

Design centrado nas pessoas idosas e o Jogo de cartas “Te contei?” para estímulo da memória

Angélica Porto Cavalcanti de Souza
Centro de Artes e Comunicação
Universidade Federal de Pernambuco
Pernambuco, Brasil
aportocs@gmail.com

Silvio Romero Botelho Barreto Campello
Centro de Artes e Comunicação
Universidade Federal de Pernambuco
Pernambuco, Brasil
sbcampello@gmail.com

Resumo— Viver muitos anos e aproveitar a vida em sua plenitude é algo desejável, porém, se tornar uma pessoa idosa é um processo muito estigmatizado socialmente. Os declínios naturais do corpo são hoje uma grande problemática, que pode ser intensificada por uma série de situações que desconsideram o idoso em seus interesses, necessidades e limitações. Com foco na melhoria da qualidade de vida da parcela populacional mais madura, o Design é capaz de projetar soluções que podem minimizar muitas das problemáticas enfrentadas diariamente pelas pessoas idosas. Nesse contexto, esse artigo apresenta uma nova ferramenta de lazer desenvolvida para idosos com objetivo de alcançar benefícios cognitivos por meio da interpretação e recordação de experiências de vida. Para tal, o jogo de cartas “Te contei?” foi desenvolvido com base nas teorias do Design Emocional, Terapia da Reminiscência e Estruturas Narrativas, e analisada sob a lente da Teoria da Atividade, o que tornou possível observar sua aplicação de modo holístico. Dentre os principais resultados, foi possível identificar indícios de benefícios para a saúde advindos do uso da ferramenta, incluindo desde o benefício cognitivo, como também o benefício social e o motor.

Palavras-chave—Design centrado no humano, Teoria da Atividade, jogo, Te contei?, benefício cognitivo, estímulo da memória.

I. INTRODUÇÃO

Viver uma vida longa é um desejo e em muitos casos um privilégio, porém ver-se idoso é, para muitos, preocupante. Com o passar dos anos as mudanças físicas, cognitivas e sociais são inevitáveis, mas como tudo na vida, há adaptação, aprendizado e crescimento. Há alegria, valor, aprendizado e muito a ser celebrado para aqueles que conseguem viver para ser uma pessoa idosa.

Caracterizadas pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como todo indivíduo com mais de 60 anos de idade, esse grupo apresenta uma grande heterogeneidade, que inclui desde indivíduos saudáveis e independentes, até aqueles de saúde fragilizada e que necessitam de auxílio constante. No entanto, por ser uma parcela da população estigmatizada pela sociedade em um sistema em que “produzir é ter valor” [1], as mudanças naturais (morfológicas, funcionais, bioquímicas e psicológicas) do processo dinâmico e progressivo do envelhecimento [2] são, por muitas vezes, vistas como uma verdadeira definição do público, embutindo conotações negativas para essa fase da vida.

Mas o quadro social nem sempre foi esse. Em detrimento a uma desvalorização dos idosos, historicamente, via-se no cenário social anterior aos adventos tecnológicos digitais, uma verdadeira valorização do papel das pessoas idosas na

sociedade. Detentores de conhecimento e ampla experiência de vida, idosos eram respeitados e procurados pelos mais jovens por sua sabedoria e conselhos. Suas experiências e conhecimentos os tornavam consultores, tinha-se um status de importância na idade avançada que proporcionava orgulho para todos os envolvidos, tanto os idosos, detentores de técnicas no trabalho e experiências na vida, quanto as gerações mais jovens que aprendiam com eles.

No entanto, com o advento digital e a disseminação da internet, o acesso à informação e a aprendizagem se tornaram atividades cada vez mais individualizadas. A produção coletiva digital que adiciona e disponibiliza informações sobre qualquer assunto fez o aprendizado rápido, simples e fácil. Inúmeras vantagens vieram com o advento da tecnologia digital, mas dessa forma, uma importante parte do dever com a sociedade que cabia ao idoso, foi retirada de suas responsabilidades. Assim, sentimentos negativos relacionados aos idosos cresceram mesmo dentro do próprio público e, como consequência, são gerados sérios problemas. Idosos que se veem como “pesos” para sua família e para a sociedade, tendem a ser menos ativos, sedentários, sozinhos, depressivos culminando em problemas de âmbito físico, cognitivo, psicológico e social [3] [4] [5] [6].

Uma característica dessa desvalorização também se confirma quando considerados os produtos no mercado oferecidos para o público idoso. Tendo em vista as necessidades e limitações inerentes ao processo de envelhecimento, o mercado se mostra escasso quando referente a produtos para esse público [7]. Por isso, tem-se uma clara necessidade para a atuação do campo do Design nessa área mercadológica.

E, assim como nos processos de Design, encarar as limitações e compreender as necessidades de um público em específico tem sido uma abordagem que gera produtos de grande valor. Dessa forma, visando o cenário problemático que envolve essa grande parcela da população, o campo do Design pode desenvolver soluções adequadas, compreendendo e aplicando os conceitos criados pela OMS sobre “envelhecimento ativo”, que traz um “novo olhar” referente as pessoas idosas em uma verdadeira missão de ressignificação do processo de envelhecimento.

Aqui, compreende-se que a palavra “ativo” não se refere à condição de saúde dos indivíduos ou ao seu papel como força de trabalho, mas sim engloba a participação contínua da população idosa nas questões sociais, econômicas, culturais, espirituais e civis [8], objetivando melhorar a qualidade de vida.

Tendo essas considerações em vista e o importante papel do campo do Design para melhorar a qualidade de vida dos indivíduos idosos, este artigo apresenta um jogo de cartas intitulado “Te Conteí?”. Esse jogo foi criado com o intuito de estimular a memória de idosos em uma atividade emocional e de lazer com base na Teoria da Reminiscência.

