

MEMÓRIA LÚDICA DOS IDOSOS DO LAR SÃO ROQUE DE DIAMANTINO-MT

GT 3: Educação e Diversidades Culturais

Trabalho completo

Maria Luciângela Barbosa da CUNHA¹ (Graduanda em Educação Física /UNEMAT)

e-mail: luciângela.cunha@unemat.br

Elias Rodrigo Ferreira GONÇALVES² (Graduando em Educação Física /UNEMAT)

e-mail: elias.rodrigo@unemat.br

Mikael Jackson Davi de Macedo³ (Graduando em Educação Física /UNEMAT)

e-mail: mikael.jackson@unemat.br

Leydiane Vitória SALES⁴ (Docente da Universidade do Estado de Mato Grosso /UNEMAT)

e-mail: leydiane.sales@unemat.br

Resumo

O ato de brincar é uma característica inerente a muitos seres vivos, não se limitando apenas aos seres humanos. Desde os primeiros meses de vida, os bebês já demonstram essa essência lúdica ao se divertir com seus próprios dedinhos. Essa relação com a brincadeira é tão antiga que remonta aos tempos primitivos, quando os primeiros humanos realizavam rituais de adoração aos deuses. Porém ao ver crianças brincando nos perguntamos eram as brincadeiras de antigamente, e como os idosos se lembram daquela época em sua mente a sua infância, onde essas recordações contribui para até para o desenvolvimento cognitivo, desse resgate de memórias e experiências vividas. Para isso o presente estudo teve como objetivo conhecer a memória lúdica de jogos e brincadeiras por meio da percepção dos idosos residentes no Lar São Roque, na cidade de Diamantino-MT, no qual os idosos falaram de suas lembranças prazerosas do cotidiano passado, recuperando as memórias subjetivas e objetivas. Metodologicamente, utilizou-se a abordagem qualitativa, tipo de pesquisa exploratória, tendo como instrumento de coleta de dados, a observação e questionários aberto, participaram da pesquisa cinco idosos do gênero feminino, um idoso do gênero masculino e uma enfermeira da instituição, o lócus da pesquisa foi a instituição Lar São Roque. Percebeu-se que com estes idosos resultados positivos ao falar sobre os jogos e brincadeiras realizadas por eles. Nesse sentido, a memória lúdica ou a memória do brincar faz parte da corporeidade dos idosos como pontuado por eles ao responderem quais os jogos e brincadeiras eles jogavam e gostariam de voltar a jogar, a resposta foi: finca-finca, peteca, bola, brincavam correndo atrás de galinha no terreiro, subindo em arvores, brincavam com bonecas de pano, boneca de sabugo de milho, correr de cavalinho de madeira, faziam artesanato e fazem até os dias atuais. Dessa forma, o brincar e jogar faz parte da cultura do brincante.

Palavras-chave: Memória lúdica. Jogos e brincadeiras. Idoso.

1 Introdução

A presente pesquisa foi desenvolvida na disciplina de prática curricular III¹ no semestre letivo de 2022/01 no ano de 2022 no curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Estado de Mato Grosso, câmpus de Diamantino-MT, sob orientação da professora do componente curricular Jogo. O trabalho teve como tema o jogo e a brincadeira com os idosos do Lar São Roque. Esse tema foi escolhido e discutido em conjunto com a professora

¹ A Prática Curricular do Ensino de Educação Física visa uma articulação dinâmica do conhecimento, integrando-se com outras disciplinas e áreas do saber. Com uma carga horária complementar, promove a análise crítica das problemáticas relacionadas à prática educativa em Educação Física. A metodologia envolve ações conjuntas que favorecem a interdisciplinaridade, unindo fundamentos teóricos à prática dos conteúdos ao longo do semestre letivo. Isso permite que os acadêmicos desenvolvam uma formação reflexiva, alicerçada na relação dialética da práxis, transcendendo o ambiente de sala de aula e enriquecendo a experiência educacional (PPC, 2018).

orientadora do componente curricular de Jogo, pela facilidade e pelo interesse dos discentes. Considerando que há um lar de idosos disponível na cidade, compreendemos que, conforme aponta Huizinga (1999), o “Homo Ludens” é um ser brincante, independentemente da idade.

