UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

ANGÉLICA PORTO CAVALCANTI DE SOUZA

DESIGN CONTRIBUINDO PARA O ENVELHECIMENTO ATIVO: um estudo sobre o ligamento afetivo a objetos cotidianos vinculados às memórias de histórias de vida em idosos

Recife
2019

ANGÉLICA PORTO CAVALCANTI DE SOUZA

DESIGN CONTRIBUINDO PARA O ENVELHECIMENTO ATIVO: um estudo sobre o ligamento afetivo a objetos cotidianos vinculados às memórias de histórias de vida em idosos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Design.

Área de concentração: Design da Informação

Orientador: Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Recife

2019

Catalogação na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

S729d Souza, Angélica Porto Cavalcanti de
Design contribuindo para o envelhecimento ativo: um estudo sobre o ligamento afetivo a objetos cotidianos vinculados às memórias de histórias de vida em idosos / Angélica Porto Cavalcanti de Souza. – Recife, 2019.
181f.: il.

Orientador: Silvio Romero Botelho Barreto Campello.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2019.

Inclui referências.

1. Design da informação. 2. Teoria da Atividade. 3. Jogo de cartas. 4. Atividade social. 5. “Te contei?”. I. Campello, Silvio Romero Botelho Barreto (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-189)

ANGÉLICA PORTO CAVALCANTI DE SOUZA

DESIGN CONTRIBUINDO PARA O ENVELHECIMENTO ATIVO: um estudo sobre o ligamento afetivo a objetos cotidianos vinculados às memórias de histórias de vida em idosos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Design.

Aprovada em: 05/02/2019.

BANCA EXAMINADORA

_____
Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profª. Drª. Eva Rolim Miranda (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Alagoas

_____
Profª. Drª. Kátia Magdala Lima Barreto (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

O caminho foi longo, árduo, enriquecedor e os melhores anos de minha vida os quais devo imensos agradecimentos por todos que conheci, que me acompanharam e me ajudaram nessa experiência que considero uma das melhores decisões que já fiz.

Agradeço à Deus por ter me iluminado quando me senti perdida, pedi por uma direção e Ele trouxe meu orientador, Professor Sílvio Barreto Campello de volta ao meu caminho, que me aceitou novamente como sua orientanda em mais uma fase de aprendizado e crescimento.

Obrigada Professor Sílvio, pela pessoa que é e pelo papel que tem em minha vida. Sou lhe eternamente grata por todo aprendizado, apoio e compreensão que teve em todos os nossos momentos de orientação, risos e meus abalos emocionais. Obrigada por ser mais do que um orientador, obrigada por ser amigo e família.

E por falar em família, não seria nada sem minha mãe a quem não só devo a vida, mas onde sem ela, não seria quem sou nem estaria onde estou, feliz, com educação, estudo e planos para o futuro. Também por sua causa, mãe, não me sinto mais perdida. Obrigada por todo amor, conselhos e debates calorosos, porque é assim que crescemos.

Agradeço a todos os amigos que me acompanharam, antigos e novos. Pessoas incríveis que tive perto de mim nesses últimos anos e que espero que possamos manter nossos laços de amizade, apoio, doação e confiança. Especial agradecimento aos meus queridos do projeto NUX (Jananda, Rosa Maria, Geraldina, Camille, Mariana e José Carlos), aos maravilhosos amigos que fiz no mestrado (Gustavo, Natália, Luiza e Íkaro) e às amizades que fiz durante minhas pesquisas, que foram verdadeiras surpresas iluminadas como a terapeuta Erika Cavalcanti e a psicóloga coordenadora do programa Vida Ativa, Andrea Aragão.

Obrigada também à todos que aceitaram participar da pesquisa que, apesar de anônimos nos dados, marcaram minha vida com suas histórias. Foi um imenso prazer poder conhece-los.

E por último e não menos importante, àquele que sei que sem ele essa jornada teria sido imensamente mais difícil, àquele que entrou na minha vida, segurou na minha mão e disse “vamos” quando eu não achava forças pra continuar... àquele por

quem me apaixonei e que amo de todo o coração, meu noivo Ademir. Obrigada, meu amor, por ser tão maravilhoso e por acreditar em mim, mesmo quando eu não consigo.

RESUMO

Seguindo o princípio do design que se preocupa não apenas com o “papel do usuário”, mas sim com o próprio ser humano (repleto de complexidade e inserido em seu contexto real coletivo), essa pesquisa se dá por meio de uma análise qualitativa de base experimental da aplicação e observação do uso de uma ferramenta projetada para um público alvo complexo, crescente e amplamente desassistido pelo mercado brasileiro: os idosos. O jogo de cartas “Te contei?”, desenvolvido para incitar as memórias de vida dos participantes por meio de estímulos visuais em uma atividade grupal, foi analisada sob a lente da Teoria da Atividade desenvolvida inicialmente por Vygotsky em 1978 e evoluída por Leontiev em 1981. Fundamentado na compreensão das ferramentas mediadoras das atividades que tencionam um objetivo específico e observados de modo holístico (inserido em seus contextos culturais reais, dentro de comunidades específicas repletas de diferentes laços sociais), essa pesquisa pôde (entre outros pontos) compreender de forma aprofundada os efeitos e resultados durante o uso de uma ferramenta de lazer, a identificação de benefícios e estímulos complementares durante a participação da atividade proposta, a análise dos conteúdos compartilhados diretamente conectados com as imagens e temáticas abordadas nas cartas do jogo, o relato de um processo de análise evolutiva, e, principalmente, a influência na atividade dos diferentes meios sociais diretamente conectados aos laços de relacionamentos (positivos, negativos ou neutros) entre os participantes.

Palavras-chave: Design da informação. Teoria da Atividade. Jogo de cartas. Atividade social. “Te contei?”.

ABSTRACT

Following the design principle that is not only concerned with the "user role" but with the "human being" (full of complexity and inserted in its real collective context), this research is done through an experimental basis qualitative analysis of the application and observation about the use of a tool designed for a complex target audience, growing and largely unassisted by the Brazilian market: the elderly. The card game "Te Contei?" ("Did I tell you?"), developed to foster participants' life memories through visual stimuli in a group activity, was analysed under the lens of Activity Theory initially developed by Vygotsky in 1978 and evolved by Leontiev in 1981. Based on the understanding of the mediating tools of activities that have a specific objective and are observed in a holistic way (inserted in their real cultural contexts within specific communities full of different social ties), this research could (among other points) comprehend in depth the effects and results during the use of a leisure tool, the identification of benefits and complementary stimuli during the participation of the proposed activity, the analysis of the shared contents directly connected with the images and themes presented in the cards, the report of a process of evolutional analysis, and especially the influence in the activity of the different social contexts directly connected to the bonds of relationships (positive, negative or neutral) among the participants.

Keywords: Information Design. Activity Theory. Card game. Social activity. "Te contei?"

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pirâmide etária. Distribuição da população por sexo, no Brasil, segundo os grupos de idade. IBGE, Censo de 2010.....16
Figura 2 - Projeção: Pirâmide etária (ano 2030).....17
Figura 3 - Infográfico realidade da população idosa no Brasil.....18
Figura 4 - Card box para aplicativo A Walk Through Dementia.....23
Figura 5 - Jogo de cartas e livro criado por Maldonado 24
Figura 6 - Speaking Exchange, idoso e aluna do CNA em contato.....24
Figura 7 - Programa “Vida Ativa”- FUNAPE 25
Figura 8 - Marca do Jogo “Te contei?” 30
Figura 9 - Cartas nas três categorias e placas para pontuação 31
Figura 10 - Cartas personagem.....32
Figura 11 - Cartas cenário.....32
Figura 12 - Cartas acontecimento 32
Figura 13 - Esquema Simlinger (2007).....39
Figura 14 - Esquema Redish (2000) 40
Figura 15 - Esquema Sless (2005).....41
Figura 16 - Esquema dos níveis de respostas cognitivas 56
Figura 17 - Modelo da relação de mediação 66
Figura 18 - Modelo do sistema evoluído da T.A. 68
Figura 19 - Síntese gráfica representativa da hipótese. 72
Figura 20 - Diagrama de Engeström para o jogo de cartas “Te contei”.....77
Figura 21 - Tríade de Leontiev para o jogo de cartas “Te contei”.....79
Figura 22 - Conjunto de cartas HOMEM-BANHEIRO-CARRO 83
Figura 23 - Carta MALA.....84
Figura 24 - Carta CIRCO.....85
Figura 25 - Carta CARRO – condicionamento da imagem - COR.....86
Figura 26 - PRIMEIRO EXPERIMENTO - Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei” 91
Figura 27 - PRIMEIRO EXPERIMENTO- Tríade de Leontiev para o jogo “Te contei” 92
Figura 28 - Ficha de análise aplicado no segundo experimento. 94
Figura 29 - Carta PRESENTES.....96

Figura 30 - Carta MÃE E FILHO....97
Figura 31 - Conjunto de cartas CASAL-VIAGEM-CASAMENTO 98
Figura 32 - Carta HOMEM SOZINHO – condicionamento da imagem- ETNIA ...98
Figura 33 - Carta SÃO JOÃO....100
Figura 34 - Carta PROFISSÕES – Abstração....101
Figura 35 - SEGUNDO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”....105
Figura 36 - SEGUNDO EXPERIMENTO- Tríade de Leontiev para o jogo “Te contei”. 106
Figura 37 - Estrutura de notação baseado em Mwanza, aplicado para a atividade “Te contei”....109
Figura 38 - Ficha de análise aplicada no terceiro experimento. 111
Figura 39 - Carta MÃE E FILHO- Condicionamento da imagem - CARINHO ...115
Figura 40 - Carta RELIGIÕES....117
Figura 41 - Conjunto de cartas FAMÍLIA-CIRCO-ANIVERSÁRIO....117
Figura 42 - Cartas CASA DE CAMPO e HOMEM SOZINHO....118
Figura 43 - Cartas ANIVERSÁRIO e FAMÍLIA 119
Figura 44 - TERCEIRO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”....123
Figura 45 - TERCEIRO EXPERIMENTO- Modelo de Leontiev para o jogo “Te contei” 124
Figura 46 - Cartas personagem....126
Figura 47 - Cartas cenário.....126
Figura 48 - Cartas acontecimento. 127
Figura 49 - Cartas SÃO JOÃO- Baralho reformulado....130
Figura 50 - QUARTO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”....136
Figura 51 - QUARTO EXPERIMENTO- Modelo de Leontiev para o jogo “Te contei” 137
Figura 52 - Carta Homem Sozinho. Baralho fotografia e símbolo. 142
Figura 53 - QUINTO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei” 149
Figura 54 - QUINTO EXPERIMENTO- Modelo de Leontiev para o jogo “Te contei” 150

Figura 55 - Montante dos experimentos 151
Figura 56 - Montante dos experimentos- conexão entre cartas 151
Figura 57 - Benefícios da atividade 153
Figura 58 - Frequência dos estímulos para contação de história encontrados nos experimentos com o baralho fotográfico 156
Figura 59 - Frequência dos estímulos para contação de história encontrados nos experimentos com o baralho com símbolos..... 156
Figura 60 - Estímulos oferecidos pela atividade 156
Figura 61 - Baralho de cartas: Personagens (vermelho), objetos (verde), cenário (azul) e ações (roxo). 157
Figura 62 - Frequência das categorias interpretativas encontradas nos experimentos com o baralho fotográfico 161
Figura 63 - Frequência das categorias interpretativas encontradas nos experimentos com o baralho com símbolos. 161
Figura 64 - Esquema gráfico para os níveis de especificidade para cada categoria. 170

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Recorte do estudo 21
Quadro 2 - Quadro de limitações e correção projetual 29
Quadro 3 - Conteúdo Jogo de cartas “Te contei?” 31
Quadro 4 - Categorização das palavras de representação social 48
Quadro 5 - Categorias de A.M. por Damazio 62
Quadro 6 - Níveis hierárquicos do sistema da prática-social segundo modelo de Leontiev 67
Quadro 7 - Estrutura de notação 70
Quadro 8 - Quadro comparativo entre o jogo “Te contei” e o jogo aplicado no grupo de pesquisa “Atividades de leitura nas escolas” 158

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 15
1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA E PROBLEMÁTICA 15
1.2 RECORTE DO ESTUDO 21
1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA DA PESQUISA 21
1.4 OBJETIVOS 26
1.5 OBJETO DE ESTUDO 27
1.6 O JOGO DE CARTAS “TE CONTEI?" 28
1.7 JOGO- “TE CONTEI?” 30
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 35
2.1 DESIGN DA INFORMAÇÃO E IDOSOS 35
2.2 METODOLOGIAS DE DESIGN DA INFORMAÇÃO 38
2.2.1 Peter Simlinger (2007) 39
2.2.2 Redish (2000) 39
2.2.3 Sless (2005) 40
2.3 TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS (T.R.S) E OS IDOSOS 44
2.3.1 Teoria das Representações Sociais 44
2.3.2 Pesquisa bibliográfica- T.R.S. e os idosos 46
2.3.3 Categorias encontradas 47
2.3.4 Conclusões 53
2.4 DESIGN EMOCIONAL (D.E) E ARTEFATOS DE MEMÓRIA (A.M.) 54
2.4.1 Donald Norman (2008) 55
2.4.2 Patrick Jordan (2002) 58
2.4.3 Artefatos de Memória (A.M.) 60
2.5 TEORIA DA ATIVIDADE 64
3 METODOLOGIA GERAL DA PESQUISA 71
3.1 DESCRIÇÃO GERAL 71
3.2 ETAPAS DA PESQUISA 72
3.2.1 Revisão bibliográfica 72
3.2.2 Pesquisa exploratória 73
3.2.3 Pesquisa experimental 74
4 APLICAÇÃO DA ATIVIDADE- ESTUDOS EXPERIMENTAIS 77

4.1 ANÁLISE DA DINÂMICA DA ATIVIDADE 81
4.1.1 Primeiro experimento- Abril de 2018 81
4.1.1.1 Contexto 81
4.1.1.2 Visita Exploratória 81
4.1.1.3 Análises 82
4.1.1.4 Resultados 86
4.1.1.5 Contato com especialistas- TERAPEUTA OCUPACIONAL 89
4.1.2 Segundo experimento- Maio de 2018 92
4.1.2.1 Contexto 93
4.1.2.2 Protocolo 93
4.1.2.3 Análises 95
4.1.2.4 Resultados 101
4.1.2.5 Análise DIAGRAMA DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV 104
4.1.3 Terceiro experimento- Junho de 2018 106
4.1.3.1 Contexto 107
4.1.3.2 Visita exploratória 108
4.1.3.3 Protocolo de preparação para coleta 108
4.1.3.4 Entrevistas 112
4.1.3.5 Análises 113
4.1.3.6 Resultados 119
4.1.3.7 Análise MODELO DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV 122
4.1.4 Quarto experimento- Julho de 2018 125
4.1.4.1 Modificações na ferramenta 125
4.1.4.2 Contexto 127
4.1.4.3 Entrevistas 128
4.1.4.4 Análises 128
4.1.4.5 Resultados 131
4.1.4.6 Análise MODELO DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV 135
4.1.5 Quinto experimento- Agosto de 2018 137
4.1.5.1 Contexto 138
4.1.5.2 Entrevistas 138
4.1.5.3 Análises 139
4.1.5.4 Resultados 143
4.1.5.5 Análise MODELO DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV 148

4.2 ANÁLISE GERAL DOS DADOS 150
4.3 OPERAÇÕES INTERPRETATIVAS 156
4.3.1 Análise dos dados do jogo “Te contei?” 160
5 CONCLUSÃO 163
5.1 COLETA EM DIFERENTES CONTEXTOS- INFLUÊNCIA DOS LAÇOS SOCIAIS ENTRE PARTICIPANTES 163
5.2 IDOSOS SENESCENTES E COM DCL. 164
5.3 DOS BENEFÍCIOS ENCONTRADOS 165
5.4 O PAPEL DO MEDIADOR 166
5.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE A FERRAMENTA 167
5.6 HISTÓRIAS EVOCADAS PELO ESTÍMULO DAS CARTAS POR CATEGORIAS 168
5.7 TEMÁTICAS ABORDADAS NAS HISTÓRIAS 170
5.8 MODOS DE APLICAÇÃO 172
5.9 LIMITAÇÃO AUDITIVA 173
5.10 CATEGORIAS INTERPRETATIVAS 174
5.11 LEVANTAMENTOS FINAIS 175
REFERÊNCIAS 178

1 INTRODUÇÃO

1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA E PROBLEMÁTICA

Na terceira edição do tratado de Geriatria e Gerontologia de 2013, envelhecimento é conceituado como um processo dinâmico e progressivo, no qual há modificações morfológicas, funcionais, bioquímicas e psicológicas, que determinam perda da capacidade de adaptação do indivíduo ao meio ambiente, ocasionando maior vulnerabilidade e maior incidência de processos patológicos que terminam por levá-lo à morte (FREITAS, CANÇADO, DOLL e GORZONI, 2013).

Assim como é conceituado por Freitas et.al. (2013), vê-se que a população idosa passa por uma séria de mudanças que influenciam diretamente suas vidas diárias em um declínio progressivo até o fim. Dentre grandes problemáticas que surgem para os indivíduos desse grupo demográfico (de caráter físico, cognitivo, psicológico e/ou social) uma realidade é comum: são indivíduos que necessitam gradualmente de maior atenção e auxílio de diferentes profissionais.

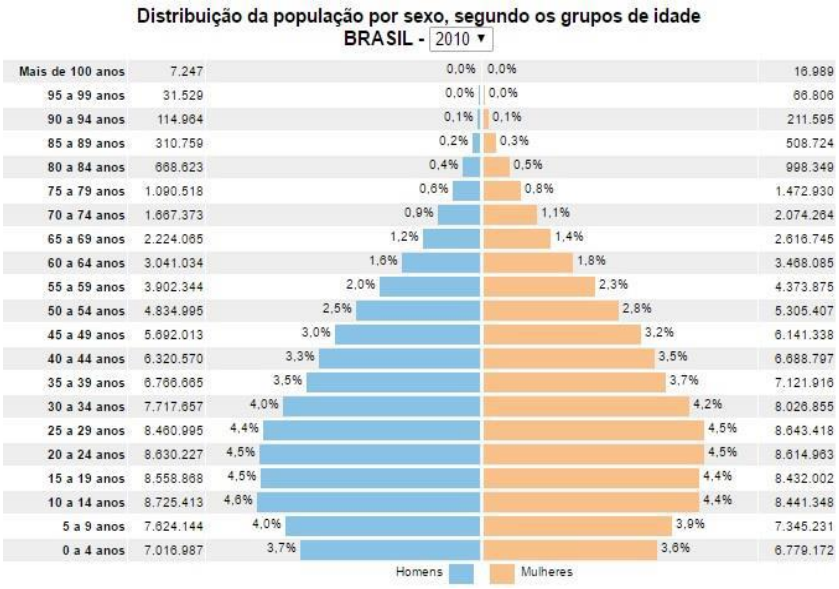
Considerando que esse grupo tende a precisar de assistência de diferentes áreas, atualmente, uma característica que chama a atenção para foco de pesquisas está no aumento quantitativo de idosos à nível mundial. Vê-se que o processo de envelhecimento registra números nunca antes vistos, que se dá graças aos avanços tecnológicos na área medicinal e novas preocupações de cuidado constante com a saúde (incluindo controle alimentar e exercícios físicos regulares).

É na evidência do prolongamento da expectativa de vida da população, diminuição da taxa de mortalidade e aumento da quantidade de indivíduos idosos, que se desdobra a realidade onde se dá a gênese de um grande público alvo desassistido, envolto em problemáticas que incluem limitações cognitivas, físicas e sociais inerentes à fase mais avançada da vida.

Em visto à tamanha fragilidade proveniente do processo de envelhecimento, a realidade do aumento substancial desse segmento populacional se torna uma preocupação real. A Organização Mundial de Saúde (OMS) considera uma população envelhecida quando a proporção de pessoas com 60 anos ou mais atinge 7% do total com tendência a crescer (WHO, 2002) e, no Brasil, este grupo, de acordo com os dados do censo de 2010 do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) é de 20.590.599 indivíduos, representando 10,8% da população total, como se pode ver na pirâmide etária a seguir (Figura 1).

Segundo Camarano (2002), o crescimento da população idosa brasileira é consequência de dois processos: a alta fecundidade no passado observada nos anos 1950 e 1960 e a redução da mortalidade. Por um lado, a queda da fecundidade modificou a distribuição etária da população brasileira, fazendo com que a parcela de idosos passasse a ser um componente cada vez mais expressivo, resultando no envelhecimento pela base.

Figura 1 - Pirâmide etária. Distribuição da população por sexo, no Brasil, segundo os grupos de idade.

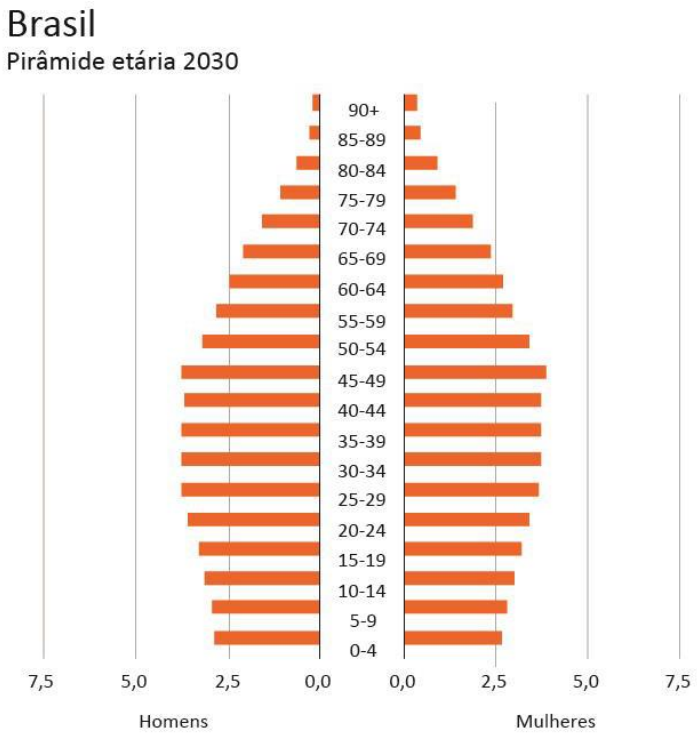


Fonte: IBGE (2010)

Por outro, a redução da mortalidade trouxe o aumento no tempo vivido, isto é, alargou o topo da pirâmide, provocando o seu envelhecimento. Incorporando parâmetros demográficos calculados com base nas informações adquiridas nos últimos censos, é possível criar projeções populacionais de modo a antecipar possíveis cenários e seus devidos impactos na sociedade. Para os idosos, as projeções (fornecidas pelo IBGE) indicam a continuação do aumento significativo desse grupo alcançando números de 30 milhões no ano de 2030. Segue a mudança no gráfico para essas projeções na figura 2.

Números esses são preocupantes se a realidade do idoso atual continue estendida para os próximos anos de crescimento populacional. Os cidadãos idosos ainda não recebem a devida atenção, cuidado e considerações especiais de todos os profissionais que possuem especialidades com potencial para proporcionar um melhoramento de qualidade de vida, resultando em um processo de marginalização social, no qual o idoso se vê esquecido e desassistido.

Figura 2 - Projeção: Pirâmide etária (ano 2030). Distribuição da população por sexo segundo os grupos de idade. IBGE



Fonte: IBGE (2010)

Como resultante, todas as características limitantes que fazem desse grupo populacional altamente diversificado, indo de indivíduos completamente saudáveis e ativos a seriamente frágeis e dependentes, é uma das bases principais nessa proposta de estudo. Considerando assim uma pesquisa para um “Design centrado nos idosos”, a problemática tratada aqui é tocante a escassez mercadológica de produtos e serviços adequados aos interesses e necessidades desse grupo complexo e em crescimento no Brasil.

Segundo Fries e Pereira (2011) o envelhecimento humano está sujeito a dois tipos de influências: intrínsecas e extrínsecas, que variam entre a constituição genética de cada indivíduo e as diferentes exposições ambientais (como dieta, sedentarismo, poluição, entre outros). Essas influências são separadas e caracterizadas no meio da saúde como **senescência**, que define o envelhecimento “normal”, e **senilidade**, que define o envelhecimento patológico. São essas características que proporcionam para o grupo dos cidadãos idosos características de grande heterogeneidade.

Figura 3 - Infográfico realidade da população idosa no Brasil

Fonte: elaborado pela autora (2018)

A senescência é caracterizada como um processo fisiológico com transformações que ocorrem normalmente com o passar dos anos (sem distúrbios de conduta, amnésias, entre outros), enquanto que a senilidade significa a presença de doenças crônicas ou outras alterações que podem acometer a saúde do idoso (perda da capacidade de memorizar, prestar atenção, não conseguir se orientar, etc.) (FRIES; PEREIRA, 2011).

