

A PRESENÇA DO LÚDICO NA VIDA DO IDOSO

THE PRESENCE OF DE LUDIC ON ELDERLY LIFE

Elenice Parise Foltran¹

Rita de Cássia da Silva Oliveira²

RESUMO

Este trabalho apresenta o tema Ludicidade na vida dos idosos por entender que as atividades lúdicas, os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes no cotidiano como recursos importantes para valorizar as pessoas dessa faixa etária, pois contribuem para a sua autoestima e melhoria da qualidade de vida. O estudo teve como objetivo investigar sobre a presença do lúdico para o idoso, resgatando por meio de narrativas orais as memórias da infância sobre o brincar, bem como refletir sobre o lúdico no cotidiano atual. A pesquisa foi desenvolvida em uma abordagem qualitativa. A coleta de dados foi feita por meio do relato oral com 30 idosos participantes na Universidade Aberta para a Terceira Idade de uma Instituição pública de Ensino Superior do Paraná. Os dados coletados foram analisados à luz de categorias advindas dos relatos. Os resultados obtidos mostraram a importância do lúdico na vida do idoso desde a sua infância até os dias atuais, evidenciando que as atividades lúdicas contribuem para a melhoria da qualidade de vida para o idoso.

Palavras-chave: Idoso; Lúdico; Qualidade de Vida.

ABSTRACT

This paper presents the theme Ludic in the life of the elderly for understand that playful activities, the toys and games have always been present in everyday life as important resources to value the people of this age, because they contribute to their self-esteem and improvement of their quality of life. The aim of this study was to investigate the importance of the playfulness of the elderly, rescuing through oral narratives the childhood memories about playing, as well as to reflect about the playfulness of nowadays lifestyle. The research was developed in a qualitative approach. The data collection was by oral report with 30 elderly participants in the Open University for the Third Age from the one Public Institution of Higher Education in Paraná. The data collected were analyzed in light of categories from the reports. The results obtained showed the importance of ludic in the life of the elderly from their childhood to the present day, evidencing that the ludic activities contribute to the improvement of the life quality for the elderly people.

Keywords: Elderly; Ludic; Life Quality.

¹ Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. Professora adjunta do Departamento de Educação -UEPG. Email para contato: efoltran@gmail.com

² Doutora e Pós-doutora em Educação- Universidade de Santiago de Compostela. Professora do Departamento de Educação – UEPG. Email para contato: soliveira13@uol.com.br

1 INTRODUÇÃO

Discutir a relação entre o lúdico e a pessoa idosa remete-nos a repensar a infância e sua influência na constituição da pessoa adulta, o modo como a velhice é tratada nos dias atuais, bem como a interação entre as gerações. Há na contemporaneidade uma valorização do espírito lúdico, principalmente na área educacional (VASCONCELOS, 2006). Essa valorização do brincar, do lúdico é reflexo de um longo caminho histórico, cuja função e papel foram se modificando.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar, mas neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos, brincadeiras, divertimentos e passatempos. É possível encontrar em livros de histórias relatos que comprovam que, em todas as épocas, os homens tinham suas formas de brincar e se divertir, ou seja, momentos lúdicos.

O lúdico é uma atividade que fornece bem-estar e prazer ao realizá-la, proporciona alegria e descontração, principalmente por ser uma atividade livre e espontânea, permitindo ao mesmo tempo momentos de desenvolvimento, conhecimento e aprendizagem.

Huizinga (2000) propôs a designação do *homo ludens*, ou seja, o homem que se diverte, fazendo uma analogia ao *homo sapiens*, homem que raciocina, considerando assim, a função do jogo ou do lúdico na vida humana, como suporte para o seu desenvolvimento.

Nesta perspectiva, Almeida (2000) adverte que o lúdico está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial, ele é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem, no adulto e no idoso, aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, contribuindo para a elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. Por isso, a necessidade de investigar a presença do lúdico na vida do idoso, bem como compreender as suas contribuições para a continuidade do seu desenvolvimento no que tange a busca por uma qualidade de vida.

Assim sendo, o percurso teórico-metodológico foi estruturado considerando o lúdico na formação humana bem como destacou o lugar do idoso na sociedade e

sua relação com o lúdico. Também contemplou na metodologia as narrativas orais, como caminho para chegar aos apontamentos da importância do lúdico para a melhoria da qualidade de vida dos idosos.

2 O LÚDICO NA FORMAÇÃO HUMANA

Em todos os períodos da história, podemos perceber a presença do lúdico nas ações cotidianas, destacando que o brincar não era e não é uma atividade exclusiva da infância. Na pré-história, por exemplo, foram encontrados registros como murais, desenhos, esculturas e pinturas, que representavam aspectos da vida cotidiana de diferentes gerações afirmando que a presença de jogos, brinquedos e brincadeiras fazia parte da vida do homem primitivo.

Segundo Modesto, “nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”. (MODESTO, 2009, p. 13). Na Antiguidade, por sua vez, os jogos, o esporte, o divertimento, a caça e a pesca eram muito valorizadas. Nestas ações, o prazer do lúdico era alcançado quando a tarefa era terminada ou durante o seu processo. A luta e a natação eram os esportes mais populares da época, quanto aos jogos, os mais apreciados pelos egípcios eram semelhantes ao xadrez e as damas, as civilizações gregas não dispensavam a música, a ginasta, as danças e a realização de vários jogos, em homenagens aos deuses. Os jogos de bolas foram atribuídos ao cotidiano dos romanos, os quais aprendiam a manter relações profundas entre si e a viver coletivamente, pois o jogo não era uma atividade isolada e no decorrer desta atividade procuravam o equilíbrio emocional. (MODESTO, 2009).

Na Idade Média, no entanto, é possível verificarmos concepções diferenciadas em relação ao lúdico. No início da idade Média os jogos de bola, por exemplo, ocupavam o ócio não só da nobreza como também do Clero e do Povo. Em alguns países europeus, o jogo servia para a preparação para a guerra e mais tarde, passou a ser apreciado pelos efeitos benéficos que produzia na saúde e qualidade de vida dos indivíduos. Ou seja, os jogos serviam para passatempo, preparação para guerra e para melhorar a saúde dos indivíduos.

