdica carrega, fazendo com que os novos saberes sejam incorporados de maneira natural.

Desse modo, com o uso de atividades lúdicas e significativas os idosos são respeitados em suas limitações e suas potencialidades acabam sendo desenvolvidas e ampliadas. Dentro dessa perspectiva, o professor é o mediador do conhecimento que não se limita a repassar informações, mas constrói junto com os alunos esse novo significado do saber para a terceira idade.

Considerações finais

O tema envelhecer ganha espaço nas áreas educativa, social e cultural. Por meio da ludicidade podem-se unir todas essas áreas em uma única atividade, tornando o aluno idoso menos ocioso e promovendo, de forma dinâmica e prazerosa, a sua participação e integração no ambiente socioeducativo.

Nesse sentido, pensa-se na UATI como um polo capacitador que, ao trabalhar com essa faixa etária, resgata o sentimento de pertencimento, aproveitando-se da sabedoria conquistada pelos anos de vida e potencializando, por meio do lúdico, esses saberes, sem deixar de valorizar as características e interesses individuais do aluno idoso.

Ao valorizar as potencialidades e respeitar o ritmo de aprendizagem individual, o profissional da área da educação contribui para resgatar o potencial de cada idoso.

Por meio de dinâmicas de caráter lúdico, é possível proporcionar momentos inovadores ao aluno idoso, criando um novo sentido, qualidade e interesse pela vida.

Portanto, com base nos dados obtidos, na fundamentação teórica e nas reflexões é possível

perceber que a ludicidade é inerente à vida humana, independentemente da idade que se tenha, e que ela deve ser ressaltada na prática docente, em qualquer modalidade de ensino em que se atue.

Quanto mais ativas forem as práticas educativas, mais estarão auxiliando no fortalecimento da memorização, criatividade e autonomia do idoso, tornando-os agentes ativos no processo de aprendizagem.

Cabe ao profissional da educação perceber e valorizar a importância da educação para a terceira idade, proporcionando meios para que o aluno idoso possa ser mais lúdico, tornando o ato de aprender mais criativo, prazeroso e integrador, valorizando os saberes regressos a fim de se criar redes de conexões com os novos conhecimentos.

A atividade lúdica, seja ela representada por jogos, brincadeiras livres ou dirigidas, faz parte não só do cotidiano infantil, mas também do mundo adulto, devendo ser cada vez mais utilizada, mais explorada, no contexto educacional.

Referências

- AMARAL, Sílvia. **Psicopedagogia**: um portal para a inserção social. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- BARROSO, M. J. L. C. R. A Iniciativa Pública e Privada nos Serviços de Saúde, Educação, Cultura e Lazer. **A Terceira Idade**, n. 17, p. 28-38, 1999.
- BACELAR, Rute. **Envelhecimento e produtividade: processos de subjetivação**. 2.ed. Recife: Fundação Antônio dos Santos Abranches – FASA, 2002.
- BRASIL. **Estatuto do Idoso** n.10.741, de 1º de outubro de 2003. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.741.htm>. Acesso em: 11 de maio. 2011.
- BRASIL. **Política Nacional do Idoso** nº 8842, de 4 de janeiro de 1994. Disponível em: <<http://www.mds.gov.br/assitenciasocial/secretaria-nacional-de-assistencia-social-snas/cadernos/politica-nacional-do-idoso/politica-nacional-do-idoso>>. Acesso em: 11 de maio 2011.
- BRASIL. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/>>. Acesso em: 11 de maio. 2011.
- LAROUSSE DA TERCEIRA IDADE. São Paulo: Larousse do Brasil, 2003.
- COSTA, Suzy. A formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas. **Psicopedagogia on line**. Educação e saúde mental. 28 jun. 2005. Disponível

em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=692>>. Acesso em: 12 jun. 2012.

IBGE (Fundação Instituto de Geografia e Estatística). Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=1866&id_pagina=1>. Acesso em: 28/02/2012.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividade lúdicas para educação infantil**: conceitos, orientações e práticas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

OLIVEIRA, Rita de Cássia da Silva. **Terceira idade**: do repensar dos limites aos sonhos possíveis. São Paulo: Paulinas, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires (Org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 3.ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SINÉSIO, Neila Barbosa Osório Nome. **Universidade da melhor idade**: uma proposta salesiana para o idoso. Campo Grande: UCDB, 1999.

SCHWARTZ, Gisele Maria (Org.). **Dinâmica lúdica**: novos olhares. Barueri, SP: Manole, 2004.

Data de submissão: 14/05/2012

Data de aceite: 27/07/2012