Sintomas de senilidade juntamente com decréscimo da capacidade intelectual podem incluir, entre alguns sintomas, a perda da capacidade de memorizar e de resolver os problemas do dia a dia (interferindo em relacionamentos sociais e profissionais), declínio da capacidade de raciocínio e aprendizado, desorientação em relação ao tempo e espaço, perda da concentração, dificuldades para realização de tarefas complexas, julgamento, linguagem e habilidades visuais-espaciais. Sendo assim, os idosos que enfrentam a senilidade são aqueles que se encontram em situações mais delicadas e que exigem maiores cuidados.

Em contrapartida aos idosos que encaram a vida com as limitações provindas do processo de senilidade, Rabelo (2009) articula que o declínio cognitivo leve (DCL) ou comprometimento cognitivo leve (CCL), comum e identificável no processo de envelhecimento, 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. Idosos com DCL podem permanecer estáveis ou voltar à normalidade ao longo do tempo, porém mais da metade progride para uma demência dentro de cinco anos.

Esta condição da deterioração do sistema nervoso ocorre pela perda gradativa das células cerebrais: os neurônios. Sabe-se que, já a partir dos 30 anos de idade, é natural a ocorrência da perda gradual dessas células e que, considerando apenas o quadro do processo natural, o cérebro poderia manter a capacidade de alcançar a idade de 100 a 125 anos possuindo ainda a metade de suas funções ativas, isto é, o suficiente para sustentar a vida e o processo de racionalidade a níveis normais, porém na realidade do cotidiano existem situações (naturais ou não) agravantes do aumento da perda de neurônios no sistema nervoso (SOARES, 2006).

Estresse, obesidade, depressão, fumo, uso de drogas, todos aceleram a perda da densidade cerebral, motivo pela qual, na grande parte da população de idade mais avançada, o cérebro já apresenta sérios comprometimentos cognitivos, além dos casos patológicos como os quadros de demência diagnosticada e a doença de Alzheimer.

Porém, com os devidos cuidados, muitos fatores limitantes de característica evolutiva no idoso podem ser controlados, evitados ou estacionados. Segundo Rabelo (2009), existem de fato pesquisas mostrando que é possível, em muitos casos, retardar ou até mesmo evitar a evolução de uma demência mediante práticas de estimulação física, mental e de reabilitação. À exemplo, atividades de estímulo cognitivo podem apresentar resultados positivos ao manter, ao máximo, a independência do idoso para as atividades diárias, visto que a falta dessa autonomia provoca a queda da qualidade de vida, dignidade e autoestima. Os idosos, quando estimulados e submetidos a atividades com boas taxas de êxito, apresentam ganho de autoestima e assim tendem a otimizar o uso das suas funções ainda preservadas.

Com essa possibilidade em vista, a OMS (2005) traz o entendimento que o envelhecimento precisa ser uma experiência positiva e, para expressar essa visão, adotou o termo de “envelhecimento ativo” definido como o processo de otimização das oportunidades de saúde, participação e segurança, com o objetivo de melhorar a qualidade de vida à medida que as pessoas ficam mais velhas.

Para maior esclarecimento, a palavra “ativo” não está correlacionada diretamente à condição de saúde dos indivíduos ou ao seu papel como força de

trabalho, mas sim engloba à participação contínua nas questões sociais, econômicas, culturais, espirituais e civis, isto é, a cidadania.

> “As pessoas mais velhas que se aposentam e aquelas que apresentam alguma doença ou vivem com alguma necessidade especial podem continuar a contribuir ativamente para seus familiares, companheiros, comunidades e países. O objetivo do envelhecimento ativo é aumentar a expectativa de uma vida saudável e a qualidade de vida para todas as pessoas que estão envelhecendo, inclusive as que são frágeis, fisicamente incapacitadas e que requerem cuidados. ” (OMS, 2005)

Nessa visão de inclusão e aprimoramento da qualidade de vida dos idosos, além da potencialidade para aprimoramento ou estabilização das capacidades cognitivas por práticas estimulantes, uma das problemáticas e preocupações levantadas nessa pesquisa aborda o estudo de um produto desenvolvido por causa da escassez no mercado para atividades específicas para um público alvo de idade mais madura.

Gruber, Reis e Mazo (2016) compreendem que, com o envelhecimento populacional mundial, os idosos passam por situações de constrangimentos (tanto de natureza física quanto psicológica) e o motivo muitas vezes está relacionado à falta de atenção e da ineficiência projetual de produtos adequados à esse público, isto é, que deixam de considerar suas limitações e características. Nessa pesquisa, estendemos essa visão incluindo também seus interesses e necessidades.

Em 2013, no trabalho de conclusão de curso voltado para o público em questão, Souza fez uma pesquisa de similares para jogos de lazer comumente utilizados por idosos e foram observados que a maioria dos artefatos oferecidos no mercado que cumprem o objetivo de proporcionar atividades estimulantes (considerando principalmente as de estímulo cognitivo) se concentram em dois grupos: (1) jogos baseados em temáticas infantis, desestimulando seu uso por outros públicos maduros igualmente necessitados, e (2) jogos de grande complexidade, desestimulando idosos que podem se sentir frustrados ao se deparar com situações de fracasso.

Como conclusão, é relevante a necessidade do estudo desse público alvo especial, delicado e complexo. De criar e estudar formas que, além de trazer benefícios óbvios, possam oferecer atividades interessantes, atrativas e prazerosas para os indivíduos que convivem com a realidade evolutiva da redução de suas habilidades.

Graças à tamanha diversidade inclusa nesse grupo populacional e à grande fragilidade relativa ao subgrupo dos idosos que enfrentam as características de senilidade, o recorte escolhido para os participantes nessa pesquisa compreende os idosos **senescentes,** ou seja, que apresentem um envelhecimento sadio ou **idosos com, no máximo, identificação de DCL (declínio cognitivo leve) por seus familiares**. Limitações físicas relativas ao processo de envelhecimento não estão inclusas na delimitação do escopo para escolha dos participantes como critério de exclusão, a não ser caso influencie diretamente na participação da atividade proposta.

Essa pesquisa foi cadastrada na Plataforma Brasil, submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da UFPE (CEP/UFPE), respeitando a Resolução n° 510/16 do Conselho Nacional de Saúde para todas as pesquisas envolvendo seres humanos (CONEP, 2016), e aprovada no dia 05/04/2018.

1.2 RECORTE DO ESTUDO

Objeto de estudo: Jogo de cartas- Te Contei?

Público: Participantes com mais de 60 anos (idosos) senescentes ou com DCL (critério de inclusão).

Quadro 1 - Recorte do estudo

Temporal	Atualidade
Espacial	Contextos institucionais e privados*
Material	Te contei?- Jogo de cartas com base em artefatos de memória
Linha de pesquisa	Design da Informação

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Contexto institucional: grupos de apoio para a terceira idade (não incluindo Instituições de Longa Permanência para Idosos - ILPI) /Contexto privado: pesquisa na casa do participante (contexto familiar)

1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA DA PESQUISA

Nessa pesquisa, a intenção de trabalhar para e com um público alvo complexo, em crescimento e pouco assistido na atualidade constitui uma necessidade real.

De relevância prática e social, pretende entender mais sobre características do público alvo e na hipótese de se averiguar resultados positivos, verifica-se a confirmação e contribuição do achado de mais um potencial caminho de aplicação

para projetos futuros que podem ser aplicados tanto para lazer quanto para, possivelmente, conceber estímulos diversificados.

A realidade de uma população mais idosa constitui ainda como uma “novidade” para o Brasil, que, apesar de já estar dentro dos parâmetros indicativos para uma população envelhecida, durante muito tempo teve uma população predominantemente jovem. A carência para as necessidades dos idosos pode caracterizar uma inexperiência da sociedade brasileira para lidar com as características dessa parcela da população, relativas tanto aos pontos limitantes, quanto a falta de valorização das experiências de vida dos cidadãos idosos.

Incluindo a inexperiência do Brasil com a realidade do envelhecimento mundial, resultando na urgente e real necessidade de uma constante evolução de formas para melhorar a qualidade de vida das pessoas que se encontram na fase mais madura da vida. Vive-se uma corrida contra o tempo.

Um importante ponto a ser considerado está na compreensão que a preocupação com esse melhoramento não cabe exclusivamente à área da saúde física e o levantamento das óbvias limitações e fragilidades do corpo, mas se estende para a importância de manter igualmente as faculdades mentais, dinâmicas sociais e até oferecer oportunidades de lazer apropriados e interessantes.

Durante a fase de pesquisa inicial, foi possível identificar grandes projetos com foco para os idosos. Os objetivos variam e podem lidar com a conscientização da sociedade para os problemas enfrentados cotidianamente pelos idosos, o desenvolvimento de terapias específicas ou projetos de estímulo para atividades físicas e psicológicas, promovendo também contatos sociais saudáveis.

Como exemplo de projeto para aumentar a conscientização da população sobre os problemas enfrentados pelos idosos pode ser citado o aplicativo “A walk through dementia” (Um passeio pela demência), criado em 2016 pelo Alzheimer’s Research no Reino Unido. O aplicativo utiliza realidade virtual e proporciona uma imersão completa do participante em sintomas, problemas e desafios do cotidiano (no supermercado, na rua e em casa) que os idosos com um quadro demencial precisam lidar (ALZHEIMER’S RESEARCH UK, 2016).

Figura 4 - Card box para aplicativo A Walk Through Dementia

Fonte: http://www.awalkthroughdementia.org/

Em Portugal, em sua tese a pesquisadora doutora no campo de Design, Rita Maldonado Branco (2013), usa o design de comunicação (“communication design”) para auxiliar pacientes portadores de Alzheimer. Maldonado convive com seus avós, portadores da doença de Alzheimer desde a adolescência e é por meio do design gráfico que pôde, graficamente, representar como alguns artefatos gráficos seriam se apresentassem sintomas de demência assim como livros com “perda de memória” que faltam trechos inteiros ou mapas inelegíveis que representam a desorientação sentida por idosos nesse estado, criando um engenhoso material de conscientização para os problemas dos idosos que sofrem com doenças limitantes cognitivas.

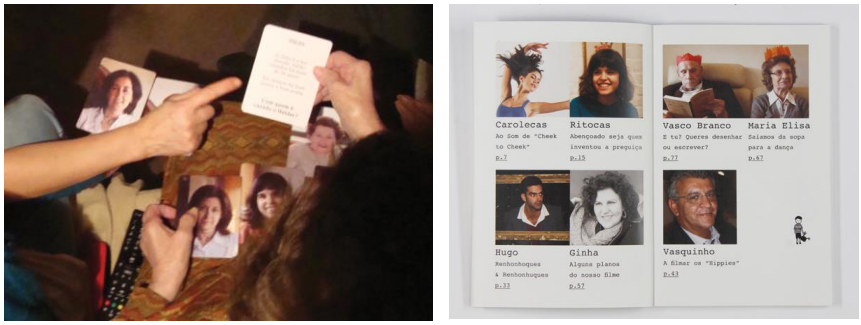
A pesquisadora também pôde produzir, com base nas necessidades e na perda de memória de seus dois avós, artefatos que pudessem, de forma empática e agradável, reativar e manter as memórias de pessoas e histórias de vida. Conhecendo bem seus avós, seu trabalho resultou em artefatos personalizados em conteúdo e, que além de eficazes, se adaptaram às preferências de lazer do casal, projetando no seu produto um valor que vai além do eficaz e eficiente, chegando a alcançar o âmbito emocional. Para avó, um jogo de cartas e para o avô, um livro.

Em seu site, Maldonado relata como o artefato de memória para o avô foi projetado e qual foi a relação de seu avô com o livro:

> “Desde que meu avô foi diagnosticado com a doença de Alzheimer, ele tem sido muito passivo e difícil de se comunicar. No entanto, ele ainda lê muito. Então eu me perguntei se poderíamos nos comunicar com ele através desse meio que ele ainda realmente se envolve e gosta. Pedi aos membros da família mais próxima que lhe escrevessem uma carta que eu compilei em um livro, destacando nomes e palavras que poderiam desencadear algumas lembranças. ”
>
> “Meu avô mostrou interesse imediato no livro e prazer ao lê-lo. Com alguma ajuda, ele reconheceu os membros da família. Depois de algumas semanas, ele se apegou ao livro, sempre o mantendo por perto. Ele estava o lendo várias vezes ao dia. Ele começou a fazer alguns comentários e perguntando sobre as pessoas no livro. Como meu avô não queria mais outro livro, minha família

começou a escondê-lo, dando a ele com menos frequência, para que não tivesse sempre os mesmos estímulos. ” (BRANCO, 2013)

Figura 5 - Jogo de cartas e livro criado por Maldonado



Fonte: http://cargocollective.com/ritamaldonadobranco

Relativo à promoção de contatos sociais, existe também o projeto “Speaking Exchange” da empresa mundial CNA (que oferece cursos de línguas estrangeiras). Esse projeto unificou a necessidade dos seus alunos de treinar a prática da conversação com a comum situação da exclusão social dos cidadãos idosos que se encontram em instituições de longa permanência.

Online, os alunos participantes desse projeto com características sociais e de âmbito solidário podem treinar os ensinamentos que aprenderam sobre a língua inglesa e os idosos podem ganhar uma nova atividade, tornando-os socialmente ativos e lhes trazendo novos contatos de amizade e reforço positivo para melhoramento de qualidade de vida. (CNA- CULTURAL NORTE AMERICANO, 2014)

Figura 6 - Speaking Exchange, idoso e aluna do CNA em contato

Fonte: https://www.cna.com.br/speakingexchange/

No Brasil, dentre outros projetos, foi encontrado o programa “Vida Ativa”, grupo focado em fornecer aos idosos diversas atividades sociais e estimulantes. Fornecido pelo governo do estado de Pernambuco pela Fundação de Aposentadorias e Pensões dos Servidores (FUNAPE), o programa tem crescido com o passar dos anos e possui o objetivo de “promover ações de integração e valorização dos Segurados ativos na

iminência de se aposentar e uma maior integração social daqueles já aposentados" (FUNAPE, 2015).

O grupo participativo, em sua grande maioria, é formado por integrantes aposentados da terceira idade[1]. Depois da aposentadoria é comum que o idoso comece a apresentar um quadro depressivo pela falta de objetivos e atividades que provém de seu novo tempo livre, o que pode acelerar quadros demenciais. O programa promove atividades físicas, educativas, artísticas e sociais, como cursos de dança de salão, yoga, línguas (inglês e espanhol), informática, palestras, oficinas de arte, reciclagem, artesanato, passeios, exposições e feiras.

Figura 7 - Programa "Vida Ativa"- FUNAPE

Fonte: www2.funape.pe.gov.br

Grupos com programas para os idosos foi também encontrado dentro da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). "Criado em dezembro de 1999, o Núcleo de Atenção ao Idoso (NAI) é uma unidade ambulatorial de atenção à saúde do idoso. O NAI, enquanto subprograma do PROIDOSO, oferece atendimentos individuais à população idosa (60 anos e mais), atualmente nas áreas de Medicina, Nutrição, Odontologia, Psicologia, Terapia Ocupacional, Fonoaudiologia e Enfermagem" (NAI, 2004).

E, ainda inserido na UFPE, o grupo de pesquisa na área de Design atuando na linha de Design da Informação, também da Universidade de Pernambuco onde essa pesquisa se formou. O grupo de pesquisa liderado pelo professor doutor Sílvio Barreto Campello já possui longo período de experiência com a atividade da contação de histórias com crianças e especialidade nas teorias diretamente aplicadas para análise da atividade proposta nessa pesquisa. Essas expertises abriram portas para a criação e desenvolvimento dessa proposta focada agora no público da terceira idade.

[1] Segundo Lenoir (1979 apud SILVA, 2008) a terceira idade é uma categoria etária entre a maturidade e a velhice. Nesta pesquisa esse termo será utilizado como no senso comum, caracterizando indivíduos com mais de 60 anos de idade.

Finalmente, chegar à fase mais avançada da vida deveria ser considerado uma vitória para quem as alcança, porém a proximidade do fim do ciclo juntamente com a fragilidade do corpo físico e a decadência das capacidades mentais projetam negatividades que irradiam e afetam diretamente o dia a dia dos idosos. As problemáticas são naturais e inevitáveis em muitas situações, mas o campo de Design possui as ferramentas que podem facilitar os obstáculos oferecendo uma melhor qualidade de vida para esse grupo.

Nessa pesquisa, na hipótese de se averiguar a análise da atividade proposta (com o jogo de cartas “Te Contei?” apresentado mais adiante), e os possíveis resultados positivos para toda a dinâmica de lazer projetada especialmente para os idosos, espera-se verificar também a possibilidade do achado de um caminho com grandes potenciais para múltiplos estímulos e benefícios (emocional, cognitivo, social e motor).

1.4 OBJETIVOS

Objetivo Geral

Identificar ferramentas metodológicas para a análise da atividade de lazer do jogo de cartas “Te contei?” (criado especificamente para idosos, baseado nos princípios do Design Emocional e em Artefatos de Memória), descrevendo quais os estímulos averiguados e os benefícios resultantes da atividade.

Objetivos específicos

- **Compreender e incluir o público alvo no processo de Design:** por meio de pesquisas bibliográficas e de campo, compreender as características principais do público alvo (interesses, necessidades, limitações) para aplicação adequada no projeto e, juntamente com os idosos, trabalhar no aprimoramento do artefato final com base nos dados coletados na fase de testes.
- **Mensagem visual interpretativa como desafio para o campo do Design da Informação:** alcançar o objetivo de projetar cartas que deverão transmitir mensagens lógicas, que devem ser diferentemente interpretadas por cada sujeito, mas igualmente eficazes.
- **Desenvolver análises da atividade de lazer proposta em diferentes contextos e dos benefícios alcançados pelo seu uso:** análises entre a potencialidade da aplicação dos Artefatos de Memória como gatilho para ativar lembranças de vida

(em diferentes contextos) em uma atividade que proporcione diferentes estímulos e benefícios.

- **Investigar processo de contação de histórias:** Utilizando o estímulo visual expresso em cartas, investigar o processo cognitivo de uso, interpretação e compartilhamento das histórias.

1.5 OBJETO DE ESTUDO

A atividade escolhida para análise nessa pesquisa envolve o uso do artefato de lazer desenvolvido em 2013 na monografia “Artefatos de memória auxiliando no tratamento de estímulo cognitivo para idosos” por Angélica Porto como requisito para obtenção do grau de bacharel em Design.

Em 2013, a monografia que resultou na criação do jogo de cartas “Te contei?” iniciou com o levantamento de uma pergunta: Como o Design Emocional e os Artefatos de Memória podem contribuir no projeto de materiais para tratamentos de idosos que apresentam declínios cognitivos? (SOUZA, 2013)

O objetivo estava focado para o estímulo da memória em uma atividade que teria potencial para uso em tratamentos não-farmacológicos para idosos. Souza utiliza teorias do Design Emocional trazidas por Donald Norman e Patrick Jordan na intenção de embutir e utilizar o fator emocional como catalizador do estímulo de memórias e gerador de satisfação no uso do artefato.

> “Inicia-se a compreensão de que, em um projeto, é possível buscar de forma intencional, meios de embuti-lo de significados, utilizando a expressão de sentidos e sentimentos mais adequados, estimulando diferentes sensações e valorizando-os aos olhos de seus usuários. “ (SOUZA, 2013)

Obs: Para a pesquisa atual em comparação com 2013, o artefato modificou a abordagem para focar no campo de lazer, não de modo a negar o potencial para a área de saúde, mas para estudar a atividade em uma possibilidade de uso mais comum e mundano.

Com a pesquisa e compreensão sobre o campo do Design Emocional, Souza se deparou com os estudos de Mihaly Csikszentmihalyi e Eugene Rochberg-Halton que, em 1981, iniciaram suas pesquisas tentando descobrir a importância dos objetos de arte em ambientes domésticos. Seus resultados foram completamente diferentes das suas hipóteses iniciais, pois concluíram que no lar de seus participantes, os

artefatos de importância se resumiam aos objetos domésticos e sem qualquer valor estético, pois estes eram carregados de significados pessoais.

Esses são artefatos que possuem a capacidade de transportar o seu dono para um momento específico em sua vida, pois estão conectados a pessoas ou acontecimentos especiais marcantes. Esses artefatos incluem os que foram projetados com a **função de fazer lembrar (souvenires)** ou **objetos comuns que possuem outras finalidades**, mas circunstâncias específicas os embutem de diferentes e fortes significados emocionais **(mementos)**.

Tal descoberta está diretamente conectada com os trabalhos da professora doutora Vera Damazio, forte interlocutora e pesquisadora dos chamados “Artefatos de Memória”. Em seu artigo “Design e emoção- alguns pensamentos sobre artefatos de memória”, Damazio (2006) fez uma longa pesquisa qualitativa para identificação e criação de categorizações relativas aos objetos com forte potencialidade para serem artefatos de memória. Sua categorização é separada por **objetos, frequência de uso e fases de vida**, os quais foram diretamente aplicados para a primeira versão do jogo de cartas “Te contei?” em 2013. A seguir, apresenta-se o artefato em suas especificações projetuais e de usabilidade.

1.6 O JOGO DE CARTAS “TE CONTEI?"

A base inicial da criação do jogo “Te contei?” envolve a ideia da introdução do uso de estímulos visuais como forma de indução e incentivo para auxiliar o jogador no processo de recordação e contação das histórias. Souza em sua pesquisa, depois de comprovar que os artefatos de memória eram suficientes para o estímulo cognitivo e desencadeamento da atividade de compartilhamento de experiências vividas em idosos, desenvolveu uma forma de potencializar as chances de estímulo de memória estudando os elementos que constituem uma história.

Para isso, a autora Cândida Gancho em seu livro “Como analisar narrativas” diz que “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” (GANCHO, 2002).

Das cinco categorias de Gancho, três foram diretamente aplicadas na atividade com objetivo de prover mais informações indicativas para auxílio do processo de recordar memórias de vida. Devido a noção de que em toda história, **algo acontece com alguém e em algum lugar**, o baralho desenvolvido foi segmentado em 3 principais categorias: PERSONAGEM, CENÁRIO e ACONTECIMENTO. E a temporalidade fica à cargo do narrador, pois ele pode vir a recordar de histórias pertencentes a diferentes fases de vida.

Dessa forma foi possível projetar a atividade de lazer como um todo (regras, objetivo, jogabilidade), porém, em sua monografia, Souza (2013) também fez um levantamento sobre os declínios do corpo humano devido ao processo de envelhecimento, apresentando características necessárias ao projeto de modo a não prejudicar o uso do artefato pelos participantes idosos, características essas que foram aplicadas no material produzido para a fase de testes a ser conduzida nessa pesquisa.

No quadro abaixo, apresenta-se os pontos considerados por Souza em 2013 sobre algumas das limitações físicas e cognitivas do público alvo seguido pelas formas de correções projetuais que compensam ou minimizam as problemáticas identificadas.

Sobre a produção do baralho, as fotografias exibidas nas cartas foram retiradas de bancos de imagens grátis na internet, porém foram selecionadas com atenção as limitações visuais dos idosos e o fator cultural, isto é, a proximidade de identificação com a cultura local. Essa característica foi inserida na atividade incluindo imagens com temáticas de festividades locais brasileiras como São João e Carnaval.

Quadro 2 - Quadro de limitações e correção projetual

Limitações	Correções projetuais
Sistema Sensorial- visão	Aplicação de imagens grandes e simplificadas, com contornos definidos e cores adequadas para garantir o contraste figura-fundo, não sendo aconselhável o uso simultâneo de tons azuis e verdes, que podem gerar confusão visual.
Sistema Sensorial- tato	Considerar o uso dos materiais com texturas, densidade e/ou temperatura de toque, bem como as formas, dimensões e gramaturas, evitando o uso de materiais muito finos ou muito ásperos, e arremates pontiagudos.

Sistema Sensorial- audição	A fala precisa ser alta e clara para que, durante a atividade, os idosos não apresentem dificuldades para participar da atividade e para que não se sintam deslocados ou excluídos socialmente.
Sistema Nervoso Central	Projetar jogos com regras simples e de fácil entendimento, considerando habilidades motoras adequadas às capacidades do público, de cunho competitivo e que ofereçam alguns desafios.
Sistema Motor	Utilização de peças grandes, leves e com texturas ou ranhuras para evitar que escorreguem das mãos dos que possuem menos destreza e força.

Fonte: Baseado em Souza (2013)

1.7 JOGO- “TE CONTEI?”

Figura 8 - Marca do Jogo “Te contei?”

Fonte: elaborado pela autora (2018)

Relembrar, criar e recriar é viver. “Te contei? ” é um jogo para se divertir com sua família e seus amigos, aproximando-os uns dos outros, compartilhando histórias de vida ou criando momentos incríveis. Seja o narrador ou até mesmo o personagem principal das histórias e, para conseguir uma boa pontuação, impressione os outros jogadores que estarão ansiosos para julgar e definir pontuações!