Com o decorrer do tempo essa visão foi se modificando, e os jogos que eram vistos como momento de recreação, passaram a ser considerados como não sério, pois, foram associados aos jogos de azar, que eram muito praticados naquela época. Em função disso, as atividades lúdicas passaram a ser recriminadas pela Igreja e consideradas como proibidas por as associarem aos prazeres.

Wajskop esclarece que essa concepção também foi se modificando, pois, o período da Idade Média, foi relativamente longo

Entretanto essa atitude de reprovação total modificou-se ao longo do século XVII, principalmente sobre a influência dos jesuítas. (...) O mito da criança santa e o da criança que imita Jesus, cujas brincadeiras serviriam de base para uma educação disciplinar e integradora. Os humanistas do Renascimento perceberam as possibilidades educativas dos jogos e passaram a utilizá-los. Passou-se a considerar a brincadeira como forma de preservar a moralidade dos *miniadultos*. (WAJSKOP, 1995, p. 63).

Da mesma forma, a Idade Moderna, por ser um período longo da história e com significativas mudanças, expressa concepções de ludicidade diferenciadas. A partir do século XVI até o XVII, começam a diferenciar a criança do adulto, surgindo desta forma um sentimento de infância, contudo, às vezes se apresentava de forma distorcida, transferindo as crianças à objeto lúdico dos adultos, ação muito comum nas tradições escravocratas brasileiras, conforme destaca Priore

Ao chegar, o menino branco recebe como companheiro de brincadeiras um curumim indígena e depois um moleque negro que para tudo serve: de amigo, de cavalo de montaria, de burro de liteira, de carro de cavalo em que um barbante serve de rédea e um galho de goiabeira, de chicote. Eram os “*mané-gostoso*”, os “*leva-pancadas*”. (PRIORE, 2006, p. 243)

E por fim, a idade contemporânea, que compreende desde 1789 até os dias atuais, que foi marcado pela revolução industrial e teve como consequência o desenvolvimento econômico do mundo contemporâneo, o aparecimento das grandes indústrias, aplicação de conhecimento científico, surgimento de grandes cidades, a substituição de ferramentas manuais por máquinas e do modo de produção doméstico pelo mundo de produção fabril, ocasionando grandes impactos na estrutura social.

Modesto (2009) destaca que:

As transformações sociais ocorridas ao longo dos tempos e o aparecimento das indústrias contribuíram para o deslocamento de muitas famílias das áreas rurais para as grandes cidades, ocasionando o que chamamos de inchaço urbano. Com uma grande procura por emprego, sendo muitas vezes de baixo salário, todos os componentes da família eram obrigados a trabalhar para aumentar a renda familiar. (MODESTO, 2009, p. 21)

Foi neste período que as bases da sociedade industrial moderna foram construídas e a sociedade burguesa surgiu. Em relação ao brincar, neste novo contexto, apenas o povo e as crianças continuavam a brincar. As crianças passam a ter uma vida separada dos adultos, elas começaram a ir para a escola, e o brincar passou a ser um instrumento de ensino ou de trabalho para as crianças. Os adultos quase deixaram de brincar pois era necessário dedicar uma grande quantidade horas ao trabalho.

Outra preocupação do período com a infância e que provoca mudanças em relação ao brincar diz respeito a concepção de que era necessário treinar a criança para o mercado de trabalho, pois a função da escola era preparar o homem para o futuro, ou seja, ser racional e produtivo, por isso, o brincar era utilizado para o treinamento, para a disciplinar a personalidade da criança.

A partir do século XX com a globalização da economia, o avanço tecnológico e a expansão da industrialização, a infância passa também a ser considerada como um público consumidor da sociedade e para este novo consumidor são criados objetos de desejos, como por exemplo, brinquedos cada vez mais elaborados e sofisticados. Assim, o objeto-brinquedo-mercadoria, passa a fazer parte do universo infantil, são objetos de consumo que despertam na criança o desejo de ter, distanciando o prazer da invenção e imaginação.

Como resultado disso, as brincadeiras de ruas praticadas por adultos e crianças, transmitidas de geração em geração foram sendo substituídas pelos brinquedos eletrônicos, que se tornaram mais atraentes. Os adultos não possuem mais tempo para o brincar, as condições financeiras da maioria da população não proporcionam condições para o lazer. Os idosos, em muitos casos, foram ignorados, e a cultura do brincar da sua infância esquecida.

Essa realidade implica um distanciamento entre as gerações, principalmente entre avós e netos, pois na sociedade competitiva em que vivemos, as crianças estão cada vez mais atribuladas com atividades, os adultos com o trabalho e as pessoas idosas não são valorizados. Sobra pouco espaço para a interação, para a transmissão dos conhecimentos, brincadeiras, brinquedos às gerações mais novas.

3 O LUGAR DO IDOSO NA SOCIEDADE E SUA RELAÇÃO COM O LÚDICO

O mundo está passando por um processo de transformação cujas populações estão deixando de ser predominantemente jovens e envelhecendo. Esta realidade pode ser percebida pelo aumento da expectativa de vida com desenvolvimento da medicina e o prolongamento da vida, pela redução da taxa de natalidade e pela melhoria das condições de vida da população.

Desta forma, não só aumentou o número de pessoas idosas como também o período de duração da própria velhice. Essa mudança está gerando transformações na atual estrutura da sociedade. De acordo com Netto (1997) *apud* Souza (2006, p.2), algumas consequências desse movimento são:

Um aumento da vida pós-trabalho, que permite que os aposentados possam desfrutar de forma mais extensa e intensa o seu tempo livre” e “uma valorização do idoso e da fase determinada terceira idade, um tempo no qual torna-se cada vez mais possível viver melhor do que no passado e participar mais de atividades sociais e culturais (NETTO, 1997 *apud* SOUZA, 2006, p.2).