“Te Conteí?” foi desenvolvido por Souza em sua monografia de conclusão do curso de Design em 2013 e evoluído durante sua dissertação em 2019 por meio de uma pesquisa qualitativa, de caráter experimental e em um processo metodológico evolutivo. Nesse sentido, será apresentado nesse artigo o artefato desenvolvido, suas características projetuais e alguns dos benefícios identificados como resultante dos testes de aplicação, analisados sob a ótica da Teoria da Atividade.

O recorte dos participantes da pesquisa de mestrado foi delimitado em dois grupos: indivíduos maiores de 60 anos que apresentam um envelhecimento sadio (também chamados de “senescentes”) e idosos com, no máximo, uma identificação por seus familiares de algum declínio cognitivo leve (DCL), que, segundo [9] trata-se de um declínio cognitivo maior do que o esperado para idade e escolaridade do indivíduo, mas que não interfere notavelmente nas atividades de vida diária. A pesquisa envolveu 21 idosos (com idades entre 60 e 80 anos) e a atividade foi aplicada em 5 contextos diferentes, gerando um montante de 107 histórias compartilhadas [10].

A seguir será apresentado brevemente o formato e metodologia da dissertação de Souza, seguida pelas apresentações do artefato desenvolvido e seus componentes.

II. METODOLOGIA DA PESQUISA

Visando analisar a atividade desenvolvida em contextos reais junto ao público alvo, essa pesquisa adotará uma abordagem qualitativa embasada no método hipotético-dedutivo [11]. Seus objetivos incluem identificar não apenas os benefícios possíveis da atividade, como também a análise da abordagem imagética e categórica como indutiva na operação de interpretação e auxílio para estímulo da memória.

A coleta de dados foi feita por meio de observações e entrevistas, aplicando o método de estudos de casos múltiplos. As observações individuais abrangeram diferentes contextos inicialmente de modo assistemático, evoluindo para a criação de uma estrutura mais definida com pontos específicos a serem considerados, embasados nos constructos teóricos da Teoria da Atividade (T.A.) [12].

O papel do pesquisador se limitou a um observador não-participante, salvo casos especiais como por exemplo para retirar dúvidas sobre a dinâmica ou falta inesperada de participantes.

As etapas da pesquisa incluíram:

- 1- **Revisão bibliográfica**, compreendendo o campo de Design da Informação, artigos acadêmicos que abordaram teorias e práticas aplicadas na produção de artefatos especificamente para idosos e estudos sobre especificidades do público alvo (qualidades, atributos, limitações e papéis sociais).
- 2- **Pesquisa exploratória** em contextos concretos e em contato direto com o público alvo, proporcionando um aprofundamento da compreensão da realidade que extrapola os limites dos achados bibliográficos.

Identificando também os diferentes contextos em que foram aplicados os testes da atividade: ambientes privados (moradia familiar) e ambientes institucionais com programas que oferecem atividades de benefícios diversos para idosos. Para aplicação nessa pesquisa, foi escolhido o programa “Vida Ativa”, encontrado na FUNAPE (Fundação de Aposentadoria e Pensões dos Servidores do Estado de Pernambuco).

- 3- **Pesquisa experimental** que se deu pela aplicação da atividade projetada (jogo de cartas “Te conteí?”) com integrantes do público alvo desejado. Essa fase constitui um processo evolutivo de testes, no qual as observações em cada aplicação projetaram um melhoramento na metodologia de coleta de dados e insights sobre a atividade.

Devido a característica experimental e evolutiva das aplicações da atividade, a tabela I a seguir irá apresentar o formato que seguiu cada estudo:

TABLE I. CARACTERÍSTICAS DOS ESTUDOS APLICADOS (FONTE: ELABORADA PELOS AUTORES, 2020)

Estudo	1°	2°	3°	4°	5°
Contexto	Grupo religioso	Grupo religioso	Institucional	Privado	Institucional
Laços sociais	Amizade	Inimizade	Amizade	Família (avó e neta)	Neutro (desconhecidos)
Tipo de baralho	Fotográfico	Fotográfico	Fotográfico	Símbolos	Símbolos

Analisada sob a ótica da T.A., a pesquisa visou investigar a atividade do jogo de cartas “Te conteí?” inserido em espaços socioculturais e com o objetivo de buscar ferramentas metodológicas para a análise da atividade proposta.

Barreto Campello [13] [14] apresenta a T.A. como um modelo sociocultural que concebe que toda ação humana é mediada por artefatos e orientada à obtenção de determinados objetivos. Esses artefatos podem ser materiais e/ou psicológicos.

Criado em seus primórdios por Vygotsky em 1978, foi apenas no trabalho desenvolvido por Leontiev (1978, 1981) que a T.A. foi contextualizada, sistematizando a descrição das ações humanas, agora incluídas nas esferas material, social e psicológica [14], isto é, foi iniciado a percepção da atividade humana inserida em contextos sociais e culturais.

Por ser um quadro filosófico e multidisciplinar para estudar diferentes formas de práticas humanas, com níveis individuais e sociais interligados através do contexto histórico e cultural, a T.A. oferece uma amplitude de observação tanto em um sistema macro quanto em um sistema micro. No sistema macro (figura 1) é considerado na atividade a ferramenta mediadora, os sujeitos e os objetivos, inseridos em uma comunidade e regidos por divisão de trabalho e regras sociais. Já no sistema micro, há o inter-relacionamento dos estados mentais com os níveis social, individual e motor na tríade hierárquica ATIVIDADE – AÇÃO - OPERAÇÃO, compreendidas em seus diferentes fatores de orientação e natureza social e psicológica (vide tabela II) [10].