Nesse sentido, justifica-se a importância desse tema, pois pesquisar os jogos e brincadeiras no lar São Roque em Diamantino – MT, é pertinente para compreender a memória lúdica dos idosos residentes desse lar para a ressignificação (dar um novo sentido e significado) dos jogos e brincadeira enquanto práticas sociais. Nos ancoramos em Huizinga (1999), ao entender que os jogos e brincadeiras fazem parte do contexto cultural de cada localidade, dentro de um espaço e tempo.

Dessa forma, o que nos motivou a pesquisar o tema dessa pesquisa no lar “São Roque”, foi a necessidade que vemos no nosso dia-dia sobre jogos e brincadeiras na terceira idade, tanto quanto no nosso município Diamantino-MT onde não tem área de lazer e nem lugares apropriados para os idosos praticarem essas atividades lúdicas. Frisamos nesse sentido, a valorização do lúdico e do brincar, sendo ele em qualquer momento da vida.

Assim, conhecer o brincante em diversos espaços sociais é importante, pois é uma maneira de evidenciar a memória lúdica e fomentar a importância do brincar e jogar em qualquer etapa da vida. A memória lúdica, segundo o estudioso Benjamin (2009), é uma forma de criar, recriar e compartilhar suas experiências e vivências por meio do brincar e jogar.

Assim, fomentamos a importância de evidenciar as brincadeiras e os jogos elencando aspectos culturais e sociais. Dessa maneira, Fantim (2000, p. 55) em seus estudos ressalta que: “resgatar a história de jogos tradicionais infantis, como expressão da história e da cultura, pode nos mostrar estilos de vida, maneiras de pensar, sentir e falar e sobretudo, maneiras de brincar e interagir. Configurando-se em presença viva de um passado no presente”.

Destarte, que Friedmann (1995), destaca a importância de resgatarmos os jogos tradicionais nas escolas, pois os mesmos fazem parte de nosso patrimônio cultural e lúdico, sendo de suma importância para o desenvolvimento das capacidades físicas, motoras, sociais, afetivas, cognitivas e linguísticas nas crianças.

Além da contribuição histórica e cultural do jogo e da brincadeira por meio da memória lúdica na percepção dos idosos do Lar São Roque, elencamos também a relevância social e científica dessa pesquisa para construção do conhecimento nas práticas pedagógicas do curso de Educação Física do campus de Diamantino e contribui também para os estudos em outras áreas do conhecimento (pedagogia, filosofia, e outras áreas da licenciatura e também nos ambientes escolares e não escolares). E o benefício da realização dessas brincadeiras culturais, são o desenvolvimento de uma convivência social saudável entre os idosos, melhoramento da



coordenação motora, trabalhar a memória e capacidade física, e novos aprendizados com a troca de experiências entre si, e de fazer relembrarem de sua infância e adolescência. E como dizia o poeta-diplomata chileno Pablo Neruda “Criança que não brinca não é criança. Adulto que não brinca perdeu para sempre a criança que existe dentro dele”.

Após saber destas informações surge o seguinte questionamento: Quais jogos e brincadeiras foram praticados pelos idosos do lar São Roque durante sua infância e juventude? E qual a percepção destes idosos sobre os jogos e brincadeiras vivenciadas na sua infância?

Visando responder a problemática, o presente estudo traçou como principal objetivo conhecer a memória lúdica de jogos e brincadeiras por meio da percepção dos idosos residentes no Lar São Roque, na cidade de Diamantino-MT. Elencamos como objetivos específicos: mapear os principais jogos e brincadeiras praticados por estes idosos durante a sua infância e adolescência; observar o espaço do lar dos idosos; descrever os jogos e brincadeiras praticados pelos idosos na infância e adolescência; identificar a memória lúdica por meio dos jogos e brincadeiras praticados pelos idosos na infância e adolescência para esses idosos. Decorrente da ocorrência de aumento da Covid na cidade de Diamantino-MT, não foi possível realizar a vivência com os idosos, mas sim observar e relatar o comportamento de cada um, bem como, ter informação de quais jogos e brincadeiras que os entrevistados mais gostavam de praticar e que gostariam de praticá-las novamente. Nesse sentido, foi necessário adaptar e ajustar a metodologia e os objetivos desta pesquisa.