Na mesma linha, Scortegagna e Oliveira (2012, p. 2) destacam que:

O envelhecimento populacional constitui uma das maiores conquistas do presente século. Poder chegar a uma idade avançada, já não é mais privilégio de poucas pessoas. Em contraposição, muitas sociedades não são consequentes com essas mudanças demográficas, pois as mesmas atribuem valores relacionados à competitividade para seus grupos, valorizam a capacidade para o trabalho, para a independência e para a autonomia funcional (VELOZ; SCHULZE; CAMARGO, 1999 *apud* SCORTEGAGNA, OLIVEIRA, 2012, p.2).

Souza (2006), Scortegagna e Oliveira (2012) ressaltam que ainda se faz imprescindível que os valores em relação à velhice sejam revistos e que os conceitos e práticas em prol do idoso sejam desenvolvidos, em busca de melhorias progressivas em sua qualidade de vida.

Nesta perspectiva, o lazer, o brincar assume nos dias atuais um caráter essencial frente à busca pela melhoria na qualidade de vida. Assim, Dumazedier (1973) *apud* Leite (1995, p.16) define o lazer como sendo:

[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após

livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1973 apud LEITE, 1995, p.16).

O lazer possibilita aos idosos uma vida mais saudável do ponto de vista físico, psicológico e social e existem várias formas de lazer. Gomes (2003) *apud* Souza (2006 p. 3) comenta que a ele estão atrelados os jogos, a brincadeira, a festa, o passeio, a viagem, o esporte e também as formas de arte.

Assim, o brincar situa-se como uma possibilidade de ver e viver o envelhecimento de forma ativa, participativa e integrada ao meio social no qual o idoso está inserido. Estudos como de Winnicott (1975), Pellegrini (2003) Fenalti (2003, 2004) indicam que o brincar possui propriedades benéficas para a saúde, interação, bem-estar de qualquer pessoa, independente da sua idade, pois as experiências com o brincar e com o lúdico minimizam eventuais perdas das capacidades físicas, psicológicas e sociais presentes na vida do idoso.

Winnicott destaca a importância do brincar na fase adulta, pois “[...] é no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o (eu) self.” (WINNICOTT, 1975, p.80)

Na mesma linha, Pellegrini destaca os benefícios do brincar:

O ato de brincar estimula e exercita as diferentes funções cerebrais. Sinapses dos neurônios do cerebelo, na base do crânio, brotam em grande número, especialmente durante a prática de travessuras [...] Por meio dos intensos estímulos físicos e sensoriais produzidos pelas brincadeiras, são reforçadas as ligações sinápticas cerebelares, que, em troca, aceleram o desenvolvimento motor nas crianças e, nos adultos, preservam e reforçam essas mesmas capacidades motoras. (PELLEGRINI, 2003, p. 34)

Na atividade lúdica, o sujeito precisa estar alerta mentalmente para que a atividade de criação e produção cognitiva sejam consideráveis, mas ao mesmo tempo ela é uma atividade leve, prazerosa e natural. Ou seja, durante a atividade lúdica, dominamos nossos sentimentos, angústias, controlamos impulsos, ideias, extravasamos nossos medos e temores, percebemos a vida de forma positiva apesar de todas as controvérsias inerentes a ela.

Os estudos de Gray (2008) citados por Freire e Garcia (2011), também apontam algumas potencialidades do brincar e do lúdico como: a capacidade de resgatar lembranças e produzir significados por meio das experimentações vividas,

desenvolve o raciocínio de alto nível, auxilia na resolução de problemas e facilita as atividades criativas.

Podemos destacar também que para os idosos as atividades lúdicas favorecem criação ou recriação da autoimagem, amplia a motricidade, ajuda na preservação da memória, possibilita ainda o reviver dos momentos agradáveis da vida, ajuda na ressignificação do seu papel na família e na sociedade.

Fenalti e Schwartz (2003) esclarecem que a procura por atividades lúdicas, recreativas e de lazer pelos idosos se dá pela busca de bem-estar, do contato com outras pessoas, de novas amizades e fuga da solidão, por isso é necessário criar espaços, instituições que promovam atividades lúdicas, recreativas, educacionais para o idoso, que tenham como objetivo ajudar o idoso a entender a sua nova condição, seus direitos e o seu espaço social, desmistificando a concepção de que idoso não é produtivo e por isso um estorvo para todos.

Apesar de o brincar e o lúdico integrarem as atividades na vida dos idosos desde a sua infância, de estarem comprovadas cientificamente as suas potencialidades, elas, de maneira geral, ainda são pouco utilizadas para a melhoria da qualidade de vida dos idosos. Salvo, o trabalho que vem sendo realizado nas universidades abertas para a terceira idade, que sempre propõem em seus projetos uma grande variedade de atividades com cunho lúdico para a formação e desenvolvimento da pessoa idosa.

Oliveira, Scortegagna, Oliveira (2015, p. 352) ao apresentar um histórico da criação das Universidades Abertas para a Terceira Idade - UATI explicitam que elas:

Tem sido criadas nas diferentes universidades pelo mundo como uma modalidade da educação não-formal e educação permanente ao mesmo tempo que instrumentaliza o idoso com conhecimentos, informações, possibilitando e legitimando o exercício pleno da cidadania. [...] Estas UATIs caracterizam-se pelo encontro de gerações, a não-obrigatoriedade de frequência, a ocorrência de ações e experiências em espaços e tempos mais flexíveis, não restritos aos fixados por órgãos reguladores.

No Brasil, a partir de 1970 surgem as primeiras iniciativas educativas voltadas ao idoso em instituições universitárias, voltadas para o ensino, saúde e lazer, mas a sua proliferação se intensifica nos anos de 1990.

As atividades proporcionadas pelas UATIs baseiam-se na promoção da saúde, nutrição e qualidade de vida, educação, cultura e arte; educação, esporte e lazer; direito, empoderamento e cidadania. Nestas atividades, a perspectiva da ludicidade

e do brincar sempre estão presentes, fazendo com que o idoso encontre momentos de alegria e descontração na realização das diversas ações.

Tendo como base este espaço e estes idosos que a presente pesquisa foi desenvolvida.

