

LUDICIDADE E IDOSAS: UMA ANÁLISE DE PRINCÍPIOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA COM INSTITUCIONALIZADAS¹

Recebido em: 02/02/2023

Aprovado em: 06/09/2023

Licença: 

*Pedro Henrique Bezerra Oliveira da Silva*²

Universidade de Pernambuco (UPE)

Recife – PE – Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-9205-7028>

*Ho Shin Fú*³

Universidade de Pernambuco (UPE)

Recife – PE – Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-5839-0481>

*Larissa da Silva Souza*⁴

Universidade de Pernambuco (UPE)

Recife – PE – Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-8329-5307>

*Marcela Natalia Lima Figueirêdo*⁵

Universidade de Pernambuco (UPE)

Recife – PE – Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-1280-7824>

*Nayana Pinheiro Tavares*⁶

Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)

Recife – PE – Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-5124-7386>

*Marcilio Barbosa Mendonça de Souza Júnior*⁷

Universidade de Pernambuco (UPE)

Recife – PE – Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-4138-4330>

¹ Pesquisa financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

² Mestre, Universidade de Pernambuco, Grupo de Estudos Etnográficos em Educação Física e Esporte – ETHNÓS, Recife-PE.

³ Universidade de Pernambuco, Grupo de Estudos Etnográficos em Educação Física e Esporte – ETHNÓS, Recife-PE.

⁴ Mestre, Universidade de Pernambuco, Grupo de Estudos Etnográficos em Educação Física e Esporte – ETHNÓS, Recife-PE.

⁵ Mestre, Universidade de Pernambuco, Grupo de Estudos Etnográficos em Educação Física e Esporte – ETHNÓS, Recife-PE.

⁶ Doutora, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife-PE.

⁷ Doutor, Universidade de Pernambuco, Grupo de Estudos Etnográficos em Educação Física e Esporte – ETHNÓS, Recife-PE.

*Marcelo Soares Tavares de Melo*⁸
Universidade de Pernambuco (UPE)
Recife – PE – Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-3819-0343>

RESUMO: Este trabalho analisou contribuições teórico-metodológicas da ludicidade com idosas institucionalizadas. Para isso, contou com a Hermenêutica-Dialética como método, que busca na compreensão de falas, texto e contexto, a concepção dos fenômenos estudados, os quais foram evidenciados pela entrevista semiestruturada com 19 (dezenove) participantes envolvidos num programa de extensão com intervenção em Instituição de Longa Permanência para Idosos (ILPI) da cidade do Recife. As falas tratadas pela análise de conteúdo categorial por temática revelaram duas categorias empíricas, das quais, optamos pela ludicidade. Como conclusão, foram evidenciados princípios lúdicos, a saber: alegria, diversão, gratuidade, imaginação, plenitude, liberdade e cultura, sendo facetas que fundamentam a prática lúdica num viés teórico-metodológico, revelando contribuições para a melhoria da interação social em ILPI.

PALAVRAS-CHAVE: Princípios lúdicos. Idosas. ILPI.

LUDIC ACTIVITIES AND THE ELDERLY: AN ANALYSIS OF PRINCIPLES IN THE PEDAGOGICAL PRACTICE WITH INSTITUTIONALIZED INDIVIDUALS

ABSTRACT: This work analyzed the theoretical-methodological contributions of ludic activities with institutionalized elderly women. To this end, it was based on the Hermeneutics-Dialectics as a method, which pursues understanding in speeches, text and context, the conception of the phenomena studied, these were evidenced through a semi-structured interview with 19 participants who were involved in an extension program with intervention in a Long-Stay institution for the Elderly (LSIE), in the city of Recife. The speeches dealt with categorical content analysis by theme and revealed two empirical categories, from which, we opted for playfulness. In conclusion, ludic principles were evidenced, namely: joy, fun, gratuity, imagination, fullness, freedom and culture, these being facets that base the ludic practice on a theoretical-methodological bias, thus revealing contributions to the improvement of social interaction in LSIE.

KEYWORDS: Ludic principles. Elderly. LSIE.

Introdução

O presente estudo é fruto de uma pesquisa de mestrado que teve por objetivo analisar contribuições teórico-metodológicas da ludicidade para interação social de idosas institucionalizadas, a qual possibilitou um recorte de princípios que permeiam o

⁸ Doutor, Universidade de Pernambuco, Grupo de Estudos Etnográficos em Educação Física e Esporte – ETHNÓS, Recife-PE.

componente lúdico e, por estarem como fundamento, colaboram ao entendimento conceitual abrangente desse conhecimento.

A ludicidade, na literatura, é apresentada, em alguns momentos, de maneira singular e também associada ao jogo, brinquedo, brincadeira, dança, festa, música, esporte, práticas de lazer, entre outros (KISHIMOTO, 1994; HUIZINGA, 2000; MELO, 2003; MARCELLINO, 2009).

A compreensão das multifaces do lúdico é importante por possuir uma gama de significados a partir da cultura dos indivíduos que buscam sentidos e significados para as suas práticas, sentidos estes que, em seus próprios idiomas e dialetos, têm uma concepção peculiar.

Contrastando fortemente com a heterogeneidade e a instabilidade das designações da função lúdica em grego, o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: ludus, de ludere, de onde deriva diretamente lusus. Convém salientar que jocus, jocari, no sentido especial de fazer humor, de dizer piadas, não significa exatamente jogo em latim clássico. Embora ludere possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da "ilusão" e da "simulação". Ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Na expressão lares ludentes, significa "dançar". Parece estar no primeiro plano a ideia de "simular" ou de "tomar o aspecto de" (HUIZINGA, 2000, p.29).

Essas manifestações socioculturais englobam os sujeitos de dada sociedade que, por sua vez, apresentam diversas experiências independentemente da sua idade. É perceptível na infância uma maior aproximação do ser humano com o universo lúdico, no entanto, não somente nesse período acontece essa ligação. Por ser um elemento da cultura, encontra-se em todos os estágios da vida, sobretudo na velhice, o que representa o anseio que o ser humano tem pelo prazer, pela diversão, pelo jogo, pela ludicidade e pela liberdade (KISHIMOTO, 1994; MARQUEZ FILHO, 2009; MARCELLINO, 2009; LUCKESI, 2014; SILVA, 2021).

Dessa forma, podemos entender o lúdico a partir das atividades realizadas com o objetivo intuito de obter alegria, prazer, diversão, criatividade, liberdade, gratuidade, imaginação, plenitude e sentimentos/sensações que englobam estes supracitados, os quais na vida da pessoa idosa é significativa pela sua construção histórico/cultural, apoiando na manutenção da sua vida cotidiana, principalmente no período do desengajamento social e chegada da aposentadoria (FIGUEIRÊDO, 2017; SANTOS FILHO, 1999).

Pensar as contribuições lúdicas para a pessoa idosa é refletir sobre o percurso que todo ser humano trilha para chegar à velhice que, além de englobar o viés biofisiológico, também agrega o social e psicológico, os quais, no decorrer dos anos, se fundamentam nas experiências individuais.

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a população idosa é composta por todas as pessoas que possuem cronologicamente 60 anos ou mais. Ser idoso está associado a um processo biológico que afeta as capacidades físicas, surgindo fragilidades tanto comportamentais, como psicológicas, resultantes do percurso ao longo da vida do ser humano (CAMARANO, 2004; BEAUVOIR, 2018; FALCÃO; CARVALHO, 2018).