Quanto as brincadeiras, são algo que de acordo com Huizinga (1999), o ato de brincar é uma característica inerente a muitos seres vivos, não se limitando apenas aos seres humanos. Desde os primeiros meses de vida, os bebês já demonstram essa essência lúdica ao se divertir com seus próprios dedinhos. Essa relação com a brincadeira é tão antiga que remonta aos tempos primitivos, quando os primeiros humanos realizavam rituais de adoração aos deuses.

Portanto, como já explicitado no início do texto, a pesquisa foi realizada em um espaço social chamado “Lar São Roque” em Diamantino-MT. Para tanto, como metodologia adotamos a abordagem qualitativa e pesquisa exploratória em formato de relato de experiência, utilizou-se como instrumentos de coleta de dados a observação e questionário aberto. Participaram da pesquisa seis idosos e uma enfermeira da instituição. Nesse sentido, o próximo tópico refere-se a estrutura dos caminhos metodológicos deste trabalho.

2 Metodologia

Metodologicamente, este estudo trata-se de uma abordagem qualitativa, tipo de pesquisa exploratória, conforme aponta Gil (2002), que define pesquisa exploratória como uma pesquisa



que tem como o objetivo explorar mais a fundo sobre um tema, de modo a torná-lo mais claro tanto ao pesquisador quanto ao leitor, proporcionando assim uma maior familiaridade com o problema proposto. Em consonância com Gil (2002), outros autores apontam que o principal objetivo de uma pesquisa exploratória é, durante seu decorrer, fazer com que os pesquisadores aprimorem ideias ou descubram intuições. Isto dialoga com o que escrevem Mesquita e Matos (2014), que afirmam que a natureza indutiva da investigação qualitativa enfatiza a importância de estar aberto a tudo o que se possa apreender. Desta forma, há necessidade de organizar a complexidade da experiência do contato com o campo. Por isso, a pesquisa busca ter um olhar mais íntimo entre o objeto de pesquisa e o pesquisador, que se dá através da pesquisa em campo.

O instrumento de coleta de dados foi: observação e questionário aberto. O questionário aberto é caracterizado segundo Gil (1999, p.128), é uma “[...] técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc...”

Dessa forma, o trabalho foi dividido em três encontros, denominados: autorização, questionário aberto e observação.²

O lócus da pesquisa foi o Lar São Roque, localizado na cidade de Diamantino-MT. A diretora do Lar São Roque, relatou que não se sabe ao certo quando foi a fundação, pois a princípio ele era um lugar pertencente a diocese de Diamantino que servia de abrigo para jovens em situação de vulnerabilidade. Isto mudou em 1986 quando o lar São Roque foi convertido para um lar de idosos, hoje ele continua sendo propriedade da diocese de Diamantino, porém agora é mantido principalmente com doações. Hoje o Lar São Roque abriga 19 idosos, dos quais 11 são do sexo masculino e 8 do sexo feminino. Todos com idades que variam de 40 até mais de 90 anos. Participaram dessa pesquisa cinco idosas do gênero feminino, um idoso do gênero masculino e uma enfermeira que atua na instituição.

Para tanto, foi utilizada a análise descritiva para relatar e descrever as observações realizadas e as respostas dos participantes.

Dessa maneira, o próximo tópico tratará sobre os resultados do lócus da pesquisa em formato de relato de experiência sobre a memória lúdica dos idosos brincantes do “Lar São Roque em Diamantino – MT”.

3 Memórias lúdica dos idosos brincantes do Lar São Roque em Diamantino - MT

² O terceiro encontro não foi realizado devido ao aumento dos casos de COVID-19. O terceiro encontro seria realizado para realizar uma intervenção lúdica com os idosos.