4 METODOLOGIA

Com a intenção de fazer um levantamento das experiências dos idosos frequentadores de uma UATI oferecida por uma Instituição Estadual de Ensino Superior do Paraná sobre o seu brincar, estabeleceu-se como metodologia deste trabalho o relato oral, pois lembrar as histórias do passado, contar as emoções que marcaram as suas vidas são atividades que ativam a memória e certamente são importantes para os sujeitos sociais, em especial, ao idoso.

O relato oral das brincadeiras da infância, das diversas histórias ouvidas, dos sonhos, dos causos, do dia a dia em família, das expectativas de um futuro, são lembranças do passado registradas na memória que produzem marcas para além do tempo.

Nesta perspectiva, ativar os mecanismos da mente, trabalhar com a memória de idosos pode significar um exercício simples, pois há a ideia de que cabe a eles a tarefa de contar histórias de um passado guardado nas lembranças seja do lugar em que viviam, das brincadeiras de quando eram crianças, dos castigos que recebiam quando estes eram considerados “arteiros”, dos sustos que davam às pessoas.

São fatos importantes que quando ativados pela memória trazem à tona não apenas recordações, mas fatos reais permeados pela emoção. Bosi (1987, p.17) afirma que “[...] na maior parte das vezes, lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado. A memória não é sonho, é trabalho”

Desta forma, realizar atividades de práticas orais com os idosos significa dar atenção e voz àquilo que está guardado num passado singular e pode ser compartilhado com o grupo social com a intenção de reviver cenas e episódios do seu passado.

No entanto quando tais eventos sociais são contados oralmente, não ocorre simplesmente o relato de uma situação, mas o fato é ressignificado por meio da

sequência das ideias, das suas escolhas vocabulares, capazes de traduzir a lembrança pelas palavras.

Trabalhar a oralidade com os idosos é possibilitar o uso da linguagem mediada pelas recordações; as produções discursivas elaboradas no momento da fala são eventos constituídos de variadas ordens simbólicas que ultrapassam o recurso estritamente linguístico. Bakhtin (2002, p.92) considera a língua como fenômeno social, sendo que o falante se serve dela “[...] para suas necessidades enunciativas concretas”.

Assim, a materialização das histórias, dos causos é compartilhada com os demais por meio da interação social, isto implica conhecer o outro e conhecer-se a si mesmo pela linguagem.

Para Correa e Justo (2010):

Apropriar-se da memória ativamente e transmitir os legados culturais que ela contém é reconstruir o passado, dar a ele a possibilidade de ser atualizado e narrado de uma forma diferente daquela contada nos livros. É também, agir no presente, transformá-lo mediante leituras baseadas em codificações retrospectivas. Mais ainda: é ter de volta o sentimento de pertença a uma história ou mesmo à própria sociedade, sentimento este que, muitas vezes, é expropriado dos mais velhos, justamente aqueles que, cada qual à sua maneira, tiveram participação significativa no processo de construção de uma sociedade. (CORREA e JUSTO, 2010, p. 251)

Neste sentido, as narrativas vividas pelos idosos estão carregadas de significado que quando oralizadas são capazes de resgatar os sentimentos e as emoções sentidas no tempo e no espaço e projetar a mente para a construção de enunciados concretos no momento atual.

Certeau (1994) *apud* Correa e Justo (2010, p 252) destaca que contar uma história é criar espaço para a ficção, é uma arte do dizer e de fazer a história. É neste espaço da brincadeira, das lembranças que as memórias são ativadas e vão tornando-se vivas no enredo da vida.

Foi nesta perspectiva que um grupo de 30 idosos participantes na UATI/UEPG durante o ano de 2017 foram convidados a participar de um encontro sobre a ludicidade.

O grupo de idosos composto por vinte e seis (86%) mulheres com idade entre 60 anos a 75 anos e por 4 (14%) homens entre 60 anos a 74 anos, a maioria aposentados em diversas áreas de atuação como por exemplo (professores, marceneiros, cozinheiros, enfermeiros, costureiras, comerciários, entre outras

profissões, sendo que três relataram terem trabalhado apenas em casa. Ainda compõem o perfil do grupo o fato que durante a infância a grande maioria, o seja cerca de 80% (24 idosos) do grupo, moravam na área rural e mudaram para o centro urbano durante a vida adulta. Outro dado interessante, diz respeito ao nível de escolaridade, sendo que 50% (15 idosos) possui o ensino fundamental incompleto, 30% (8 idosos) possui o ensino fundamental completo. 14% (5 idosos) possui o ensino médio e 6% (2 idosos) possui ensino superior.

Ao grupo foi solicitado durante o encontro que relatassem:

1. Quais os jogos, brinquedos e brincadeiras fizeram parte da sua infância?
2. Como foi a sua infância e como vê a infância atualmente?
3. Que atividades de lazer, lúdicas participa hoje?

Em um primeiro momento, foi solicitado um registro escrito das memórias de cada um. Na sequência, cada participante relatou as suas memórias, ficando livre para que todos pudessem expor as suas recordações. Alguns idosos chegaram a demonstrar as brincadeiras que realizavam durante a sua infância. Os relatos escritos foram recolhidos e os relatos orais gravados para posteriormente compor a presente análise.

5 ANÁLISE E DISCUSÃO DOS RESULTADOS

Para a análise dos resultados foram estabelecidas algumas categorias conforme os dados obtidos pelos relatos dos participantes, como: a) Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Infância, b) Trabalho e Brincadeira, c) Tempo, Castigo e Brincadeira, d) Gênero e Brincadeiras, e) A infância ontem e hoje e f) Presença do lúdico no cotidiano do idoso.