Fig. 1. Modelo do sistema evoluído da T.A. Fonte: Engeström (1987) a partir dos trabalhos de Leontiev

TABLE II. NÍVEIS HIERÁRQUICOS DA PRÁTICA-SOCIAL SEGUNDO LEONTIEV (FONTE: BARRETO CAMPELLO, 2009)

Nível	Fator de orientação	Natureza
Atividade	Motivo	Coletiva e consciente
Ação	Meta	Individual e consciente
Operação	Circunstância	Individual e inconsciente

Compreendido o formato da pesquisa e a teoria aplicada para análise da atividade, nesta próxima sessão será iniciada a apresentação das abordagens teóricas escolhidas que constituem a base na criação da atividade de lazer de estímulo cognitivo.

III. ABORDAGEM EMOCIONAL, TEORIA DA REMINISCÊNCIA E ESTRUTURA NARRATIVA

Em 2013, a primeira pergunta de pesquisa que resultou no levantamento dos dados necessários para o desenvolvimento do jogo de cartas “Te Conte?” foi: como uma abordagem emocional pode ser aplicada em um projeto de estímulo cognitivo para pessoas idosas?

O objetivo da atividade desenvolvida estava no estímulo da memória, porém foi escolhida uma abordagem de atividade de lazer capaz de oferecer uma experiência emocional como gatilho para reminiscência. Nessa sessão serão apresentadas as bases teóricas que serviram para desenvolvimento da atividade.

A. Design Emocional e artefatos de memória

Para projetar uma experiência que se pauta em emoção, o campo do Design Emocional (D.E.) se destaca. Sua criação levou a compreensão dos reais valores e significados embutidos em artefatos, expandindo o campo do Design para considerar os fatores emocionais e a expressão de sentidos e sentimentos ainda nas fases de criação. Desse modo se torna viável projetar artefatos mais agradáveis e adequados aos públicos cada vez mais segmentados em valores, preferências e necessidades.

O D.E. visa entender, conhecer e estudar as respostas emocionais evocadas pelos objetos. O foco no produto e em seus aspectos objetivos passou a dar lugar a um design centrado e direcionado ao ser humano, a seu modo de ver, interpretar e conviver com o mundo [15]. Assim, o D.E. pode ser diretamente considerado para o desenvolvimento de projetos que denotem claro significado para os idosos, despertando seus interesses para além do que seria adequado relativo à usabilidade, mas artefatos embutidos de valor sentimental.

E foi durante o levantamento dos conteúdos de Design Emocional que se destacou o conceito de “Artefatos de memória” (A.M.), provindos exatamente de uma forte conexão emocional entre artefatos comuns e seus usuários que marcam na memória momentos específicos, pessoas amadas e lugares especiais [17].

O potencial benéfico do campo emocional quando é, mesmo que naturalmente, envolvido na relação entre usuário e artefato pode ser muito positivo para a experiência, porém o inverso também é verdadeiro. Atividades que causam sentimentos negativos como desestímulo, desinteresse e frustração, também geram problemáticas ou deixam de alcançar objetivos importantes, o que é comumente visto no caso do escasso mercado para o público dos idosos. Para muitos que desejam oferecer materiais estimulantes para seus entes queridos ou pacientes precisam lidar com improvisações de materiais muitas vezes criados para mercados demasiadamente diferentes do público maduro: o público infantil.

Jogos da memória e *puzzles* que são estimulantes, mas não excessivamente complexos a ponto de causar frustração aos jogadores, são bastante produzidos para o público infantil, mas quando aplicados para um público mais idoso, problemáticas projetuais e emocionais emergem. Entre eles podemos citar: dificuldades de manuseio, legibilidade e, graças às temáticas infantilizadas, desestímulo, desistência e resistência às atividades.

Porém, através do conhecimento desses artefatos que evocam memórias, foi encontrado um caminho possivelmente eficaz de abordagem para um projeto que estimule e seja igualmente interessante aos olhos dos idosos.

Devido a essa problemática e aos conceitos encontrados, os artefatos de memória foram incluídos na atividade de lazer como um dos gatilhos principais para estímulo de memórias. Vera Damazio, interlocutora e pesquisadora dessa área de artefatos que “fazem lembrar”, em seu artigo “Design e emoção- alguns pensamentos sobre artefatos de memória” [17], propõe uma categorização por objetos, frequência de uso e fases de vida, cujo material foi base para a criação das cartas do jogo “Te conte?”.

Então, junto ao potencial identificado nessa gama de artefatos embutidos de valor emocional e memórias do passado, a conexão com a Terapia da Reminiscência se formou de modo claro.

B. Terapia da Reminiscência

Criada por Robert Butler em 1963, as atividades na Terapia da Reminiscência envolvem o debate de “atividades do passado, eventos e experiências (escrita, oral ou ambas), normalmente com a ajuda de materiais tangíveis e digitais, com o intuito de melhorar o bem-estar psicológico de adultos mais velhos” [17] [18].

Descrito por Butler como um processo natural no qual uma pessoa revê sua vida e reflete em suas experiências passadas, a reminiscência ainda aumenta o interesse nas histórias orais, adicionando de fato uma maior valorização das pessoas idosas. Em uma pesquisa feita por Pinquart em 2012, é apresentada uma categorização de três tipos de trabalhos terapêuticos que lidam com a Terapia da Reminiscência, incluindo processos que lidam com problemas como depressão e demência [19]. Para o desenvolvimento das cartas “Te conte?”, o objetivo se encaixou inicialmente na categoria

do que Pinquart chama de “reminiscência simples”, onde se envolve apenas o processo de lembrar e compartilhar histórias de vida.