As multifaces do lúdico nos ajuda a fazer associações, por exemplo, com o lazer a partir de Marcellino (2009), sendo este último compreendido como direito constitucional, presente inclusive no Estatuto do Idoso, fazendo-nos ver a velhice como um espaço de grande oportunidade para as experiências lúdicas, ainda mais quando encontramos o ócio⁹ como uma grande característica conceitual de promoção do lazer para os idosos. Dessa forma, vislumbra-se, na relação lúdico/lazer, a busca pelo prazer e

⁹ De acordo com Cabeza (2018) o ócio é peça chave para as transformações demográficas das sociedades contemporâneas. Os estudos sobre esse ócio contribuem para o reconhecimento da importância de experiências satisfatórias, apresentando valores positivos para os indivíduos e também para a sociedade, pela sua intencionalidade, dando sentido às ocupações diárias e qualificando a fase final da vida.

satisfação, pelas interações sociais que possuem um lugar de destaque na manutenção da qualidade de vida dos idosos diante da diminuição de tempo dedicado ao mundo produtivo formal das atividades econômicas (NAKAMURA, 2020; SILVA, 2021).

Junto ao ócio da pessoa idosa, encontramos algumas que continuam trabalhando e outras que se desligam do convívio com a família, amigos e colegas, passando a residir nas ILPIs. Algumas por vontade própria ou planejamento familiar, outras por abandono (HERÉDIA; CORTELETTI; CASARA, 2010).

Segundo a Agência Brasil (2021), com base em dados do Dieese¹⁰, o nosso país possui 37,7 milhões de pessoas idosas, equivalendo a cerca de 18% dos 215 milhões da população. A OMS (2005) estima que ocuparemos, em 2025, o sexto lugar em número de idosos no mundo. Dados do IBGE, apontaram que o índice de envelhecimento deve aumentar de 43,19%, em 2018 para 173,47%, em 2060. Camarano e Barbosa (2016) indicam que existe uma população de aproximadamente 100.000 (cem mil) idosos residentes em ILPIs.

Esses dados revelam a necessidade de refletir sobre o lugar da pessoa idosa na contemporaneidade e os benefícios que podem ser proporcionados a esse público institucionalizado através das práticas lúdicas nas ILPIs e, diante disso, questionamos quais as contribuições teórico-metodológicas da ludicidade para as idosas institucionalizadas? Pergunta norteadora que teve por objetivo analisar a ludicidade com idosas institucionalizadas através das falas de pessoas envolvidas em um programa de extensão que tem por premissa a ludicidade em uma ILPI.

¹⁰ Departamento Intersindical de Estatística e Estudos Socioeconômicos.

Metodologia

O estudo se deu por uma pesquisa de abordagem qualitativa, com base na Hermenêutica-Dialética. Segundo Minayo (1998), a Hermenêutica e a dialética, em um casamento fecundo, proporcionam um entendimento aprofundado não somente na interpretação das falas, mas também no contexto das realidades sociais, nas buscas pelas motivações e contradições existentes, de forma a unir as disparidades para chegar-se a um novo conhecimento através dos processos sociais.

Optamos por uma pesquisa de campo junto a um programa de extensão universitária, que somos participantes, entrevistando 19 (Dezenove) sujeitos, dos quais, 10 (dez) foram estudantes estagiários do referido programa, referenciados nesta pesquisa com a letra (E) e 9 (Nove) Funcionários de uma ILPI, aqui referenciados com a letra (F).

Aplicamos a entrevista semiestruturada que, para Ludke e André (1986), permite uma interação entre o entrevistador e o entrevistado, com perguntas previamente articuladas, mas que também possibilita certa flexibilidade, a fim de buscar mais elementos acerca do objeto da pesquisa.

Em virtude da pandemia da COVID 19, as entrevistas ocorreram de forma remota - via plataforma *google meet*, sendo registradas pelo próprio gravador da mesma, capturando imagens e voz, sendo posteriormente transcritas e devidamente tratadas.

Para análise dos dados, optamos pela análise de conteúdo do tipo categorial por temática que, segundo Bardin (2011), visa compreender a comunicação através de procedimentos sistemáticos e objetivos dos dados quantitativos ou qualitativos, coletados através das mensagens transmitidas oriundas da pesquisa.

Com base na análise interpretativa da realidade teórica ou empírica, essa concepção funciona em três etapas e a partir de indicadores: pré-análise, exploração do

material e tratamento dos resultados obtidos e interpretação; operacionalização, definições das categorias analíticas, categorias empíricas e pontos de orientação para investigação, oriundos do objeto de pesquisa (SOUZA JÚNIOR; MELO: SANTIAGO, 2010).

Como resultado da pesquisa de campo e tratamento das falas dos entrevistados, foram reveladas categorias empíricas que, de acordo com os autores supracitados, são desmembradas em unidades de contexto e registro. A primeira diz respeito à dimensão superior e, segundo Bardin (2011), serve como unidade de compreensão para decodificar a unidade de registro, esta é uma partícula de menor segmento de conteúdo a ser considerado como unidade-base.

Dessa forma, as categorias empíricas encontradas no estudo foram denominadas de Ludicidade e Interação Social, das quais, para o momento, optamos por desenvolver a primeira, a outra segue com as suas unidades de contexto e registro a serem discutidas em um outro artigo. Assim, segue no quadro a divisão da categoria analisada, decodificada em unidades de contexto e unidades de registro.

Ressaltamos que a pesquisa em questão foi aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) da Universidade de Pernambuco, localizado no Hospital Universitário Oswaldo Cruz – Parecer: 3.312.259, obtendo a anuência da instituição que recebe a intervenção do programa de extensão mencionado e os termos de consentimento livre e esclarecido (TCLE) devidamente assinados pelos 19 (dezenove) sujeitos que concordaram em participar da entrevista realizada entre 2020 e 2021.

Quadro 1: Categorização

LUDICIDADE	
UNIDADE DE CONTEXTO	UNIDADE DE REGISTRO
ALEGRIA	PLENITUDE
	LIBERDADE
	CULTURA

	INTERAÇÃO SOCIAL
	IMAGINAÇÃO
	DIVERSÃO
	AFETO
DIVERSÃO	INTERAÇÃO SOCIAL
	ALEGRIA
	SATISFAÇÃO
GRATUIDADE	INDISPOSIÇÃO
	REJEIÇÃO
IMAGINAÇÃO	LEMBRANÇAS
PLENITUDE	SATISFAÇÃO
	DIVERSÃO
LIBERDADE	CRIATIVIDADE
CULTURA	LEMBRANÇA
	HISTORICIDADE

Fonte: Os autores

Resultados e Discussão

Com base nas análises das falas dos estudantes estagiários e funcionários da ILPI, chegamos à compreensão da categoria empírica Ludicidade, repercutindo em 7 (sete) unidades de contexto: alegria, diversão, gratuidade, imaginação, plenitude, liberdade e cultura, as quais consideramos princípios para a prática pedagógica desenvolvidas com as idosas institucionalizadas, por se tratar de balizadores para evidenciar os sentimentos, sensações e aprendizagens advindos do lúdico (FIGUEIRÊDO, 2017; SILVA, 2021).

Essa concepção de princípios surgiu dos estudos que fundamentam a prática pedagógica do programa de extensão referenciado nesse estudo, o qual tem por premissa a ludicidade. Dessa forma, percebemos, no contexto das falas, este objeto com as idosas institucionalizadas, sendo revelado pelas unidades de contexto e registro uma interligação conceitual.

A primeira unidade de contexto visualizada foi alegria que, segundo Figueirêdo (2017), representa vivências e experiências constituídas historicamente por cada ser individual, repercutindo no seu meio social. Acerca desta alegria, identificamos as seguintes unidades de registro: plenitude, liberdade, cultura, interação social, imaginação, diversão e afeto.

Os entrevistados utilizaram diversas palavras para conceituar a ludicidade e, em alguns casos, palavras que se repetiram, na intenção de reforçar a ideia que buscavam comunicar. Fato que nos permitiu refletir acerca das correlações conceituais que o lúdico carrega, como no caso da alegria.