Jogos, Brinquedos e Brincadeiras da Infância

Em relação a essa categoria os idosos começaram a recordar da sua infância, trocar ideias com os colegas sobre as brincadeiras, as amizades, o tempo para brincar, livremente de acordo com as memórias resgatadas foram destacaram os seguintes brinquedos e brincadeiras:

Quadro 1- Brinquedos e Brincadeiras da Infância

Brinquedos	Brincadeiras/jogos	
Balanço em árvore	Argola	Jogo da velha
Bilboque	Batata quente	Lenço atrás
Bolinha de gude	Bets	Mímica
Bonecas de pano	Cabo de guerra	Pai
Carrinho de lata	Cabra-cega	Passa anel
Carrinho de rolimã	Cama de gato	Pique-esconde
Carrinhos de madeiras	Casinha	Pular amarelinha
Cavalinho de pau	Chicote queimado	Queimada
Corda	Ciranda cirandinha	Roda cotia
Ioio	Corrida	Subir em árvore
Perna de lata	Corrida de saco	Telefone sem fio
Perna de pau	Damas	Três marias
Peteca	Dominó	Trilha
Pião	Escravos de Jó	
Pipa		
Setra/estilingue		

Fonte: Autoras

Na oralidade, demonstraram o quão prazeroso era brincar, como era divertido esses momentos. Durante a exposição oral, era nítida a alegria de recordar essas experiências, todos sempre tinham algo a comentar, a acrescentar, empolgados para lembrar o maior número possível de brincadeiras e brinquedos, tanto que um mesmo idoso, comentava sobre várias brincadeiras. Nesse momento do encontro ficou claro que o brincar e a ludicidade era uma atividade divertida da infância, corroborando com os princípios de que o jogo, libera os indivíduos para exercitar sua imaginação, permite a liberdade de pensamento e ações, fugindo da realidade e criando um universo imaginário durante a realização do mesmo (HUIZINGA, 2000). Os idosos comentaram também que a maioria dos brinquedos eram fabricados por eles mesmos, não existiam muito brinquedos para comprar e normalmente as famílias não compravam os brinquedos, então era necessário produzir os seus, conforme relatos a seguir:

Idoso.1 -Não tínhamos brinquedos, se quisesse brincar tinha que fazer....

Idoso 5-Antes de brincar tinha que fazer a boneca.

Idoso 9- A brincadeira já começava na hora que tinha que inventar o brinquedo.

Idoso 15- Com os primos e irmãos era uma competição para ver quem fazia o carrinho mais bonito, a pipa que voa mais alta...

Idoso 23- Procurávamos nas coisas dos adultos o que poderia servir para o nosso brinquedo, corda, pneu para balanço, lata, carretéis....

Idoso 30- Na época do milho, dava para fazer boneca com cabelo de milho.

Por meio dos relatos ficou evidente que o objeto brinquedo era entendido como suporte para a brincadeira, conforme destaca Brougère (1995, p.83) “[...] o brinquedo é mais que um instrumento de brincadeira. Ele traz para a criança, não só um meio de brincar, mas também imagens, representações, universos imaginários”, com a manipulação do brinquedo, a criança cria representações associando o brinquedo a suas preferências, despertando sua imaginação e criando um mundo de significados sobre o objeto. Quando os idosos relatam que criavam seus brinquedos, pode-se dizer que eles entendem que o brinquedo não precisava ser pronto porque eles, enquanto crianças podiam tornar qualquer objeto em brinquedo, como um pedaço de madeira transformar em um carro, um pedaço de papel em um avião. E desse modo foram ampliando suas representações e construindo um universo imaginário com a ajuda e manipulação dos brinquedos ou objetos.

Interessante destacar, que no momento do relato, alguns idosos ficaram tão empolgados que propuseram ao grupo reviver algumas brincadeiras como: Escravos de Jó e Mímica. Assim, tivemos um momento lúdico durante a oralidade. Demonstrando que o resgate da memória contribui para reviver momentos alegres, proporciona maior interação entre o grupo, descontração e reconhecimento da importância do lúdico para proporcionar bem-estar.

Trabalho e Brincadeira

Nesta categoria está expressa tanto a realidade e interações vividas junto aos adultos, ou seja, de reproduzir pelo brincar ações cotidianas dos adultos, quanto pela necessidade de as crianças ajudarem nos afazeres domésticos para depois poder brincar livremente, demonstrando a presença da relação entre trabalho e a brincadeira.

A brincadeira aqui, pode ser entendida como uma atividade humana e social nas quais as crianças são inseridas, reconhecendo nas experiências adultas as brincadeiras que fazem parte da história de vida de seus familiares, produzindo referência de vida.

Isso não significa entender que os idosos desenvolviam “trabalho infantil”, mas 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.

Por isso a relação entre trabalho e brincadeira foi destacada pelo grupo de idosos pesquisados, conforme relatos a seguir:

Idoso 8- Para brincar é preciso terminar o serviço antes, mas nós brincávamos enquanto estávamos ajudando em casa.

Idoso 12-Depois de terminar o serviço de casa dava para brincar

Idoso 21- Nos brincávamos mesmo durante os afazeres, lavava roupa cantando, varria a casa dançando,

Idoso 25- A nossa brincadeira era igual ao serviço, casinha, cuidar das bonecas, cozinhar....

Pelos relatos foi possível perceber que o brinquedo e brincadeira coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode ser dizer, que é um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-lo e aprender.

Nesta relação trabalho e brincadeira, as crianças aprendem a resolver problemas no cotidiano e a lidar emocionalmente com eles, aprendem a criar e resolver conflitos desenvolvendo a autonomia e suas particularidades, aprendem a imitar o adulto e se colocar diante de várias situações e ambientes, desenvolvem-se psicologicamente e psiquicamente gerando um estímulo ao seu crescimento.

Conforme destacado por Vygostky (1987, p.35):

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Neste sentido devemos valorizar o lúdico e a brincadeira, como atividade que ajuda a construir e reconstruir a realidade, as relações e os significados da sociedade. Brincar é uma atividade séria que merece tempo e espaço, conforme foi manifestado nos relatos, não importava a situação, a procura pelo lúdico sempre era sempre procurada, inventada, construída.