Feitas as conexões da Terapia da Reminiscência em um projeto que visa utilizar gatilhos emocionais, devido ao objetivo de maximizar as chances no processo de lembrança e compartilhamento de histórias, foi preciso compreender elementos que constituem o processo narrativo.

C. Estrutura Narrativa

Para delimitar uma estrutura para a atividade de “estímulo para contação de histórias”, o estudo referente às estruturas narrativas levou à aplicação direta de seus componentes na estrutura do então jogo de cartas “Te contei?”.

Segundo a autora Cândida Gancho, toda narrativa se estrutura sobre cinco elementos sem os quais ela não existe. “Sem os **fatos** não há história, e quem vive os fatos são os **personagens**, num determinado **tempo** e **lugar**. Mas para ser prosa de ficção é necessária a presença do **narrador**, pois é ele fundamentalmente que caracteriza a narrativa” [20].

Das cinco categorias de Gancho, três foram diretamente aplicadas nas cartas do jogo, desenvolvido com objetivo de prover mais informações indicativas para auxílio do processo de recordar memórias de vida (**personagem, cenário e acontecimento**) e duas categorias fazem parte do papel do idoso na atividade como **narrador** e o que estipula o **tempo** em que acontece sua história. A seguir, a apresentação do artefato de lazer desenvolvido.

IV. JOGO DE CARTAS “TE CONTEI?” E SEUS COMPONENTES



Fig. 2. Jogo de cartas “Te contei?” (Fonte: elaborada pelos autores, 2020)

A. Formato do jogo

Com as bases para a criação da atividade desenvolvidas em sua monografia em 2013 e testando o jogo em 2019, Souza planejou o “Te contei?” para ser uma experiência leve, divertida e fácil. A simplicidade da atividade está no compartilhamento de histórias de vida, adicionando para a experiência uma dinâmica competitiva com base na atribuição de pontuações para as histórias.

TABLE III. CONTEÚDO DO JOGO DE CARTAS “TE CONTEI?” (FONTE: ELABORADA PELOS AUTORES, 2020)

Cartas	Cartões divididos em 3 categorias (as categorias são personagem, cenário e acontecimento, separadas por versos de cores diferentes) 5 cartões personagem 12 cartões cenário 17 cartões acontecimento
Dimensões das cartas	11,5 cm X 11,5 cm
Tipo de papel	Couché fosco- 200 g – laminado
Set de pontuação	12 placas de pontuação, cada set com 3 placas de 1 à 3 estrelas.

O jogo foi delineado inicialmente da seguinte forma: baralho com 34 cartas, dividido em três categorias. São elas:

- 1- **Personagens**, representadas por imagens de diferentes pessoas de diferentes idades, com ou sem interação social. Ex: fotografia de um casal, uma família, uma mãe e um filho, crianças brincando, etc;
- 2- **Cenários**, representados por imagens de diferentes paisagens naturais e urbanas. Ex: cômodos de um lar, praia, piscina, casa de campo, etc;
- 3- **Acontecimentos**, representados por imagens dos artefatos de memória.

Também compondo o jogo, “placas de pontuação” foram criadas com representação de uma, duas e três estrelas para serem utilizadas pelos jogadores na atribuição de “notas” para as histórias compartilhadas.

Para a definição de características do jogo como formato das cartas, material, cores e até regras da atividade, foram levantados por [8] características referentes ao público (suas limitações físicas e cognitivas), pretendendo desenvolver um projeto adequado. A seguir serão apresentadas na Tabela IV algumas características comumente limitantes para o público alvo e como elas foram consideradas e traduzidas em solução diretamente aplicáveis no baralho das cartas do “Te contei?”.

TABLE IV. CARACTERÍSTICAS DO BARALHO DO JOGO “TE CONTEI?” (FONTE: SOUZA, 2019)

	Características do público	Características do baralho
Sistema sensorial-VISÃO	Dificuldades para a discriminação de pequenos detalhes, sensibilidade visual para as cores do espectro azul/verde e dificuldade de focalizar objetos próximos	Imagens grandes e simplificadas, com contornos definidos e cores adequadas para garantir o contraste figura-fundo, evitando o uso simultâneo de tons azuis e verdes.
Sistema sensorial-TATO	Pele seca, com menos quantidade de pelos e mais fina, torna-se mais sensível e suscetível à produção de hematomas. Afeta também a habilidade de discriminação de texturas.	Evitar o uso de materiais muito frios ou muito ásperos, cantos vivos e arremates pontiagudos.
Sistema sensorial-AUDIÇÃO	Dificuldades envolvendo sons de alta frequência, discriminação vocabular e audição mediante condições de ruído. Também relacionado com aumento dos problemas de nível social e/ou psicológicos.	Ambiente sem barulhos, idosos sentados próximos para a atividade, fala alta e clara para que, durante a atividade, o idoso não se sinta excluído socialmente.

Sistema Nervoso Central	Perda da memória (relacionado em parte à diminuição da irrigação sanguínea e oxigenação cerebral), maior dificuldade de aprendizagem de novos conteúdos (devido à redução da quantidade de neurônios), lentidão para tomada de decisões	Jogo com regras simples e de fácil entendimento, habilidades motoras adequadas, atividade de cunho competitivo e que ofereça alguns desafios.
Sistema Motor	Diminuição de medidas físicas e perda de massa muscular, juntamente com a dificuldade da manipulação de objetos, consequência do decréscimo da coordenação motora	Utilização de peças grandes, leves e com texturas ou ranhuras para evitar que escorreguem das mãos dos que possuem menos destreza e força.

A seguir serão apresentados o modo de jogo e sua única regra.

B. Modo de jogar e regra do jogo

Atividade passível de ser aplicada com o mínimo de dois participantes, sem um número máximo e sem limites de idade. O tempo das partidas variam de acordo com a quantidade de participantes, mas a média fica em torno de uma (1) hora de duração.