Se elas ficam mais alegres? Sim! Como eu defino estado de alegria, eu acho o que é um estado pleno, um estado de liberdade, é algo que elas realmente estariam ali vivenciando aquele momento com totalidade, eu acho que é isso o estado de alegria [...] Eu acredito que tudo envolve a questão cultural, porque isso faz parte de quem ela é, então, se eu penso na relação que é uma questão de liberdade, uma questão de vivenciar um momento com totalidade, eu acredito que se traz historicidade dela a cultura dela, eu acredito que isso prenda muito mais atenção dela do que simplesmente trazer uma coisa aleatória uma coisa abstrata (E3).

Com certeza, que a alegria maior delas é essa, não é o hoje né, elas vão buscar muito coisas passadas, é tanto que a maioria não para, para ver televisão, se eu colocar músicas de hoje elas não ligam, mas se eu colocar músicas passadas, vejo elas cantando, as que não sabem cantar batem palmas, mexem com os pés, eu vejo que é muito bom coisas passadas para elas, e foi bom que o jogo trouxe né, coisas passadas (F9).

Como exemplo dessa multiplicidade conceitual, citamos essas duas falas que nos seus contextos abordam temáticas que revelam sensações como plenitude, liberdade e o aspecto da cultura que ganha o seu significado relacionado à alegria, emergindo das interações sociais. Dessa maneira, a alegria aqui evidenciada denota uma sensação de totalidade nas atividades realizadas, refletindo um sentimento de satisfação capaz de se envolver completamente pelos jogos, brincadeiras, músicas e danças, que carregam interações, sentimentos, historicidade e outros aspectos lúdicos que se tornam indissociáveis (SNYDERS, 1988; MARCELLINO, 2009; FIGUEIRÊDO, 2017).

Sobre a interação social repercutida nas entrevistas, compreendemos em Lakatos (1990) que diz respeito às trocas de ações sociais entre dois ou mais indivíduos e que essa relação social diz respeito a ações mútuas e recíprocas dos envolvidos nos momentos de ludicidade (Festas, Jogos, Brincadeiras, Jantares, Teatro, Danças, Músicas, manifestações culturais), assim sendo aparece como importante elemento de expressão da alegria.

Depois de uma interação entre elas, víamos sorrisos, elas ficavam mais interativas, ficavam mais dispostas e a gente percebia isso. Quando a gente chegava lá elas estavam bastante caladas, não estava interagindo muito, aí, depois de alguns jogos, elas ficavam mais alegres, sorridentes, interagiam mais entre elas e demonstravam sentimento de querer mais (E8).

Com certeza, elas ficavam alegres e esse estado de alegria delas é bom, era um bem-estar, porque em vez delas estarem perdidas no tempo, cochilando, dormindo elas estavam se esforçando e criando um relacionamento de uma boa conversa e isso trazia um estado de alegria muito bom para elas (F9).

Os relacionamentos que surgem das trocas de ações sociais encontram nos jogos e brincadeiras um lugar de evidência, vivenciando experiências interculturais ricas que cada ser social acumulou pelas constituições históricas dos seus antepassados e em seu percurso de existência.

Imaginação, diversão e afeto se compreendem como princípios lúdicos às práticas com as idosas institucionalizadas, visto que os mesmos dizem respeito aos momentos de lembranças de experiências passadas e estas são de singular importância para a vida das idosas, assim como os momentos de diversão que podem ser considerados, também, quando o idoso jogador contempla uma atividade vivida na infância ou juventude e, nesta, sente prazer e completude, sensações que o lúdico carrega através do princípio da alegria. Alegria que é respaldada pelas relações afetivas tão desprezadas para a pessoa idosa, mas de importância *sine qua non* à manutenção da alegria nessa etapa da vida do ser humano (FIGUEIRÊDO, 2017; SILVA, 2021).

Porque parecia que no momento que a gente chegava ali era um momento que elas tinham para fugir daquela realidade que elas encaram, delas brincarem, delas se tornarem outra pessoa, e ficava claro, quando a gente entrava... elas chegavam vinham falar com a gente “bom dia” e a gente chegava nelas e algumas delas já estavam preparadas para jogar, para participar (E9).

Acho que foi o que eu acabei de dizer, é porque elas lembravam e saía da rotina delas né, tinha aquele momento que elas se divertiam. Até a metodologia de vocês brincar é diferente da gente (F7).

Mais alegres elas ficavam, porque a gente percebe isso pelo semblante, principalmente no depois, no pós também, e quando elas viam alguns de vocês elas já se sentiam mais alegres elas percebem que vem uma pessoa para ver ela, então, elas se sentem desejadas digamos assim, se sentem felizes, por ter alguém indo ver elas, então é uma alegria que a gente não sabe mais que para elas significa muito e durante os jogos você percebe que através das risadas você percebe como elas esquecem as tristezas delas, as mágoas, as angústias que elas têm ou tiveram, o semblante dela muda, e até na forma do olhar delas, da forma como elas falam de uma forma mais carinhosa, as que são um pouco mais difíceis elas melhoram até nesse fator (F4).

Alegria é vontade de viver, na idade delas vontade de viver significa alegria, amor, atenção, carinho, tudo isso faz parte da vontade que elas têm do que não tiveram no passado e estão tendo, nunca tiveram um filho que jogasse, que fizesse uma atividade que desse atenção e o carinho que vocês dão (F3).

A visão a respeito do prazer encontrado nas interações existentes na ILPI revela a necessidade que o ser humano tem de relacionamento, e o lúdico se mostrou essencial nesse momento para resgatar as experiências lúdicas que as idosas vivenciaram no decorrer das suas vidas. Esse resgate é importante principalmente por ajudar nas trocas de ações sociais e na compreensão do contexto das idosas e, assim, foi perceptível a diversão e sorrisos nos diálogos entre monitores, funcionários da instituição e as próprias idosas.

As atividades lúdicas vivenciadas nessa faixa etária se diferenciam um pouco das crianças, por exemplo no tocante à imaginação que, teoricamente, faz menção ao mundo do faz de conta infantil, que, nesse contexto, envolve a relação com os momentos passados vividos pelas próprias idosas, contribuindo, assim, para a manutenção da alegria ao reviver. Essa nostalgia transporta a pessoa idosa para outra realidade.

Essa concepção defende uma abordagem relevante no trato das atividades junto às idosas institucionalizadas, que é a relação da afetividade. Muitas pessoas idosas, residentes em ILPIs, carregam uma marca de distanciamento familiar que afeta a sua motivação, inclusive a de viver. Dessa forma, tornou-se evidente a relação do afeto como uma categoria a ser considerada antes mesmo das atividades, afinal de contas, as falas supramencionadas revelam a importância dessa aproximação dos que realizam ingerências nas ILPIs.

Esse público em específico carrega marcas muito profundas que necessitam de cautela e empatia. Essa perspectiva é balizadora da prática, porque, nesse momento, a interação estará suprindo uma lacuna emocional que está aberta pela negligência familiar e quando a atenção devida é dada, a pessoa idosa fica aberta ao relacionamento e, como consequência, vivencia o momento com ludicidade (NAKAMURA, 2020).

O segundo princípio a ser dialogado denomina-se diversão, que de acordo com Santin (2001) é inerente ao lúdico, visto a sua capacidade de envolver o indivíduo de forma total, possibilitando a sensação de prazer e satisfação na promoção de atividades agradáveis e contemplativas.

Essa percepção aqui representada perpassa três eixos que, também, se articulam em outras partes desse texto. A interação social, a alegria e a satisfação surgiram de maneira articulada aos princípios aqui estudados.

A compreensão de interação social relacionada à diversão, de acordo com os entrevistados, parte da premissa da necessidade da comunicação entre as idosas para que haja o sentimento de divertimento, sensação agradável proporcionada pelo simples fato de estar junto com alguém.