Tempo, Castigo e Brincadeira

O brincar é uma atividade essencial para o ser humano, a brincadeira está presente em qualquer idade da vida, trazendo sensação de bem-estar e alegria. Com as crianças isso é muito mais intensificado, a brincadeira é vivida, é um tempo de estabelecer amizades, de socializar, de aprender, enfim, de se desenvolver. Durante a brincadeira, tanto a criança quanto o idoso, estão tão envolvidos nas atividades, realizando algo que traz satisfação, que muitas vezes, nem percebem o tempo passar. “No brincar, o tempo para a criança é sentido como uma duração em relação a experiência como acontecimento, onde a vivência é marcada pelo prazer da repetição, um eterno recomeço saboroso que “vai e volta” e nunca acaba. A sensação do tempo é alargada e intensa” (KUHN et al. 2015, p.105), conforme pode ser percebido pelos relatos a seguir:

Idoso 2- Às vezes a gente aprontava demais, lembra que subia em árvores, caía, se quebrava e depois para contar em casa era o mais difícil, porque sempre acabava em chineladas....

Idoso 17- Quando a mãe chamava e você não vinha logo, a varinha estava esperando...

Idoso 19- Para não ter perigo de acabar a brincadeira logo, a gente sumia.....voltava só a noitinha.

Idoso 29- Quando desobedecia, o castigo era não sair para brincar.

Os relatos demonstram que como as atividades lúdicas eram muito prazerosas, levando-os a perder a noção do tempo e conseqüentemente a evitar de cumprir com algumas obrigações atribuídas à eles pelos pais, a brincadeira acabava se tornando a recompensa pelo bom comportamento ou a sua punição pela desobediência ou mau comportamento.

A brincadeira vista como privilégio era a primeira a ser cortada, realidade essa ainda existente nos dias de hoje e aconselhada por muitos especialistas em disciplina infantil. Cortar os privilégios da criança, mas fazê-la entender o porquê do seu castigo. Durante os relatos, os idosos, até confirmaram que muitas vezes mereciam os castigos, pois como disseram: “aprontávamos mesmo”. Apesar disso, continuavam a brincar, a experimentar, a criar, pois “a brincadeira é a melhor maneira de a criança comunicar-se, relacionando-se com outras crianças. Brincando ela aprende sobre o mundo que a cerca e procura integrar-se a ele” (SANTOS, 2000, p.158).

Gênero e Brincadeira

Barbosa (2007) *apud* Furlan; Müller (2015, p.712) coloca que o Brincar:

[...] serve para organizar e dar sentido à vida diária das crianças. O brincar não é um momento em que as crianças param de viver e sentir a sociedade e os seus constrangimentos, mas um momento de construção dessas vidas sociais, com consequências que podem advir da intervenção dos/as adultos/as e da interação com outras crianças, construindo-se ordens sociais inclusivas e/ou exclusivas.

No Brincar as crianças adquirem e constroem à sua cultura lúdica e essa nova cultura é resultado também da cultura geral (BROUGÈRE, 2002), ou seja, no brincar estão presentes os valores, as atitudes, os conceitos e representações de uma dada sociedade. Isso foi percebido pelos relatos dos idosos, no que se refere as questões de gênero e brincadeira, principalmente nos tipos de brincadeiras. As idosas relataram que brincavam de casinhas, bonecas, passa anel, esconde-esconde, ou seja, brincadeiras de meninas. E ainda comentaram sobre a convivência entre sexo/gênero nas brincadeiras:

Idoso 3- Quando éramos menores brincávamos juntos (meninos e meninas) mas depois quando começa a virar mocinha, as brincadeiras eram separadas, tinha a vergonha.

Idoso 6- As meninas não gostavam de brincar com os meninos...

Os idosos do sexo masculino acompanharam os relatos:

Idoso 7- Nos gostávamos e correr, lutar, pular e as meninas eram mais quietas..., mas algumas pareciam meninos, de tão espoletas....

Idoso 18- As meninas ajudavam mais em casa e nós íamos com os homens.... Nossas brincadeiras, as vezes era separada.

A brincadeira, o brinquedo não tem sexo, mas os comportamentos são moldados conforme os padrões culturais da sociedade, por isso é possível perceber durante a brincadeira ou na forma como ela se dá, os mesmos comportamentos, padrões culturais existentes na sociedade. Nesta linha, Sarat (1999, p.15) *apud* Sarat et all (2016, p.124) coloca que é possível perceber desde a infância:

[...] a presença de atividades diferenciadas para meninos e meninas, sendo que essas atividades definiam os papéis e as funções de homens e mulheres na organização social posteriormente. Na infância aprendia-se a ser homem e a ser mulher e quais seus papéis.

Assim, percebe-se que são os espaços de convivência e as relações sociais que orientam a construção de subjetivação em relação ao gênero, ou seja, a noção de diferenças de gênero no brincar é construída pela cultura e pela sociedade, não é fixo. Atualmente, as diferenças de gênero no brincar já estão sendo questionadas, assim como a forma de educar. Todas são crianças, devem ser tratadas como tal e o brinquedo, a brincadeira deve ser acessível de várias formas para estimular novas experiências.

A infância ontem e hoje

Os idosos percebem que a concepção de infância e de brincadeiras mudou muito na atualidade. O brincar hoje está sendo influenciado por aparelhos tecnológicos que caíram no gosto e na preferência infantil. As crianças não fazem mais seus brinquedos de forma manual como tempos atrás, como por exemplo, construir petecas, carrinhos e outros brinquedos, pular amarelinha, brincar de esconde-esconde, pular corda, cantigas de roda, brincadeiras em grupos, todas essas formas de brincar estão ficando esquecidas, conforme expressam os relatos:

Idoso 10- Nos brincávamos na rua, hoje as crianças ficam só dentro de casa.

Idoso 4- Nos pulávamos, subíamos em árvore, corríamos, cansávamos fisicamente, hoje as crianças passam horas mexendo no computador, jogando sentados sem se mexer.

Idoso 13- Nós éramos mais ágeis, rápidos, hoje as crianças são paradas, mais preguiçosas

Idoso 24- Nós não entendíamos muito das conversas dos adultos, de dinheiro, hoje as crianças são mais ligadas, mais espertas para conversar

Idoso 26- Elas têm respostas para tudo, sabem mexer melhor do que nós em telefones e nos brincávamos com o que fazíamos.