Os participantes devem contar histórias (verídicas ou não) baseadas em ao menos uma das cartas que serão escolhidas aleatoriamente e apresentadas a todos. “Te contei?” é indicado para toda a família sem limitações de idade. A quantidade de jogadores deve ser de no mínimo dois participantes e o tempo de duração médio por partida é de uma (1) hora.

Figura 9 - Cartas nas três categorias e placas para pontuação

Fonte: elaborado pela autora (2018)

Conteúdo:

Quadro 3 - Conteúdo Jogo de cartas “Te contei?”

Cartas:	Cartões divididos em 3 categorias (as categorias são cenário, personagem e acontecimento, separadas por versos de cores diferentes) ○ 5 cartões personagem ○ 12 cartões cenário ○ 17 cartões acontecimento ○ Total: 34 cartas
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, apresentando de 1 à 3 estrelas.

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

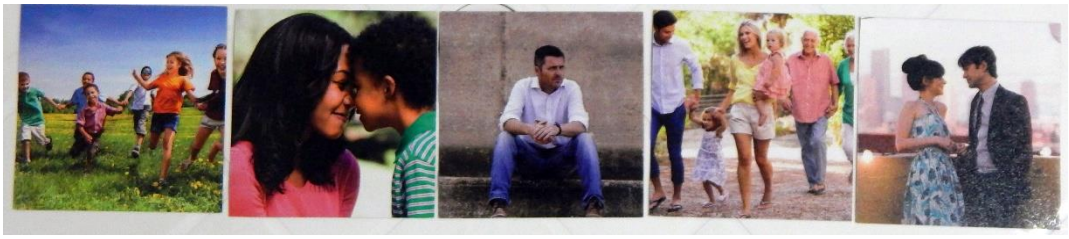
Como jogar:

Cada jogador, em sua vez, deve escolher aleatoriamente 3 cartas, um de cada categoria, sem olhá-las (com o intuito de não os escolher de forma consciente) e assim contar uma história na qual pelo menos uma das cartas sorteadas sejam livremente interpretadas e envolvidas por alguma “conexão lógica”.

As categorias:

- **Personagens**, caracterizados por possíveis agentes das histórias – cartas: sozinho, casal, família, amigos, mãe e filho.

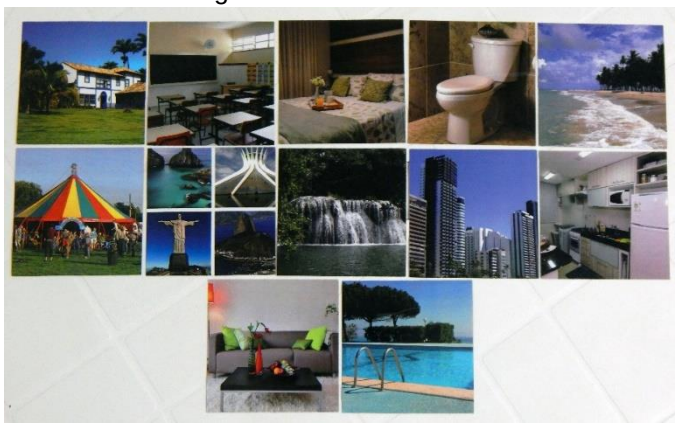
Figura 10 - Cartas personagem



Fonte: Cartas elaborado pela autora (2018) / Imagens adquiridas em banco de imagens online grátis

- **Cenários**, caracterizados por espaços onde ocorrem o acontecimento das histórias- cartas: piscina, sala, cachoeira, praia, sala de aula, etc.

Figura 11 - Cartas cenário



Fonte: Cartas elaborado pela autora (2018) / Imagens adquiridas em banco de imagens online grátis

- **Acontecimentos**, caracterizados por imagens de objetos cotidianos marcantes (também conhecidos como “artefatos de memória”) que possuem o potencial para suscitar memórias antigas (conectadas a níveis emocionais) ou a criatividade dos participantes. – Cartas: mala, garrafa de champanhe, presentes, *pets*, carro, etc.

Figura 12 - Cartas acontecimento

Fonte: Cartas elaborado pela autora (2018) / Imagens adquiridas em banco de imagens online grátis

Regras:

Ao final da contação de cada história, os demais jogadores, utilizando as placas apresentarão uma pontuação 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 4 rodadas[2], aquele que possuir o maior placar adquirido pela soma das estrelas, vence.

Obs: A mínima pontuação que se pode apresentar é de uma estrela na fase de julgamento. A única opção de o jogador não ter pontuação durante sua rodada é, apenas, se não desejar contar nem criar nenhuma história.

- **Regra "Se aproveitando":** Essa regra pode ser utilizada entre os jogadores que estejam no momento de julgar. Caso haja participantes que tenham uma história que se encaixe nos cartões escolhidos por outro jogador, este poderá igualmente compartilhar histórias com intuito de aumentar seu placar (em exatamente um ponto- uma estrela), ainda que não seja a sua rodada.

  O participante que desejar utilizar essa regra deve esperar o jogador da rodada finalizar a sua história e, só depois, "se aproveitar" da oportunidade e também contar uma história.

  Obs: A história compartilhada pela regra "se aproveitando" não deve ser julgada. É acrescentado apenas um ponto ao placar do participante como pontuação extra.

- **Regra "Salve uma carta":** Um jogador, ainda que não esteja na sua rodada (isto é, jogador responsável por julgar), pode "salvar" uma carta escolhida por outro jogador (pegar e segurá-la) para utilizar na sua vez após o participante da rodada finalizar a sua história, sendo necessário a seleção de apenas duas das categorias que faltam para completar.

  Observação: Quando houver idosos participando da atividade, atenção para **não limitar nem corrigir as histórias** pois o reforço positivo é **essencial** para a agradabilidade e incentivo na participação da atividade.

[2] Rodada: o fim de uma rodada se caracteriza quando todos os participantes sortearam os cartões uma vez, caracterizado pela chance de se contar uma história. (4 participantes, 4 histórias – fim da primeira rodada)

Papel de mediador:

Dependendo do objetivo do uso do artefato, especialistas em áreas de saúde como terapeutas ocupacionais ou psicólogos podem mediar a atividade, utilizando-a como uma ferramenta estimulante para diferentes campos como para o estímulo cognitivo, social, motor ou pelo lazer.

Sobre a pontuação: A fase de “julgamento”, isto é, as pontuações que são atribuídas às histórias compartilhadas, que se dá com o uso das placas de pontuação NÃO CONDIZEM com o objetivo de julgamento do conteúdo das histórias de modo pejorativo.

Para a aplicação da atividade na pesquisa:

As regras devem ser testadas e mantidas de forma simples, de compreensão fácil, intuitiva e evitando o surgimento de sentimento de frustração. Adaptações podem ser necessárias na jogabilidade e/ou no artefato para aplicação da atividade com os idosos durante a fase de testes.

Nessa fase, a prática do Design Participativo foi aplicada. Segundo Canônica, Peixe, Santos e Kohls (2014) dizem que a adoção do Design Participativo traz vantagens (assim como desafios) pois possui a capacidade de incentivar e envolver pessoas no delineamento do futuro a partir das experiências reais vividas no passado e no presente, de modo a apresentar os aspectos que são de fato cruciais. Essa vertente participativa corrobora com a visão do “Design centrado no usuário”, no qual indivíduos que fazem parte do perfil desejado junto com os designers podem aprimorar o projeto de acordo com as necessidades reais que serão observadas e identificadas diretamente em campo, aumentando a probabilidade do aprimoramento e do resultado da criação de um artefato bem-sucedido.

Acerca das memórias evocadas durante a atividade, espera-se que diferentes tipos de histórias de vida possam ser recordados, isto é, memórias positivas e negativas (algumas vezes de conteúdo delicado), porém, é importante salientar que ambas possuem potencial para se trabalhar em diferentes aplicações e interesses, variando principalmente na presença de um mediador profissional experiente em algum campo específico de atuação.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 DESIGN DA INFORMAÇÃO E IDOSOS

Como dito anteriormente, os avanços tecnológicos (principalmente na área de medicina) e a nova relevância para a cultura da saúde que objetiva uma vida mais saudável, produzem um prolongamento da expectativa de vida da população. Os indivíduos integrantes desse grupo formam um público necessitado por artefatos condizentes com seus interesses e necessidades. Esses projetos devem procurar compensar e eliminar (ou minimizar) as dificuldades recorrentes tanto na usabilidade quanto na compreensão das mensagens a serem transmitidas, facilitando o alcance dos objetivos.

Infelizmente a realidade do mercado não condiz com o quadro de suprir as necessidades desse público específico. Existe uma preocupante lacuna em oferecer artefatos interessantes e apropriados aos idosos, levando muitas vezes ao uso de artefatos impróprios, porém improvisados.

A era do D.I. pode ser a chave para o gerenciamento e produção de artefatos eficazes e eficientes para o grupo de indivíduos em sua fase mais madura, pois possui as ferramentas e o conhecimento para compreender não apenas as limitações do público, mas os usuários em sua totalidade (condicionamentos físicos, psicológicos e socioculturais), lidando assim com o cuidado no planejamento dos dados, transformando-os em informação de alta qualidade.

Shedroff (1999) traz a compreensão que o desenvolvimento de produtos informacionais é um processo complexo e para possuir valor informacional, os dados precisam ser organizados, transformados e apresentados de uma forma que provenha significado. Assim, para alcançar esse objetivo, a informação deve ser acessível e o trabalho do designer da informação, segundo Peter Simlinger (2007), é facilitar essa transferência de conhecimento tornando a informação, fornecida por aqueles que a sabem, acessível e compreensível àqueles que não sabem, mas aspiram saber.

Aplicando a importância do D.I. quando considerados projetos direcionados aos idosos, a abordagem de capacitar o usuário a compreender o artefato adequadamente está diretamente relacionada ao alcance de objetivos e propósitos da atividade, agradabilidade e desejáveis índices de sucesso e realização.

Entende-se então que todo e qualquer artefato possui uma mensagem a ser transmitida que precisa ser efetivamente assimilada e usufruída por quem a recebe. Para isso, a mensagem precisa ser compreendida, planejada e simplificada, de maneira a transformar dados em informação útil e que funcione para seus usuários, isto é: **que se encontre o que precisa, que se entenda o que se encontra e que se use o que se entende apropriadamente.** (REDISH, 2000)

Porém, a importância não está totalitariamente focada no conteúdo da informação projetada, mas, de acordo com David Sless (2005), há um rigor em todo o processo de design direcionado também a compreender o usuário, saber seus anseios e motivações para que a informação seja efetivada em seu mais puro grau de eficácia; e compreendida, em prática, como assim foi projetada, considerando a cognição e percepção do receptor da informação, inserido em um determinado contexto social.

Então, finalmente, esta pesquisa, inserida na linha de D.I, executa o processo de não apenas compreender o usuário em questão, mas também inclui-lo ativamente no processo. Assim como faz Ann Senechal em 1997 no seu artigo ‘It´s all in the PROCESS’ (apud Simlinger, 2014) quando chama atenção para um processo de criação em que designers e clientes devem trabalhar juntos para resolver problemas e transmitir informações complexas através de sistemas que são funcionais e bonitos.

Idosos – compreendendo e delimitando o público alvo

Definido pelo marco legal da Política Nacional do Idoso, pela Organização Mundial da Saúde (OMS) e pelo Estatuto do Idoso, no Brasil são considerados como idosos todos os indivíduos a partir dos 60 anos de idade. Esse grupo populacional lida diariamente com uma série de estereótipos sociais negativos que incluem fragilidades físicas, psicológicas, vulnerabilidades e incapacidades, sendo essa uma realidade generalizada de um grupo de grande contingente e complexidade.

Caracterizando esse contingente com base única na delimitação pela idade, esse segmento abrange um intervalo etário com uma amplitude de 30 anos, constituídos por pessoas das mais variadas trajetórias de vida. Um grupo que compreende pessoas na faixa de idade dos 60 anos que podem estar em pleno vigor físico e cognitivo, bem como pessoas na faixa dos 90 anos que se encontram em um estado delicado e necessitados de maiores cuidados.

Em outras palavras, segundo informações fornecidas pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), tem-se um segmento populacional de grande heterogeneidade com duas principais características: o crescimento proporcional à idade das vulnerabilidades físicas e mentais e a proximidade da morte (CAMARANO, 2004). Devido a extensiva complexidade, vulnerabilidade e limitações, todas as características desse público precisam ser consideradas, na intenção de incluí-los plenamente na sociedade, evitando maiores problemas como a diminuição da qualidade de vida e autoestima dos idosos, além da intensificação do sentimento de rejeição e exclusão social.

Entende-se que assumir a idade cronológica como critério universal em certas situações, principalmente na área de produção de artefatos, é correr o risco de afirmar que indivíduos de diferentes lugares e diferentes épocas são homogêneos (CAMARANO, 2004), conduzindo os projetos para soluções problemáticas e nem sempre satisfatórias para alcançar os objetivos desejados.

É devido a tamanha heterogeneidade que surge a necessidade da delimitação de critérios a serem considerados para se objetivar um escopo dentro do grande grupo considerado “idosos”. Essa delimitação pode ser feita pela desagregação do segmento em determinadas características como sexo, subgrupos etários, estado conjugal, grau de limitações e deficiências, inserção familiar e no mercado de trabalho, cultura, nível educacional, conhecimento em informática, etc.

Para essa pesquisa foi estipulado que idosos com problemas cognitivos graves não fariam parte do escopo dos participantes, compondo-se então por indivíduos com 60 anos ou mais, residentes das regiões metropolitanas do Recife e Jaboatão dos Guararapes, em Pernambuco, senescentes ou que apresentem DCL (isto é, sem graves problemas cognitivos) e que vivem sós ou com familiares. Não foi delimitado requisitos eliminatórios relativos a renda, gênero ou escolaridade.

Os testes com idosos inseridos em contextos institucionais não compreende idosos que vivem em ILPIs, tido que a grande maioria desses membros possuem grandes limitações físicas e cognitivas. O contexto institucional compreende idosos intensamente envolvidos com instituições que ofereçam atividades estimulantes em diversas áreas (social, físico, cognitivo, educacional, entretenimento, etc.), demonstrando assim o interesse desses indivíduos por se manterem ativos em sua fase de vida mais ociosa: a aposentadoria.

Após compreender os conceitos e a contribuição que o D.I. pode prover para diferentes públicos, a seguir, foram selecionadas três metodologias da área afim de compreender os processos e como aplicá-los para possibilitar melhores resultados.

2.2 METODOLOGIAS DE DESIGN DA INFORMAÇÃO

Simlinger (2007), Redish (2000) e Sless (2005)

Freitas, Coutinho e Waechter (2013) ressaltam, de acordo com Bonfim (1995) que:

> “Os métodos devem ser considerados apenas como instrumentos de trabalho, de modo que sua utilização em projetos não são garantia de sucesso. Por mais que os métodos auxiliem na capacidade técnica e criativa do designer, oferecendo um suporte lógico ao desenvolvimento de artefatos, o resultado de um projeto depende da capacidade técnica e criativa daquele que o desenvolve. ”

Como destacado, não há garantias para o sucesso de um projeto, porém as aplicações de metodologias como instrumento de trabalho podem auxiliar no processo de geração e, portanto, devem ser compreendidas e praticadas como forma de aumentar as chances da produção de artefatos de alta qualidade.

Considerando a possibilidade de maximizar as chances de uma produção que possui valor para os usuários, três especialistas da área de Design da Informação, criadores de metodologias de produção para artefatos informacionais, foram escolhidos para análise das etapas esquemáticas de aplicação projetual e comparadas como forma de entender o caminho lógico a ser seguido quando se trabalha projetando um artefato informacional para um grupo específico e, no caso dessa pesquisa, de grande complexidade.

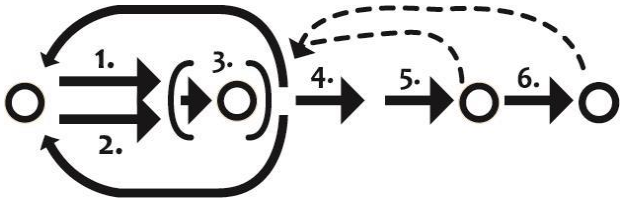
A seguir os modelos apresentados nas figuras 13, 14 e 15 esquematizam as etapas de cada método de aplicação de projeto desenvolvidos pelos três especialistas de Design da Informação: Simlinger (2007), Redish (2000) e Sless (2005).

Cada autor apresenta suas obras sobre metodologias em forma de infográfico com a apresentação dos passos a serem seguidos para produção de artefatos informacionais, salientando além das etapas os caminhos sequenciais e retornos (feedbacks), sempre visando melhorias e o alcance das metas traçadas. Segue os esquemas de cada metodologia selecionada:

2.2.1 Peter Simlinger (2007)

A metodologia de Peter Simlinger é estruturada em seis etapas:

Figura 13 - Esquema Simlinger (2007)



Fonte: Simlinger (2007) / 1. Familiarizando com o assunto / 2. Familiarizando com o usuário 3. Proposta / 4. Projetando / 5. Avaliando / 6. Refinando, implementando

Nas duas primeiras fases **(familiarizando com o assunto e com o usuário)** Simlinger sugere a compreensão da informação a ser projetada, o entorno, os propósitos, conhecer o público alvo e suas motivações. A terceira fase envolve, embasando-se em todas as informações adquiridas nas etapas anteriores, a preparação da **proposta** delineando os objetivos a serem alcançados, o cronograma e o orçamento.

As etapas posteriores referem-se à produção do projeto de fato:

- **“Projetando”**- realização, composição da informação e modelamento;
- **“Avaliando”-** avaliações utilizando o artefato produzido com observação para os objetivos estipulados anteriormente (aplicação de entrevistas, testes de usabilidade, design participativo e outros);
- **“Refinando, implementando”-** com base nos resultados e nas análises das avaliações, como forma de otimização do conteúdo e correção de erros para a implementação do artefato produzido.

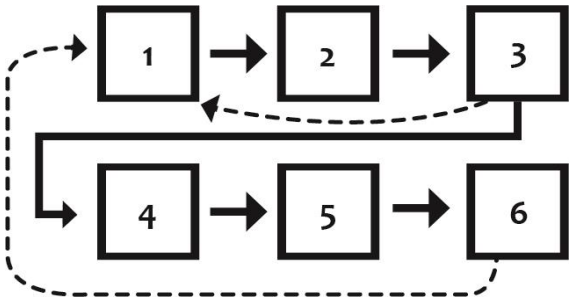
2.2.2 Redish (2000)

A metodologia de Janice Redish, assim como Simlinger, também é estruturada em seis etapas.

A primeira fase de Redish **(“planejando a informação”)** se assemelha às duas fases iniciais de Simlinger pois envolve a compreensão do assunto a ser abordado juntamente com a atenção e foco para o público alvo considerado. Esta fase é caracterizada por questionamentos como: “Quais os objetivos? ”, “quem vai usar? ”, ”como vão usar? ”, “onde vão usar? ” e “que informação eles precisam?”.

A segunda fase **(“planejando o projeto”)** se assemelha à terceira fase de Simlinger, isto é, são considerados algumas delimitações como cronograma e orçamento, além da escolha do time de produção, estilos, exercícios de usabilidade e outros.

Figura 14 - Esquema Redish (2000)



Fonte: Redish (2000) / 1. Planejando a informação / 2. Planejando o projeto/ 3. Selecionando conteúdo - Organizando - Projetando páginas ou telas / 4. Elaborando e testando / 5. Produzindo a cópia final / 6. Continuando o processo

A terceira fase **(selecionando conteúdo/ organizando/ projetando páginas ou telas)** envolve a seleção, simplificação e organização do conteúdo a ser trabalhado, a preparação da estrutura de layouts, primeiros testes de organização com usuários e análises.

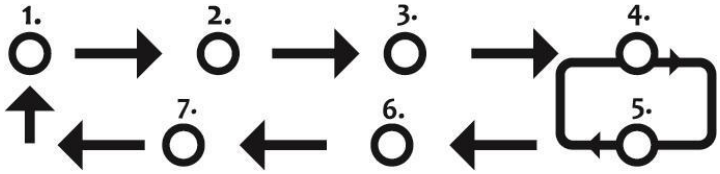
As três últimas etapas se referem a produção, testes e implementação no mercado. A quarta fase **(“elaborando e testando”)** abrange as primeiras criações de esboços e testes e, dentro das atividades apontadas nessa etapa, já é apresento vários feedbacks com a produção estética de textos e imagens que envolvem a preocupação com a eficácia da informação e a usabilidade.

E, para finalizar, as etapas **“produzindo a cópia final”**, com considerações para as tecnologias de produção que serão utilizadas, o lançamento do artefato pronto, e **“continuando o processo”** que envolve recolher feedbacks para revisar, implementar e manter o projeto atualizado.

2.2.3 Sless (2005)

Para o sistema metodológico de David Sless a estrutura é embasada em sete etapas.

Figura 15 - Esquema Sless (2005)



Fonte: Sless (2005) / 1. Escopo ou delimitação / 2. Diagnóstico e análise/ 3. Projeto / 4. Teste / 5. Redefinição / 6. Implementação/ 7. Monitoramento

As duas primeiras fases, **“escopo ou delimitação”** e **“diagnóstico e análise”** envolvem a identificação dos contextos socioeconômicos e políticos, regulamentações e técnicas, definições de requisitos de desempenho, diagnóstico e análise da informação já existente. Tópicos que se diferenciam das fases iniciais das duas metodologias anteriores, porém igualmente importantes.

As fases que seguem são referentes a criação do artefato. O **“projeto”** (terceira fase) é definido como a apresentação da informação, em um nível superior ao encontrado na segunda fase pelo uso de gráficos, tipografia, cores, linguagem e estrutura. O processo metodológico então é procedido por **testes**, novas análises e diagnósticos para a nova informação produzida e seu funcionamento em relação aos requisitos de desempenho definidos no escopo.

Para as etapas finais do processo, a fase de **“redefinição”** envolve remover erros identificados na fase de testes, a **“implementação”** com a efetuação da aplicação fiel do projeto na produção e o **“monitoramento”** da medição de desempenho da informação durante sua utilização como forma de garantir a alta qualidade.

Seguindo para uma comparação das três metodologias apresentadas, nota-se que além de muitas etapas semelhantes, os três processos apresentam claramente um caráter cíclico com muitos feedbacks, representado nos infográficos pelas setas que retornam etapas. Essa característica de grande importância indica que o processo de Design, não sendo linear, precisa continuar revisitando etapas enquanto principalmente recebe feedbacks dos reais usuários durante todo o processo (incluindo o produto idealizado e fisicamente projetado), objetivando assegurar a contínua melhora e garantia de desempenho da informação criada.

Também foi identificado a presença de **cinco etapas** constantes e bem definidas nos processos de D.I. inclusos nos trabalhos dos três autores aqui citados, incluindo nomenclaturas que se assemelham e fases implementadoras entre as

metodologias. As etapas que trazem a maior parte das informações complementares pertencem a metodologia de David Sless. Simlinger e Redish possuem grande concordância em suas definições. As cinco etapas claramente identificáveis são:

1ª FAMILIARIZAÇÃO E PLANEJAMENTO DAS INFORMAÇÕES: *Familiarização com o assunto e com o usuário, planejando a informação e escopo ou delimitação* - Engloba toda a fase de pesquisa (bibliográfica, de campo, similares) e análise de dados para a melhor compreensão dos assuntos a serem abordados, do usuário, suas características e necessidades.

2ª PROPOSTA: *Criação da proposta, planejando o processo, diagnóstico e análise.* - Envolve especificações e detalhamentos sobre o projeto a ser produzido como orçamento, cronograma, objetivos e informações técnicas.

3ª PROJETO: *Projetando, selecionando, organizando, elaborando.* - Etapa de produção (escolha de gênero, tema, geração de alternativas, prototipagem).

4ª AVALIAÇÃO: *Avaliando, testando, teste.* - Etapa para avaliação do material produzido na fase de projeto (testes, análises e resultados).

5ª REFINAMENTO, IMPLEMENTAÇÃO E MONITORAMENTO: *Refinando e implementando, produção final, continuando o processo, redefinição, implementação e monitoramento.* - Fase de melhorias para o projeto. Etapa pós testes e trabalho de monitoramento pós-lançamento para continuar o processo cíclico com coleta de feedback.

No contexto do jogo “Te contei?”, o ciclo de projeto foi iniciado ainda em 2013, na monografia “Artefatos de memória auxiliando no tratamento de estímulo cognitivo para idosos”, abrangendo de forma bem definida as 3 primeiras fases:

1- **Familiarização**: introdução e visitas a contextos institucionais e privados iniciou a fase de familiarização com pesquisas de campo e interação direta com o público alvo. A coleta de dados envolveu entrevistas semiestruturadas com profissionais e familiares visando a compreensão mais aprofundada sobre as características do público em questão, além do foco nas atividades oferecidas

aos idosos (para os contextos de ILPIs) e atividades de lazer preferíveis mesmo nos contextos privados.