A atividade se dá da seguinte forma:

1º momento- compartilhamento da história: Cada jogador, em sua rodada, deve sortear aleatoriamente 3 cartas, uma de cada categoria e, ao interpretar as imagens nas cartas para todos os participantes, deve contar uma (1) história (verídica ou não) que se refere a, no mínimo, uma das cartas selecionadas.

2º momento- atribuição de pontos: Ao final de cada história, os demais jogadores, utilizando as placas de julgamento, apresentarão uma pontuação referente à história compartilhada, que deve ser somada para se alcançar o objetivo do jogo. Um jogador deve ficar responsável por anotar as pontuações para que, ao final de 3 rodadas (isto é, cada participante deve ter a oportunidade de selecionar as cartas aleatoriamente três vezes), aquele que possuir o maior placar, adquirido pela soma das estrelas, vence.

Regra “Se aproveitando”- Essa regra pode ser utilizada entre os jogadores que estejam no momento de julgar. Caso haja participantes que tenham uma história relacionada às cartas escolhidas por outro jogador, mesmo que não sejam na sua rodada de contar histórias, os demais participantes poderão “se aproveitar” da oportunidade e também compartilhar histórias com intuito de aumentar seu placar em exatamente um ponto.

Agora que a atividade em si foi compreendida, cabe apresentar os dois tipos de baralhos desenvolvidos. A seguir serão apresentadas ambas as abordagens de representações imagéticas que envolvem fotografias e símbolos, pontuando os pontos fortes e fracos para a experiência.

C. Cartas versão fotografias

A versão de cartas com representações fotográficas foi a primeira versão desenvolvida do jogo (Fig 3). Essa escolha se deu com base nas pesquisas de Design Emocional e o seguinte trecho escrito por Donald Norman trouxe força para a decisão projetual.

“Fotografias, mais do que praticamente qualquer coisa, possui um atrativo emocional especial: são pessoas e contam histórias. O poder da fotografia se baseia na habilidade de transportar o espectador de volta no tempo para algum evento social relevante” ([15] pg. 50).

Com o intuito de criar uma maior sensação de proximidade com a realidade, empatia e uma maior conexão do entrevistado com as imagens apresentadas, foram utilizadas fotografias de pessoas, cenários e objetos reais, diretamente aplicadas nas cartas do baralho. Essas imagens foram encontradas em bases grátis online e, sempre que possível, foram escolhidas representações dos temas das cartas, considerando a época de juventude dos participantes da pesquisa (década de 1940-1950).

Como resultado, em três das cinco aplicações do jogo, todos os participantes que experimentaram essa versão do baralho (13) conseguiram compartilhar memórias de vida, dando força para o potencial do projeto.



Fig. 3. Cartas do baralho de fotografia- Família, Circo, Mala (Cartas elaboradas pelos autores - imagens adquiridas em banco de imagens grátis, 2019)

Porém, ainda que as cartas com fotografias se mostraram efetivas no processo do gatilho de estímulo da memória, por algumas vezes, os idosos olhavam as imagens nas cartas e era possível perceber que a fotografia real poderia limitar a interpretação para alguns elementos exatos representados nas imagens. Isto é, por vezes, esse acontecimento identificado como um condicionamento da imagem atrapalhava os participantes de inferir os temas mais generalizados da maneira esperada.

Por exemplo, uma das participantes que sorteceu a carta do carro (Fig 4) se mostrou hesitante no momento de recordar alguma memória passada, pois, segundo seu relato, não conseguia lembrar de um carro que fosse parecido ou da mesma marca que o carro da carta. Após influência e reforço pela pesquisadora de que a imagem é apenas um meio de estímulo e que é a partir da interpretação da imagem que se deve pensar em alguma história, a idosa recordou de uma Kombi azul que pertenceu ao seu marido, “batizada” de Trovão Azul. Nota-se ainda a influência da imagem pela semelhança da cor representada na carta.

Graças a outros casos semelhantes ao descrito anteriormente, foi levantada uma hipótese de que cartas com imagens mais genéricas, baseadas em símbolos, poderiam resultar na diminuição do condicionamento da imagem identificado nas fotografias.



Fig. 4. Cartas do baralho de fotografia- Carro (Carta elaborada pelos autores - imagens adquiridas em banco de imagens grátis, 2019)

D. Cartas versão símbolos

A partir da hipótese anterior, o baralho com símbolos foi projetado, mantendo as mesmas temáticas das cartas do baralho fotográfico.

Na criação desse baralho foi tomado como importante o cuidado para evitar traços demasiadamente infantilizados, contornando assim o problema identificado no início da pesquisa sobre pessoas idosas utilizando artefatos desenvolvidos para crianças. Seguem três exemplos das cartas reformuladas para o novo formato de representação visual (Fig 5).

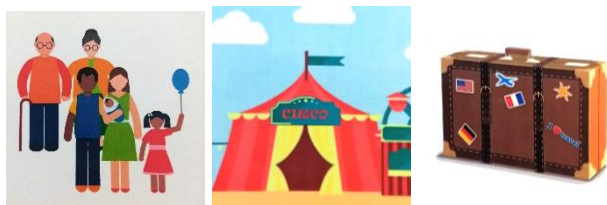


Fig. 5. Cartas do baralho de símbolos- Família, Circo, Mala (Cartas elaboradas pelos autores - imagens adquiridas em banco de imagens grátis, 2019)

Uma importante escolha feita para esse baralho foi manter as imagens coloridas, que, como visto anteriormente, pode ainda condicionar o processo de interpretação. Optou-se por manter as cores por dois motivos:

- A mudança apenas da representação gráfica que auxiliou no controle da análise de acordo com os resultados coletados e comparados de ambos os tipos de baralho;
- O desejo de desenvolver um baralho ainda empático e leve, condizente com o objetivo de uma atividade de lazer.