Idoso 27- As crianças de hoje não sabem brincar como nós. Elas querem comprar o tempo todo, cada propaganda de brinquedo, elas querem.

Assim, percebe-se que os idosos relatam a influência das mídias e da indústria do consumo na infância e na forma de brincar nos dias atuais. Relatam também as diferenças entre a infância de ontem e de hoje. Atualmente as crianças estão se isolando e deixando a infância passar despercebidas, vivendo com as preocupações dos adultos, entretidas com a tecnologia e esquecendo o prazer e alegria que a brincadeira e o brincar proporcionam. Com muitas responsabilidades desde cedo, o tempo livre que poderia ser dedicado para brincar, é preenchido com aulas de

inglês, natação, ginástica, ballet, e outras atividades que consomem o seu tempo de criança, tornando-as reféns de rotinas desgastantes.

Nesta nova concepção de infância, a brincadeira tanto a brincadeira como o brinquedo possuem nova apropriação, muitas vezes como sinal de valor, de posse e hierarquia, cultura disseminada pelo capitalismo.

É certo que, atualmente, nossa cultura lúdica está muito orientada para a manipulação de objetos; sem dúvida, isso é uma dimensão essencial. Como consequência, ela evolui, em parte, sob o impulso de novos brinquedos. Novas manipulações (inclusive jogos eletrônicos e de videogame), novas estruturas de brincadeiras, ou desenvolvimento de algumas em detrimento de outras, novas representações: o brinquedo contribui para o desenvolvimento da cultura lúdica. Porém, o brinquedo se insere na brincadeira através de uma apropriação, ou seja, deixa-se envolver pela cultura lúdica disponível, usando práticas de brincadeiras anteriores. (BROUGÈRE, 1995, p.51)

Desta forma, essa realidade agrava o distanciamento Intergeracional, fazendo-se necessário a promoção de ações que recuperem as brincadeiras clássicas, tradicionais, em que os idosos e as crianças possam trocar experiências, resgatar o sentido do brincar e do lúdico na vida humana. Durante os relatos foi possível perceber que muitos idosos se esforçam para ensinar aos netos as brincadeiras clássicas, para aprimorar os laços afetivos, para trocar experiências com os mais novos.

A presença do lúdico no cotidiano do Idoso

Percebe-se na atualidade que existe uma preocupação em oferecer as pessoas, inclusive aos idosos, atividades físicas, para fortalecer os músculos, para melhorar as articulações, para promover a saúde, mas de acordo Zimerman (2000) comenta-se pouco ainda em estimular a inteligência, a memória, a capacidade de aprendizagem, os relacionamentos, os pensamentos e a autoestima, o que pode ser conseguido por meio das atividades lúdicas, dos jogos e brincadeiras. É claro que, devido as alterações fisiológicas do processo de envelhecimento muitas atividades devem ser adaptadas para proporcionar segurança ao idoso.

Nos relatos observa-se que os idosos separam o antes e o depois da participação na UATI como fator importante da presença do lúdico em suas vidas. Isso significa, que o idoso tem necessidade de pertencer a um grupo, de estar junto, de participar, de socializar com pessoas iguais a ele. A convivência na UATI permite

a troca de ideias e afeto, de estimular o pensamento, de fazer algo, de ser produtivo, de aprender, conforme comentaram:

Idoso 11- Antes de começar na UATI ficava mais em casa, cuidava da casa, dos netos

Idoso 20- Passava a maior parte do tempo assistindo televisão, ouvindo rádio e fazendo uma hortinha

Idoso 22- Eu só ia nas festas da igreja e ficava em casa

Nota-se pelos relatos que essa realidade mudou a partir do momento de entrada na UATI.

Idoso 28- Eu vim para a UATI para conhecer outras pessoas, ter com quem conversar, ter companhia

Idoso 5- Queria participar das atividades, aula de dança, hidroginástica, artesanato...

Idoso 9- Vim para ocupar meu tempo e aprender.

Com relação à participação nas atividades lúdicas, primeiro deve-se ter clareza de que a brincadeira ou o lúdico do adulto está relacionada com sua capacidade de lidar de forma lúdica com seus próprios pensamentos e o espaço da criatividade e do humor (WINNICOTT, 1975, p.38) ou seja, a presença do lúdico para o idoso, não se restringe a uma atividade ou brincadeira, mas ao como o idoso se sente na atividade, a sua alegria, o seu humor, além da própria atividade lúdica, conforme está confirmado pelos participantes:

Idoso 10- As aulas são animadas, podemos rir, conversar...

Idoso 14- Saio daqui satisfeita, feliz, é bom encontrar as pessoas, contar piadas...

Idoso 25- Dançar faz bem para a nossa saúde.

Pelos relatos percebe-se que o prazer, a satisfação, a alegria são estratégias desenvolvidas pelos idosos para a sua qualidade de vida, garantindo bem-estar para si. Os idosos lembraram também que nem todos tem acesso a UATI e a essa forma de viver, ou seja, muitos idosos ainda se sentem solitários.

Idoso 2- É tão bom vir aqui, pena que tem amigos que não saem de casa, são solitários

Idoso 20- Nós somos privilegiados, temos sorte de ter este espaço, para nos encontrar e divertir e quantos estão em asilos, longe da família.

Com esses relatos observa-se que o grupo de idosos participantes do estudo, tem consciência de que é necessário que o idoso procure alternativas para vivenciar as atividades em grupo, assim podem ter maior autonomia, podem ressignificar os

momentos vividos, desenvolver a capacidade de encontrar alegria e novo propósito de vida. Desta maneira, é possível perceber que o lúdico deve estar presente na vida do idoso contribuindo para a sua qualidade de vida, desde que ele escolha participar. Como relataram os idosos, a participação na UATI proporciona espaço e tempo para viver de forma lúdica, corroborando com Santos (2002) quando define a ludicidade como:

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 2002, p.12).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo revelou que o lúdico sempre esteve presente na vida do idoso, desde a sua infância, quando o grupo fez o resgate das brincadeiras da infância, destacando brinquedos e brincadeiras tradicionais, as formas de brincar, o espaço e o tempo das brincadeiras no seu cotidiano, essa presença torna-se evidente. E nesse exercício, realizado pelo grupo, de lembrança, de experiências vividas, de externalizar pela oralidade as suas emoções, os momentos de angústia, os momentos de felicidades, resultaram em autoconhecimento e ao mesmo tempo em conhecimento sobre os colegas do grupo, em aproximar-se pelas semelhanças vividas.