Outro foco da familiarização e contato inicial direto com os idosos envolveu atenção para os artefatos de memória, reconhecimento entre os pertences dos idosos (identificáveis durante as entrevistas) e o potencial que possuíam em evocar lembranças detalhadas de momentos específicos do passado;

2- **Proposta:** de caráter mais mercadológico, essa fase pôde ser observada sendo aplicada no contexto acadêmico de produção para um projeto de pesquisa com controle, cronograma e objetivos conectados diretamente com o trabalho conjunto entre orientando e orientador;

3- **Projeto:** A criação do projeto “Te contei?” envolveu os processos de:

- **Delimitação de um briefing.** “Projetar um artefato que tenha como objetivo principal um tratamentos de estímulo cognitivo e que seja fisicamente compatível, confortável, agradável e estimulante para o uso de idosos. ” (SOUZA, 2013)
- **Análises de similares** relativos a atividades cognitivamente estimulantes comumente encontradas disponíveis no mercado: baralho, dominó, jogo da memória, xadrez, damas, palavras cruzadas e Sudoku.
- **Aplicação de técnica criativa para geração de ideias.** A técnica criativa escolhida para idealizar a atividade de lazer foi o brainstorm que gerou três soluções, seguindo-se para a seleção do jogo de cartas.
- **Idealização e detalhamento da proposta escolhida.** O projeto foi idealizado considerando a nova atividade com base na contação de histórias e as possíveis limitações do público alvo relativo ao âmbito sensorial, cognitivo e motor.

4- **Avaliação:** Souza em 2013 não desenvolveu o jogo como foi propriamente idealizado, porém adaptou a proposta para ser aplicada em uma plataforma digital, mantendo o cerne do objetivo da atividade, isto é, o uso de imagens como forma de estímulo para memória e contação de histórias. Sua intenção para essa adaptação objetivou evitar gastos extensos de produção nessa fase

inicial e ainda assim possibilitar a aplicação de testes de jogabilidade, coletando críticas relativas à atividade.

A continuação do processo, seguindo o estudo nessa pesquisa e o **caráter cíclico** dos sistemas de produção, se caracteriza pela revisão e aprofundamento de algumas das etapas iniciais e, com mais intensidade nas duas últimas fases: **avaliação** e **refinamento**.

A fase de avaliação foi produzida com base na aplicação, observação e análise da atividade aplicada, inseridos em contextos reais, utilizando os conceitos da Teoria da Atividade, abordando a compreensão da prática e desempenho da interação com o artefato e quais os benefícios que o jogo de cartas de estímulo da memória pode oferecer ao público alvo.

A fase de refinamento aconteceu concomitantemente com a fase de avaliação enquanto for verificado, de acordo com as observações e análises, dificuldades ou melhorias relativas ao artefato e/ou à atividade.

2.3 TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS (T.R.S) E OS IDOSOS

Compreender as características, interesses, necessidades e limitações do público para quem se desenvolve é condizente com a máxima do **design centrado no usuário**, porém, se tratando de um público que sofre sérias problemáticas decorrentes dos estereótipos sociais negativos, vê-se uma necessidade de estender mais profundamente o reconhecimento e interpretação da sociedade brasileira no tocante aos idosos e à temática “velhice”.

Para alcançar esse propósito, decidiu-se realizar uma pesquisa bibliográfica sobre artigos brasileiros publicados nos últimos 10 anos que aplicassem a Teoria das Representações Sociais levantando questionamentos que abrangem temas relacionados ao público dos idosos.

A seguir, apresenta-se as conceituações sobre a T.R.S. juntamente com o levantamento da pesquisa bibliográfica e suas conclusões.

2.3.1 Teoria das Representações Sociais

Fundada pelo romeno Serge Moscovici em meados dos anos 1960, ele introduz as Representações Sociais como:

> “Um conjunto de conceitos, proposições e explicações originado na vida cotidiana no curso de comunicações interpessoais. Elas são o equivalente, em nossa sociedade, dos mitos e sistemas de crenças das sociedades tradicionais; podem também ser vistas como a versão contemporânea do senso comum. ” (MOSCOVICI, 1981, p.181)

Complementando, segundo Jodelet (1986), uma dos discípulos de Moscovici, essas representações são modalidades de conhecimento prático orientadas para a comunicação e para a compreensão do contexto social, material e ideológico em que se vive. Isto é, são formas de conhecimento socialmente elaboradas e compartilhadas que contribuem para a construção de uma realidade comum, possibilitando a comunicação entre os indivíduos.

Sperber (1985) em seu livro “Antropologia e Psicologia: Rumo a uma Epidemiologia das Representações” (Anthropology and Psychology : Towards an Epidemiology of Representations) metaforiza didaticamente as Representações Sociais comparando-as a enfermidades. Ele explica que a mente humana é suscetível a representações culturais da mesma forma que o organismo humano é suscetível a doenças (levando em consideração que por definição, doenças são prejudiciais enquanto essa característica é relativa para as Representações Sociais).

Essas representações podem ser culturais em dois diferentes modos: endêmico e epidêmico. As representações “endêmicas” são de caráter coletivo. Referente às “tradições”, são duradouras, tradicionais, amplamente distribuídas, ligadas à cultura e transmitidas lentamente por gerações. Diferentemente das representações “epidêmicas” que são típicas de culturas modernas. Semelhante aos “modismos”, elas se espalham rapidamente por toda a população e possuem curto período de vida. (SPERBER,1985)

Com base nesses conceitos, faz-se entender que as Representações Sociais se inserem na relação entre atores sociais, o fenômeno e o contexto que os rodeia. Araújo, Coutinho e Carvalho (2005) explicam que, por serem processos sócio cognitivos com bases nas interações sociais, essas representações têm implicações diretas na vida cotidiana dos envolvidos. A comunicação e os comportamentos adotados por um grupo (em seu contexto cultural) acerca de um objeto, são resultantes de como esses atores representam socialmente esse objeto e o significado que este adquire.

Por influenciarem diretamente comportamentos e atitudes a respeito de grupos sociais, tem-se explícita a importância do estudo e entendimento dessas Representações Sociais existentes para com o segmento populacional dos indivíduos da terceira idade, pois são esses comportamentos que, por muitas vezes, criam consequências prejudiciais à qualidade de vida desse grupo populacional.

A aplicação da T.R.S. ocorre na coleta de dados por entrevista com um extenso grupo (de perfil delimitado de acordo com a pergunta da pesquisa) pela utilização de um método de associação livre de palavras. A etapa de associação livre propõe, a partir de uma palavra indutora, solicitar ao sujeito participante que liste 05 (cinco) palavras ou expressões que lhe vêm à mente. Após a escolha das cinco palavras, o sujeito é solicitado a classificar sua própria produção em função de importância que ele dá a cada termo. Esse processo resulta no achado do chamado “núcleo central” da representação (de grande força, incluindo as palavras mais faladas e classificadas como mais importantes) e dos núcleos periféricos.

Afastando-se um pouco da classificação de importância, os artigos encontrados apresentam inúmeras palavras coletadas que constituem, em sua totalidade, a interpretação geral sobre temas relacionados à velhice e aos idosos. Esse material foi colocado em comparação entre os estudos selecionados para entender quais as temáticas se destacam entre as palavras destacadas.

2.3.2 Pesquisa bibliográfica- T.R.S. e os idosos

A pesquisa bibliográfica sobre as Representações Sociais relacionadas à terceira idade resultou em uma amostra de 4 artigos datados nos últimos 10 anos, todos apresentando análise léxica de termos associados ao envelhecimento, idoso, terceira idade e família. Esses artigos envolveram entrevistados de todas as idades, incluindo familiares e idosos, nos anos de 2005, 2006, 2008 e 2011.

Analisando os quatro artigos que pesquisaram as Representações Sociais e seus resultados, os idosos participantes se enquadram no seguinte perfil:

- Indivíduos com mais de 60 anos;
- Idosos residentes e não residentes de ILPI’s;
- Participantes e não participantes de grupos de convivência e;
- Participantes com renda estável (isto é, não precisam trabalhar para ajudar seus familiares economicamente)

E as diferentes abordagens, com os seguintes títulos:

- “As representações sociais em diferentes faixas etárias”,
- “Representações sociais da velhice entre Idosos que participam de grupos de convivência”,
- “O idoso nas Instituições Gerontológicas: um estudo na perspectiva das representações sociais” e,
- “Um certo jeito de ser velho: representações sociais da velhice por familiares de idosos”

Com base na análise das coletas e resultados, apesar dos diferentes tratamentos para cada artigo selecionado, foi possível identificar muitas repetições semânticas que dão sustentação às Representações Sociais desse segmento populacional.

Cada produção científica analisada resultou na criação de suas próprias categorias para o estudo das palavras encontradas. Seja a intenção de compreender a velhice e/ou idoso, ou as relações sociais que envolvem esse grupo, foi percebido a repetição de termos que podem ser estruturados em quatro novas categorias mais generalizadas, que abordam: **a conceituação de velhice e o velho, a importância da família, a participação em grupos sociais e as experiências e preconceitos** (ver Quadro 4).

O processo para a criação desses quatro novos clusters se basearam na identificação dos termos em cada artigo e na separação de similaridade e proximidade conceitual identificados, primeiramente, em cada pesquisa separadamente e, posteriormente, entre os quatro artigos encontrados. Cada uma dessas novas categorias, apresentou grande força tanto nos discursos dos entrevistados quanto nos argumentos dos pesquisadores nos seus resultados.

2.3.3 Categorias encontradas

Velhice/ velho

Palavras: *“Cuidar, cuidado, estou, velho, novo, dias, preconceito, direitos, idosos, viver, acho, perdas, perda da força de trabalho, morte, medo, fim, doenças, fraco, rotina, Deus, aposentadoria, aposentar, discriminação, busca da saúde, dependência, solidão, amor, paz, gosta, participação, amigos, natural, tristeza, paciência, carinho, amor, rabugento, chato, teimoso. ”*

Quadro 4 - Categorização das palavras de representação social

Velhice/ velho	Cuidar, cuidado, estou, velho, novo, dias, preconceito, direitos, idosos, viver, acho, perdas, perda da força de trabalho, morte, medo, fim, doenças, fraco, rotina, Deus, aposentadoria, aposentar, discriminação, busca da saúde, dependência, solidão, amor, paz, gosta, participação, amigos, natural, tristeza, paciência, carinho, amor, rabugento, chato, teimoso
Experiências e preconceitos	Minha, hoje, família, graças, pessoa, idoso, vida, idade, respeito, pessoa idosa, carinho, sociedade, parte, forma, atenção, experiência, velhos, lado, pais, social, alguém, amor, mente, dificuldade, preconceito, desgosto, Deus, queria, falta, asilo
Família	Abandono, desrespeito, alegria, bem-estar, bom, netos, cuidados, tudo, felicidade, casa, filhos, mãe, pai, família, filho (a), mulher, sofrem, asilo, tempo, era.
Grupos sociais	Vai, velho (a), idade, grupos, amigos, alegria, importante, respeito, amizade, dança, atividades, escuta, amor, minimizar solidão, apoio, solidariedade, participação, educação física, ginástica, dança, terceira idade

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Primeiramente, o grande foco de todos os artigos pesquisados da amostra, compreende a conceituação da velhice/velho pelos participantes. Todas as quatro pesquisas questionaram aos seus entrevistados como veem a velhice, ou o que pensam sobre os idosos.

Como pode ser observado pelo quadro, uma grande parte das palavras destacadas trazem uma conotação negativa para essa fase da vida. *"Preconceito, discriminação,* p*erdas, morte, medo, fim, doenças, solidão, tristeza, rabugento, chato e teimoso"* são alguns exemplos de como, até mesmo os próprios idosos, encaram a fase mais avançada da vida.

Palavras que retratam o condicionamento mais fragilizado para essa fase da vida também são observadas como *"cuidar, cuidado, fraco, busca da saúde, dependência, paciência".* E, palavras de conotação positiva são escassas limitando-se a termos como *"amor, paz, gosta, amigos e carinho".*

Segundo Araújo (2004) e Araújo e Carvalho (2004), é importante pontuar a questão do envelhecimento populacional mas não apenas por preocupações nas esferas econômicas e políticas, mas para acentuar a percepção de que são indivíduos "em que podem ser empreendidas várias potencialidades concernentes à velhice (como a experiência, a responsabilidade, a assertividade, dentre outros)". Cabe

culturalmente a mudança das percepções e a modificação das características que são embutidas nos idosos sobre incapacidades e inutilidade.

Vale ressaltar que “aposentadoria” é também um termo significativo na realidade da população envelhecida. Em um dos artigos, foi considerado como uma categoria devido à recorrência da palavra citada nos discursos dos participantes. É na aposentadoria que o indivíduo se vê completamente inserido na realidade do idoso, aquele que não contribui mais para a sociedade com o seu trabalho e que, aos olhos de muitos, tornam-se um tipo de “estorvo”.

Aposentado, o idoso perde muitas vezes seu objetivo de vida e pode desencadear em casos de depressão e até morte. É necessário, nessa fase, o idoso não encarar essa nova etapa da vida como “o começo do fim”, mas sim criar novos interesses e objetivos de vida.

Experiências e preconceitos

Palavras: *“Minha, hoje, família, graças, pessoa, idoso, vida, idade, respeito, pessoa idosa, carinho, sociedade, parte, forma, atenção, experiência, velhos, lado, pais, social, alguém, amor, mente, dificuldade, preconceito, desgosto, Deus, queria, falta, asilo. ”*

De características antagônicas, essa categoria mostra que o idoso, devido a sua extensa idade, adquiriu muita experiência e sabedoria durante sua jornada de vida e que merece o respeito e reconhecimento da sociedade *(“respeito, carinho, sociedade, experiência, social, alguém, amor”)*, porém, sabe-se que o mesmo grupo sofre preconceitos formados culturalmente provindos de uma sociedade capitalista que não vê utilidade para aqueles que não podem trabalhar e que venera o que é novo, jovem e forte *(“velhos, mente, dificuldade, preconceito, desgosto, queria, falta, asilo”)*.

Esta categoria deixa explícita a dualidade na Representação Social sobre a velhice que afeta negativamente o cotidiano dos idosos. É explícito que, racionalmente, alcançar a fase da vida de maior experiência e sabedoria deveria ser uma experiência admirável e repleta de respeito, porém, a realidade é contrária. Neri (1993) ressalta que é desse desconhecimento do significado de ser velho que se resulta na indução das práticas da propagação de estereótipos negativos e preconceitos.

As categorias seguintes apresentam caráteres sociais (família e grupos sociais), porém são propositalmente representadas dissociadas devido à grande importância identificada a esses grupos separadamente.

Família

Palavras*: "Abandono, desrespeito, alegria, bem-estar, bom, netos, cuidados, tudo, felicidade, casa, filhos, mãe, pai, família, filho (a), mulher, sofrem, asilo, tempo, era."*

No artigo "Representações sociais do idoso e da velhice de diferentes faixas etárias", segundo seus autores e os resultados adquiridos, o papel da família apresentou-se como relações centrais na vida dos idosos para manter não apenas a saúde física e mental do indivíduo, como também o bem-estar e a qualidade de vida.

Mantendo-se uma melhor qualidade de vida, consequentemente o comportamento do idoso pode ser positivamente influenciado, mantendo-o alegre, ativo e garantindo uma boa convivência entre todos os indivíduos no ambiente em que esteja inserido. (MAGNABOSCO-MARTINS; VIZEU-CAMARGO; BIASUS, 2009).

Pela análise das palavras nessa categoria, nota-se outro processo antagônico e ainda assim, relevante. A maior parte dos termos constituintes nessa categoria são de conotação positiva e de cunho benéfico sendo esse um grupo social de maior valor sentimental explícito, *("alegria, bem-estar, bom, netos, cuidados, tudo, felicidade, casa, filhos, pai, família, mulher")* demonstrando o importante papel da família na vida dos idosos. Porém termos negativos, apesar de formarem uma pequena porção da categoria, indicam que a relação idoso-família também pode ser conturbada.

Muitas vezes devido à demanda de atenção e cuidados que o idoso necessita, a relação familiar pode ser abalada por sentimentos de *"abandono"* (no qual o idoso se sente desvalorizado por parte de seus familiares ou ainda quando esses admitem o idoso em *"asilos"*) e até "desrespeito" (podendo incluir situações onde o idoso se sente excluído das decisões da casa que envolvem a família).

Grupos sociais (ou grupos de convivência)

Palavras: *"Vai, velho (a), idade, grupos, amigos, alegria, importante, respeito, amizade, dança, atividades, escuta, amor, minimizar solidão, apoio, solidariedade, participação, educação física, ginástica, dança, terceira idade"*

Essa categoria representa, pela própria ocorrência nos artigos, uma parte importante na vida dos idosos. Como pode ser observado, não é composta por palavras de conotação negativa, sendo uma característica única nesse levantamento de dados e, aparentemente, esses grupos fazem parte de uma dinâmica social que deveria ser essencial na vida desse segmento populacional. É nos grupos sociais que o idoso ocupa o seu tempo livre, preenchendo-o com atividades divertidas, saudáveis e criando oportunidades para contato social que muitas vezes lhe falta até mesmo em seu âmbito familiar.

Uma das conclusões imediatas do artigo “Representações Sociais da Velhice entre Idosos que Participam de Grupos de Convivência” de Araújo, Coutinho e Carvalho (2005) afirma a importância desses grupos como práticas sociais:

> “Importância desses grupos de convivência, nos quais as práticas sociais desenvolvidas contribuem para que os idosos exerçam seu papel de cidadãos, uma vez que esses espaços de relações interpessoais possibilitam construir novos amigos e propiciam momentos de ‘alegria’, que é algo relevante nessa fase da vida. ”

Com base nesses dados algumas conclusões foram possíveis:

Papel do idoso

Uma forma de comprovar e ter a convicção da possibilidade de mudanças na realidade das Representações Sociais para o contingente da terceira idade na contemporaneidade é saber que, historicamente, os idosos eram vistos de uma forma diferente: eram valorizados. Sua experiência e conhecimentos o tornavam um consultor, tinha-se um status de importância na idade avançada que proporcionava orgulho para todos os envolvidos, tanto o idoso quando as gerações mais jovens que aprendiam com eles, detentor de técnicas no trabalho e experiências na vida.

Atualmente, com o advento digital, o acesso à informação e a aprendizagem se torna uma atividade individual, acentuando ainda mais a realidade segregativa dos idosos. A produção coletiva digital que adiciona e disponibiliza informações para todos (de forma praticamente ilimitada) sobre qualquer assunto fez o aprendizado rápido, simples e fácil. Inúmeras vantagens vieram com o advento da tecnologia, mas dessa forma, uma importante parte do dever com a sociedade que cabia ao idoso, foi retirada de suas responsabilidades.

Assim, a metáfora social de caráter industrial de uma máquina que, passando pelo processo de atualização, faz melhorias em suas partes, desprezando e descartando as antigas, é de fato a melhor comparação para se fazer no contexto de uma sociedade capitalista que não consegue ver que o idoso é de grande valia. Cabe à população mudar suas formas de encarar a velhice e voltar a inserir o idoso no contexto social.

Contexto familiar

Na atualidade brasileira existem algumas características que podem separar em grupos como os idosos convivem em um contexto familiar. Primeiramente, o idoso pode ser institucionalizado ou não institucionalizado, isto é, residir em ILPI's com ou sem visitas regulares dos parentes. Caso more na casa de filhos, a dinâmica social vai ter uma influência direta no bem-estar do idoso que pode se sentir acolhido ou excluído.

Nessa realidade, o papel do idoso está, de todo modo, simplificado. Fora da economia, o idoso se limita (quando sua saúde permite) a dedicar o seu tempo a cuidar da família, netos ou procurar novas atividades para ocupar o tempo ocioso, caso contrário, a qualidade de vida será diretamente afetada de modo negativo alimentando os sentimentos de abandono e inutilidade.

E, em contrapartida ao cenário anterior, "se, numa situação abastada, a presença do idoso é um problema e motivo de preocupação, na família pobre de periferia o idoso é disputado" (JUNGES, 2004). Assim, Junges explicita que o papel do idoso em famílias que passam por necessidades financeiras é de provedor.

Sua aposentadoria se torna a única renda fixa de uma família que pode conter além do idoso e seu companheiro de vida, filhos e netos. Nessa realidade, o idoso é visto com maior importância, pois é o fator de ingresso de renda familiar, dessa forma sendo incluído nas decisões e tratado com maior respeito, porém, essa valorização, segundo o mesmo autor, pode também ser interesseira, engendrando relações patológicas de manipulação e aproveitamento em detrimento do bem-estar do idoso.

O Estado e o idoso

> "O bem-estar do idoso não depende apenas de relações pessoais de cuidado por parte de familiares ou profissionais. Ele se baseia, muito mais, em políticas públicas que assegurem os direitos do idoso, criando condições para a promoção de sua autonomia, integração e participação efetiva na sociedade. " (Junges, 2004)

Muitas leis foram criadas com o intuito de garantir direitos aos cidadãos da terceira idade. A Constituição de 1988 (a primeira a envolver especificamente os cidadãos idosos), a criação do Conselho Nacional dos Direitos do Idoso (CNDI) em 2002 e o Estatuto do Idoso criado em 2003, por exemplo, expõe a importância dos cuidados com essa parcela da população.

Segundo a Constituição Federal, “a família, a sociedade e o Estado têm o dever de amparar as pessoas idosas, assegurando sua participação na comunidade, defendendo sua dignidade e bem-estar e garantindo-lhes o direito à vida” (BRASIL, 1988, p.149) e, mais “recente”, o Estatuto do Idoso conta com 118 artigos que regulamentam os direitos das pessoas com idade igual ou superior a 60 anos e define as medidas de proteção.

O envolvimento do Estado e suas preocupações com os idosos apresentam um caminho evolutivo para a melhora da qualidade de vida desse grupo, apesar de que ainda falta fiscalização para garantir esses direitos criados e toda a utopia das leis que se mantém, infelizmente por muitas vezes, apenas no papel.

2.3.4 Conclusões

Primeiramente se compreende que, sobre as Representações Sociais e os estudos de análise léxica selecionados para essa análise, não apenas se faz compreender melhor como a sociedade entende e encara os conceitos que se enquadram na realidade do público em questão (como velhice, idoso, velho, terceira idade), mas também perceber que, em todos os estudos da amostra selecionada, os estereótipos negativos estão fortemente presentes, seja na visão de jovens, adultos ou até mesmo dos próprios idosos.

As categorizações criadas possibilitam uma visão generalizada das conceituações da velhice e do idoso, das relações sociais (familiares e públicas) e das características positivas na visão da experiência de vida e, em maior incidência, negativas com os estereótipos sociais e preconceitos.

Sendo as Representações Sociais construídas no âmbito comunitário, de influência direta nas vidas dos designados e envolvidos, essas podem ser moldadas e transformadas para uma realidade mais positiva, principalmente em relação aos idosos que sofrem com esses preconceitos enraizados sobre o envelhecimento, causando sentimentos de exclusão, inutilidade, depressão e outros.

A imagem de um grupo homogêneo que é completamente dependente não condiz com a realidade, porém a frase “uma mentira repetida mil vezes torna-se verdade“ dita pelo Ministro da Propaganda de Adolf Hitler na Alemanha, demonstra seu poder de influência no dia a dia do idoso que acredita, juntamente com uma sociedade desinformada, que a velhice é basicamente um período triste, repleto de grandes limitações e dificuldades e mesmo aqueles que se sentem bem e felizes na sua fase mais madura da vida, alegam não se enquadrar na condição da velhice, apelando para termos mais positivos como “terceira idade”.

A sociedade deve apropriar-se dos novos conceitos sobre envelhecimento e tomar consciência de que o crescimento da população idosa é um fato incontestável e o papel do idoso no contexto social pode (e deve) ser muito maior.

2.4 DESIGN EMOCIONAL (D.E) E ARTEFATOS DE MEMÓRIA (A.M.)

Durante muitos anos, alcançar os objetivos primordiais de um produto, se preocupando com suas funções básicas e usuais, eram o suficiente para considerá-los artefatos completos e eficientes, porém Jordan (2002) fala que com o avanço das tecnologias e o aumento dos níveis de complexidade projetuais resultaram no entendimento que a funcionalidade e a usabilidade dos produtos já não bastavam para suprir o desejo de satisfação dos consumidores-usuários.

O caminho que leva a compreensão dos reais valores e significados embutidos em artefatos expande o campo do Design para considerar os fatores emocionais e a expressão de sentidos e sentimentos ainda nas fases de criação de modo a torna-los mais agradáveis e adequados aos públicos cada vez mais segmentados em valores, preferências e necessidades. Cria-se então o Design Emocional (D.E.).

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 e a seu modo de ver, interpretar e conviver com o mundo (NORMAN, 2008).