É uma diversão que se compartilha entre elas, sabe, onde uma sempre tá fazendo e vai querer chamar a outra para fazer também. Meu momento pra divertir, não vou fazer sozinho, sempre vou chamar alguém pra me divertir, eu acho que rola um pouco de amizade com relação a isso, felicidade e alegria (E1).

sente muita alegria e diversão juntas, digamos que elas sejam irmãs porque elas sempre andam juntas, se você está se divertindo não tem como você se divertir e não sentir alegria, então a diversão ela proporciona além do estado químico do nosso corpo da endorfina que é a questão do prazer, da alegria, da emoção, então isso é além da questão química da questão do bem-estar pessoal e se sentir bem, é estar se sentindo bem consigo mesmo e com outras pessoas, então acho que você se diverte ainda melhor quando você está com outras pessoas, então a diversão e a alegria andam juntas, eu posso até dizer que diversão e alegria podem até ser a mesma coisa (F4).

Sim, se divertiam, eu acho que como eu falei né, era um sentimento de relembrar do que elas já tinham vivido, daquele tempo de Criança, e acho que a questão do se permitir, elas se permitiam vivenciar aquilo, se permitiam se divertir porque tinham algumas que ficavam meio desconfiadas mas quando elas se deixavam levar, provavam dessa diversão, desse estado que realmente era um momento fora da realidade, um momento de diversão, de lembrar de um dia que brincou daquilo e estar experimentando a mesma sensação, acho que é um momento fora da realidade que elas estão vivendo, um estado de imaginação e diversão (E2).

A interação social tem fundamental importância para evidenciar o lúdico, é a partir dela, isto é, pelas trocas sociais, que cada indivíduo busca situar a sua própria história nos relacionamentos. Compreender a diversão que perpassa momentos de alegria, reflete nesse movimento de resgate cultural das idosas, que tanto consideram relevante nos seus diálogos. Os papéis sociais perdidos pela pessoa idosa e o seu distanciamento da família, principalmente da que vive em ILPI, desperta essa necessidade de relacionamento. Quando isso ocorre, é possível contemplar o prazer no rosto de cada uma, como revelam as falas, confirmando a aproximação conceitual entre interação social e alegria, a partir da diversão, que carrega esse movimento de construção histórica, reproduzindo as sensações de bem-estar e prazer nas lembranças e vivências de outros períodos da vida (MARCELLINO, 2009; FIGUEIRÊDO, 2017; SILVA, 2021).

No tocante à satisfação, pode ser contemplada em Huizinga (2000) e Santin (2001), que fazem uma relação do lúdico com o jogo e os tratam como sinônimos, expondo o prazer e a satisfação contida no momento de prática, bem como a articulação da diversão como princípio para a ludicidade que significa prazer e vida contemplativa, refletindo o significado dessa satisfação.

A essência do lúdico está contida na frase "há alguma coisa em jogo". Mas essa "alguma coisa" não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para esse prazer. Uma pessoa que "faz" uma paciência sente um duplo prazer quando alguém está assistindo, mas sente prazer mesmo sem isso. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa gabar-se a outros de seus êxitos (p.39).

A reflexão que nasce do sentimento de contemplação, com base em alguns jogos, fundamenta-se na própria sensação advinda da experiência. Na discussão posta, a satisfação aparece como categoria importante para que o jogador continue na atividade, que, por sua vez, proporciona o prazer esperado. Esse sentimento é o que assegura a manutenção desse jogo, se configurando em algo não tangível e carregando a sua própria sensação exalada. Assim a diversão nasce subsidiada pelo prazer e pela satisfação de fazer algo que é do agrado.

Sim, elas se divertiam. Aquilo ali que elas estão fazendo é tão bom. Vamos dizer assim, que está trazendo tanta satisfação que eu acho que é mais ou menos isso que acarreta a diversão, você vai gostar de fazer aquilo que sabe que aquilo ali lhe traz alegria ou lhe diverte de uma certa forma, porque tipo você consegue fazer e ficar muito bem, que chega nesse nível.

Alegria, felicidade, você gosta tanto de fazer aquilo que acaba se divertindo. Porque você gosta, porque você sente que aquilo é bom de certa forma, que quando você faz você fica muito feliz (E10).

Eu acho que é pela realização da atividade em si, porque sendo assim se eu não vou realizar aquela atividade com prazer do mesmo jeito que eu gostaria de fazer, acho que a diversão é por esse lado, se eu vinha com as idosas com essa atividade, tinha prazer e alegria, favorecia e trazia uma felicidade, e a felicidade seria o estado de diversão (E6).

No decorrer das ingerências, percebemos, através das expressões e diálogos com as idosas, o sentimento de diversão que estava contido na contemplação do jogo. A possibilidade de fazer algo que consideramos prazeroso é o que pode responder à frase dita por Huizinga (2000) quando afirma que "há alguma coisa em jogo". Sim, o que está em jogo é a oportunidade de estar experimentando uma prática prazerosa.

De acordo com Dumazedier (2008), o tempo de lazer é um tempo, é um tempo disponível resultante da evolução da sociedade, no qual o indivíduo se liberta do tédio, por meio da diversão, construindo novos valores sociais cujo fim é a auto-satisfação.

É claro que esses sentimentos e sensações, o reengajamento social após a aposentadoria não são privilégios de toda a população idosa brasileira, o relato em voga parte de uma realidade específica que apresenta um *locus* de pesquisa. Na verdade, o panorama do nosso país revela um contexto alarmante no quesito bem-estar da pessoa idosa, sobretudo quando se trata do lazer. A diversão relatada e experimentada pelas idosas enquanto princípio e a sua associação com a interação social, alegria e satisfação, revela a importância desse tipo de prática e a necessidade de um olhar mais cuidadoso das políticas públicas de lazer para esse público, principalmente para as residentes em ILPIs e não somente como um evento esporádico com a intenção de disfarçar um cenário caótico, mas estar contida na cosmovisão política de governo e com investimentos, afim de assegurar esse direito constitucional.

Outro princípio aqui contemplado é a gratuidade que diz respeito a duas formas, com base em Santin (2001, p.26-27):

Em primeiro lugar porque ela não é imposta e não é exigência da necessidade. Em segundo lugar ela não quer retorno, não quer recompensa, não precisa de pagamento de qualquer ordem. Simplesmente é feita, e o fato de ser feita é tudo. Fazer alguma coisa de graça sem esperar uma retribuição. Ela basta em si mesma. É assim o brinquedo. Ele se basta a si mesmo. Não precisa de complementações externas, de resultados, de vitórias.

O significado desta unidade de contexto representa graça, gratuito ou mesmo gratuidade, justamente por apresentar um sentimento de liberdade no ato de optar pela vivência das atividades, sobretudo no contexto global que vivemos, no qual o comércio tem expandido, possuindo coisas e inclusive pessoas, o seu valor. Ainda assim, não é dessa forma que acontece com o lúdico, o mesmo se contempla em si mesmo e a sua

recompensa é paga no próprio fato de vivenciar algo sem imposição (MARCELLINO, 2009).

É nesse contexto que apresentamos duas unidades de registro abordando, justamente, o contrário do significado da gratuidade. A primeira é indisposição e a segunda, rejeição que apareceram com recorrência nas falas dos entrevistados.

A discussão dessa indisposição caracterizou-se como algo comum à pessoa idosa pelos desgastes naturais da velhice que atingem os aspectos biofisiológicos dos mesmos e, como consequência, as capacidades locomotoras, psicológicas e sociais (MAZO; LOPES; BENEDETTI, 2009; BEAUVOIR, 2018).

Quando o projeto passou para manhã, as idosas acordavam muito cedo, e com isso algumas se sentiam cansadas, quando a gente ia propor alguma atividade, algumas vezes tinham algumas idosas que não conseguiam realizar alguma atividade por causa do cansaço, estavam dormindo e a gente não queria acordá-las para realizar alguma atividade [...] a gente não queria ser inconveniente, elas acordarem para realizar as atividades, acho que rejeição não seria a palavra correta, acho que é indisposição mesmo (E6).