Testado em dois dos cinco estudos e envolvendo oito participantes, foi observado sobre a atividade em geral que os resultados se mantiveram positivos, assim como ocorreu na versão das cartas com fotografias, isto é, todos os idosos (8) compartilharam histórias estimulados pelas imagens representadas nas cartas.

Porém, apesar de ter sido possível observar momentos em que as cartas simbólicas permitiram uma interpretação menos condicionante, quando comparados com as cartas fotográficas nas mesmas temáticas, foram encontrados indícios para a refutação da hipótese levantada em relação às representações baseadas em símbolos.

À exemplo de situações menos condicionantes em comparação das cartas dos diferentes baralhos, temos a carta “homem sozinho” da categoria personagem (Fig 6).



Fig. 6. Carta “homem sozinho”- fotografia e símbolo (Cartas elaboradas pelos autores - imagens adquiridas em banco de imagens grátis, 2019)

Para essa carta da figura 6 na versão fotográfica, o condicionante ocorria comumente em relação à idade representada pelo modelo na foto, geralmente atribuído à personagens mais velhos como “pai” ou “tio”. Porém, no teste com as cartas de símbolos, a interpretação imagética já não é limitada a características de idade e foi possível observar o compartilhamento do seguinte relato, no qual o personagem é interpretado como uma criança, bisneto da participante:

“Esse aqui veio na mente agora o meu bisneto, ele “tá” com cinco anos, ele é autista e “está” sendo alfabetizado, aí a minha neta sempre passa o “zap”. Ontem ele “tava” aprendendo a família do “ca, co, cu” e escrevendo... Olhando pra foto o que me veio foi o Mateus.”

E agora, o próximo relato à exemplo de um claro condicionamento da imagem referente à carta “brinquedos” da categoria “acontecimentos” (Fig 7).



Fig. 7. Carta “brinquedos”- baralho de símbolos (Carta elaborada pelos autores - imagens adquiridas em banco de imagens grátis, 2019)

“ (Eu tive) aquelas bonecas de pano (gesticula indicando tamanho da boneca) por isso quando eu vi aqui (aponta para a boneca na carta) eu nunca tive esses brinquedos, eu tive assim, brinquedo de pano...”

Vê-se que apesar da temática “brinquedo” ter sido identificada, o relato mostra que a idosa comenta especificamente apenas sobre o objeto representado que teria algum significado dentre a representação de vários brinquedos na carta, que foi a boneca. E ainda assim, a participante se vê descrevendo que a representação, mesmo que simbólica do objeto, não se assemelha às lembranças de suas bonecas na infância.

Devido a identificação de ambos os momentos condicionantes e não condicionantes referente à abordagem simbólica das cartas, fala-se em indícios para refutação da hipótese em razão da pesquisa ter seguido um formato qualitativo de coleta e análise de dados. Dessa forma, não foi possível fazer um levantamento quantitativo para alcançar de fato um resultado com base em análises estatísticas.

A seguir será apresentado o elemento competitivo inserido na atividade e o resultado da sua aplicação nos testes com os idosos.

E. Placas de pontuação

Graças ao levantamento na pesquisa teórica sobre um possível interesse pelo público alvo em atividades de cunho competitivo, juntamente ao objetivo de fazer desse jogo uma experiência divertida, social e até engraçada, foi desenvolvido as placas de pontuação como elemento competitivo. Porém, durante as aplicações, foram identificadas sérias problemáticas do papel desse elemento na experiência.

Como dito anteriormente, Souza optou por uma pesquisa de cunho exploratório, experimental e qualitativo, no qual os testes ocorreram em contextos reais, inseridos em diferentes comunidades e com diferentes laços sociais entre os participantes. Foram testados contextos em que os laços sociais envolviam amizade, laços consanguíneos e até neutros

(em que os participantes não se conheciam), contudo, foi na aplicação da atividade entre participantes que já não possuíam uma relação amigável entre si que foi identificado uma situação socialmente delicada e de grande desconforto.

A situação delicada ocorrida na segunda aplicação, levou a pesquisadora a encerrar a atividade imediatamente. Durante o processo de estipulação de notas sobre uma memória pessoal compartilhada, a escolha de uma das participantes de não dar a maior nota foi interpretada como uma ofensa, culminando em uma discussão entre as envolvidas.

Em suma, testadas apenas nas duas primeiras aplicações (de cinco no total), ficou clara a necessidade da eliminação das placas de pontuação da continuidade na pesquisa por motivos éticos.

Assim, finalizada a apresentação do jogo “Te contei?” e dos seus componentes, a seguir serão apresentadas as conclusões específicas sobre o jogo e alguns dos benefícios para a saúde identificados durante a experimentação da atividade.

V. RESULTADOS DA PESQUISA

A. Aplicações da ferramenta

Conforme citado anteriormente na apresentação dos componentes da atividade, algumas opções para diferentes aplicabilidades se tornaram possíveis. Com duas abordagens imagéticas para as cartas e um componente que inclui um elemento competitivo à experiência, o artefato por si só pode ser aplicado de diferentes formas e, nas mãos de diferentes profissionais especialistas, pode ser utilizado para alcançar diversos objetivos.

Como não foi identificada diferença de potencial relacionado ao estímulo para a memória referente às duas abordagens imagéticas testadas, vê-se que, com base nos resultados e na forte característica do condicionamento das imagens, é possível definir formatos em que o condicionamento pode ser usufruído como forma de potencialização do estímulo imagético para gatilho no processo de reminiscência.

