

O trato do jogo na terceira idade do lúdico à motricidade. Relato de experiência com os idosos da universidade aberta a terceira idade (UATI) em Feira de Santana/ BA

The play of the game in the third age: from lúdico to motricity. Report of experience with the elderly of the open university the third age (UATI) in Feira de Santana/BA

Tarciele Barbosa Lima¹
Lea Barbetta Pereira da Silva²

Resumo

Esta produção trata de um depoimento de ação extensionista sobre as experiências do trato do jogo com o grupo de idosos participantes da oficina de jogos recreativos, da Universidade Aberta a Terceira Idade (UATI). Assim, o objetivo traçado para esta oficina foi: oportunizar a vivência de jogos da infância, populares, indígenas, aquáticos, sensoriais; reconhecer os aspectos lúdicos do jogo e suas contribuições para a melhoria da qualidade de vida. A oficina foi realizada no período de março de 2015 a abril de 2017 e contemplou os elementos do tripé que, indissociavelmente, caracterizam a universidade que são ensino-pesquisa-extensão, oportunizando ao público-alvo especificado o acesso aos conhecimentos relacionados à cultura corporal de movimento e ao mesmo tempo, promovendo integração Universidade/UATI. Além disso, este trabalho trata da relação entre o jogo e a pessoa idosa; o desenvolvimento da oficina; das características dos participantes; dos relatos das vivências e as considerações finais sobre o que foi este projeto e sua contribuição na vida dos idosos e da acadêmica que vivenciou essa experiência.

Palavras-chave: Jogo. Ação extensionista. Terceira idade. Universidade

Abstract

This article deals with an extension agent statement about the experiences of the game dealing with the group of elderly participants of the Open University to the Third Age (UATI) recreational games workshop. Thus, the purpose of this workshop was: to make the experience of childhood games popular, indigenous, aquatic, sensorial; recognize the playful aspects of the game and its contributions to improving the quality of life. The workshop was held in the period from March 2015 to April 2017 and contemplated the elements of the tripod that, indissociably, characterize the university that are teaching-research-extension, giving the specified target audience access to knowledge related to the body culture of movement and at the same time promoting University / UATI integration. Moreover, this paper deals with the relationship between the game and the elderly person; the development of the workshop; characteristics of the participants; the reports of the experiences and the final considerations about what was this project and its contribution in the lives of the elderly and the academic who experienced this experience.

Keywords: Game. Action extension. Elderly person. University

¹ Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) - Feira de Santana/BA, Brasil.
Graduanda em Licenciatura em Educação Física - UEFS
e-mail: tarcielebarbosa@hotmail.com

² Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) - Feira de Santana/BA, Brasil.
Doutoranda em Saúde Coletiva e Professora Assistente - UEFS
e-mail: barbetta@uefs.br

Apresentação

Partindo da ideia de que a extensão universitária tem como proposta possibilitar ao aluno em processo de formação a vivência do fazer, criar construir nota-se que a participação em projetos oferecidos pelos cursos de graduação proporciona integração, sensibiliza e motiva para além da sala de aula, refletindo em sujeitos capazes de articularem os saberes apreendidos com as necessidades da sociedade.

O projeto em questão intitulado “Trato do jogo na terceira idade: do lúdico à motricidade” atendeu idosos que frequentavam o programa Universidade Aberta à Terceira Idade (UATI), promovido pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), através da Pró- Reitoria de Extensão, assegurando à pessoa idosa a garantia de seus direitos sociais, educativos e culturais. Foi realizado no período de março de 2015 a abril de 2017 e contemplou os elementos do tripé que, indissociavelmente, caracterizam a universidade: ensino-pesquisa- extensão, oportunizando ao público-alvo especificado o acesso aos conhecimentos relacionados à cultura corporal e ao mesmo tempo, promovendo integração Universidade/UATI.

Como objetivos desse projeto de extensão, destacaram-se: oportunizar a vivência de jogos da infância, populares, indígenas, aquáticos, sensoriais; reconhecer os aspectos lúdicos do jogo e suas contribuições para a melhoria da qualidade de vida, principalmente sobre a saúde; aprofundar os conhecimentos teórico-metodológicos do jogo através das atividades extensionistas; observar mudanças nos padrões motores dos idosos a partir da participação nos jogos.

O jogo e o idoso

O jogo, como um dos objetos de estudo da Educação Física que, segundo Castellani filho, L. et al (2009, p.65) “é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente”. O jogo é um mundo imaginário para a criança, visto como algo de superação do mundo real. Assim, essa superação pode ser também para o adulto, podendo trazer para a sua realidade, uma vez que esse é algo produzido pelo homem e passado de geração em geração, carregando uma tradição, sendo uma construção e aplicação de regras, que são livres, mas absolutamente obrigatórias, formadas por seus participantes, dotado de um fim em si mesmo, num espaço de tempo.