Com a mudança de foco, os designers passaram a perceber que os produtos não desempenham apenas funções de uso, mas são também práticas sociais, símbolos e preferências (KRIPPENDORFF, 2000). A reação que um produto desencadeia em relação a sua interação direta com o usuário já não é saciada pela eficácia de sua funcionalidade, mas ao que elas significam para cada um.

Desse modo, 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 real valor sentimental. Os benefícios provindos de projetos que usufruem do apelo sentimental podem estimular o idoso a sustentar o uso de um artefato visando o alcance de objetivos que podem prover diversos tipos de melhorias.

Dois grandes pensadores da área do D.E. foram estudados desde as primeiras fases de desenvolvimento da atividade, para compreensão e aplicação adequada no projeto do jogo de cartas “Te contei”. Esses autores são **Donald Norman** e **Patrick Jordan** que trazem, respectivamente, a compreensão dos níveis de **respostas cognitivas** e **prazeres** provindos do contato direto dos usuários com os artefatos.

Foi provindo da compreensão dessas respostas naturais cognitivas e de conferir a devida importância tanto às funcionalidades quanto às resultantes reações psíquicas que se iniciou a primeira fagulha dessa pesquisa ainda em 2013.

A seguir, a apresentação das definições sobre o D.E. provindos dos trabalhos de Norman e Jordan.

2.4.1 Donald Norman (2008)

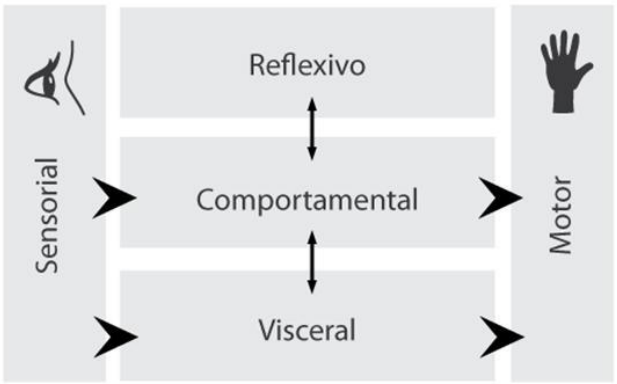
Formado na área de Engenharia Elétrica com PhD em Psicologia, Donald Norman é um dos grandes nomes na área de D.E. Norman (2008) introduz para os seus leitores em sua obra “Design Emocional: porque adoramos (ou detestamos os objetos do dia-a-dia) ” sua visão de realidade que encara uma sociedade de “tradição intelectual”. Porém, tamanho orgulho sobre a racionalidade e a lógica é comumente colocando em contraposição às emoções, como resquícios de características irracionais e animalescas da origem animal humana.

Posicionando-se contra essa afirmativa, em seus trabalhos Norman defende que as emoções são inseparáveis e necessárias para a cognição humana, além de estreitar a relação do uso de objetos e a resposta emocional dos usuários. Uma de suas contribuições para o campo também envolve a compreensão e apresentação dos três níveis de respostas cognitivas inerentes a todo uso de qualquer artefato. São eles os **níveis visceral, comportamental e reflexivo** e esses níveis expressam a influência do uso de um artefato no seu usuário.

- **NÍVEL VISCERAL:** Pré-consciente, instintivo.

Esse nível é entendido como “anterior ao pensamento”. Influenciado diretamente pelos sentidos e experiência motora, é de carácter imediato e pode, muitas vezes, estar fora do controle pois ocorre em um nível profundo e biológico.
Um ótimo exemplo explicativo apresentado por Norman cita o prazer que algumas pessoas sentem ao andar em uma montanha-russa. Apesar de, em um nível racional, toda a experiência parecer colocar o usuário em situações perigosas, muitas vezes o corpo pode interpretar as sensações durante o trajeto como prazerosas.

Figura 16 - Esquema dos níveis de respostas cognitivas



Fonte: NORMAN (2008)

Esse nível também é responsável pelas atrações pela beleza e ordenação, além de respostas de ordem sexual e o apelo da moda.

Aplicado ao contexto dessa pesquisa, observa-se que, a nível visceral, os produtos atuais disponíveis no mercado para os idosos provocam uma falta de interesse e desestímulo para o público, pois se perde a possibilidade da conexão imediata em artefatos que, por exemplo, apresenta temáticas infantilizadas, inapropriadas para um público amadurecido.

- **NÍVEL COMPORTAMENTAL**: Prazer na efetividade do uso (usabilidade).

Este nível é considerado mediano, pois tem o poder de aprimorar ou inibir o nível visceral, e é condicionado a sofrer alterações devido ao nível reflexivo. Ainda subconsciente e de comportamento automático, compreende a facilidade e o prazer de uso, de entendimento, e realização dos objetivos de forma eficaz e eficiente de acordo com as expectativas dos usuários.

Um bom exemplo relativo ao nível comportamental está na experiência de se dirigir um carro. Depois de percorrida a curva de aprendizado para de fato aprender a se dirigir um automóvel, o processo, por mais complexo que possa ter sido no início, migra para um nível de comportamento automatizado, isto é, todas as operações exigidas para fazer o carro movimentar-se (pisar no acelerador, pisar na embreagem, trocar a marcha, checar os espelhos e outros) são efetivadas sem o motorista se dar conta do que está fazendo.

De ampla importância para essa pesquisa, o nível comportamental se apresenta prejudicado quando os artefatos oferecidos para os idosos não consideram suas limitações naturais, dificultando diretamente o seu uso. É devido a essa carência de projetos que usufruam da aplicação tanto da usabilidade quanto da ergonomia específicas a um nicho de mercado, que influencia diretamente na falta da eficácia e eficiência no uso do artefato.

- **NÍVEL REFLEXIVO:** Associado à memória e aos atos históricos e culturais, considera a racionalização e intelectualização de um produto. Isto é, enquanto os outros dois níveis são imediatistas, o nível reflexivo funciona em um nível mental mais trabalhado, resgatando o passado e considerando o futuro.

O nível reflexivo compreende a reflexão que o usuário tem sobre como se sente ao usar algum artefato e os níveis de influência desse produto em suas vidas e personalidades. Compreende também a relação direta com o uso de marcas e artefatos específicos pelo pró do status social, pois espelha uma imagem desejada de seu público para a comunidade.

Além do exemplo relativo ao uso de marcas que projetam status social, a compreensão do nível reflexivo pode ser representada também pela criação de uma obra musical. O aprender a tocar piano e seu prazer no uso estão diretamente relacionados ao já visto nível comportamental, porém o processo mental para criação de uma obra (notas, melodia, letra e composição) são processos que acontecem em um nível sentimental, alto e reflexivo.

Neste trabalho o nível reflexivo baseia-se especialmente nas memórias de vida (pessoais e coletivas) inseridas em diferentes contextos sociais, em diferentes fases de vida. Memórias essas que são significativas e fazem parte das experiências únicas de vida, compreendendo que considerar a normalidade do ato de embutir significado de maneira racional em artefatos “neutros” e mundanos, adquiridos ou utilizados em

uma circunstância específica, cria um ambiente propício para o desencadear de diversos benefícios quando aplicáveis em uma atividade.

2.4.2 Patrick Jordan (2002)

Patrick Jordan (2002), assim como Norman, também é considerado um grande nome do campo de D.E., seguindo a mesma compreensão da importância dos estudos das reações emocionais relativas à interação usuário-produto. O autor acredita que a ação do designer deve passar a considerar o indivíduo e não somente o objeto, seus significados, as experiências e emoções promovidas (além da forma e função).

PhD em Psicologia, especialista em Usabilidade e Psicologia Empresarial, tem como base de seus estudos que agradabilidade não diz respeito simplesmente às propriedades de um produto, mas também à interação com o usuário que deve resultar em algum tipo de **prazer**, fornecendo benefícios emocionais. Para assegurar esses prazeres através de produtos de design, é preciso entender os usuários, como os produtos são usados e que papel os objetos desempenham na vida das pessoas.

Dessa forma, focando seus estudos sobre esse tipo “motivação humana”, Jordan (2002) identifica em seu livro “Projetando produtos agradáveis” (“Designing Pleasure Products), quatro tipos de prazeres e afirma que o sucesso de um artefato no mercado está condicionado à conexão dos usuários com um ou mais dos prazeres a seguir:

- **PRAZER FÍSICO:** Corpo e sentidos.

Relativo ao corpo e os prazeres derivados dos órgãos sensoriais. Pode incluir os sentidos como tato, paladar e olfato, assim como as sensações de sentimentos de prazer sensual.

De demasiada importância a ser considerada, principalmente para o público de idade mais avançada que muitas vezes precisa lidar com uma decadência do funcionamento dos seus sentidos, esse prazer pode ser garantido compreendendo e compensando projetualmente as limitações do público.

- **PRAZER SOCIAL:** Relação social

Esse prazer está relacionado à satisfação derivada dos relacionamentos com outros encontrado em produtos e serviços que podem facilitar a interação social (entre

amigos, amados, colegas, afins) e fornecer padrões de status (relacionamento com a sociedade como um todo formando “identidades sociais”).

O prazer social é fonte de estímulos de natureza mental e psíquica e fornece melhoramentos na qualidade de vida quando bem desfrutados. Para o segmento populacional dos idosos, quando esse prazer não é estimulado, ocorre uma condução a um cenário de exclusão que possibilita a preocupante chance de um maior declínio das capacidades cognitivas e quadros depressivos.

- **PRAZER PSÍQUICO:** Reações cognitivas e emocionais.

Diretamente relacionada às experiências de uso, pode incluir questões relacionadas às demandas cognitivas de usar o produto e as reações emocionais geradas pela experiência do produto.

Quando pensado um projeto para idosos, a forma de garantir o prazer psíquico exige que as atividades então desenvolvidas e oferecidas ao público devem ser de fácil aplicação e desenvolvimento. Entender que a acuidade cognitiva, já em decadência na idade avançada, pode levar o idoso a cometer erros e causar frustrações durante uma atividade, elimina esse prazer e muitas vezes leva o participante ao desestímulo e desistência.

- **PRAZER IDEOLÓGICO:** Pertinente aos valores que os objetos carregam.

Relacionado ao conjunto de crenças e valores, incluindo gostos, valores morais e aspirações pessoais. Esse prazer está relacionado à estética dos objetos e aos valores que eles representam e englobam individualmente.

Esses valores podem estar diretamente relacionados às ideologias socialmente compartilhadas (como o prazer de se usar um artefato reciclável por pessoas preocupadas com o meio ambiente) ou à significância particular de artefatos pessoais. É no “prazer ideológico” que condiz o entendimento sobre os Artefatos de Memória. no qual cada objeto, por mais simples que seja, possui um significado e um valor emocional marcante.

Finalmente, foi no caminho dos estudos sobre D.E. que Souza se deparou com o conceito de **Artefatos de Memória (A.M.)** dando início à sua monografia em 2013 acendendo a faísca dos questionamentos, hipóteses e aplicação desses artefatos especiais que compreendem em si fortes significados e conexões emocionais com seus detentores.

2.4.3 Artefatos de Memória (A.M.)

A base do conceito dos A.M. provém exatamente de uma marcante conexão emocional entre artefato e usuário que, vistos à longo prazo, compreendem que objetos ainda que comuns podem marcar momentos, lembranças ou memórias de pessoas.

Um dos principais problemas encontrados na falta de artefatos próprios para idosos no mercado foi a temática imprópria (geralmente infantil) que resulta em desestímulo para o usuário mais maduro, porém com o 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 os conceitos encontrados, os A.M. foram aplicados em uma atividade de lazer como um dos gatilhos principais para estímulo de memórias.

Como já citado, em 1981, um estudo produzido por Mihaly Csikszentmihalyi e Eugene Rochberg-Halton teve como objetivo salientar a importância dos objetos de arte em ambientes domésticos, e, durante as pesquisas, visitas e entrevistas, os pesquisadores notaram que, ao invés de encontrar um grande valor relativo a objetos de arte, os verdadeiros artefatos de importância se resumiam aos objetos domésticos e sem qualquer valor estético, que eram carregados de significados pessoais. (CSIKSZENTMIHALYI; ROCHBERG-HALTON, 1981)

Csikszentmihalyi, que estava à frente dessas pesquisas, saiu em campo perguntado quais objetos de arte as pessoas tinham e com qual frequência os contemplavam. Seus dados foram coletados por meio de entrevistas com 315 pessoas de 82 famílias de áreas distintas da região metropolitana de Chicago, incluindo sempre o casal e, ao menos, uma criança e um dos avós.

O resultado demonstrava uma “neutralidade” de sentimentos na interação objeto de arte e proprietário, sugerindo que esses objetos, que possuíam alguma qualidade estética reconhecida (como quadros ou esculturas), desempenhavam papel insignificante em suas vidas. E, como segundo tópico analisado, e de grande relevância para a pesquisa, foi detectada uma forte conexão artefato-usuário quando referente à objetos domésticos. Percebe-se aqui que não era a “qualidade estética” dos objetos que os tornavam especiais, mas o tipo de interação que estabeleciam, caracterizando o início do entendimento da importância dos A.M.

e suas influências no cognitivo humano.

Os artefatos que possuem a capacidade de despertar memórias se dividem em dois grupos:

- **Souvenirs:** são artefatos produzidos com a finalidade de marcar algum acontecimento, e que são projetados com a **função** de fazer lembrar (cartões postais, miniaturas de monumentos, animais, cenários, com temas culturais).
- **Mementos:** artefatos produzidos para outras funcionalidades e que, com o passar do tempo de uso, são mantidos pelos proprietários com o **objetivo** de fazer lembrar (ainda que possam ter perdido sua funcionalidade principal).

Vera Damazio, doutora e professora do departamento de Artes & Design na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro é uma forte interlocutora e pesquisadora dessa área de artefatos que “fazem lembrar” e em seu artigo “Design e emoção- alguns pensamentos sobre artefatos de memória” em 2006, ela produz e propõe uma categorização por objetos, frequência de uso e fases de vida. Esse material foi base e amplamente usufruído em 2013, ainda nos testes de estímulos imagéticos e criação das cartas para o primeiro protótipo do jogo “Te contei?”.

É devido ao significado dos produtos e potencial emocional de conexão sentimental que essa pesquisa se inicia. O questionamento do potencial da relações emocionais e o quão marcadas na memória se apresentam, mesmo considerando os indivíduos que se encontram na fase mais madura da vida e que apresentam uma natural degradação neural com consequências cognitivas foi o primeiro questionamento que resultou na pesquisa em 2013 e, ao final, na produção do jogo de cartas “Te contei?”, testado e analisado nessa dissertação.

Souza passou pelo processo de projetar uma atividade de lazer usufruindo dos A.M. e, para isso, levantou-se um questionamento sobre quais desses artefatos “mundanos” são marcantes e se repetem nas memórias de diferentes idosos (independentemente de idade e/ ou sexo). Para uma possível seleção desses objetos potencialmente estimuladores de lembranças, ela utiliza a categorização apresentada por Damazio em 2006. (Quadro 5)

> “ As categorias a seguir foram elaboradas com base em material levantado em pesquisa de campo junto a pessoas de variadas idades e segmentos sociais. Elas foram orientadas pela pergunta “qual ação este artefato promoveu? ” e incluíram artefatos naturais como flores, castelos de areia e cachinhos de cabelo.” (DAMAZIO, 2006, pg. 05)

Quadro 5 - categorias de A.M. por Damazio

Acadêmicos	“Objetos associados a ações acadêmicas como uniformes, cadernos, livros, canetas, lápis de tabuada, provas mimeografadas, boletins, cadernetas, estojos”
Agradecimentos	“Objetos que são utilizados para demonstrar gratidão e reconhecer favores, gentilezas e boas ações como flores, bombons, cartões, entre outras formas de demonstrar gratidão e reconhecer. ”
Brincadeiras & diversões	“Produtos interligados a brincadeiras e formas de diversão. Engloba produtos esportivos, brinque-dos, bonecas e jogos em geral, piscininhas e castelos feitos na areia, redes de borboleta, charretes. ”
Comemorações & festas	“Artefatos utilizados em momentos de comemoração e festividades. Rolhas de champanhe, velinhas de bolo, árvores de Natal, enfeites em geral, balões, serpentina, confete. ”
Considerações	“Coisas presentes em ações percebidas como demonstrações de zelo e de atenção. ”
Cuidados com a aparência	“Objetos utilizados no intuito de cui- dar da aparência. Estojos de maquiagem, aparelhos de barbear, adereços em geral. ”
Declarações de amor	“Qualquer artefato que possa ser utiliza- do como forma de declarar um sentimento. Bichos de pelúcia, joias, cartões, flores. ”
Hobbies e passatempos	“Artefatos interligados à utilização com intuito de distração. Decalques, revistas, álbuns de figurinhas, coleções de papel de carta. ”
Homenagens	“Todo objeto passível de ser utilizado como forma de demonstrar respeito, carinho e admiração. Placas, medalhas, faixas, flores. Esta categoria inclui também presentes dados por filhos no Dia dos Pais e das Mães, e por alunos aos professores em ocasiões como o Dia dos Mestres e formaturas. ”

Prêmios	“Objetos de reconhecimento público de uma ação, capacidade ou virtude. Troféus, medalhas, coroas, placas. ”
Profissionais	“Formas associadas ao trabalho e ao desempenho de uma atividade profissional. Estetoscópio, giz e qualquer objeto de ligação direta com alguma profissão. ”
Recordações	“Todo objeto que é mantido e guardado por possuir e apresentar ligações com lembranças relativas a pessoas, lugares ou acontecimentos. Medalhas, cartões postais, miniaturas de monumentos, pedrinhas, cachinhos de cabelo, dentes de leite.”
Sacros e mágicos	“Artefatos interligados à ação de crer e quais- quer práticas religiosas. Orações, imagens, cordões, fitas do Bonfim, medalhas, camisolas de batismo. ”
Sonos e repousos	“Objetos utilizados em momentos de descanso. Almofadinhas, caixinhas de música, esteiras de palha, redes. ”

Fonte: Baseado em Damazio (2006)

Esse extenso quadro ainda poderia ficar mais amplo se incluísse as categorias que Damazio criou por **frequência de uso** (“uso único”, “uso eventual” e “uso corrente”), **fases de vida** (“nascimento & primeiros anos de vida”, “crescimento e fases de transição”) e **memória e vivências** (“auto reconhecimento”, “vivências excepcionais”, “pertencimento”, “reconhecimento”, “inauguração de relações sociais”, “estreitamento de laços sociais” e “artefatos de fé”). Com esse material, Souza pôde aplicar uma grande parte desses elementos no projeto “Te contei?”.

Dando seguimento ao processo de criação, um trecho escrito pelo próprio Donald Norman auxiliou durante a escolha para a representação gráfica dos A.M. no jogo.

“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” (NORMAN, 2008, pg. 50), desta forma, com o intuito de criar uma maior sensação de proximidade com a realidade, empatia e uma maior “conexão” do

entrevistado com as imagens apresentadas, foi escolhido a utilização de fotografias dos objetos reais aplicadas nas cartas do baralho.

Como visto, em 2013, o projeto foi desenvolvido em um formato digital para possibilitar pequenos testes de jogabilidade, sem aprofundamento de análise sobre a proposta. Agora, dando continuidade da pesquisa e seguindo os movimentos de caráter cíclico visto nas metodologias de D.I., as fases de **avaliação e refinamento** serão aplicadas nessa dissertação onde os dados serão analisados com base na **Teoria da Atividade (T.A.)**.

Com a coleta de dados recorrentes da aplicação do jogo “Te contei?” com idosos em contextos reais a escolha e aplicação da T.A. como quadro teórico-metodológico dessa pesquisa é adequada e coerente por, além de compreender todo o contexto da mediação por meio de ferramentas em prol de um objetivo, possibilita uma visão altamente contextualizada e variável do uso de um mesmo artefato em diferentes situações.

Essa teoria também traz uma característica importante: três unidades de análise relativas aos níveis de sistema de estrutura da atividade.

Esses níveis possibilitam uma observação aprofundada da atividade humana em níveis conscientes e inconscientes da interação do usuário enquanto completa uma atividade.

2.5 TEORIA DA ATIVIDADE

Segundo Barreto Campello (2005), a T.A. se apresenta como um modelo sociocultural que se origina na filosofia alemã clássica (desde Kant a Hegel, nos escritos de Marx e Engels) e na psicologia russa dos anos 1920 e 1930, principalmente por Lev Vygotsky.

Em uma entrevista feita em 2013 com Yrjö Engeström, uma das grandes vozes no campo, ele cita que a primeira geração da T.A., centrada em Vygotsky trouxe além da ideia de ação mediada por artefatos, uma verdadeira revolução graças à separação entre o indivíduo cartesiano e a estrutura social intocável.

> “O indivíduo não podia mais ser entendido sem o ambiente cultural, e a sociedade não podia mais ser entendida sem a ação dos indivíduos que usavam e produziam esses artefatos. Os objetos tornaram-se entidades culturais e a ação orientada para os objetos tornou-se a chave para entender a psique humana. - Engeström ” (LEMOS; PEREIRA-QUEROL; ALMEIDA, 2013)

Porém, foi na segunda geração da T.A. que o trabalho desenvolvido por Leontiev (1978, 1981) contextualizou a teoria, sistematizando a descrição das ações humanas nas esferas material, social e psicológica. (BARRETO CAMPELLO, 2005)

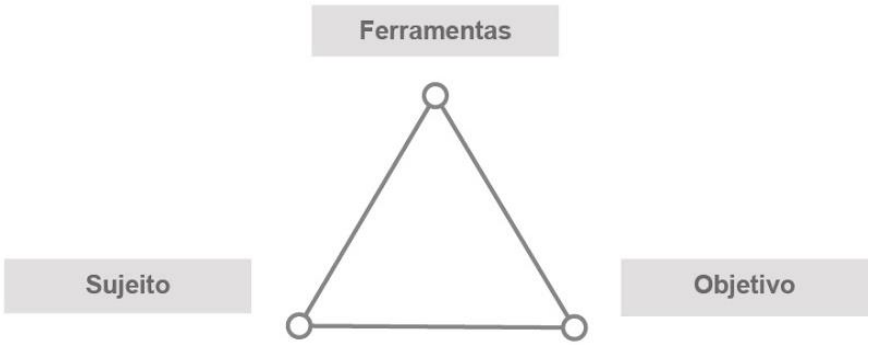
Para iniciar a compreensão dessa teoria, é necessário entender a definição para “atividade”. Kuutti (1996) define “atividade” como a unidade básica de análise, sendo “uma forma de ação de um sujeito direcionada a um objeto” que está em mudanças contínuas e desenvolvimento, e sempre contém vários artefatos que possuem o papel de mediadores. Dessa forma, a Teoria da Atividade é um quadro filosófico e multidisciplinar para estudar diferentes formas de práticas humanas como processos de desenvolvimento, com níveis individuais e sociais interligados ao mesmo tempo, através do contexto histórico e cultural.

Esse quadro multidisciplinar, assim como diz Duque (2016) é aplicável não apenas no campo da psicologia, mas também em educação, antropologia, filosofia, linguística, design, entre outros.

A ideia da mediação cultural da ação humana veio de Vygotsky em uma obra publicada em 1978, assim este conceito explica que toda ação humana é mediada através de “artefatos”, sejam eles materiais, psicológicos ou ambos simultaneamente, e se orientam à obtenção de determinados objetivos (BARRETO CAMPELLO, 2009). O modelo primórdio, apresentado na figura 17, publicado por Leontiev em 1981, representa claramente o uso de ferramentas como mediadores entre os sujeitos e o objeto introduzido por Vygotsky, isto é, um elo intermediário entre estímulo e resposta. Em outras palavras, o sujeito usufrui de ferramentas (materiais, psicológicas ou ambas simultaneamente) pretendendo alcançar objetivos específicos assim como, por exemplo, um homem utiliza uma faca como ferramenta para cortar alimento ou utiliza a linguagem como ferramenta para se comunicar.

Ademais, todo esse processo dos usos de mediadores é influenciado diretamente pela cultura em que o sujeito está inserido tal como Vygotsky (1978) introduziu o conceito de internalização, referente às transformações comportamentais que emergem no plano externo, através das interações sociais e progride para o plano interno, no próprio sujeito.

Figura 17 - Modelo da relação de mediação



Fonte: Baseado em Leontiev (1981)

Complementando o exemplo dado sobre a linguagem como ferramenta, o fator cultural pode ser representado pelo idioma local e para alcançar o objetivo da comunicação a ferramenta precisa ser adequada, isto é, o idioma utilizado precisa ser compreendido por todos os envolvidos, além de precisar ser apropriado de acordo com os costumes da sociedade local.

Logo, historicamente, a concepção do conceito sobre mediação cultural foi como uma primeira semente plantada com base nos trabalhos de Vygotsky que evolui e é implementado por outros pensadores como Leontiev, Luria, Engeström e Mwanza.