Então, durante, eu diria que não apresentava nenhuma rejeição, o problema mais era o antes, o pré, porque o pré, às vezes, para convencer a jogar é que era mais difícil, isso não todas, só umas ou outras. Mas na verdade eu diria até que pouquíssimas, eu diria duas ou três, mas a maioria quando a gente dizia “olha os meninos chegaram, vamos jogar” elas diziam: “vamos embora jogar” (F5).

Uma das premissas do programa de extensão mencionado é promover a participação voluntária dos brincantes, por ser entendido que a relação lúdica é não impositiva, e, dessa forma, se caracterizam as vivências de gratuidade durante as atividades. No trato com o lúdico, urge compreender o contexto das pessoas que estarão em conjunto, construindo o conhecimento, não somente quando se trata do público idoso, mas, sobretudo, com este, é necessário entender as razões da indisposição, para então organizar o planejamento das atividades. Talvez a ludicidade estivesse contida no simples fato de conversar, ouvi-las, saber dos seus anseios. Assim, a gratuidade com um fim em si mesma fundamenta a decisão das idosas de realizarem, ou não, determinada

atividade. Porque “o lúdico é espontâneo; difere, assim, de toda atividade imposta, obrigatória; é aqui que prazer e dever não se encontram, nem no infinito, nem na eternidade” (OLIVIER, 2009, p.39).

Com isso o papel do(a) mediador(a)/professor(a) não está em impor uma atividade específica, antes disso, necessita buscar meios para que o outro chegue ao sentimento proporcionado pelo lúdico, vencendo, assim, a indisposição. É nisto que consiste a compreensão de Luckesi (2014), ao afirmar que para a aula ser lúdica, o/a professor/a precisa ser lúdico/a, e, nesse contexto, para a aula ser acolhida como gratuita, o/a professor/a precisa saber o que é a gratuidade.

Paralelo a esta discussão sobre o contornar a indisposição de algumas idosas, está o desafio ao “professor lúdico” em buscar alternativas no tocante à rejeição, a qual aparece, também, como unidade de registro, de forma que existe a possibilidade de, ainda, antes de iniciar a atividade, o sentimento de gratuidade não imperar, devido a à obrigatoriedade ou imposição de quem estiver promovendo dada atividade. Por isso é necessário que haja um diálogo inicial, a fim de que possa ser entendido o que seria lúdico para cada idosa e, somente a partir disso, realizar a intervenção, porque a atitude de indisposição, ou mesmo de rejeição, pode não ser devido a um acontecimento do dia ou à fadiga, mas alguma brincadeira que não seja do agrado das idosas, independentemente da motivação.

Rejeição sim, mostravam sim, diziam que estavam cansadas, com dor aqui, dor ali, mais nas atividades de escrever né, (estou errada?) Eu observava isso quando tu as colocavas para escrever alguma coisa, elas sempre diziam. Eu digo porque muitas vezes, eu dou revistas a elas e elas dizem meu dedo está doendo, minha mão tá doendo, minha mão tá inchada, e eu vi que o caso de rejeição foi muito grande sobre essa atividade, de pegar um lápis para pintar ou escrever, eu vejo que isso é uma dificuldade delas, porque no dia-a-dia, meu filho... (F9).

Teve tanto atitude de rejeição, quanto a atitude de aceitação, às vezes elas aceitavam tranquilamente as atividades, como também às vezes elas rejeitavam, o que eu posso falar é o seguinte por várias vezes a rejeição advinha de não conhecer atividade ou simplesmente ela acreditar que ela não seria capaz de participar ou de realizar uma ação, então assim, o que foi sendo trabalhado com a gente foi com o tempo esse diálogo, essa

conversação com elas, mostrar para ela que ela é capaz ela pode fazer mesmo que não seja da forma que todo mundo faz, mas é da forma dela, é a forma específica que ela pode fazer, mesmo com suas limitações, então através desse trabalho a gente foi conseguindo reverter diversos casos de rejeição (E4).

Diferentemente de indisposição, a rejeição vista pelos entrevistados possui um caráter ainda mais forte quando a ênfase do debate é a gratuidade, porque ao insistir em algo em que há resistência por parte da idosa, o que deveria ser uma atividade para estimular o prazer, estará promovendo o desprazer. Assim sendo, contraria o entendimento de Foltran e Oliveira (2020) de que a ludicidade é uma atividade que promove prazer e bem-estar ao ser feita e não somente isso, também possibilita conhecimento, aprendizagem e desenvolvimento.

Dessa forma, percebemos que uma atividade de escrever ou mesmo de xadrez, como nos exemplos, promove essa rejeição, assim, o mais interessante seria realizar esse escrever de uma forma repaginada, por exemplo, jogando algo que se utilize da escrita em sua prática, como o próprio jogo “adedonha”¹¹. Este necessita imergir os seus praticantes na busca por objetos, países, cores, times de futebol, carros, cidades e tantos outros nichos com base nas letras do alfabeto de forma sorteada. Com isso, cada participante precisará escrever o nome de cada nicho, a partir da letra sorteada, e, dessa forma, a atividade de escrever ganhou um sentido totalmente lúdico, devido ao desafio de lembrar-se de cada um dos tópicos com base na letra. Sendo assim, podemos compreender que o estímulo do lúdico, sobretudo quando existem atitudes de rejeição e indisposição por parte dos envolvidos, pode ser ainda mais gratificante para os praticantes.

A quarta unidade de contexto foi a imaginação, que contempla a unidade de registro lembranças. A relação existente entre lembrança e imaginação pautou-se na

¹¹ Jogo de palavras em que se escolhem palavras com as mesmas iniciais, definidas em um sorteio numérico, estabelecido pelos dedos das mãos dos participantes.

imaginação que envolve o universo infantil. De forma que a concepção lúdica, a partir do princípio da imaginação na vida dos idosos, surgiu com base nas lembranças advindas da infância e adolescência.

Elas voltaram ao tempo e conseguiram imaginar sim, é como se entrassem naquele mundo, eu creio que elas viviam, vendo os filhos pequenos, os netos então creio que veio lembranças assim de crianças, mesmo que não viessem vê-las, mas vinham filhos delas com certeza (F9).

Era até impressionante porque algumas conseguiram até superar o déficit de memória e lembravam de coisas muito mais antigas e não lembravam de coisas mais recentes, então acredito que sim, tinha muito disso, e um grande exemplo essa superação com as cantigas de rodas tem uma idosa lá ,que tem bastante dificuldade para lembrar das coisas, mas aí quando a gente começava a cantar uma cantiga de Roda antiga, era impressionante que ela lembrava disso então acredito que sim elas conseguem extrair essas boas lembranças e essas boas lembranças fazem até com que elas superação dificuldades atuais que elas enfrentam (E8).

A visão dos entrevistados sobre as lembranças permeou uma imaginação que estava presente na recordação das idosas sobre/acerca de suas próprias vivências e, também, nas recordações dos seus familiares enquanto criança. O fato de terem contato com estes entes queridos facilita uma retrospectiva sobre a infância, sobretudo da vida dos seus filhos e netos.

De acordo com Matos (2006), os idosos possuem uma história passada, mas também uma atual, o que os ajuda a reviver e chegar de forma mais prática ao ápice lúdico são suas lembranças. Assim conseguem fazer associações, criar, opinar, modificar nomes, situações e formas de jogar e brincar.

Então as memórias de curto e longo prazo contribuem para uma manutenção psíquica da pessoa idosa. Em muitos casos, pensamos que este princípio da imaginação serve apenas para as crianças que entram no mundo do “faz de conta”, todavia esse conhecimento é sobremodo importante para a pessoa idosa, pois, de acordo com Nakamura (2020), as suas lembranças vão assegurar o bem-estar desse idoso que está sempre interagindo.