Incluir cartas que apresentem fotografias dos próprios participantes idosos, por exemplo, tornando a experiência ainda mais personalizada, íntima e próxima emocionalmente dos participantes poderá ser uma possibilidade de formato adaptado da experiência, explorando positivamente o condicionamento das imagens.

E, diferentemente, para explorar um maior espectro de possibilidades interpretativas, o baralho com símbolos (ou até uma versão ainda mais simplificada baseada em ícones) poderá oferecer um caminho mais livre para os participantes referente ao processo interpretativo.

Essas possibilidades e escolhas de aplicação, feitas de forma predefinida, são algo comum para muitos profissionais que lidam com o processo de explorar atividades estimulantes para públicos específicos. Médicos, psicólogos, terapeutas ocupacionais, entre outros especialistas conseguem explorar diferentes ferramentas e utilizá-las de acordo com suas expertises para objetivos pré-determinados.

Durante a pesquisa foi possível ter em alguns momentos o acompanhamento da aplicação do “Te contei?” por profissionais da saúde, especificamente uma psicóloga e uma terapeuta ocupacional, o que trouxe a oportunidade de

perceber diferentes aplicabilidades do jogo. Em sua especialidade para com o estímulo da memória, a terapeuta ocupacional compartilhou que conseguiria aplicar o jogo, por exemplo, em um formato para estimular memória semântica com o uso das cartas junto à interpretação e correlação dos diferentes temas (ex: termos que possam relacionar as cartas “casal e circo”- respostas possíveis: “encontro, presente, passeio, romance, etc.”).

E, ainda considerando as possibilidades de diferentes aplicações no formato do jogo, apesar do uso das placas de julgamento ter gerado uma situação de desconforto, compreende-se que o atrito ocorrido foi gerado devido ao laço social de inimizade já existente. Dessa forma, em contextos em que a ambiente é favorável a esse tipo de elemento competitivo, é plausível tornar opcional o uso das placas de pontuação e não precisar descartá-las como um dos componentes da experiência de lazer.

B. Indícios de benefícios identificados

Quando planejado, o objetivo inicial da atividade visava o benefício para a memória e, durante a observação do uso da ferramenta foram identificados indícios referentes a outros dois fortes benefícios para o público idoso, a saber:

- **Benefício para a memória:** caracterizado pelo resultante da recordação de histórias de vida compartilhada graças aos estímulos proporcionados pela atividade. Foi obtido um total de 107 histórias compartilhadas por 21 idosos participantes da pesquisa.

Inesperadamente, durante os estudos se percebeu que não apenas os estímulos visuais (providos das imagens nas cartas) serviam como gatilho para o processo de recordação, mas as próprias histórias compartilhadas oferecerem, oralmente, outros gatilhos eficazes. Denominado por “estímulo interpessoal”, refere-se à identificação de experiências semelhantes entre participantes e nos momentos sociais em que ocorrem, de forma natural, questionamentos para aprofundamento dos relatos.

E para além do estímulo imagético provindo da ferramenta e da atividade social, o processo de “desencadeamento de memórias” (ou “estímulo intrapessoal”) também foi identificado como um terceiro gatilho para reminiscência. Este é caracterizado pela conexão de significados no processo de desencadeamento de sinapses junto à interpretação das imagens (exemplo: carta CASAL-sinapses: amor- casamento- filhos- netos, resultante: história sobre os netos).

- **Benefício social:** iminente da própria estrutura da atividade grupal de lazer, foi identificável pela demonstração de interesse dada às histórias compartilhadas. Expresso por meio de perguntas para aprofundamento/detalhamento, além do sentimento e demonstração de empatia por temáticas abordadas.
- **Benefício motor:** caracterizado pelas movimentações físicas que os participantes fazem durante a atividade, incluindo o manuseio da ferramenta e as gesticulações durante a contação de histórias. Isto é, quando o participante utiliza seu corpo (mãos, braços, expressões faciais e/ou o corpo inteiro) como elemento visual complementar no compartilhamento

de suas experiências, identificado como um processo natural para muitos dos participantes.

VI. CONCLUSÕES

As atividades de lazer no mercado atual brasileiro disponíveis/improvisadas para idosos demonstram a falta de conhecimento sobre as características, limitações e interesses dessa população, apesar da clara necessidade de valorização dessa parcela demográfica. A criação do jogo de cartas testado nessa pesquisa mostra que outros caminhos, mais interessantes, de grande potencial de agradabilidade e de benefícios diversos podem ser criados e usufruídos por esse público.

A existência de alternativas em oferta no mercado próprias para o público alvo inclui em sua representatividade essa parcela populacional como segmento valioso para a sociedade. E ademais, amplifica as possibilidades em cenários, como apresentado, muitas vezes inimagináveis pelos próprios desenvolvedores dos artefatos.

Graças a essa pesquisa, foi possível identificar fortes indicativos do potencial positivo dessa experiência do jogo de cartas “Te contei?”. Mesmo que com abordagens imagéticas diferentes nos baralhos ou adaptações feitas em razão de situações sociais delicadas, foi alcançado o objetivo principal de gatilho para o processo de reminiscência. E se viu mais.

Dentre os 21 idosos participantes do estudo, onde a atividade foi aplicada em 5 contextos diferentes e entre pessoas que compartilhavam de laços sociais diversos (amizade, inimizade, familiar e desconhecidos entre si), compartilhou-se um montante de 107 histórias. Alegrias, vitórias, primeiras vezes, acentuação de curiosidades, identificação de experiências, sentimentos aflorados, situações engraçadas que acarretam em risadas ou comoventes que acarretam em lágrimas são parte do potencial sentimental que um jogo de cartas, projetado para trazer à tona os momentos mais marcantes de uma longa vida, pôde fornecer.