Leontiev traz grandes implementações teóricas para a T.A, introduzindo a noção do princípio explanatório dos processos mentais em uma atividade social. “Os seres humanos sempre atuam de forma a satisfazer alguma necessidade, ou seja, há sempre algum **motivo** para agir de uma forma particular” (BARRETO CAMPELLO, 2009).

E no desenvolver desse conceito-chave, criou-se a tríade hierárquica compreendida pelos acontecimentos relativos a prática social que, segundo Barreto Campello (2009), “necessita ser considerada como um sistema indissociável para dar conta do fenômeno”. Esse sistema é composto por três níveis inter-relacionados: a atividade, as ações e as operações.

A **atividade** está no maior nível e diretamente relacionada ao **motivo** ou objeto da atividade. O motivo está sempre conectado a uma necessidade a ser satisfeita. Considerando “tomar banho” como um exemplo explicativo de uma atividade cotidiana, a necessidade do banho pode estar conectada à higiene pessoal, isto é, tomar banho para se limpar, ou para relaxar depois de um episódio estressante o que constitui um processo decisório e consciente por parte do sujeito. É nas diferenças

dos objetivos que se define a atividade, apesar do resultado ser o mesmo para ambas, isto é “estar limpo”, a atividade e o motivo podem ser variados.

As **ações** formam o segundo nível na hierarquia da tríade e são essas que concretizam a atividade de fato, isto é, para alcançar o objetivo da atividade, o sujeito deve realizar uma série de ações. É relacionada às **metas** a serem atingidas em um menor espaço de tempo. Na atividade de tomar banho ações como se molhar, ensaboar, enxaguar, enxugar e tantas outras são feitas de forma consciente e definem as etapas a serem seguidas para alcançar o objetivo. Para se limpar ou para ajudar a relaxar, as mesmas ações são feitas apesar das diferentes necessidades, porém a mesma atividade de banhar-se pode ser realizada por diferentes ações, como banhar-se em um chuveiro (rápido e objetivo) e banhar-se em uma banheira (longo, relaxante, envolto em diferentes ferramentas como música, sais de banho, etc.).

No último nível hierárquico estão as **operações** e essas compõem as ações, da mesma forma que as ações compõe a atividade. As operações são relacionadas aos aspectos instrumentais e são definidas pelas circunstâncias. Assim, segundo Barreto Campello (2009), operações são definidas como uma ação sob determinadas condições e são inconscientes, acontecendo de modo automático. Porém, esse sistema não é estático, isto é, segundo Leontiev (1979) as operações já foram ações conscientes que percorreram por um processo de internalização e tornaram-se automáticos. Assim como, utilizando o exemplo do banho e a operação inconsciente de abrir e fechar o registro de água, o caminho contrário também pode ser uma realidade, uma vez que se o objetivo do sujeito for diminuir o consumo de água essa operação precisa ser elevada para a camada consciente, precisando estar atento ao processo de abrir o registro apenas quando necessário (quadro 6).

Quadro 6 - níveis hierárquicos do sistema da prática-social segundo modelo de Leontiev

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

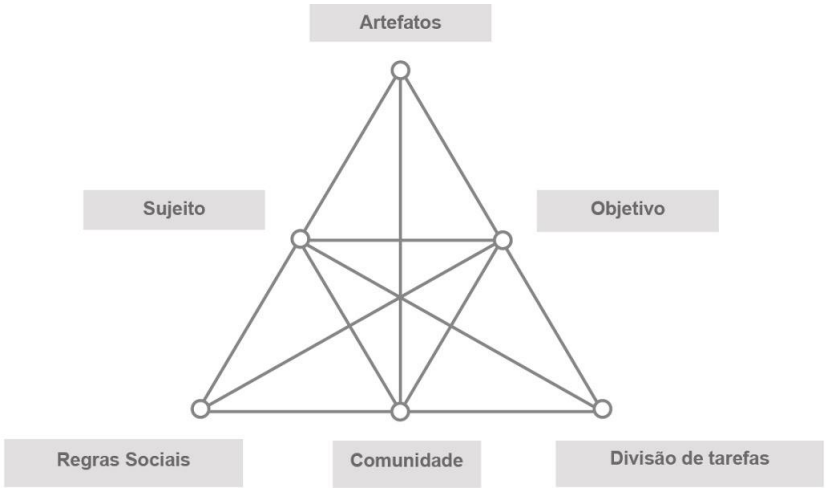
Fonte: BARRETO CAMPELLO (2009)

Esses níveis hierárquicos vêm sendo utilizados até os dias atuais para análise de atividades, mas com base nos conceitos de intermediação de Vygotsky e em definições já identificadas pelo próprio Leontiev sobre as dimensões sociais relativas

à comunidade e divisão de trabalho, Engeström propõe em 1987 um novo modelo expandido (Figura 18) em uma visão da atividade não como uma produção individual, mas inseridas em um contexto social.

Analisando o novo modelo, as ferramentas que intermediam a relação entre sujeito e objetivo também fazem parte do sistema completo estando, direta ou indiretamente, relacionadas pelas **regras** (que são as normas e padrões que regulam a atividade, podendo ser explícitas, implícitas, culturais), **comunidade** (referindo-se ao contexto inserido do sistema analisado e aos outros sujeitos que compartilham do mesmo objetivo) e a divisão de trabalho (referindo-se à explícita ou implícita organização da própria comunidade, que influencia diretamente no processo de alcance do objetivo).

Figura 18 - Modelo do sistema evoluído da T.A.



Fonte: desenvolvido por Engeström (1987) a partir dos trabalhos de Leontiev

Continuando a exemplificar com a atividade de “tomar banho”, se o objetivo é “ficar limpo” as **ferramentas** envolvidas são “toalha, roupas, box, chuveiro, shampoo, condicionador, sabonete, pente, desodorante, hidratante, etc”, as **regras sociais** podem se referir à regra implícita relativa ao “mal ver” de pessoas “sujas” ou que exalam “maus odores”, principalmente quando envolvido em situações de convívio social ou, de conhecimento geral como regra explícita, para evitar doenças.

A **comunidade** pode envolver dentro do contexto familiar todos os seus integrantes, incluindo *pets* e, finalmente, a **divisão de trabalho** pode se referir às empresas responsáveis pela fabricação de materiais de limpeza, distribuição de água e eletricidade, além dos integrantes que são responsáveis pela compra desses materiais, pagamento das contas e limpeza do próprio banheiro.

É importante salientar que o sistema da atividade humana não é constante e sim instável, variável e suscetível a evoluções. Essa compreensão é introduzida ainda por Engeström (1999) como **“contradições”** e diretamente aplicada nessa pesquisa**.**

As contradições se referem aos problemas e os conflitos que ocorrem e são identificados dentro e entre Sistemas de Atividades. Caracterizam-se como fontes de mudança e desenvolvimento, isto é, é graças a compreensão dos problemas que surgem durante uma atividade, que se tem a oportunidade para o melhoramento da experiência de modo mais pontual.

No nosso exemplo de tomar banho, por mais simples e cotidiana que a atividade seja, pode-se salientar um novo costume provindo do desenvolvimento da tecnologia portátil. Em uma pesquisa produzida por Pink, Caminha, De Souza, Zilse e Gomes(2017) que aplica o Design Etnográfico para o estudo das rotinas matinais, um exemplo se destaca quando um dos participantes mostra que costuma levar o notebook para o banheiro de forma a poder tomar banho enquanto assiste a programas online. Exemplos assim tornam-se comuns, são notebooks e celulares que muitos inseriram em suas rotinas de tomar banho como ferramenta de entretenimento e considerando os perigos de danificar essas ferramentas, projetos que incluem o uso seguro desses aparelhos durante o banho podem ser desenvolvidos.

Desse modo, é com base no conceito das contradições, que a pesquisadora Daisy Mwanza (2000) propõe uma decomposição em tríade das unidades do modelo expandido desenvolvido por Engeström para análises mais aprofundadas, focado nas duas principais relações do sistema (o sujeito e a comunidade), tencionando sempre ao objeto, incluindo como mediadores os demais elementos (ferramentas, as regras sociais e a divisão do trabalho). Essa decomposição é apresentada no quadro 7 e será diretamente aplicada nesse estudo no qual será apresentado na sessão de pesquisa.

É de grande importância ressaltar que a T.A. não se trata de uma metodologia limitante, ela fornece campos de análise, mas que são feitos para serem “extrapolados” de acordo com o contexto a ser analisado, o que se torna uma grande vantagem de ampla aplicação em diferentes campos da ciência e traz uma percepção que auxilia na compreensão e identificação de possíveis caminhos e problemas a serem considerados, compatível para o trabalho com foco em um grupo complexo.

Quadro 7 - Estrutura de notação

SUJEITO - FERRAMENTA - OBJETO
SUJEITO – REGRAS SOCIAIS - OBJETO
SUJEITO - DIVISÃO DE TRABALHO - OBJETO
COMUNIDADE - FERRAMENTA - OBJETO
COMUNIDADE - REGRAS SOCIAIS - OBJETO
COMUNIDADE - DIVISÃO DE TRABALHO - OBJETO

Fonte: MWANZA (2000)

3 METODOLOGIA GERAL DA PESQUISA

3.1 DESCRIÇÃO GERAL

Essa pesquisa se apresenta de caráter qualitativo embasado no método hipotético-dedutivo, que segundo Marconi & Lakatos (2003, pg 95) parte de um problema ao qual se oferecesse uma espécie de solução provisória que pode ser testada por diversos meios. Esse método foi aplicado por meio de experimentação e observação, que pode conduzir a um resultado, refutando ou corroborando com a hipótese inicial, ainda que temporariamente.

O estudo é focado na análise de uma mesma atividade (a interação com o jogo de cartas “Te contei?”) em diferentes contextos como forma de identificar não apenas os possíveis efeitos e resultados como também a abordagem imagética e categórica como indutivo na operação de interpretação e auxílio para estímulo da memória, resultando na contação de histórias.

Por essa especificidade, ainda segundo Marconi & Lakatos, essa pesquisa também se caracteriza como um estudo de caso (também conhecido como monográfico), isto é, um estudo aprofundado de um determinado caso que poderá ser representativo de muitos outros ou até de todos os casos semelhantes (2003). Especificamente a aplicação nessa pesquisa se dá pelo contato direto com os participantes situados em contextos reais, envolvidos em diferentes relações sociais.

A coleta de dados é feita por meio de observações e entrevistas, técnicas básicas do campo da Antropologia e que “ajuda o pesquisador a identificar e obter provas a respeito de objetivos sobre os quais os indivíduos não têm consciência, mas que orientam seu comportamento” (MARCONI & LAKATOS, 2003, p.190).

As modalidades das observações serão aplicadas de acordo com as necessidades dos participantes e engloba observações individuais em diferentes contextos inicialmente de modo assistemático, evoluindo para a criação de uma estrutura mais definida com pontos específicos a serem considerados. O papel do pesquisador se limita apenas como observador da atividade, (observação não-participante) isto é, presente, mas sem integrar-se com a comunidade de modo a não interferir na atividade (salvo casos especiais como por exemplo para retirar dúvidas sobre a dinâmica ou falta inesperada de participantes).

Para essa pesquisa as seguintes hipóteses foram criadas:

Hipótese principal

Em idosos senescentes ou com DCL, imagens representativas de Artefatos de Memória e de elementos básicos constituintes de narrativa induzem o processo de recordação de memórias.

Figura 19 - Síntese gráfica representativa da hipótese.

Fonte: desenvolvido pela autora (2018)

Hipóteses secundárias

- A atividade de contação de histórias estimula o(s) idoso(s) a complementar sua narração com movimentos motores.
- A atividade de contação de história oferece benefícios sociais e a promoção do diálogo para o(s) idoso(s) em diferentes contextos (institucional e privado).
- A atividade de contação de histórias (fictícias ou fundamentadas em lembranças) é agradável e incita o interesse contínuo do(s) participante(s) idoso(s).

3.2 ETAPAS DA PESQUISA

3.2.1 Revisão bibliográfica

A revisão bibliográfica constituiu a primeira etapa da pesquisa. O embasamento teórico abrange:

- O entendimento do **Design da Informação (D.I)** em seus conceitos e metodologias para aplicação e análise dos dados. Assim como Horn (1999) acredita, designers precisam possuir a habilidade de apresentar a informação certa para o público certo no tempo certo, da maneira mais eficaz e eficiente. O propósito dos estudos em D.I. está diretamente condicionado à possibilidade de aprimorando de projetos específicos para grupos complexos, e juntamente com o entendimento do público e suas características, potencializar a efetividade dos objetivos da atividade.;
- O estudo de artigos (não necessariamente provindos do campo de Design) que demonstram teorias e práticas aplicadas na produção de artefatos especificamente para idosos.

- Ainda para compreender melhor o público alvo, suas particularidades gerais (qualidades, atributos, limitações) e papéis sociais, se seguiu também o estudo sobre a interpretação da população brasileira relativo à “velhice” e “idosos” se embasando em publicações atuais que aplicam a **Teoria das Representações Sociais** (formulada por Moscovici em 1961 a partir de uma releitura das obras de Émile Durkheim);
- O estudo da principal base teórica e metodológica aplicada para a análise dos dados: **a Teoria da Atividade** (formulada por Leontiev em 1981 e aprimorada por Engeström em 1987), que visa compreender tanto o sistema completo da atividade regido por regras sociais, comunidade e divisão de tarefas quanto focado e aprofundado (no âmbito de operações e ações) na atividade intermediada pelo jogo de cartas “Te contei?”.

3.2.2 Pesquisa exploratória

Estar inserido em contextos concretos e em contato direto com o público alvo proporciona um aprofundamento da compreensão da realidade que extrapola os limites dos achados bibliográficos. O ramo de Design se beneficia quando seus profissionais escolhem mergulhar em uma experiência aprofundada junto à integrantes do público alvo em questão. Essa estratégia de imersão possibilita o resultado de projetos que tendem a fazer mais sentido e consequentemente apresentam mais valor para o público alvo.

Nessa pesquisa, foi observado dois tipos de contexto: em ambientes privados: inseridos na moradia de participantes, possivelmente envolvendo na atividade outros familiares próximos, e em ambientes institucionais: instituições com programas que oferecem atividades de benefícios diversos para idosos (físico, cognitivo e social). Para aplicação nessa pesquisa, foi escolhido o programa “Vida Ativa”, encontrado na FUNAPE (Fundação de Aposentadoria e Pensões dos Servidores do Estado de Pernambuco).

A fase da pesquisa exploratória possibilita o contato com familiares e profissionais especialistas que convivem com idosos, além de possibilitar também a observação da atmosfera encontrada nos diferentes ambientes que podem ajudar a melhorar a atividade proposta.

3.2.3 Pesquisa experimental

A fase experimental se deu pela aplicação da atividade projetada (jogo de cartas “Te contei?”) com integrantes do público alvo desejado. Essa fase constitui um processo evolutivo de testes onde as observações em cada aplicação projetam um melhoramento na metodologia de coleta de dados e possíveis insights provindos da saturação da coleta.

Inicialmente, a importância dos testes provém da possibilidade de trazer os primeiros impactos (positivos e negativos), reações e impressões dos participantes, e também as necessidades e possíveis falhas para melhoramento do artefato. A pesquisa experimental também foi aplicada nos contextos privado e institucional, juntamente com os participantes do programa “Vida Ativa”.

Utilizando as bases da metodologia da Teoria da Atividade (T.A.) os questionamentos foram direcionados, de acordo com o modelo de Engeström e seus tópicos de análise **(sujeito, artefato, objetivo, comunidade, regras sociais e divisão de trabalho)**, a observação da atividade abrangendo os conceitos de **atividade, ação e operação**, os detalhamentos em seus níveis cognitivos de processos conscientes e inconscientes e a evolução do método de coleta de dados e análise que será constantemente refinado nas fases de testes.

É nessa fase que as possíveis categorias de análise foram criadas relativas tanto ao participante quanto ao artefato e atento igualmente aos possíveis benefícios atribuídos durante o uso da ferramenta em questão. Os dados foram coletados por meio de observações, anotações, gravações de vídeo e áudio que foram posteriormente transcritos, facilitando o processo de análise, feita no software MAXqda (programa próprio para análise de discurso).

Além da possibilidade da observação da receptividade pelos idosos à **atividade de lazer** (dinâmica e agradabilidade do exercício), esses benefícios também podem ser de **cunho cognitivo** (efetividade do estímulo da memória**), motor** (relação do uso do corpo dos participantes durante a atividade) e **social** (engajamento e interesse de cada idoso relativo ao compartilhamento de experiências de vida).

Levando em consideração o processo e a importância do feedback do público em questão, foram feitas entrevistas diretas com os participantes, antes e depois dos experimentos, no intuito de delimitar o público no escopo da pesquisa, captar possíveis problemas e receber críticas sobre a atividade.

Sobre as considerações éticas, a pesquisa foi cadastrada na Plataforma Brasil, submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa da UFPE (CEP/UFPE) e aprovada no dia 05/04/2018. Para o grupo em estudo foram solicitadas assinaturas do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) em duas vias. Para garantir o anonimato, a ética, e o sigilo das informações coletadas, as mesmas estarão em poder exclusivo da pesquisadora Angélica Souza.

Todas as informações desta pesquisa são confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação.

Os dados coletados por meio de entrevistas e filmagens ficarão armazenados no computador pessoal da pesquisadora, sob a responsabilidade da mesma, no endereço informado no TCLE, pelo período de no mínimo 5 anos.

RISCOS: Como riscos aos participantes, pode ocorrer possível constrangimento pelo desentendimento das regras ou por estar sendo filmados, bem como as emoções que podem aflorar devido às memórias recordadas de conteúdo sensível.

Como forma de amenizar os possíveis riscos, as regras foram aplicadas o mais simples possível para o seu entendimento ficando de livre decisão do participante escolher quais as histórias compartilhar da forma mais conveniente e sem prejuízos pessoais. No caso de constrangimento pela gravação de imagem a pesquisadora deixou claro que a identidade será preservada e os dados serão utilizados unicamente para uso acadêmico, mantendo seu anonimato.

Obs: Como protocolo para situações delicadas como no caso de alguma lembrança aflorar fortes emoções e levar o participante a um estado instável, a pesquisadora se comprometeu a interromper a atividade do jogo imediatamente.

BENEFÍCIOS: Os benefícios diretos aos participantes da pesquisa envolvem além da experimentação de um novo jogo projetado para idosos sobre contação de histórias, traz a característica do estímulo de memórias (tanto de cunho positivo quanto negativo), benefícios sociais (pela característica de uma aplicação de atividade grupal) e benefícios motores (caracterizados como o uso do corpo durante o processo de contação de histórias).

Como benefícios indiretos, esse artefato apresenta potencial para trabalhos em diferentes áreas de interesse, provando seu uso em diversas aplicações com diferentes objetivos. O jogo em si pode servir tanto para uma atividade de lazer adequada aos interesses e necessidades do público alvo quanto para a aplicação por especialistas em áreas que visam tratamentos para a melhoria de vida dos idosos, como por exemplo, terapia ocupacional e psicologia.

4 APLICAÇÃO DA ATIVIDADE- ESTUDOS EXPERIMENTAIS

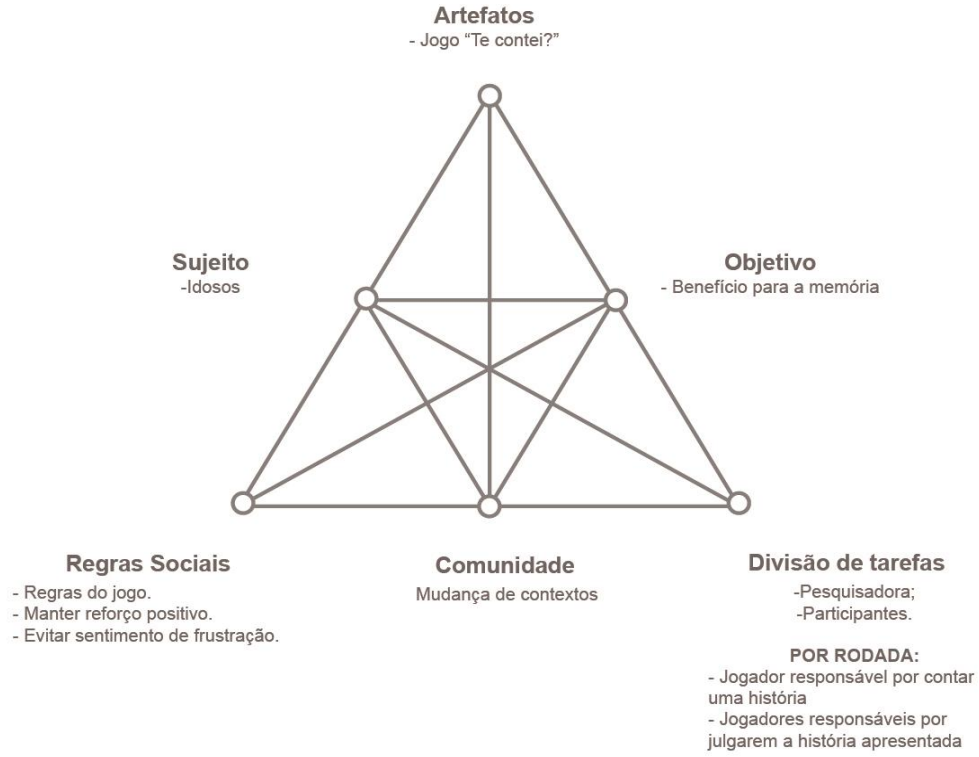
Introdução

Os estudos de caráter experimental nesta pesquisa são de grande importância, pois é com base nos resultados encontrados nessa fase que o entendimento da atividade completa, a definição do método de análise e as categorias a serem analisadas são estabelecidas.

Como citado anteriormente, a TA não é uma metodologia limitante, ela proporciona possibilidades para compreensão da atividade inserida em diferentes contextos e também fornece uma base inicial para as análises, isto é, é possível ainda que nas fases iniciais, analisar os diferentes níveis criados por Leontiev e Engeström e manipulá-los de forma a observar as contradições entre as relações do sistema.

Com o jogo de cartas já estruturado, isto é, completo em suas minúcias e pronto para o uso, já é possível ter uma visão inicial da aplicação dos modelos do sistema de pirâmide de Engeström e dos níveis da tríade de Leontiev, apresentadas a seguir:

Figura 20 - Diagrama de Engeström para o jogo de cartas “Te contei”



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Artefatos: Nesta pesquisa, o artefato considerado para análise será o jogo de cartas “Te contei?” como o elemento fixo.

Sujeito: O sujeito será outro “elemento fixo” do modelo, isto é, indivíduos com 60 anos ou mais, podendo ser adicionado apenas perfis mais jovem a depender do contexto aplicado.

Objetivo: O objetivo inicial, isto é, a partir da monografia produzida em 2013 o qual gerou o primeiro esboço do jogo em questão, é o estímulo cognitivo, mais especificamente da memória.

Regras Sociais: As regras de jogabilidade do jogo de cartas integram essa categoria, porém, relativo à atividade feita junto ao idoso, fica clara a importância (e a regra implícita) de se manter sempre o reforço positivo durante a partida, evitando qualquer tipo de sentimento negativo e de frustração. Essa atitude pode acarretar na aplicação de uma atividade agradável aos olhos dos participantes, possibilitando o desejo de continuidade de uso a longo prazo da ferramenta pelos idosos.

Comunidade: Dois diferentes contextos foram escolhidos para aplicação da atividade.

1- “Grupos de convivência”: caracterizado por grupos ou instituições que oferecem diferentes atividades especialmente para o público dos idosos, mas não são seus locais de moradia. Nesse contexto, os dados foram coletados no grupo “Vida Ativa” na FUNAPE (já apresentado).
2- “Ambiente privado”: caracterizado pela inclusão do pesquisador na casa do idoso, se possível, incluindo familiares para participação em conjunto.

Divisão de tarefas: Aqui, as divisões de tarefa envolvem o ambiente, separado inicialmente por participantes da atividade (idosos e/ou não idosos), pesquisadora e as diferenças de papéis durante a partida, isto é, os momentos onde um dos jogadores será responsável por compartilhar uma história de vida e os outros que serão responsáveis por julgarem a história apresentada utilizando as placas de pontuação.

A seguir, apresenta-se a tríade **“atividade – ação – operação”** introduzida por Leontiev. A atividade é dividida nessa análise com base nos dois diferentes papéis

atuados pelos participantes durante cada rodada: o papel do contador da história e o papel dos que ouvem e julgam a história que foi compartilhada.

Figura 21 - Tríade de Leontiev para o jogo de cartas “Te contei”

PARTICIPANTE QUE INICIA A RODADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Sorteio (aleatório) de três cartas, uma de cada categoria.	- Pegar cartas; - Olhar cartas; - Expor as cartas para os demais participantes.
	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) com base nas cartas sorteadas	- Interpretação das imagens - Narrar uma história.