Essa parte tem por intuito relatar, descrever os processos dos dados da pesquisa referente a memória lúdica dos idosos do Lar São Roque – MT por meio de observação e aplicação do questionário aberto. Participaram da pesquisa cinco idosas do gênero feminino, um idoso do gênero masculino e uma enfermeira da instituição.

Em decorrência das deficiências das maiorias dos idosos, as perguntas foram realizadas de forma oral, com ajuda da enfermeira nos auxiliando e traduzindo algumas respostas ditas pelos participantes, pois era muito difícil de identificar o que a maioria tentava falar. As perguntas foram anotadas pelos pesquisadores em um caderno de anotações, pois o local não permitia o uso de aparelhos celulares. Nesse sentido, faz-se necessário descrever os encontros ocorridos no lócus da pesquisa.

No primeiro encontro que ocorreu no dia 13 de abril de 2022, o grupo apenas se limitou a conversar com a coordenadora do lar, onde foi colhida as informações usadas na introdução deste artigo, estas informações também foram úteis para o grupo planejar uma forma de abordagem nos próximos encontros, nesse momento também foi assinada a carta de autorização para o estudo em duas vias, a qual uma ficou com a diretora do local, e a outra foi repassada para a professora da disciplina.

No segundo encontro o grupo já realizou a abordagem com os idosos, esta ocorreu no dia 7 de maio de 2022 das 9 às 11 da manhã no horário destinado ao descanso, pois é quando os idosos estão na área de lazer assistindo TV, na oportunidade o grupo perguntou aos idosos quais foram os jogos e brincadeiras que eles brincavam quando criança, obtendo respostas que no geral foram positivas, todos os idosos que responderam disseram que queriam lembrar os velhos tempos onde brincavam de futebol, peteca, ou se divertiam correndo atrás de galinhas e subindo em arvores, brincando de cavalinho de madeira de boneca feita de sabugo de milho.

A única exceção para essa pergunta foi Dona Severina uma mulher indígena, que quando perguntada sobre, alegou que sequer sabia o que era brincar, pois segundo ela, na sua infância a madrasta a obrigava a trabalhar em casa e na roça, logo sua única “diversão” era o trabalho. Isso se liga com o que foi discutido na introdução, em que a criança era vista como um adulto em miniatura, que devia trabalhar junto com seus pais, vemos que essa realidade não acontecia apenas no campo e na cidade, mas também nas aldeias indígenas.

Nesse sentido, autores como segundo Foltran e Oliveira (2020, p.42-43) discorrem que:

As atividades lúdicas, muitas vezes, eram entendidas como reflexos do cotidiano, ou seja, o mundo do trabalho dos pais, principalmente se levar em consideração de a maioria dos idosos são oriundos da zona rural, onde a preparação para o trabalho se faz muitas vezes junto a realidade familiar. Ou seja, a família acaba ensinando os

afazeres adultos para os menores, compartilhando responsabilidade em alguns trabalhos para o andamento familiar.

Dessa forma, inferimos que as lembranças e a memória de dona Severina sobre o brincar foi marcada pelo trabalho durante a infância tecendo a visão de criança-adulto. Ademais, as lembranças e a memória de dona Severina sobre o brincar foram marcadas pelo trabalho durante a infância tecendo a visão de criança-adulto. Já a segunda pergunta feita foi: Quais jogos e brincadeiras você gostaria de brincar novamente hoje? Assim como a primeira pergunta, os idosos em sua maioria responderam de forma positiva citando as mesmas brincadeiras da primeira pergunta, a única exceção foi José³ que respondeu que gostaria muito de andar de caminhão, pois segundo ele disse, “achava bonito.”

Dona Francisca⁴ descreve com bastante nostalgia e detalhes as festas que a mesma participava na sua infância, segundo ela, essa era sua diversão, e que tem saudades de quando se arrumava cedo para a festa, colocava seu vestido rodado, sapato de tamanco, com cabelo bem arrumado e com maquiagens da época. Nesse sentido, segundo Huizinga (1999) o jogo faz parte da cultura, ele considera as festas, os rituais, os debates, as danças e dentre outros aspectos elementos do jogo e do lúdico, ou seja, para dona Francisca a brincadeira ou o jogo era participar das festas.