Contudo um cuidado importante é o de não infantilizar o idoso, que, às vezes, é visto como alguém que voltou a ser criança, demonstrando, assim, os prós e os contras de tratar esse conhecimento. As lembranças são o diferencial marcante da pessoa idosa, a qual oportuniza viver o passado e o contemporâneo em uma única atividade, podendo usar da criatividade possibilitada pela imaginação e transformar a realidade participante.

No que concerne à plenitude tratou-se satisfação e diversão como temáticas que permeiam esse princípio. De acordo com Santin (2001), plenitude consiste em uma sensação agradável diante das atividades que contemplam cada indivíduo, essa relação nasce através de um sentimento de satisfação e contemplação total. Podemos, então, considerar que essa unidade se encontra próxima do que seria a ludicidade, isto é, quando compreendemos o envolvimento profundo do jogador com o jogo. O autor ainda pontua que, caso seja negada a sensação de plenitude, é bastante provável que o sentimento de ludicidade não esteja ocorrendo.

Além disso, plenitude, consiste na necessidade de absorver o jogador por inteiro, de maneira que o concentra em uma atividade de forma plena, preenchendo esse brincante de uma forma tal que acaba eliminando todas as outras possibilidades. O lúdico o envolve e as demais atividades/elementos/realidades/eventos perdem a graça, diante da estima existente.

Elas conseguiam ficar satisfeitas sim, até uma com a outra mostravam alegria, teve um dia mesmo, (eu conversando com você agora me lembrei) que pipoca, estava tão feliz que parecia uma criança, na mesa com a brincadeira, que eu fiz: meu Deus que coisa linda, eles conseguem chegar a esse nível de satisfação da idosa, elas olhavam uma para outra assim, com aquela satisfação, interagiam uma com a outra (F9).

Meu entendimento sobre satisfação é como posso dizer? É você praticar alguma coisa e você não sentir que não foi desperdício de seu tempo você ter feito aquilo, você tá satisfeito como que você fez (E1).

Sim, havia satisfação entre elas, e eu entendo como satisfação é uma sensação de bem-estar de dever cumprido, algo bom, plenitude, sentimento positivo (F4).

Por estar em um local como a ILPI e terem alcançado a aposentadoria, existe uma concepção de improdutividade por não estarem trabalhando, para tanto urge nesses idosos uma necessidade de suprir essa carência que, pelas atividades lúdicas, pode acontecer um preenchimento desse tempo livre no relacionamento com os demais idosos nas interações sociais em grupo, preenchendo essa lacuna deixada pelo trabalho (SANTOS FILHO, 1999).

O prazer é uma busca constante do ser humano, o sentimento de plenitude é algo almejado por todos, por isso, diariamente, cada indivíduo, na sua especificidade, luta para alcançar a recompensa da contemplação, do deleite e da alegria, o que também explica essa constante busca do indivíduo pela plenitude, mostrando a utopia da mesma que amarra o homem na impossibilidade de alcançá-la de forma permanente e o atrai para continuar a persegui-la (SANTIN, 2001).

E, ainda nessa perspectiva, consiste a diversão como unidade de registro abordada, anteriormente, e que, com base em Figueirêdo (2017), encontra-se relacionada ao prazer e à sensação de completude, a partir do que está sendo realizado para se divertir. Também pode ser percebido, para esse princípio vir à tona, segundo a autora, é necessária uma ação do brincante que, ao se dispor a participar, irá se divertir. Com isso, a diversão aparece como resultado de uma busca por algo, tendo por fundamento uma ação voluntária (SILVA, 2021).

Três entrevistados revelaram essa aproximação de diversão com a plenitude e/ou satisfação. Para eles, o prazer se encontra no que está sendo realizado, sensação que envolve o indivíduo de forma profunda, o que faz com que se sinta plenamente satisfeito.

Eu vou fazer uma linha de raciocínio assim, se elas estavam alegres, elas estavam se divertindo ok? Se elas estavam se divertindo, elas estavam satisfeitas, então uma coisa liga a outra, são interligadas, se eu estou alegre logo me divirto, se eu me divirto eu estou satisfeito. Sim, acredito que uma

pessoa que se diverte está alegre, ela tá satisfeita. Este é o meu entendimento, sem ser por obrigação, era voluntária (F6).

Eu acho que é algo sobre ter expectativas superadas porque elas sempre quando terminavam uma brincadeira, agradeceram e diziam o quanto gostavam e sempre perguntavam quando a gente iria voltar, ficavam satisfeitas porque a cada dia que a gente ia no outro elas já estavam com expectativas sobre o que a gente iria fazer, e essas expectativas foram superadas pelo lúdico mesmo, pela diversão e pela alegria por meio dos jogos (E2).

O estado de plenitude era percebido a partir do quanto se divertia cada idosa nas suas práticas junto com os estudantes do programa de extensão, fazendo essa relação, inclusive, com outros princípios lúdicos. Assim, podemos perceber que as idosas vivenciaram a ludicidade respaldada, por exemplo, da alegria e da diversão como sinônimo de plenitude (FIGUEIRÊDO, 2017).

Sobre a unidade de contexto liberdade, é concebida neste estudo como criatividade e fundamentada em Santin (2001), fantasia e criatividade como dependentes uma da outra nos momentos de práticas lúdicas. O aprisionamento das possibilidades de pensar em novas descobertas pode vedar a imaginação que, por sua vez, promove ações criativas nos mais diversos âmbitos da esfera social. O fato é que essa liberdade nasce de impulsos sensíveis na percepção da realidade historicamente situada e cada qual a aperfeiçoa baseado nas suas compreensões. É aí que entra, no presente estudo, o que compreendemos enquanto criatividade. De acordo com Figueirêdo (2017), para que o lúdico aconteça, é importante que haja essa possibilidade de criação, experimentação de coisas novas e socialização, os quais possibilitam acontecer a criatividade que nasce da liberdade.

A gente sentia um pouco essa questão da Liberdade quando a gente às vezes tentava facilitar a execução de determinada brincadeira ou jogo, mas percebíamos que a idosa não estava confortável com algumas regras para a execução do jogo e aí ela tomava a liberdade de criar suas próprias regras. Para nós, aquilo era uma brincadeira, mas talvez para elas tinham o objetivo, tivesse regras então era um jogo, então acho que é nisso que entrava a questão da Liberdade e a gente não interferia muito não, porque causava estresse às vezes, aí quando a gente estabelecia determinado jogo para determinada idosa, a gente percebia que não estava tão confortável, assim com aquelas regras com aquele objetivo, aquilo se tornava uma

brincadeira e elas começaram a executar da forma delas brincar, aí a gente percebia que aquilo era liberdade, aí a gente não intervia, aí deixava ela livre para brincar com aquilo que a gente tinha dado a ela às vezes bola, boneca, peças de montar (E8).

Por isso, a importância do processo criativo. Mas, antes disso, em uma prática lúdica, entendemos que seja necessário um fornecimento da matéria-prima para que essa criatividade seja afluída. A sensibilidade é capaz de interpretar e perceber exatamente o momento vivido”. Isto é, um olhar detalhado para os acontecimentos da vida e de dada atividade, e, dessa forma, a resolução dos problemas encontrados. A matéria-prima, aqui situada, é a relatada pelo E8 como brincadeira ou jogo, com base na compreensão lúdica do mediador. Para tanto, a criatividade não se apresenta dessa forma, pois “homem sensível é destinado a aperfeiçoar a sua realidade”. Ou seja, não podemos apresentar apenas um jogo com as suas regras irrevogáveis, a prática lúdica exige objetivo e matéria-prima, porque se as regras do jogo não nos for aprazível, estas serão alteradas conforme peça o momento (SANTIN, 2001; SCHILLER, 2002).