Outro dado encontrado foi em relação a concepção de infância, em como ela vem se transformando, no espaço e tempo do brincar das crianças na atualidade, em refletir sobre a falta de incentivo e motivação para as brincadeiras tradicionais. O trabalho mostrou que o lúdico é importante em qualquer faixa etária, mesmo que a maioria da literatura esteja voltada para a infância, foi possível perceber que ele traz benefícios também para os idosos. Tanto a literatura pesquisada como os relatos apontaram como benefícios para saúde e bem estar do idoso, a descontração, a alegria, o prazer, o entrosamento com outras pessoas da mesma idade, o bom humor, a aprendizagem, a ressignificação do cotidiano, autonomia, consciência da necessidade de ser ativo, de participar e de estar e pertencer a um grupo, no caso a UATI.

O estudo possibilitou refletir sobre a necessidade dos idosos em desenvolver atividades lúdicas, por isso é importante que as pessoas que atuam com esse grupo etário, proponham atividades lúdicas adaptadas para os mesmos. Da mesma forma, é essencial que outros idosos, não apenas os que estão participando da UATI, também possam ser inseridos em atividades lúdicas para motivá-los a ter atitudes positivas, buscar melhorar a sua qualidade de vida, se preparar para a nova realidade que enfrentam.

Portanto, pode-se afirmar que promover atividades significativas, onde o lúdico esteja presente contribuem para o bem-estar do idoso.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 10 ed. São Paulo: Loyola, 2000.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembrança de velhos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1987.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994

CORREA, Mariele Rodrigues, JUSTO, José Sterza. Oficinas de Psicologia: Memória e experiência narrativa com idosos. **Estudos Interdisciplinares em Psicologia**, Londrina, v.1, n. 2, p. 249-256, dez. 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/eip/v1n2/a09.pdf>

FENALTI, Rita de Cássia de Souza (org.). **A conduta lúdica e a terceira idade**. In: SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dinâmica Lúdica: novos olhares**. Barueri: Manole, p. 87-107, 2004.

FENALTI, Rita de Cássia de Souza, SCHWARTZ, Gisele Maria. Universidade aberta à terceira idade e a perspectiva de ressignificação do lazer. **Revista Paulista Educação Física**. São Paulo, 17(2), jul/dez, 2003, p.131-141. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/137555>

FREIRE, Rosane Papaleo, GARCIA, Michele Barrientos. O brincar como recurso terapêutico para o adulto maior institucionalizado: uma proposta de intervenção em terapia ocupacional. **Revista Estudos Interdisciplinares sobre o envelhecimento**. Porto Alegre, v. 16, edição especial, 2001, p. 395-405. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/RevEnvelhecer/article/viewFile/17914/16304>

FURLAN, Cássia Cristina, MÜLLER, Verônica Regina. O Brincar e as relações de gênero: reflexões de crianças e docentes. **Revista Educação**. Santa Maria/RS.v.40. nº 31, p.711-722.Set/dez, 2015. Disponível em: <https://www.redalyc.org/html/1171/117141500017/>

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 2000.

KUHN, Roselaine, CUNHA, Antonio Camilo, COSTA, Andrize Ramires. Sem tempo para brincar: as crianças, os adultos e a tirania dos relógios. **Revista Kinesis**. Santa Maria/RS. ed.33, v.1, Jan/Jul. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/viewFile/18230/10798>

LEITE, Celso Barroso. **O Século do Lazer**. São Paulo: LTR, 1995.

MODESTO, Roberta Duarte de Lima. (2009) **O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil**. Trabalho de conclusão de curso de graduação em Educação Física. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo horizonte. Disponível em: <http://www.eeffto.ufmg.br/biblioteca/1775.pdf>

OLIVEIRA, Rita de Cássia da Silva, SCORTEGAGNA, Paola Andressa, OLIVEIRA, Flávia da Silva. Universidades abertas a terceira idade: delineando um novo espaço educacional para o idoso. **Revista HISTEDBR On-line**. Campinas, nº 64, Set, 2015. p. 343-358. Disponível em: <http://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8641945/9443>

OLIVEIRA, Rita de Cássia da Silva, SCORTEGAGNA, Paola Andressa. Idoso: um novo ator social. In: **Anais... IX Anped Sul**. Seminário de pesquisa em educação da região sul. 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/1886/73>

PELLEGRINI, Luis. Passo para o bem-estar: brincar é fundamental. **Revista Planeta**, São Paulo, nº 7, julho, p. 42-47, 2003.

PRIORE, Mary Del. (2006) **História das crianças no Brasil**. 5. ed. São Paulo: Contexto.

SARAT, Magda, CAMPOS, Miria Izabel, MACEDO, Edilaine de Mello. Infância, gênero, brinquedos e brincadeiras de meninos e meninas. **Horizontes-Revista de Educação**. Dourados/MS. v.4, nº7, Jan/Jun. 2016. Disponível em: <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/5907>

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SOUZA, Tatiana Roberta. Lazer, turismo e políticas públicas para a terceira idade. **Revista Científica Eletrônica Turismo**. Ano III, Nº 4, Jan. 2006. Disponível em: http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/AOFXoT8dR4BEfd6_2013-5-20-16-24-21.pdf

VASCONCELOS, Mario Sérgio. **Ousar Brincar**. In: ARANTES, Valeria Amorim. Humor e alegria na educação. São Paulo: Summus. 2006.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1985

WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. Trad. José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZIMERMAN, Guite I. **Velhice**: aspectos biopsicossociais. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

Recebido em 18/02/2020

Versão corrigida recebida em 14/03/2020

Aceito em 14/04/2020

Publicado online em 20/04/2020