No mesmo ambiente, possui duas senhoras com deficiência auditiva, por isso para a realização da entrevista obteve a ajuda da enfermeira que ali trabalha, em que relataram que adoravam fazer artesanatos juntas desde a sua adolescência, pois são grandes amigas. A maioria desses idosos, proveniente da zona rural, utiliza-se da criação de artesanato, forma considerada de trabalho que é adaptada como meio de brincadeira e diversão na sua infância.

Na hora de uma pausa nas atividades para o lanche dos idosos, foi observado se, onde habitava um lugar de empatia entre si, como a maioria possui algum tipo de deficiência, a mais nova do lar, que ajudava com compaixão os próximos a se alimentarem, no qual notamos que com o chegar da terceira idade, essa fase tem uma certa dependência, e carece de muito cuidado e atenção. O grupo teve um pouco de dificuldade em interagir com alguns idosos, em especial Maria Almeida⁵ que embora perfeitamente lúcida, não conseguia interagir com o grupo por ser surda e muda, já dona Tetê não conseguiu responder as perguntas, não por ter algum tipo de deficiência, mas por se perder no assunto, quando perguntada sobre as brincadeiras de

³ Idoso epilético com 60 anos

⁴ Idosa de 86 anos, cadeirante.

⁵ Paciente mais nova, com menos de 50 anos com deficiência auditiva e possui dificuldades mentais.

infância a mesma se perdia no assunto falando sobre seus vizinhos e sobre a casa onde ela morava.

Dessa forma, foi necessária a intervenção da enfermeira Rose⁶ para auxiliar nas respostas dos idosos. Rose trabalha no Lar São Roque de Diamantino há 3 anos. As respostas da enfermeira ajudaram a entender questões pertinentes da rotina dos idosos no espaço, assim como a percepção de alteração do comportamento após realizar alguma atividade física ou atividade lúdica com os profissionais de Educação Física da instituição. Nesse sentido, foi perguntado quais as atividades físicas e lúdicas são desenvolvidas no Lar São Roque com o intuito de compreender se os jogos e brincadeiras fazem parte das experiências corporais dos idosos nesse espaço. A resposta foi que eles praticam “jogos de mesa, bola, boliche de plástico, passa anel e atividades físicas”. Diante dessa resposta foi indagado também para a enfermeira se ela percebe uma mudança de comportamento ao realizarem alguma brincadeira ou jogo, foi identificado pela enfermeira que há uma mudança significativa, pois os idosos “ficam mais alegres, interessados na brincadeira e querendo sempre mais”

Dessa forma, os autores Beckenkamp e Moraes (2013, p.2), traz a importância do brincar e da ludicidade, entendo que, “as atividades lúdicas podem influenciar na construção do conhecimento de quem pratica, assim vemos os jogos e as brincadeiras como fonte de prazer e descoberta”. Assim, para os autores supracitados a importância do ato de brincar permite a conquista de novos espaços e a abertura de horizontes. Isso se reflete na influência sobre o comportamento e no processo de aprendizagem, através da troca contínua de experiências, onde o conhecimento é constantemente reelaborado e ampliado. Esse processo valoriza a riqueza do prazer de usar o corpo em movimento.

Assim, a memória lúdica ou a memória do brincar faz parte da corporeidade dos idosos como pontuado por eles ao responderem quais os jogos e brincadeiras eles jogavam e gostariam de voltar a jogar, a resposta foi: Finca-finca, peteca, bola, brincavam correndo atrás de galinha no terreiro, subindo em árvores, brincavam com bonecas de pano, boneca de sabugo de milho, correr de cavalinho de madeira, faziam artesanato e fazem até os dias atuais. o brincar e jogar faz parte da cultura do brincante. Dessa forma, é possível compreender que a memória afetiva, lúdica, individual e coletiva faz parte da cultura lúdica a partir das experiências e vivências anteriores pelos idosos da casa Lar (Benjamin, 2009).