O último princípio lúdico analisado denominamos de cultura, que nesse contexto surgiu na expectativa de evidenciar as experiências vividas pelas idosas, surgindo duas unidades de registro, lembrança e Historicidade. Na primeira, as falas versaram sobre as lembranças que emergiam dos jogos e brincadeiras outrora vividos por cada idosa em seu contexto de infância e adolescência, o que culminou, também, na segunda, que revelou uma ludicidade através dessas vivências históricas.

No tocante à unidade de registro lembrança, as entrevistas revelaram uma relação conceitual com a concepção de cultura ofertada por Canedo (2009), se reportando à perspectiva situada nas trocas de ações sociais construídas ao longo dos anos por cada ser humano. Dessa maneira, consistiu nas lembranças decorrentes das vivências lúdicas de cada idosa, as quais se apresentavam de forma natural ao

vivenciarem os jogos e as brincadeiras durante as ações do PL, que procura resgatar suas experiências como um meio de contemplar a ludicidade nessas atividades.

[...] por exemplo, quando elas começam a vivenciar, quando a gente começa a fazer alguma atividade, elas começam a ligar com algo da vivência delas, por exemplo, quando se lembram de quando jogavam bola de gude, peteca, pião, coisas que eram da realidade delas se divertiam com aquilo, brincavam com aquilo então elas fazem essa ligação (E2).

Era muito possível, principalmente quando a gente levava jogos para elas, quando levava jogos de tabuleiro, elas vinham com lembranças da infância delas, a gente percebia muito o resgate da memória delas, elas conversavam com a gente (ah eu lembro que aprendi a jogar isso com meu pai ou minha irmã), elas sempre vinham com essas memórias (E3).

[...] logo de início a gente busca extrair essa cultura dela, fazendo questionamentos a respeito, para saber se elas conhecem, perguntando a partir da conversação, perguntando se elas conhecem, se elas lembram e a partir daí caso não tenha o retorno de imediato a gente tenta buscar através dos jogos e brincadeiras, a partir das atividades (E7).

As experiências dizem respeito aos jogos e brincadeiras na infância com os colegas, ao trabalho, à religião, ao contexto familiar e social. Sendo estas as formas que as idosas realizaram as trocas sociais e que repercutem na sua cosmovisão cultural, algo que fora aproveitado pelos estudantes/monitores nas suas práticas pedagógicas, potencializando aquilo que era trazido, mas, também, promovendo com as suas percepções a partir da realidade das idosas. Assim, com base nessas trocas de ações sociais evidenciadas de uma forma comum nas falas, encontrou-se no lúdico um jeito de (re)experimentar o que fora vivido em outras épocas, significando a ludicidade como um patrimônio cultural dos povos, o que revelam os entrevistados, tendo como exemplo o jogo dominó, o qual demonstra ter sido passado de geração em geração, propiciando aprendizagem e revelando as motivações comportamentais de dado grupo.

Já a historicidade, a partir das falas dos entrevistados, evidenciou a aproximação com as lembranças que são históricas. A cultura, aqui percebida, retrata as experiências lúdicas que estão na vida dessas idosas. Assim, a percepção histórica foi revelada pelos

entrevistados, não apenas pelas lembranças apresentadas, mas, as próprias atitudes das protagonistas representavam as suas experiências.

Eu analiso que durante as atividades realizadas veio à tona uma cultura lúdica riquíssima, que está presente na historicidade de cada uma das idosas, que trazia não somente uma identidade cultural da época delas, mas também, trazer de volta aquele prazer e alegria que eram resgatados pelas nossas vivências lúdicas. Isso ficava muito evidente principalmente quando a gente ia fazer uma atividade que estava associada diretamente a experiência dela. Você viu que quando a gente trazia uma atividade que tinha a ver com a vivência e historicidade da idosa, ela trazia muito mais prazer e alegria para ela, do que a gente, simplesmente trazer uma atividade nova? Mas quando era envolvido com a historicidade dela trazia mais essa sensação de prazer e alegria da ludicidade em si (E4).

Isso é algo até interessante, porque muitas vezes elas aprendiam jogos novos, porque elas não conheciam naquela época, ou nós acabamos nos surpreendendo porque nós trazíamos o jogo pensando que era novo só que elas já praticavam naquela época com outro nome e nós sempre perguntávamos toda vez sobre elas, o que elas jogavam, o que era jogo, essas questões, e através das informações nós executávamos a metodologia para aplicar os jogos sem totalmente esquecer todo o histórico dos jogos delas, mas ao mesmo tempo não só se atendo aquilo, mas trazendo coisas novas (E9).

A percepção desses estudantes galga uma característica metodológica muito importante ao lúdico, que é a de utilizar da história de vida das pessoas, visto que é algo que flui de forma natural, simplesmente por ser lúdico. Antes mesmo de o professor pensar em relembrar a memória lúdica do brincante, este vai usar de criatividade e promoverá esse ambiente de prazer e alegria. Por isso, é necessário o professor perceber esses momentos para impulsionar, por meio do seu conhecimento teórico e metodológico, a aprendizagem que está sendo desenvolvida pela pessoa idosa. Aqui nos referimos a um público específico, contudo entendemos que pode ser pensado em um contexto mais amplo, haja vista que a característica lúdica aqui em destaque não é algo restrito ao idoso, antes disso, na prática escolar, urge de experiências prazerosas e repletas de conhecimento, afinal de contas, melhor que adquirir conhecimento é aprender de forma prazerosa e alegre.

A fala de boa parte dos estudantes entrevistados versou sobre a utilização teórico- metodológica do lúdico por meio dessa cultura evidenciada, tornando evidente

a influência pedagógica não apenas do lúdico propriamente dito, mas o próprio estudante intervindo de forma a garantir a apropriação do conhecimento. Com isso, é notável as multiformas da ludicidade e o seu poderio através do componente cultural como impulsionador, sendo capaz de realizar idas e vindas nos conhecimentos clássicos e contemporâneos dessa cultura em uma relação dialógica, aprendendo e ensinando nas trocas de ações sociais.

As 6 (seis) primeiras unidades de contexto aqui abordadas e evidenciadas pelos entrevistados corroboram com a definição de princípios do lúdico apresentados por Figueirêdo (2017) através de um estudo bibliográfico, o qual analisou, nos autores clássicos da ludicidade, os pilares que a sustentam. Sobre isto, a mesma revelou a alegria, diversão, gratuidade, imaginação, plenitude e liberdade como os princípios lúdicos, subsidiados teoricamente. Esse conhecimento, ao ser abordado nas entrevistas durante as práticas lúdicas com as idosas do programa de extensão, se mostrou eficaz na prática pedagógica, confirmando o que antes fora refletido pela referida autora. Contudo, ao realizarmos as análises das falas articuladas às referências, surgiu uma sétima unidade de contexto que fora denominada de cultura, a qual compreendemos ser o sétimo princípio a ser agregado aos outros pensados na literatura e confirmados no viés empírico. Esse entendimento se dá, haja vista a força que o viés cultural ganhou na prática pedagógica desenvolvida no programa, de maneira que o mesmo apareceu nas discussões de todas as unidades de contexto aqui situadas, sendo um pano de fundo das questões teórico-metodológicas do lúdico.

