ÁREA TEMÁTICA: EDUCAÇÃO

A atividade lúdica como prática pedagógica

Apresentador[1] Ana Paula Sabchuk Fernandes
Apresentador [2] Rita de Cássia da Silva Oliveira

Autor Ana Paula Sabchuk Fernandes
Autor Rita de Cássia Oliveira – CPF 706081999-15

RESUMO – A pesquisa tem como objetivo de estudo o uso do lúdico como ferramenta didático pedagógica facilitadora de novos saberes ou a reciclagem de saberes já construídos. A atividade lúdica está presente no ser humano desde o útero materno e é ponto marcante da infância pode ser utilizada para a ampliação do desenvolvimento em diversas áreas da terceira idade.
A atividade lúdica constitui como uma alternativa para que se façam relações cognitivas ou sociais também levando ao aluno idoso a oportunidade de se tornar sujeito ativo no processo de ensino aprendizagem.

O idoso tem ocupado uma posição social fazendo com que o tratamento dado a esta fase passe por uma mudança cultural, trazendo desafio para profissionais da área da educação.

Com a volta do idoso para os meios escolares é necessário se criar ferramentas para a re-significação do saber criando a possibilidade de vivenciar atividades compartilhadas já que o que se deseja nesta fase é a valorização da terceira idade e o fortalecimento das redes de relações sociais para isso consideramos importante o enfoque dado a atividade lúdica.

Por ser uma atividade prazerosa o lúdico tem a capacidade de proporcionar alegria, estimular a criatividade levando o idoso a redescobrir interesses e novo sentido nesta fase da vida.

PALAVRAS CHAVE – Idoso- lúdico- aprendizagem.

[1] Acadêmica do Curso de Pedagogia na UEPG, ana-sabchuk@hotmail.com
[2] Doutora em Educação, Professora do Departamento e do Mestrado em educação na UEPG.

Introdução

O envelhecimento vem sendo alvo que questões sociais nas mais diversas áreas, desde a saúde até a educação, pois nos últimos anos com os avanços na medicina (com o uso de vacinas e a abordagem preventiva de doenças) leva a um aumento da expectativa de vida da população aumentando o número de idosos.

Isto leva a sociedade pensar neste idoso como um ser de direitos para isso a esfera governamental formulou a Lei 8.842 de 04/ 01/1994 sobre a Política Nacional do Idoso e a Lei do estatuto do Idoso, Lei n° 10741/03.

Nesta perspectiva tem-se o idoso como uma fase na qual ocorrem mudanças de seu papel social, e alterações físicas, mentais e intelectuais em que o processo educativo tem o papel de reconstrução e reciclagem de saberes.

Pode-se notar nesta fase que o idoso tem sua identidade diminuída com a chegada da aposentadoria e com as mudanças no contexto familiar e social; cria-se uma cultura de que a terceira idade é improdutiva, que mais nada pode criar ou aprender, porém os idosos vem mostrando ter um grande potencial a ser explorado seja pela sua experiência regressa ou potencializado por novos saberes, para isso acredita-se no lúdico como ferramenta de participação social, memorização e criação.

Objetivos

Demonstrar que a ludicidade pode ser utilizada como estratégia no processo de conhecimento do aluno idoso, levando ao desenvolvimento de aspectos cognitivos, sociais e afetivos.

Desenvolver estudo teórico sobre a terceira idade e a forma com que o professor desta faixa etária pode estar estimulando a aprendizagem do aluno idoso. Criar possibilidades teóricas de aplicação do lúdico em turmas de terceira idade.

Metodologia

A pesquisa é de cunho bibliográfico qualitativa que busca contribuir no conhecimento do lúdico na prática docente com o aluno idoso.Como instrumento de coleta de dados aplicou-se o questionário a cinqüenta idosos da UATI\ UEPG.

Resultados

Procurou- se entender a representação social do idoso, suas novas relações com a sociedade e o papel do lúdico como instrumento para a socialização e fortalecimento das redes de relações interpessoais. O uso do lúdico como ferramenta no processo de ensino aprendizagem já é utilizada na educação infantil e séries iniciais porém a atividade lúdica deve continuar fazendo parte da práxis educativa inclusive do aluno idoso.

“O lúdico extrapola a infância e sua importância permeia todas as etapas da vida humana.” (SANTOS, 2000, p. 7)

O papel do lúdico é o de proporcionar um novo significado aos conhecimentos já adquiridos durante a vida, criar oportunidades para o exercício da criatividade e da vida social do idoso.

“A concepção de que o brincar está reservado às crianças nada mais é do que a perda da naturalidade humana, imposta pelo homem ao próprio homem.” (NEGRINE apud SANTOS, 2000, p. 21)

Portanto, busca-se uma maior conscientização da relevância pedagógica do lúdico no desenvolvimento de novas potencialidades do idoso.

Conclusões

Com base em estudos bibliográficos realizados nesta apresentação parcial é que a ludicidade pode e deve ser aplicada na prática docente independente da modalidade de educação em que se atua e da idade dos envolvidos no processo, pois tende a ter resultados satisfatórios tanto para o docente e para os alunos que se tornam agentes ativos no processo de aprendizagem.

Referencias

VYGOTSKY,Lev. **A Formação social da mente**. Tradução de José Cipolla Neto; Luis Silveira Menna Barreto; Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

AMARAL, Silvia. **Psicopedagogia:** um portal para a inserção social. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

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

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

BACELAR, Rute. **Envelhecimento e produtividade: Processos de subjetivação.** 2ª Edição. Recife: Fundação Antônio Dos Santos Abranches –FASA, 2002.