Assim, para caracterizar o jogo, são necessários, pelo menos esses seguintes passos: 1) estar ligado à tradição de uma determinada cultura, relacionadas ao tempo e espaço, como por exemplo, dos povos indígenas; 2) não ter regras institucionalizadas, pois não depende de instâncias oficiais, como acontece no esporte; 3) estar à margem dos processos socioeconômicos. E como traços essenciais do jogo estão: a liberdade de ação do jogador; flexibilidades; relevância do processo de brincar; intencionalidade daquele que brinca; controle interno e incerteza dos resultados.

Partindo do pressuposto dos aspectos jogo, ludicidade e motricidade na terceira idade, é que nesta fase, os idosos não se contentam mais a ficarem submissos a atividades monótonas, mas sim, vão em busca de uma nova posição social e conseqüentemente, um novo espaço ativo socialmente, como, por exemplo esse programa institucional, UATI.

A Universidade Aberta a Terceira Idade (UATI) é um programa de extensão universitária que oportuniza a existência de espaços multiplicadores com ações interativas, educativas e qualificadas, privilegiando a pessoa idosa no seu processo de envelhecer com dignidade.

É nesse contexto que o jogo tem um papel importante tendo “o objetivo de proporcionar alegria, prazer para ajudar a eliminar inibições e como entretenimento. Deve ter poucas regras e dar oportunidade para a criatividade dos participantes, devendo acentuar o caráter sociável (BACELAR, 2002)”. O uso de recursos lúdicos na prática pedagógica passa a ser uma boa ferramenta para a reformulação de ideias e provocando a participação social do público alvo, e a motricidade deve ser levada em conta acerca dos trabalhos de lateralidade, equilíbrio, agilidade, relacionados ao trato do jogo.

Assim, cada vez mais os idosos têm buscado espaços comuns de integração social, uma vez que, depois de passarem muito tempo de suas vidas buscando o bem-estar familiar, percebem que ao chegarem na fase chamada terceira idade, não são reconhecidos dentro do próprio seio da família, que muitas vezes chega a abandoná-los, como se não tivessem mais valor, como se já fossem inúteis, já que nesta fase, devido ao processo biológico do envelhecimento, algumas enfermidades fazem com que os idosos tenham necessidade de serem cuidados.

Dessa maneira, o Estatuto do Idoso, aprovado em 2003, com um novo olhar sobre esse público, nos diz que o idoso deve ser visto como um ser de direito, como direito à vida, à saúde, à cultura, ao esporte, ao lazer, ao trabalho, à liberdade, respeito e, principalmente, à convivência comunitária. É nessa perspectiva da integração comunitária que este projeto se baseia, tendo como foco principal o jogo.

Desenvolvimento

A condução da oficina de jogo foi realizada pela estudante bolsista do Programa Institucional de Bolsa Extensão (PIBEX) da UEFS sob orientação de uma professora vinculada ao curso de Educação Física da mesma universidade. As atividades foram realizadas no campus da UEFS, no Parque Esportivo, que possuía instalações como quadra poliesportiva coberta, piscina e sala de ginástica. Além disso, houve disponibilidade de equipamentos como colchonetes, bolas de borracha, elásticos, bastões e cordas. Os dias e horários foram organizados de acordo com a disponibilidade da bolsista e a programação da UATI, seguindo a frequência de duas vezes por semana, com duração de 50 minutos.

Inicialmente foi realizada chamada pública através de informes nos murais da universidade para que os interessados pudessem realizar inscrição. A partir do preenchimento das vagas, foi agendada palestra de boas-vindas e apresentação da proposta da oficina, como também, foi realizada entrevista com os idosos sobre seus anseios e motivação para participação. Esse momento foi de grande importância, já que para a sistematização das aulas foi essencial reconhecer as particularidades do grupo. Após esse contato inicial com os participantes, foi realizada anamnese em busca de informações pessoais, aspectos físicos e biológicos, para identificação de fatores de risco.

Após as etapas acima citadas, a oficina foi iniciada com vivência de jogos populares (figura 1), seguidos de jogos indígenas, jogos de resgate da infância (figura 2), jogos pré-desportivos (figura 3) e jogos aquáticos. Cada encontro ou “aula” tinha

duração de 50 minutos contemplando aquecimento (5 a 10 minutos), parte principal que correspondia ao desenvolvimento do jogo propriamente dito (10 a 20 minutos) e volta a calma (10 minutos). Após a volta à calma, os minutos restantes eram destinados à roda de conversa sobre as experiências vivenciadas.