Considerações Finais

As contribuições teórico-metodológicas da ludicidade encontraram espaço para discussão nos princípios lúdicos, a saber: alegria, diversão, gratuidade, imaginação,

plenitude, liberdade e cultura, os quais estiveram presentes na pesquisa e evidenciados como unidades de contexto e registro. Durante as práticas pedagógicas expressas com ludicidade junto às idosas, foi possível perceber a importância da interação social para a manutenção da vida da pessoa idosa, sobretudo as institucionalizadas, que carregam uma marca de distanciamento familiar. Contudo, o lúdico promoveu esse relacionamento com as demais pessoas que frequentam a ILPI e, nisto, consistiram as vivências alegres, isto é, pelas interações marcadas nas experiências lúdicas de cada pessoa. A abrangência da necessidade da sensação de vida contemplativa contidas nos jogos e brincadeiras, e outras atividades apresentadas pelo público, também se fez presente no estudo, reafirmando a característica do princípio da diversão, que, por sua vez, tem relação com a sensação de prazer contida na recordação das vivências de criança e na necessidade de vivê-las em um viés contemporâneo e amadurecido.

Para além disso, ficou evidente, na prática lúdica, a urgência das sensações e sentimentos que a acompanham e, nestes, a contribuição para a superação dos desgastes provocados pela velhice, principalmente os psíquicos, devido ao abandono dos familiares e desengajamento social assim sendo, o lúdico tem essa capacidade de contribuir para uma melhoria dos sintomas negativos provocados pela velhice.

No que diz respeito ao trato teórico-metodológico do lúdico, é necessário que o mesmo seja compreendido, vivido e consentido. Tanto pelo professor, quanto pelos que estão participando das proposições. E, a partir da percepção do sentimento de gratuidade existente na atividade, ou mesmo o de recusa, rever o planejamento e mudar conforme a necessidade, a fim de assegurar os sentimentos e sensações provocados pela ludicidade. É nisto que consiste a liberdade, o incentivo à criatividade, que, por sua vez, é alimentada pelas manifestações histórico-culturais dos povos, que, de forma singular, em muitas destas, carregam o caráter lúdico.

REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA BRASIL. **Dia Nacional do Idoso**: conheça políticas públicas para essa população. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitoshumanos/noticia/2021-10/dia-nacional-do-idoso-conheca-politicas-publicas-paraessa-populacao>. Acesso em: 16 nov. 2021.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BEAUVOIR, Simone de. **A velhice**. Tradução Maria Helena Franco Martins. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2018.
- CABEZA, Manuel Cuenca. **Ócio valioso para envelhecer bem**. Edições Sesc SP, 2018. Edição do Kindle.
- CAMARANO, A. A. (org.). **Muito além dos 60**: os novos idosos brasileiros. Rio de Janeiro: IPEA, dez. 2004.
- CAMARANO, A. A., BARBOSA, Pamela. Instituições de longa permanência para idosos no brasil: do que se está falando? *In*: ALCÂNTARA, Alexandre de Oliveira, CAMARANO, Ana Amélia, GIACONI, Karla Cristina. **Política Nacional do Idoso**: velhas e novas questões. Rio de Janeiro: IPEA, 2016.
- CANEDO, Daniele. “Cultura o que é?” – reflexões sobre o conceito de cultura e atuação dos poderes públicos. *In*: ENECULT, 5. 2009, Salvador. **Anais...** Salvador. p. 1-14.
- DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- FALCÃO, Deusivânia Vieira da Silva; CARVALHO, Isalena Santos. Idosos e saúde Mental: Demandas e desafios. *In*: FALCÃO, Deusivânia Vieira da Silva; ARAÚJO, Ludgleydson Fernandes de (orgs). **Idoso e saúde mental**. Campinas-SP: Papyrus, 2018.
- FIGUEIRÊDO, Marcela Natália Lima de. **O Lúdico no Programa Segundo Tempo**: uma análise da prática pedagógica dos professores de Educação Física da cidade do Recife. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - UPE/UFPB, Recife, 2017.
- FOLTRAN, E. P; OLIVEIRA, R. de C. da S. A presença do lúdico na vida do idoso. **Faculdade Sant’Ana Em Revista**, v.4, n.1, p. 30-52, 2020.
- HERÉDIA, Vânia B. M.; CORTELLETTI, Ivone A.; CASARA, Miriam B. Institucionalização do Idoso: Identidade e realidade *In*: CORTELLETTI, Ivone A.; CASARA, Miriam B.; HERÉDIA, Vânia B. M. **Idoso Asilado**: um estudo gerontológico. 2. ed. Caxias do Sul, RS: EdiPUCRS, 2010.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128, 1994.
- LAKATOS, Eva Maria. Marconi, Marina de Andrade (colaboradora). **Sociologia geral I** Eva Maria Lakatos. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1990.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entre ideias**, Salvador, v.3, n.2, p. 13-23, jul.2014.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: E. P. U., 1986.

MARCELLINO, Nelson Carvalho *et al.* **Lúdico, educação e educação física**. 3. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.

MARQUEZ FILHO, Ernesto. O idoso e o lúdico: uma abordagem pedagógica. Relato de experiência. *In*: MARCELLINO, Nelson Carvalho *et al.* **Lúdico, educação e educação física**. 3. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.

MATOS, N. M. **O Significado do lúdico para os idosos**. Universidade Católica de Brasília, 2006.

MAZO, Giovana Zarpellon; LOPES, Marize Amorim; BENEDETTI, Tânia Bertoldo. **Atividade Física e Idoso**: concepção gerontológica. 3.ed. rev. e ampl. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MELO, Marcelo Soares Tavares. **O ensino do jogo na escola**: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de educação física. Recife: EDUPE, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 5. ed. São Paulo: HUCITEC, 1998.

NAKAMURA, Ana Lúcia. **Velhices em Jogo?** análise sócio-gerontológica de práticas de jogos digitais e não digitais com idosos. São Paulo. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). 2020.

OLIVIER, Giovanina Gomes de Freitas. Lúdico e Escola: entre a Obrigação e o Prazer. *In*: MARCELLINO, Nelson Carvalho (org.). **Lúdico, educação e educação física**. 3. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. **Envelhecimento ativo**: uma política de saúde / World Health Organization; tradução Suzana Gontijo. Brasília: Organização Pan-Americana da Saúde, 2005. 60 p.

SANTIN, Silvino. **Educação física**: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. Porto Alegre: EST Edições, 2001.

SANTOS FILHO, J. A. A. dos. **O Idoso Diante do lúdico**. 213f. 1999. Dissertação de mestrado. Pós-Graduação em Ciências da Motricidade, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, SP. 1999.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**. 4. ed. São Paulo: Iluminuras LTDA, 2002.

SILVA, Pedro Henrique Bezerra. **Ludicidade e Idoso**: contribuições teórico-metodológicas para uma melhoria na interação social em Instituição de Longa Permanência para Idosos (ILPI). Recife: 218f. Dissertação (Mestrado em educação

física) – Programa Associado de Pós-graduação em Educação Física - UPE/UFPB, Recife, 2021.

SNYDERS, George. **A alegria na escola**. São Paulo: Editora Manole, 1988.

SOUZA JÚNIOR, Marcílio Barbosa Mendonça, MELO, Marcelo Soares Tavares; SANTIAGO, Maria Eliete. A análise de conteúdo como forma de tratamento dos dados numa pesquisa qualitativa em Educação Física escolar. **Movimento**. Porto Alegre, v. 16, n. 03, p. 31 49, jul./set de 2010.

Endereço dos(as) Autores(as):

Pedro Henrique Bezerra Oliveira da Silva
Endereço eletrônico: pedro.hbs01@gmail.com

Ho Shin Fú
Endereço eletrônico: shinfu321@gmail.com

Larissa da Silva Souza, Mestre
Endereço eletrônico: larissa.silva.s@outlook.com.br

Marcela Natalia Lima Figueirêdo
Endereço eletrônico: marcela.figueiredo@upe.br

Nayana Pinheiro Tavares
Endereço eletrônico: nayana.pinheiro@ufrpe.br

Marcílio Barbosa Mendonça de Souza Júnior
Endereço eletrônico: marciliosouzajr@hotmail.com

Marcelo Soares Tavares de Melo
Endereço eletrônico: marcelo.melo@upe.br