PARTICIPANTES QUE JULGAM A HISTÓRIA NARRADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Julgar a história utilizando as placas de pontuação.	- Ouvir a história narrada pelo participante da rodada; - Pegar a placa com a pontuação escolhida ; - Apresentar a placa de pontuação
Regra “se aproveitando”	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) estimulada pelas imagens das cartas ou pelas histórias compartilhadas.	- Olhar cartas; - Ouvir histórias narradas pelos participantes; - Identificação pessoal com a interpretação das cartas ou com as histórias contadas; - Narrar uma história.

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Como visto, a categoria **atividade** se refere ao jogo, incluindo-se apenas a regra “se aproveitando” no momento em que os participantes julgam a história narrada visto que essa regra “reposiciona” o papel do ouvinte da história para “narrador” objetivando o aumento dos pontos no placar.

Para o jogo “Te contei?” as **ações** se referem basicamente ao sorteio das cartas juntamente com o momento racional da escolha de uma história para ser compartilhada e o processo de julgar e ranquear usufruindo das placas de pontuação.

As **operações**, tocante às circunstâncias e atuando em um nível inconsciente, se referem:

1- Aos atos físicos como pegar carta, olhar, falar, ouvir, levantar placa de pontuação que podem fornecer, dependendo da tarefa, algum **benefício físico ou motor,** considerando que algumas operações exigem certos movimentos corporais, sejam eles relativos a movimentos mais largos e amplos como o esforço para alcance das cartas, ou ao tipo de coordenação motora fina no manuseamento dos objetos constituintes da atividade.
2- Aos atos cognitivos de interpretação das imagens que são estimuladas de duas maneiras: o **estímulo visual** proveniente das imagens exibidas nas cartas ou o estímulo provindo da identificação com uma história compartilhada, isto é, quando alguma característica na narração de um jogador é gatilho suficiente para trazer uma lembrança pessoal dos participantes ouvintes, que é chamado aqui **de estímulo interpessoal**.
3- Ao ato de compartilhamento de experiências, de estimular conversas e oportunizar o estreitamento de relações de amizade ou o simples fato de conhecer mais sobre alguém próximo. Essa característica pode vir a prover um **benefício social** considerando que, para muitos idosos, o sentimento de abandono e exclusão pode estar inserido até mesmo dentro de suas próprias casas.

Com essa estrutura como base, a coleta e análise progressiva dos dados apresentam modificações nesses primeiros modelos, acrescentam dados e expõe as contradições identificadas. Nesse capítulo será apresentado os 5 experimentos aplicados com idosos, a evolução metodológica de aplicação e coleta além do avanço das análises embasadas na T.A.

Cada experimento apresentou uma evolução e adequação no processo de coleta e análise da atividade, passando da simples observação com anotações para o uso de gravações, transcrições e planilhas de análise, porém, ao final, todos os dados coletados foram analisados utilizando o software MAXqda, uma ferramenta para análise de dados qualitativos e métodos mistos, que, assim como apresentado no próprio site dessa ferramenta, auxilia no processo de coleta, organização, análise, visualização e publicação de dados.

4.1 ANÁLISE DA DINÂMICA DA ATIVIDADE

4.1.1 Primeiro experimento- Abril de 2018

Característica: TESTE ABERTO

Participantes: “Grupo de convivência”- contato pessoal com idosos participantes de grupos religiosos**.**

Relacionamento social: Amigas de “trabalho”

O primeiro teste e aplicação da atividade se deu de uma forma “aberta”, isto é, não estruturada. Apesar das análises feitas com base na T.A., a intenção do primeiro teste foi de aplicar a atividade e observar os acontecimentos como um todo, o que auxiliaria para a base inicial, criação de protocolos, evolução da criação de métodos e primeiras possíveis categorias para coleta e análise posteriores.

4.1.1.1 Contexto

O primeiro teste ocorreu por meio do contato direto com idosos participantes de atividades religiosas no bairro de Barra de Jangada, Jaboatão dos Guararapes.

Ambientes religiosos que precisam e solicitam de trabalho voluntário são para muitos idosos já aposentados uma oportunidade propícia para ter nossas atividades e responsabilidades, trazendo-os de volta a um cenário de contribuição ativa no âmbito social.

A escolha para esse contexto inclui os idosos que possuem certa independência, isto é, vivem em um ambiente particular (seja vivendo sozinhos ou com parentes), mas apresentam interesse em buscar novas atividades, manter-se ativos socialmente e, nesse caso, muitas vezes, ajudar os membros mais humildes de suas comunidades.

4.1.1.2 Visita Exploratória

O meio de contato e acesso a alguns idosos dispostos a participar da dinâmica envolveu o processo de indicação por meio de integrantes dentro do contexto do centro religioso. Nessa primeira experiência, houve a possibilidade da inclusão da profissional pesquisadora do campo de Terapia Ocupacional, Erika Carla Cavalcanti, que foi convidada para conhecer a ferramenta e observar a atividade.

No primeiro contato com Erika, ela compartilhou seu projeto da tese na qual, por meio de uma “Oficina de Memória” exclusiva para idosos, pôde aplicar atividades cognitivamente estimulantes abordando temáticas como orientação temporal, orientação espacial, memória imediata, atenção, concentração, memória de evocação, entre outros, a fim de, após um período longitudinal de trabalho terapêutico, observar os possíveis benefícios para os participantes. Tamanha experiência especializada, fez da participação de Erika uma ótima oportunidade para compartilhamento das primeiras percepções sobre a ferramenta para diferentes campos de atuação.

4.1.1.3 Análises

O primeiro teste de aplicação foi feito com a intenção primordial e exclusiva de observação, sem categorias ou métodos estruturados a serem aplicados além das próprias regras do jogo de cartas. Toda atividade foi acompanhada também pela terapeuta Erika Carla.

A atividade foi aplicada com 4 participantes, 3 idosas (Fernanda, Rosa e Iolanda) com mais de 60 anos e uma jovem (Eliana, 32 anos). As quatro participantes se conheciam previamente devido a suas atividades regulares no centro religioso, criando assim um clima amigável entre as participantes[3].

O tempo de duração da partida foi limitado em 30 minutos devido a disponibilidade do grupo. Por esse motivo, a atividade teve apenas uma rodada feita, isto é, cada participante teve uma chance de escolher as cartas aleatoriamente, porém usufruíram constantemente da regra “se aproveitando”, o que resultou no compartilhamento de 17 histórias.

Limitações: De caráter exploratório a pesquisadora não fez nenhum tipo de gravação da atividade aplicada e ateve-se à observação, registro do resumo das histórias compartilhadas e análise posterior geral de tópicos encontrados. Analisando todas as histórias compartilhadas, algumas características se destacam:

Curva de aprendizagem: Na primeira rodada após a apresentação e explicação do jogo. A senhora Fernanda apresentou uma dificuldade inicial de compreender a atividade, isto é, a primeira história compartilhada por ela foi um tanto

[3] Para lembrete, esses e todos os outros nomes apresentados nessa pesquisa são fictícios, de modo a preservar a identidade dos participantes.

generalizada (ex: carta família- importância da família), não compreendendo que as cartas devem ser interpretadas com maior contextualização. Nesse momento, foi necessária uma intervenção da pesquisadora para incentivar a senhora Fernanda a ser mais específica, a partir daí as demais participantes compreenderam melhor a atividade compartilhando histórias ricas em detalhes.

Separação das cartas: Apesar da explicação da possibilidade de tentar "conectar logicamente" as interpretações das imagens sorteadas nas cartas, todas as idosas durante toda a atividade, escolheram uma carta entre as três selecionadas para compartilhar uma história de vida.

Apenas a participante mais jovem conseguiu unir logicamente três interpretações das categorias nas cartas em uma única história (Cartas HOMEM-BANHEIRO-CARRO: primeira vez que dirigiu o carro do esposo que estava passando mal e com pressa de chegar ao banheiro).

Figura 22 - Conjunto de cartas HOMEM-BANHEIRO-CARRO

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Estímulo interpessoal: Na rodada inicial, a senhora Fernanda compartilhou duas histórias, a primeira muito generalizada, como já apresentado, e a segunda história compartilhada foi estimulada com base em uma história narrada por outra participante, assim, a senhora Fernanda usufruiu da regra "se aproveitando".

No ocorrido, a senhora Rosa compartilhou uma história sobre um episódio relativo a fobia de viajar de avião baseada na carta MALA, o que foi suficiente para acionar um gatilho de empatia na Senhora Fernanda, que recorda e compartilha de uma história sobre a mesma temática, fobia de viagem.

Figura 23 - Carta MALA

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Uma importante observação gerada por esse momento apresenta a possibilidade de que as imagens nas cartas não são o único caminho para o estímulo de memórias, mas a empatia e identificação com histórias que são compartilhadas em grupo, também possibilitam um tipo de estímulo cognitivo para a ativação de memórias, denominado nessa pesquisa como **estímulo interpessoal**.

Mais exemplos de estímulo interpessoal durante o uso da regra “se aproveitando”:

- Primeira história- Iolanda conta sobre uma viagem recente com a filha para Gramado / Segunda história- Eliana conta sobre sua viagem, também para Gramado, mas escolhe falar sobre a diferença do costume e respeito dos motoristas no trânsito da cidade.
- Primeira história- Iolanda fala sobre o antigo costume de quem acompanhava o circo pelas ruas poderia ganhar uma entrada grátis para o espetáculo. / Fernanda compartilha da mesma memória do costume e diz “Ah, é mesmo! Isso é verdade! Acontecia! “.
- Primeira história: Eliana conta que em sua lua de mel, seu esposo perde a nova aliança em um banho de rio. / Segunda história: Fernanda relembra uma notícia recente vista no jornal televisivo sobre um anel achado no mar depois de 25 anos perdido.

Auxílio e complemento: A Senhora Rosa, estimulada pela imagem da carta CIRCO, pôde compartilhar uma história sobre um famoso e antigo circo em Alagoas-Arapiraca. A participante mais nova, Eliana, complementa adicionando a informação de que o circo ainda existe até os dias atuais, evidenciando o ato natural de intervenção para auxílio e/ou complemento das histórias contadas pelos demais participantes.

Figura 24 - Carta CIRCO

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Nível de detalhamento: Com o decorrer da atividade, após a passagem da curva de aprendizagem, foi observado que algumas histórias compartilhadas apresentavam diferentes níveis de detalhamento. Por exemplo, histórias mais simples foram identificadas como a que foi compartilhada pela senhora Fernanda sobre o costume de andar de mãos dadas com o pai quando jovem e que o mesmo ato, atualmente, pode ser confundido por um casal ao invés de pai e filha. Em contrapartida, outras histórias compartilhadas exibiram ricos detalhes e maior elaboração, como quando a senhora Rosa narra uma peripécia de seu irmão “brincalhão” que, quando ainda criança, armou uma pegadinha com a “Senhora Ritinha” usando um óculos sem lentes (e a própria Rosa complementa que Ritinha era apenas uma vizinha, sem laços consanguíneos e, nos dias de hoje, já falecida).

Condicionamento da imagem: De modo geral, as cartas demonstraram ser estímulo suficiente para ativar ao menos uma memória de vida dos participantes, porém, foi identificado situações de “condicionamento da imagem", no qual uma característica exibida na fotografia pode condicionar o idoso de maneira a induzi-lo a uma memória que expresse determinado elemento.

Exemplo: carta CARRO – exibe a fotografia de um carro antigo de cor AZUL. A senhora Rosa hesita, pois, procura em suas memórias um carro fisicamente parecido com o da imagem. 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 recorda 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. A cor foi um elemento forte da imagem induzindo a idosa a relembrar especificamente de um carro azul. Essa situação indica

uma possível dificuldade para abstração da fotografia na carta que poderia ser interpretada por diferentes temáticas.

Figura 25 - Carta CARRO – condicionamento da imagem - COR

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.1.1.4 Resultados

A atividade observada alcançou um nível satisfatório em sua totalidade.

Relativo ao aprendizado, estímulo, dinâmica e agradabilidade, o jogo foi muito bem aceito por todas as participantes.

Com base nesse primeiro contato de aplicação do jogo “Te contei?”, alguns tópicos de análise se destacaram e foram possíveis de serem observados.

BENEFÍCIO PARA A MEMÓRIA: Eficaz tanto a nível imagético quanto verbal. Não houve situação na qual as idosas deixassem de contar alguma história.

A eficácia do que aqui é identificado como "estímulo interpessoal" se dá na conexão empática de experiências de vida que podem ser semelhantes (ou parcialmente semelhantes) entre diferentes participantes. É nesses momentos de experiências similares que ocorre a conexão à nível de estímulo cognitivo.

Além da empatia em experiências individuais semelhantes (como a fobia por viagens de avião compartilhada entre duas participantes), também foi identificado o compartilhamento de experiências em um âmbito de coletividade, isto é, acontecimentos culturais comuns a uma geração, como por exemplo, o costume de se acompanhar o circo pelas ruas no intuito de ganhar uma entrada franca.

De modo inesperado, as memórias pessoais, apesar de terem sido a maioria na atividade, não foram as únicas identificadas. Além da sugestão feita pela senhora Iolanda sobre a criação de histórias fictícias, a senhora Fernanda recordou de uma notícia recente que viu em um telejornal local, estimulada pela história da jovem Eliana.

Temporalmente, as histórias reportadas alcançaram tanto períodos muito antigos (infância e adolescência) quanto recentes (ano passado, mês passado).

BENEFÍCIO SOCIAL: O contexto aplicado nessa fase da pesquisa foi em um grupo de participantes que fazem trabalhos voluntários juntas e é composto completamente por mulheres. Isto indica que são sujeitos que, por estarem em contato regular, criaram laços de proximidade social e um clima amigável para a atividade.

Foco, atenção e interesse foram observados durante as fases de escutar as histórias compartilhadas pelas participantes, colegas que viram na atividade uma chance de estreitarem os laços sociais conhecendo mais umas às outras.

BENEFÍCIO FÍSICO: Foi observado movimentos corporais para alcance das cartas e uso (levantamento) das placas de pontuação.

JOGABILIDADE: *Rodada inicial* apresentou problemas na compreensão da atividade gerando histórias mais genéricas sobre as cartas selecionadas.

Durante a atividade, apesar da insistência da pesquisadora de ser desnecessário o uso das três imagens, no início houve momentos de hesitação nos quais as idosas tentavam fazer conexões com todas as imagens para poder recordar de alguma memória. Porém, o recorrente, caracterizado aqui como ação mais “natural”, ainda envolveu inesperadamente a separação das cartas, no qual cada categoria sozinha era o suficiente para estimular a contação de uma história completa, isto é, uma história que apresenta todos os elementos: personagem, cenário e acontecimento.

Regra “se aproveitando” foi uma constante, diferentemente da regra “salve uma carta” que não foi utilizada nenhuma vez. Uma hipótese que pode ser levantada é relativa ao objetivo similar por trás das duas regras: contar uma história relativa à uma carta retirada por um outro participante. Além disso, a regra "se aproveitando" foi natural e empática em detrimento à complexidade da regra "salve uma carta" que adiciona operações extras que podem confundir o idoso durante a atividade. Conclusão: para manter a atividade simples e evitar possíveis frustrações e dúvidas, a regra "salve uma carta" foi retirada da atividade.

Durante a fase de julgamento, a divisão entre receber pontos extras e o momento de julgamento também causaram pequenas hesitações e dúvidas entre as

participantes por não conseguirem diferenciar de maneira rápida se a história deveria ser julgada com as placas ou se só seria creditado um ponto a mais, característica exclusiva da regra “se aproveitando”.

Finalmente, uma das idosas, ao sentir inicialmente certa dificuldade de se lembrar de alguma memória pessoal com base nas cartas que selecionou, *sugeriu a possibilidade da criação de histórias.* Apesar de ter sido “liberado” pela pesquisadora, a idosa relembrou de uma história de sua vida e a contou. Ao fim da atividade, nenhuma idosa escolheu a opção de criar uma história fictícia.

DINÂMICA: Fluida, uma vez que o jogo foi compreendido. Os momentos de leves desentendimentos (primeira rodada e julgamentos) não influenciaram a dinâmica como um todo.

Sugestão: nos momentos de introdução do jogo e explicação da atividade, o aplicador pode selecionar 3 cartas e tentar contar alguma história como exemplo prático e/ou fazer uma pequena rodada de teste para assegurar a aprendizagem das regras.

ENGAJAMENTO: Foi observada a participação ativa de todas as idosas, não apenas nos momentos de suas rodadas pessoais, representada pela escolha e interpretação das cartas do jogo, como também observada pelo extenso uso da regra "se aproveitando", gerando mais momentos de contação de histórias.

AGRADABILIDADE: Positiva. A atividade foi aplicada por meia hora e as idosas comentaram que gostaram muito do jogo e que, se pudessem, teriam interesse de jogar por mais tempo (Obs: uma das idosas comentou o quanto seria divertido jogar em meio à sua própria família, em um grupo grande, juntamente com seus filhos e netos).

DIFICULDADES FÍSICAS: Não reportadas, nem observadas. As idosas elogiaram a qualidade do material e qualificaram como “confortáveis” o tamanho das cartas, imagens e o suporte para a pega das placas de pontuação.

DIFICULDADES COGNITIVAS: Foi observado um momento de dificuldade no entendimento da regra e objetivo do jogo na rodada inicial.

Solução: repensar como fazer a explicação do jogo e suas regras de forma mais eficaz. (Demonstrar um exemplo prático poderia caracterizar a "queima" da rodada inicial problemática que resultou na contação de histórias genéricas.)

ESTÍMULO VISUAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Assim como o estímulo imagético se demonstra eficaz, em algumas ocasiões, a imagem exibida na carta apresenta também um fator condicionante e limitador. Esse fator condicionante abre as possibilidades para adição de mais cartas de uma mesma temática aumentando a amplitude de alcance de estímulo visual (como "meios de transporte- carro, ônibus, bicicleta").

ESTÍMULO INTERPESSOAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Foi identificado durante a atividade momentos de estímulo verbal, isto é, uma história compartilhada por um participante foi o gatilho para sinapses de conexão entre participantes no ato de recordar uma história, nos quais apresentam conexões lógicas semelhantes.

4.1.1.5 Contato com especialistas- TERAPEUTA OCUPACIONAL

A participação com a doutoranda em Terapia Ocupacional, Érika Carla Cavalcanti Gomes, proporcionou insights sobre diferentes formas do uso do jogo de cartas “Te contei?”.

Devido sua especialidade e experiência, Érika compartilhou que as atividades cognitivas relativas a atenção, concentração e memória recente sofrem comprometimentos gradativos em idosos com o passar dos anos, dessa forma, ela pôde observar outras maneiras de se usufruir do jogo, compartilhando com a pesquisadora sobre os diferentes modos de aplicação para o mesmo artefato.

● **Modo tradicional:** Com base no sorteio aleatório de 3 cartas (uma de cada categoria) o participante pode compartilhar uma memória ou criar uma história fictícia.

● **Memória semântica:** Uso das fotografias para proporcionar atividades de estímulo, interpretação e correlação de imagens. Exemplo: CASAL e CIRCO **Palavras que possuem correlação com as imagens:** encontro, romance, presente, passeio, festa, namorados, noivos...

● **Temáticas:** Baralhos de cartas com diferentes temas para mais possibilidade de estímulos. Ex: cartas com temáticas musicais (trechos de músicas, cantores- Roberto Carlos, Luiz Gonzaga, etc.), cartas com temática de publicidade (campanhas e produtos marcantes, slogans, etc.)

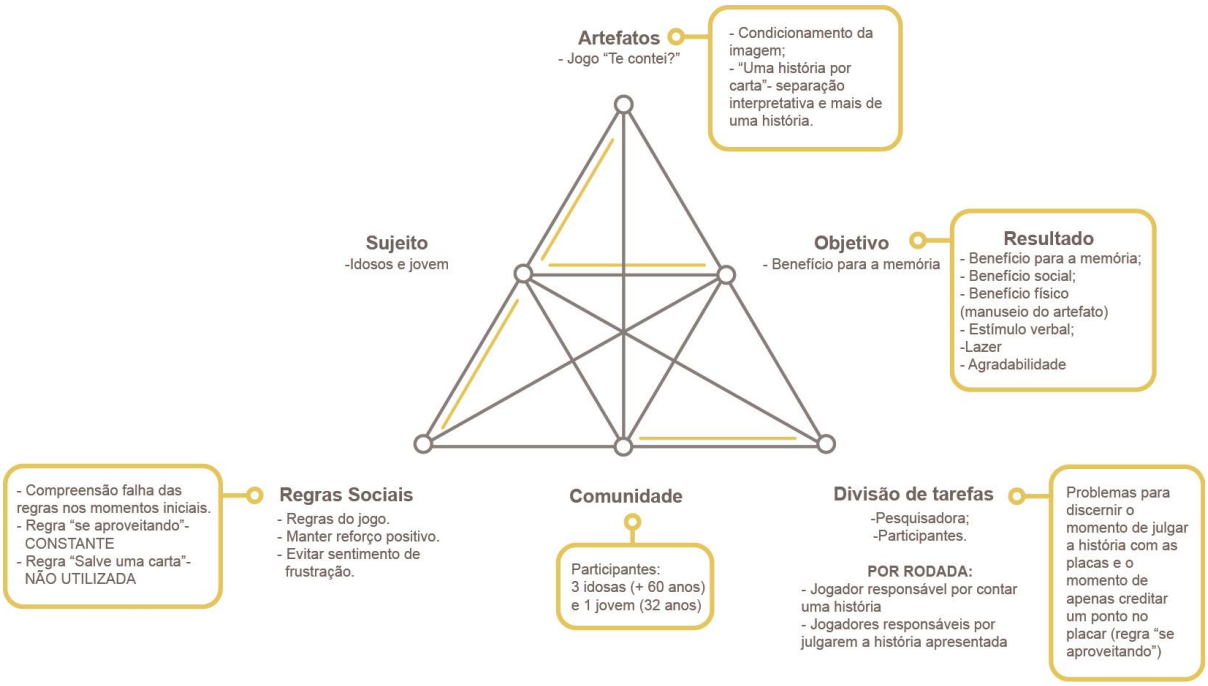
4.1.1.6 Análise DIAGRAMA DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV

A seguir será apresentada a atualização da análise nos modelos da atividade de Engeström e da tríade atividade/ação/ operação de Leontiev.

Primeiramente, na análise da visão geral no modelo da pirâmide (figura 26), além da aplicação do contexto relativo ao primeiro teste na categoria de “comunidade”, foi possível observar os seguintes pontos:

- As contradições sobre a ferramenta: referente ao condicionamento da imagem e à dificuldade para conexão interpretativa entre as cartas das três diferentes categorias;
- As regras da atividade apresentaram problemáticas que se referiram nos momentos iniciais pela falta de compreensão da atividade e, em outros, pelo desuso de regras complexas e com pouco valor;
- Os resultados se estenderam ao esperado “benefício da memória”, alcançando também benefícios sociais, motores além de características de agradabilidade sobre a proposição dessa nova atividade.
- Por fim, a divisão de tarefas apresentou momentos de dúvida entre os participantes, pois o papel de julgar uma história (ato exclusivo aos que não estão na rodada de sorteio de cartas e contação de histórias), causava confusão no uso da regra “se aproveirando”, pois ao adicionar novas histórias compartilhadas, criava-se a dúvida entre julgar ou apenas acrescentar um ponto extra ao placar.

Figura 26 - PRIMEIRO EXPERIMENTO - Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

A análise sobre a tríade de Leontiev (figura 27), mostra com clareza os momentos nas operações de identificação dos diferentes benefícios observados durante a participação na atividade (benefício físico e social) além dos momentos de estímulo visual e interpessoal.

Figura 27 - PRIMEIRO EXPERIMENTO- Tríade de Leontiev para o jogo “Te contei”

PARTICIPANTE QUE INICIA A RODADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Sorteio (aleatório) de três cartas, uma de cada categoria.	- Pegar cartas (BENEFÍCIO FÍSICO); - Olhar cartas (ESTÍMULO VISUAL); - Expor as cartas para os demais participantes.
	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) com base nas cartas sorteadas	- Interpretação das imagens - Narrar uma história.

PARTICIPANTES QUE JULGAM A HISTÓRIA NARRADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Julgar a história utilizando as placas de pontuação.	- Ouvir a história narrada pelo participante da rodada; - Pegar a placa com a pontuação escolhida (BENEFÍCIO FÍSICO); - Apresentar a placa de pontuação (BENEFÍCIO FÍSICO)
Regra “se aproveitando”	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) estimulada pelas imagens das cartas ou pelas histórias compartilhadas.	- Olhar cartas (ESTÍMULO VISUAL); - Ouvir histórias narradas pelos participantes (BENEFÍCIO SOCIAL); - Identificação pessoal com a interpretação das cartas ou com as histórias contadas (ESTÍMULO VISUAL e ESTÍMULO INTERPESSOAL); - Narrar uma história.