*Figura 1: Jogos Populares (amarelinha)
Local: UEFS. Mês: Abril de 2015
Foto: Tarciele Barbosa Lima*



*Figura 2: Jogos de resgate da infância (Fedor).
Local: UEFS. Mês: Novembro de 2015.
Foto: Tarciele Barbosa Lima*



*Figura 3: Jogos Pré-Desportivos (Basquete).
Local: UEFS. Mês: Setembro de 2015
Foto: Tarciele Barbosa Lima*

Ao final de 6 meses de oficina, foi realizado um festival de jogos populares, que foi vinculado à gincana promovida pela UATI. Como atividades finais do Programa UATI (1 ano), foi realizado os Jogos olímpicos da Terceira Idade (JOTI), a fim de promover uma maior socialização entre idosos participantes e a IV Feira de Saúde da UATI, como mostram nas figuras 4 e 5.



Figura 4: JOTI/UATI. Local: UEFS
Mês: Setembro de 2016
Foto: Tarciele Barbosa Lima



Figura 5: IV Feira de Saúde. Local: UEFS
Mês: Março de 2016
Foto: Tarciele Barbosa

Características dos participantes

Foram inscritos 33 indivíduos com idade entre 55 a 70 anos, sendo 12% do gênero masculino e 88% feminino. Como principais problemas de saúde identificados a partir da anamnese: 60,6% eram hipertensos e 45,4% apresentaram desequilíbrio no deslocamento.

Relatos das vivências

Os idosos participantes do projeto foram participativos e demonstraram aceitação às atividades propostas. O caráter lúdico dos jogos proporcionou vivências que causaram prazer, alegria, entretenimento e contribuíram para minimizar inibições, além de serem atividades extremamente ativas do ponto de vista físico. Assim, sempre ao final das aulas, na roda de conversa, os elementos mais presentes na fala desses atores sociais foram: prazer, alegria e lembrança da infância. Eles relataram que sentem prazer e alegria ao jogar, porque se sentem capazes de realizar atividades que eles nunca imaginariam realizar, trazendo um pouco da lembrança da infância, com os jogos que eles vivenciaram, além de adquirirem novos conhecimentos, acerca dos jogos que até então eram desconhecidos para eles, como: barra manteiga, alerta...

Outros ainda dizem que depois de iniciarem as atividades, que preferem investir nos momentos das atividades, que causam maior prazer e felicidade do que os afazeres domésticos e até mesmo os momentos com a família, que muitas vezes as rejeitam.

Considerações finais

A participação no presente projeto de extensão contribuiu significativamente para a minha formação acadêmica, pois, enquanto estudante do curso de Licenciatura em Educação Física e bolsista da universidade, reconheço a importância dessa experiência para minha prática pedagógica, na tentativa de resgatar a importância do jogo nas mais diversas esferas, principalmente reconhecendo-o como um elemento da cultura corporal, dentro do programa UATI. Além de promover aos idosos uma reinserção social, através das inter-relações, promovendo reaproximação dos jogos vivenciados na infância, trabalhando a perspectiva do lúdico, da alegria e do bem-estar, para além da promoção da saúde.

Muitas dificuldades, dúvidas e inquietações foram encontradas ao longo do caminho, no entanto, a oportunidade de engajamento nesse tipo de projeto possibilitou aprofundamento dos conhecimentos e desenvolvimento de habilidades favoráveis à minha formação acadêmica e profissional.

Além disso, participação e reinserção social dos idosos, aproximando a comunidade da universidade.



*Figura 6: Gincana/UATI. Local: UEFS
Mês: Julho de 2016
Foto: Tarciele Barbosa Lima*



*Figura 7: Aula de jogos pré-desportivos (inserção do handebol)
Local: UEFS.
Mês: setembro de 2015
Foto: Leila Amarante (Secretária UATI).*

Referências

ASSIS, Renata Machado de, BONIFÁCIO, Naiêssa Araujo. **A formação docente na universidade: ensino, pesquisa e extensão.**[Mato Grosso do Sul], 2011. [v.1, n.3. Disponível em:< <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/educacao/article/view/1515> >]. Acesso em: 21 abr. 2017. p.36-50.

BACELAR, R. **Envelhecimento e produtividade: processos de subjetivação.** 2. ed. Recife: Fasa, 2002.

BRASIL. [Estatuto do idoso (2003)]. **Legislação sobre o idoso:** Lei n° 10.741, de 1° de outubro de 2003 (Estatuto do idoso) e legislação correlata

CANCELA, Diana Manuela Gomes. **O processo de envelhecimento,** 2007

BRASIL. **Estatuto do Idoso.** Lei n. 10.741, de 1 de outubro de 2003, p. 1

Recebido em: 21 de abril de 2017
Aceito em : 13 de junho de 2017