⁶ Todos os nomes apresentados são fictícios.

Sob essa ótica, o autor Maluf (2008, p. 13), destaca que “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”. Dessa forma, após receberem as visitas, foi observado pela enfermeira alguns comportamentos positivos, os idosos ficam muito alegres, se sentindo muito amado, com brilho nos olhos, os mesmos gostam muito de receberem visitas e carinhos. No último encontro, seria realizada uma vivência com os idosos, na qual seriam feitos brincadeiras e jogos com os participantes. No entanto, isso não foi possível devido ao aumento dos casos de COVID em Diamantino-MT. Esse fato, porém, não alterou os resultados esperados da pesquisa.

4 Considerações finais

A elaboração desse trabalho é de suma importância, essas atividades lúdicas são um grande instrumento na ajuda de “amenizar” alguns declínios cognitivos nessa fase da idade. A devida proposta, com o intuito conhecer a memória lúdica de jogos e brincadeiras por meio da percepção dos idosos residentes no Lar São Roque, na cidade de Diamantino-MT.

Retomar as memórias lúdicas dos idosos tem uma importância significativa, pois possibilitou reviver e lembrar aspectos da ludicidade na infância, juventude e na vida adulta.

Portanto, um ponto positivo dessa pesquisa, foi que nos fez refletir sobre como esses idosos são tão dependentes de ajuda e de atenção, que devemos fazer mais visitas da atenção e fazer Brincadeiras com eles, pois eles adoram e querem participar mesmo com suas deficiências, que por muitas vezes eles se sentem “abandonados”, estes idosos pode nos oferecer abundantes experiências através dos jogos e brincadeira, e como futuros docentes devemos manter essa cultura e repassando para os alunos, nas gerações futuras, fazendo a vivência e participação onde trabalha múltiplas coisas como a inclusão social e o sistema cognitivo.

Ademais, durante a pesquisa foi enfrentados alguns desafios, tais como a maioria dos idosos tende alguma deficiência, principalmente para falar, por conta da idade alguns não conseguiam mais falar, outros eram mudos, outros surdos ou não conseguiam interpretar as perguntas feitas, então esse foi um dos desafios, pois não conseguimos entender o que alguns tentavam nos falar, é só foi possível através da ajuda de uma enfermeira da instituição. A mesma foi uma ponte importante para transmitir as perguntas e nos dar as respostas, apesar da grande dificuldade de falar ou ouvir, todos os idosos são capazes de responderem as perguntas e de praticar, até mesmo através de gestos.

Por fim, esse trabalho contribui para pesquisas futuras, onde associa-se brincadeira-aprendizagem, através das memórias lúdicas dos idosos, proporcionando um papel para o desenvolvimento das crianças e adolescente, até mesmo adultos na sua construção social e cognitiva.

Referências

BARBOSA, Hamilton E. **A construção histórica do sentimento de infância**. Monografia (Licenciatura em história). 19p. Goiânia. Universidade Salgado de Oliveira, 2007. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Historia/monografia/monocrianca.pdf>. Acesso em: 02 de maio de 2022.

BECKEMKAMP, D., MORAES, M. A utilização dos jogos e brincadeiras em aula: uma importante ferramenta para os docentes. EFDeportes.com, Revista Digital, 18(186). Buenos Aires, 2013. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd186/jogos-e-brincadeiras-em-aula.htm>>. Acesso em: 02 de maio de 2022.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades, 2009.

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos Tradicionais**. Série Idéias, São Paulo: FDE, n.7, p. 54-61. 1995.

FOLTRAN, E. P., OLIVEIRA, R. de C. da S. (2020). A presença do lúdico na vida do idoso. **Fac. Sant'Ana em Revista**, 4, 30-52. Disponível em: <https://www.iessa.edu.br/revista/index.php/fsr/index>. Acesso em: 20 mar de 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. – Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999.

MALUF, A. C. M. M. (2009). **Brincar: Prazer e aprendizado**. 6ª edição. Petrópolis, RJ: vozes.