Concluímos que benefícios cognitivos, motores e sociais podem ser incluídos em uma atividade que coloca os idosos sob holofotes de atenção e valorização. E nas mãos de especialistas, foi possível ainda observar outras possibilidades de aplicação do jogo “Te contei?”, demonstrando o uso da ferramenta para objetivos não mapeados, aplicados em diferentes contextos sociais.

Porém as possibilidades desse formato de experiência não se limitam unicamente ao contexto testado com idosos e seus benefícios para saúde. Devido ao próprio formato do artefato, simples e aberto às diferentes possibilidades interpretativas, se destaca a viabilidade de replicações da base do artefato em contextos completamente diferentes.

Comprovando essa viabilidade é possível citar o grupo de pesquisa da UFPE “Atividades de leitura nas escolas”, que em 2017, Mota, Barreto Campello e Souza [21], trabalharam no objetivo de mapear os sistemas de atividades de leitura, desenvolvimento de artefatos e protocolos para a criação de narrativas de ficção para crianças do ensino fundamental. Nesse projeto foi desenvolvido um artefato educacional inspirado pelo “Te contei?”, com divisões de categorias narrativas incluindo personagens, cenários, objetos e uma nova categoria de verbos.

Porém ainda há muitos caminhos a serem explorados para pesquisas futuras a partir dos dados encontrados nessa

pesquisa. Algumas dessas alternativas incluem uma abordagem quantitativa da pesquisa, o que levaria a comprovação ou refutação dos indícios levantados acerca do potencial da ferramenta, e um aprofundamento sobre dados que foram encontrados, mas não explorados no mestrado como os diferentes sentimentos e temáticas identificáveis nas histórias compartilhadas.

Além disso, há a possibilidade de abertura para novas explorações do artefato incluindo reformulações em que o condicionamento da imagem possa ser intensificado positivamente (com a inclusão de uma experiência personalizada com fotos reais dos participantes) e, inversamente, análises baseadas em representações ainda mais genéricas das temáticas nas cartas.

REFERÊNCIAS

- [1] WHO-World Health Organization. "Envelhecimento ativo: uma política de saúde", 2005.
- [2] R. C. Cruz, , and M. A. Ferreira, "Um certo jeito de ser velho: representações sociais da velhice por familiares de idosos." *Texto & Contexto-Enfermagem* 20.1, 2011, pp. 144-151
- [3] E. V. Freitas; F. A. X. Cançado; J. DOLL; M. L. GORZONI, "Tratado de Geriatria e Gerontologia". 3a edição ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, v. 53, 2013.
- [4] L. F. Araújo; M. P. L. Coutinho; V. Â. M. L. Carvalho, "Representações sociais da velhice entre idosos que participam de grupos de convivência." *Psicologia: Ciência e Profissão*, v. 25, n. 1, 2005, pp. 118-131.
- [5] C. R. Magnabosco-Martins, B. Vizeu-Camargo, & F. Biasus, "Representações sociais do idoso e da velhice de diferentes faixas etárias." *Universitas Psychologica* 8.3, 2009, pp. 831-847.
- [6] L. F. Araújo, M. P. L. Coutinho, and M. F. S. Santos. "O idoso nas instituições gerontológicas: um estudo na perspectiva das representações sociais." *Psicologia & Sociedade* 18.2, 2006, pp. 89-98.
- [7] R. C. Cruz, and M. A. Ferreira, "Um certo jeito de ser velho: representações sociais da velhice por familiares de idosos." *Texto & Contexto-Enfermagem* 20.1, 2011, pp.144-151.
- [8] A. P. C. Souza, "Artefatos de memória auxiliando no tratamento de estímulo cognitivo para idosos". Projeto de conclusão. Bacharelado em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2013.
- [9] D. F. Rabelo, "Comprometimento cognitivo leve em idosos: avaliação, fatores associados e possibilidades de intervenção." *Revista Kairós: Gerontologia* 12.2, 2009.
- [10] A. P. C. Souza; S. R. Barreto Campello, "Design contribuindo para o envelhecimento ativo: Um estudo sobre o ligamento afetivo a objetos cotidianos vinculados às memórias de histórias de vida em idosos." In: *Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, pp. 1261-1272.
- [11] M. Marconi, and E. Lakatos. "Fundamentos de metodologia científica. Editora Atlas S." São Paulo/Brasil, 2003.
- [12] L. S. Vygotsky. "Mind in society: The development of higher psychological processes". Harvard university press, 1980.
- [13] S. R. Barreto Campello. "Aprendizagem mediada por computador." *Selected Readings in Information Design*, 2009.
- [14] S. R. Barreto Campello. "Usability for learning: a socio-cultural approach to the usability of VLEs." Diss. University of Reading, 2005.
- [15] D. A. Norman, "Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia". Rocco, 2008.
- [16] V. Damazio, "Design e Emoção: alguns pensamentos sobre artefatos de memória." 7º congresso de P&D em Design., 2006.
- [17] B. Woods, et al. "Reminiscence therapy for dementia." *Cochrane database of systematic reviews* 3, 2018.
- [18] P. E. G. Cuevas, et al. "Reminiscence therapy for older adults with Alzheimer's disease: A literature review." *International Journal of Mental Health Nursing* 29.3, 2020, pp. 364-371.
- [19] M. Pinquart, and S. Forstmeier, "Effects of reminiscence interventions on psychosocial outcomes: A meta-analysis." *Aging & mental health* 16.5, 2012, pp. 541-558.
- [20] C. V. Gancho, "Como analisar narrativas". Editora Ática, 2004.

- [21] M. L. P. Mota; S. R. Barreto Campello; A. P. C. Souza; "A leitura de imagens para produção de narrativas: um estudo de um artefato para produção textual", In: . São Paulo: Blucher, 2018, pp. 385-397.