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.1.2 Segundo experimento- Maio de 2018

Característica: FICHAMENTO

Participantes: “Grupo de convivência”- contato pessoal com idosos participantes de grupos religiosos**.**

Relacionamento social: “Colegas” integrantes da mesma igreja – relacionamento conturbado entre participantes.

Nessa segunda aplicação, houve uma evolução para o protocolo de aplicação e coleta de dados. Com base na primeira experiência de teste, foi possível a criação

de uma ficha com campos abertos para anotações mais pontuais que abordavam tópicos de análise encontrados na fase anterior.

Outra decisão que foi tomada envolveu a gravação de vídeo e áudio da aplicação da atividade para melhor riqueza de detalhamento na coleta dos dados, possibilitando uma análise mais aprofundada e diminuindo a possibilidade de perdas de informações significativas.

4.1.2.1 Contexto

O segundo teste manteve o mesmo contexto e características dos participantes no teste anterior, fazendo o contato direto com idosos participantes de atividades religiosas.

Obs: A montagem desse grupo apresenta apenas uma diferença comparado aos participantes do primeiro teste: habilidades cognitivas. As participantes que foram selecionadas para esse teste vivem com familiares que relatam que, apesar de ainda serem independentes em muitas atividades, essas idosas já começaram a apresentar alguns indícios de leves comprometimentos cognitivos especialmente relacionados ao campo da memória.

Obs: Para essa pesquisa, não houve uma avaliação formal para classificar e selecionar os idosos com DCL. Esse grupo foi selecionado com base apenas no relato dos familiares.

4.1.2.2 Protocolo

A segunda aplicação do jogo, após o teste aberto e experimental, trouxe um pouco mais de controle por parte da pesquisadora que agora cria um protocolo de aplicação que inclui:

- A preparação dos idosos (que estejam próximos, se possível sentados ao redor de uma mesa para que todos tenham visibilidade e acesso ao baralho de cartas).
- Introdução do objetivo do jogo e explicação das cartas e as categorias. Devido à identificação de uma possível dificuldade de compreensão da atividade, a pesquisadora demonstra um pequeno exemplo para ajudar na compreensão e assimilação da dinâmica principal.
- Introdução das regras do jogo “Te contei?”. Obs: devido ao grupo de participantes apresentarem DCL, a regra “se aproveitando” não foi apresentada no intuito de manter a atividade o mais simples o possível.

- Definição da quantidade de 4 rodadas para alcançar o fim da atividade a fim de observar a extensão da atividade relativa ao tempo e a dinâmica do jogo.

Observando a atividade

Como regra geral, o papel da pesquisadora deve ser de uma observadora não participante, isto é, não inclusa na atividade, exceto em momentos para auxílio quando surge alguma dúvida relativa à atividade se solicitado pelos participantes ou se houver alguma dificuldade que pode prejudicar a aplicação da atividade.

Exceção: o grupo participante dessa segunda aplicação, por possuir indícios de DCL relatados por familiares, necessitou de uma série de intervenções da pesquisadora que além de usufruir dos estímulos visuais, complementa com estímulo verbal, acrescentando perguntas para criar mais oportunidades no processo de recordar memórias nas idosas que apresentavam maior dificuldade durante a atividade.

A pesquisadora desenvolveu o seguinte instrumento em formato de lista para utilizar durante a atividade:

Figura 28 - Ficha de análise aplicado no segundo experimento.

CATEGORIAS	**OBSERVAÇÕES**
Benefício para a memória	
Benefício social	
Benefício físico	
Jogabilidade	
Dinâmica	
Engajamento	
Agradabilidade	
Dificuldades físicas	
Dificuldades Cognitivas	
Estímulo visual para contação de histórias	

Estímulo verbal para contação de histórias	

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.1.2.3 Análises

Neste segundo teste a atividade foi aplicada com três idosas, a senhora Carla, Tatiana e Elisângela e acompanhada pela profissional no campo de enfermagem Vanessa, especializada em trabalho com idosos, especialmente os que residem em ILPI's.

Por motivos de atraso e compromisso com o horário, a atividade se iniciou com a presença de apenas duas participantes (Tatiana e Elisângela) o que, inicialmente, demandou da pesquisadora tomar um papel de participante em prol da aplicação da dinâmica, modificando pontualmente o papel da pesquisadora de "não participante" para "participante".

As três participantes se conheciam previamente, porém, devido a situações inespecíficas e não relacionadas a atividade, foi identificado que ao menos uma das três participantes não possuía um bom relacionamento com o resto do grupo, eliminando em parte o "clima amigável" identificado no teste anterior. O tempo de duração da partida foi de aproximadamente 45 minutos e gerou cerca de 18 histórias compartilhadas.

Como uma especialista da área de saúde, o contato com a enfermeira Vanessa e a sua especialidade trouxe uma visão de necessidade, cuidado e atenção para com os idosos e a importância da criação de produtos específicos. Pela sua experiência em ILPI's, Vanessa expõe um cenário de grande dependência, onde os idosos institucionalizados, já possuindo vários tipos de limitações, se encontram em um nível de necessidade constante de cuidados, mesmo para pequenas atividades cotidianas.

Alguns demandam mais atenção dos profissionais (como a necessidade de auxílio para banhar-se, alimentar-se, vestir-se, caminhar), enquanto outros podem até ter mais independência sobre si mesmos, mas o declínio progressivo das capacidades cognitivas pode colocar suas vidas em risco caso vivessem sós (como por exemplo, esquecendo fogão aceso, esquecendo de tomar medicamentos importantes ou até mesmo se colocando em situações de overdose).

Como levantado na pesquisa bibliográfica, o uso constante de ferramentas estimulantes pode tornar mais lento ou até estacionar o processo progressivo do declínio cognitivo em idosos, possibilitando a conservação de sua independência por um tempo mais prolongado. Analisando todas as histórias compartilhadas, algumas características se destacam:

Idosos com DCL: Como citado anteriormente, as idosas selecionadas para esse experimento que apresentavam, segundo seus familiares, indícios do início de um declínio cognitivo, demonstraram por vezes dificuldades em compartilhar lembranças mais complexar e detalhadas, resultando em histórias mais genéricas, pobre, estanques e não articuladas, como a história compartilhada pela senhora Elisângela apresentada a seguir, relativa a carta “presentes”:

Figura 29 - Carta PRESENTES

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *“Presentes eu ganho muito, de toda qualidade. Perfumes, joias, muitas joias, não foi pouca, tenho todas guardadas em casa, recordações, jarros, almofadas, tudo, tudo de bom. ”*

Ou quando a Senhora Carla apresenta uma real dificuldade para interpretar as cartas sorteadas e não conseguiu contar nenhuma história, o posicionamento da pesquisadora é trazer perguntas que se relacionam com alguma carta selecionada, como forma de facilitar o processo de relembrar. A seguir exemplo da intervenção da pesquisadora para auxiliar a Senhora Carla sobre a carta “mãe e filho”.

Figura 30 - Carta MÃE E FILHO

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

”*Pesquisadora: a senhora tem filhos?*
Carla: Tenho, tenho sim.
Pesquisadora: lembra de alguma história deles pequenininhos?
.... (Continua olhando para as cartas)
Pesquisadora: onde a senhora morava?
Morava em Caruaru.
Pesquisadora: e em Caruaru era como? Vocês moravam em casa ou apartamento?
Casa
Pesquisadora: e os meninos eram criados soltos na rua?
Não, a minha casa era muito grande, entendeu? Então, tinha um terraço muito grande que cabia até dois carros então o viver deles era nesse terraço. Não criei eles na rua não. Eu trabalhava, mas eles "ficava" presinhos. Pronto, a minha menina cresceu (inaudível) e tudo o que eu ía fazer na cozinha ela queria olhar. Eu fazia "sai daqui" e ela "deixa eu ficar" e eu dizia "se você aprender eu não faço mais nada, você é que faz", ela fazia "hum", aí lá vinha ela olhando, tudo o que eu fazia ela olhava e eu fazia "vá simbora porque você vai ficar por conta da cozinha", ela fazia "hum" (::deu de ombro::).”

A história continua a se aprofundar graças à persistência do estímulo oferecido pela pesquisadora, evoluindo de um claro momento onde a idosa apresentava um grande bloqueio para uma história pontual, rica e com grandes detalhes.

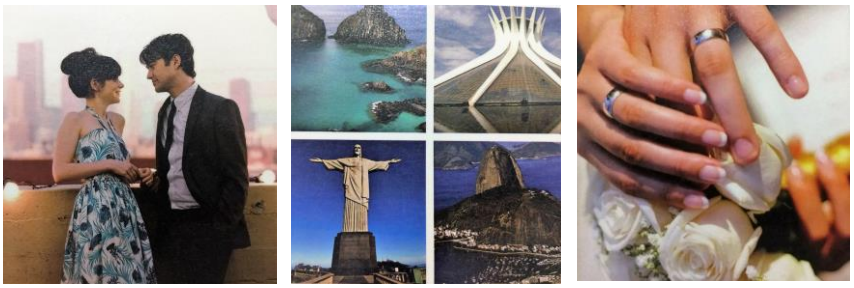
Porém, devido à necessidade da intervenção do “aplicador da atividade”, o quadro mais ideal para com idosos que têm DCL é a presença de um profissional experiente com esse público em específico. É necessário ter muito cuidado para que as perguntas feitas inicialmente para auxiliar o idoso, não se transforme em momentos de constrangimento e frustração. Em outras palavras, esse grupo em específico não deveria jogar sem a presença de um mediador.

Separação das cartas: Nesse segundo experimento a separação do uso das categorias nas cartas, identificado no primeiro, continuou persistente para todas as participantes, isto é, o conjunto de cartas sorteadas foram naturalmente interpretadas separadamente.

Dois momentos distintos que se destacaram dessa característica mais comum, aconteceram com a senhora Tatiana. Em um deles, ela escolheu contar uma história fictícia sobre as cartas sorteadas na rodada da apresentadora (que nesse momento estava atuando como participante) tentando incluir a interpretação de todas as três cartas de forma lógica em uma mesma história.

Apesar de não ser uma situação comum, essa atitude demonstra a viabilidade de estímulo da criatividade, possibilitando o uso da ferramenta para um modelo não de estímulo de memória, mas de criação de novas histórias.

Figura 31 - Conjunto de cartas CASAL-VIAGEM-CASAMENTO

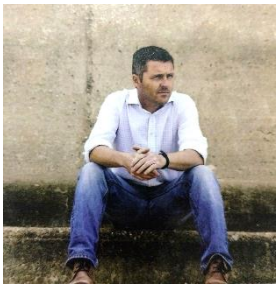


Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *"Você vai na manicure, faz as unhas, depois que você foi fazer as unhas, aí você vai na igreja, vai contemplar o Cristo, as paisagens no Rio de Janeiro aí o rapaz tá querendo te conquistar, mas você tá indecisa e ele tá conversando com você tentando te conquistar. Vê que história linda."*

Condicionamento da imagem: Em cinco diferentes trechos de histórias compartilhadas foi identificado o forte condicionamento que as imagens nas cartas podem causar na contação de histórias. Em muitas vezes, o participante tenta se conectar com alguma característica explícita na carta que desencadeia no estímulo de sua memória. Um forte exemplo identificado nesse experimento foi relativo a carta “homem” na rodada da senhora Tatiana.

Figura 32 - Carta HOMEM SOZINHO – condicionamento da imagem- ETNIA



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *“Esse aqui é o meu tio, porque a família dele toda, ele era branco, porque ele era italiano. Eu sou filha de índio, a minha mãe era neta de índios, então a família dele toda era branca. Esse aqui era meu tio, irmão do meu pai. ”*

Como se pode perceber pelo discurso, a senhora Tatiana, descendente de índio, viu na imagem de um homem caucasiano o seu relativo mais próximo que possuísse a mesma característica explícita na carta. Esse condicionamento abre possibilidades para a inclusão de cartas com personagens de diferentes etnias, característica rica considerando principalmente o Brasil, por ter uma população amplamente miscigenada.

Estímulo verbal: O estímulo interpessoal continua constante nesse segundo experimento, caracterizando então a possibilidade de ser uma qualidade natural em meio a um ambiente de compartilhamento de histórias.

Mais exemplos de estímulo interpessoal:

- Primeira história- Tatiana cita a quadrilha em meio a muitos outros elementos típicos do São João/ Segunda história- Elisângela não apenas relembra que dançou quadrilha, como “extrapola” o tema e fala sobre dança de valsa com o pai.
- Primeira história- Pesquisadora conta sobre uma viagem que fez para um viveiro de corujas em Acaraju - Sergipe. / Segunda história- Tatiana faz uma correlação da coruja com um antigo passarinho que teve como pet e conta duas histórias relativas ao animal. / Terceira história- Elisângela, estimulada pela história de Tatiana, compartilha que teve dois louros de estimação cujos nomes foram Biu e Juvenal.
- Primeira história- Senhora Carla compartilha a história sobre a primeira TV que teve em sua casa, sendo também a primeira TV de toda a rua em que morava./ Segunda história- Senhora Tatiana, empática à história, recorda como conseguiu comprar a sua própria primeira televisão.

Gesticulação: Foi observado que duas das três participantes faziam muitas gesticulações enquanto compartilhavam suas histórias. O interessante aqui envolve uma “embodied experience” no qual o corpo do narrador se envolve no processo de contação de histórias, além de outro possível benefício motor para o idoso, extrapolando o conceito do benefício físico limitado ao manuseio da própria ferramenta (cartas e placa de pontuação).

Auxílio e complemento: A participante Tatiana, enquanto estimulada pela carta “São João” apresentou certa dificuldade para compartilhar uma história específica. Nesse momento a senhora Elisângela, empatiza com a temática e, atenta à atividade, complementa o discurso de Tatiana com outros elementos clássicos dessa festa cultural.

Figura 33 - Carta SÃO JOÃO

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *“Quando é festa de São João a gente faz aquela fogueira em casa, chama todo mundo, faz bolo, e tem as crianças... (**momento que a senhora Elsa fala: "Pamonha, canjica”)** Sim! Pamonha, canjica, traz presentes pras crianças, faz de caipiras. ”*

Abstração interpretativa: Nessa aplicação, foi percebida uma situação interessante na operação de interpretação da imagem. Devido ao distanciamento de identificação com uma carta, a participante extrapolou seu significado de maneira abstrata modificando o tema de maneira que, fazendo mais sentido, estimulou sua memória para uma ação comum à suas experiências de vida.

A carta que representa quatro profissões distintas foi interpretada com visível dificuldade pela senhora Tatiana. Em seu depoimento, sobre a imagem da professora ela diz que não estudou em uma escola, mas imagina as pauladas que as crianças levavam dos professores na aula de matemática e, mais interessantemente, a imagem relativa ao juiz e seu martelo de julgamento, foi interpretado pela participante como um objeto para quebrar castanhas.

Figura 34 - Carta PROFISSÕES – Abstração

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *“Isso aqui é o quê? Isso aqui é... (:: passa um tempo olhando para a carta sem falar nada::) quantas pauladas dava na aula de matemática. E aqui é quebrando castanha do Pará.*
> *Pesquisadora: quem estudando matemática?*
> *Não, essa aqui tá estudando matemática mas não era eu. E esse aqui é quebrando castanha do Pará.”*

Influência da relação entre os participantes: Devido à falta de um clima mais amigável, o momento de julgamento das histórias causou um sentimento negativo de disputa entre duas participantes. A senhora Elisângela, no momento de julgamento de uma história da senhora Carla, escolhe dar duas estrelas e justifica que a pontuação não foi a máxima em razão da dificuldade de não ter conseguido ouvir toda a história com clareza. Isso causou um clima de revolta na senhora Carla que começa uma discussão indagando que se a história não foi escutada, então não deveria ser atribuída nenhuma pontuação. É por situações como essa que o profissional mediador precisa analisar a pertinência da fase de “julgamento” para diferentes grupos.

Em razão desse momento mais apreensivo, delicado e que prejudica intensamente o sentimento leve e agradável de lazer, a atividade foi finalizada. Surge aqui a hipótese da influência direta da relação dos participantes que pode interferir de forma negativa ou positiva.

4.1.2.4 Resultados

A atividade observada alcançou, mais do que o esperado, um nível efetivo e satisfatório. Apesar da possibilidade da atividade ser negativamente afetada devido às condições e problemas cognitivos dos participantes (principalmente relacionados à memória), a atividade, adaptada com a participação de controle e estímulo oral da pesquisadora, apresentou resultados efetivos, eficazes, de grande aceitação e agradabilidade por todas as participantes.

As categorias analisadas a seguir fizeram parte do fichamento utilizado durante a aplicação da atividade.

BENEFÍCIO PARA A MEMÓRIA: Eficaz, mesmo com as participantes com comprometimento cognitivo leve.

Porém em momentos pontuais de clara dificuldade interpretativa relativa as imagens exibidas nas cartas, foi necessária a intervenção da pesquisadora por meio de perguntas relativas às imagens sorteadas.

As histórias reportadas, temporalmente, alcançaram predominantemente períodos antigos (como infância e adolescência) e relativamente recentes, algumas vezes generalizadas (mas com o estímulo da entrevistadora, elas ganhavam contexto e aprofundamento) e outras vezes detalhadas, apresentando datas, locais, falas, características específicas em cenários, etc.

Contextos como “ano passado” ou “esse ano” não foram relatados. Esse acontecimento pode ser dado pelo próprio comprometimento cognitivo que afeta, de forma mais drástica, as memórias recentes.

BENEFÍCIO SOCIAL: As idosas apresentaram grande interesse em contar suas histórias de vida para a pesquisadora, porém foi perceptível que nem todas tinham um bom relacionamento entre si, apresentando em alguns momentos, certo desinteresse em ouvir as histórias compartilhadas. Em contrapartida, quando havia o interesse, reclamavam umas com as outras por não conseguirem ouvir adequadamente os relatos, resultando em pequenos momentos de discórdia.

BENEFÍCIO FÍSICO: Movimentações para alcance das cartas e gestos durante os relatos das histórias (embodied experience).

Um acontecimento interessante na fase de julgamento e pontuação das histórias compartilhadas foi que, apesar das idosas estarem segurando as placas de pontuação, estas não foram utilizadas. A designação dos pontos era feita de modo oral.

JOGABILIDADE: Por serem participantes mais delicados, com leve comprometimento cognitivo, não foram aplicadas as regras de maneira completa, isto é, optou-se pela aplicação mais básica da atividade.

No início foi ensinado apenas o objetivo da contação de histórias e a atividade se seguiu estimuladas pelas imagens e por perguntas, quando necessário. A separação natural das cartas continuou como uma realidade e mesmo sem ser apresentada, a regra “se aproveitando” aconteceu, comprovando que é uma constante intuitiva.

A fase de julgamento das histórias, assim como no primeiro experimento, levantou dúvidas entre as participantes sobre os momentos certos para atribuição dos pontos e, como visto, foi feito de modo oral, sem o uso das placas, mesmo com a pesquisadora dando o exemplo e usando-as algumas vezes.

DINÂMICA: Fluida. A explicação foi feita de maneira simples, para fácil compreensão. As participantes mostravam curiosidade e interesse em cada vez que precisavam pegar novas cartas.

Porém, a fase de julgamento, como já citado, causou um momento de desentendimento entre duas participantes em razão do desagrado de não receber a pontuação máxima. A hipótese levantada é que a atribuição do julgamento de uma história pessoal junto à uma pontuação provoca um ambiente “competitivo” e, dependendo da relação pessoal entre os participantes, tange o “hostil”.

Devido a esse acontecimento, a fase de julgamento foi eliminada dos testes posteriores, porém fica clara a oportunidade de adicionar o elemento de competição quando o ambiente é amigável e favorável à brincadeira.

ENGAJAMENTO: Participação ativa de todas as idosas na fase de compartilhamento, porém também foi identificado desinteresse em ouvir histórias devido a problemas de relacionamento entre as participantes.

AGRADABILIDADE: Positiva. As participantes elogiaram a atividade por ser baseada em lembrar e compartilhar “histórias felizes da vida” e, ao final, requisitaram pela sua repetição em um outro dia.

DIFICULDADES FÍSICAS: Não reportadas, nem observadas.

DIFICULDADES AUDITIVAS: Comprometimento auditivo no momento dos relatos e das experiências de vida, diretamente prejudicando os benefícios sociais e o estímulo interpessoal.

DIFICULDADES COGNITIVAS: Devido ao comprometimento cognitivo foi observado dificuldades para interpretação das imagens por diversas vezes.

ESTÍMULO VISUAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Em comparação com o primeiro experimento, as imagens representativas nas cartas por algumas vezes foram eficazes, porém, em outras, as imagens por si só não foram gatilho suficiente para desencadear memórias complexas. Além disso, as cartas com múltiplas imagens como “Viagens” e “Profissões” pela própria diminuição do campo das fotografias, causou problemas de visibilidade, possivelmente, influenciando nas interpretações.

ESTÍMULO INTERPESSOAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: O comprometimento auditivo foi mais perceptível nessa aplicação, ocasionando a dificuldade em ouvir as histórias contadas e prejudicando a possibilidade do estímulo verbal.

Porém, ainda assim, alguns elementos quando compreendidos pelas participantes, eram suficientes como fonte de estímulo pela empatia nas experiências similares. Como por exemplo, quando a senhora Elisângela compartilhou a história de como seus *pets* papagaios foram perdidos, a senhora Tatiana recorda que sua maritaca (pequeno papagaio) igualmente fugiu, mas por intermédio de sua neta criança que abriu a gaiola.

4.1.2.5 Análise DIAGRAMA DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV

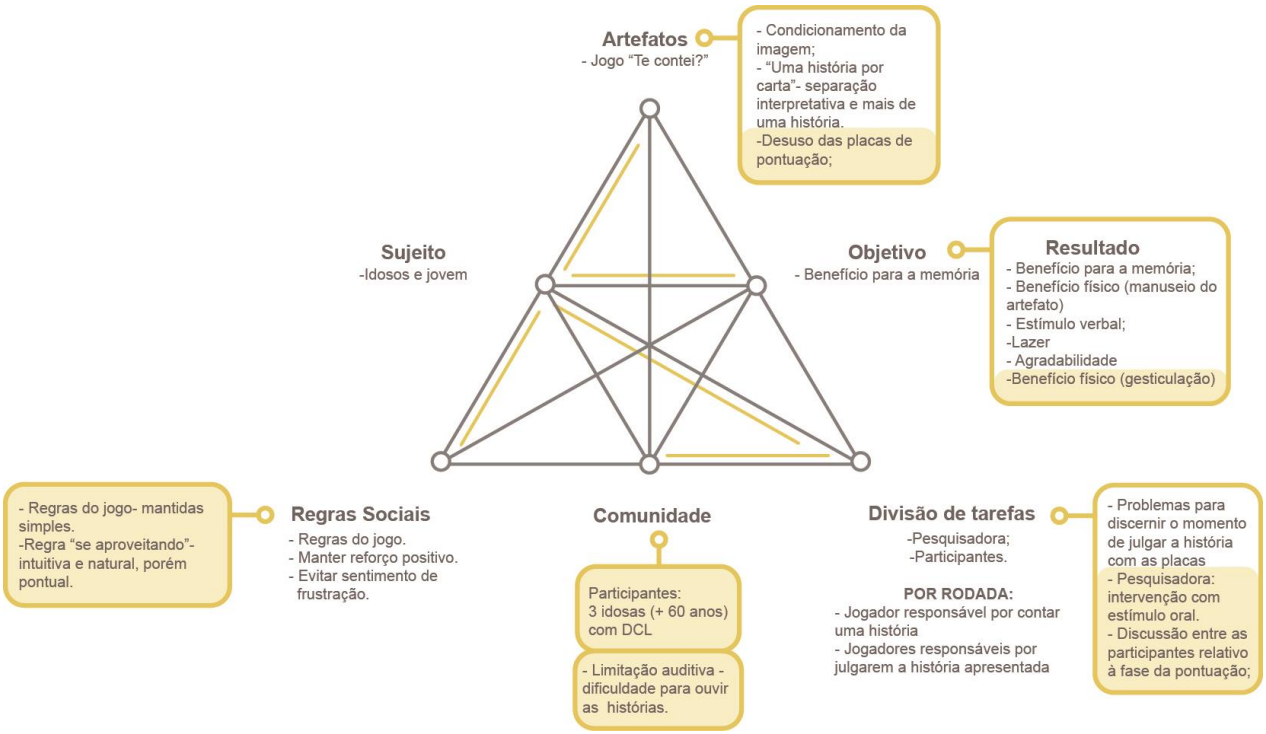
Como pode ver visto na figura 35, alguns dos pontos ressaltados no primeiro experimento se repetiram no segundo, mas alguns novos também foram identificados, esses marcados em destaque.

As novas modificações apresentadas no modelo de Engeström para a segunda aplicação corresponde:

- Ao desuso das placas de pontuação na fase de “julgamento”;
- Ao novo benefício físico identificado correspondente ao uso do corpo e gesticulações como imersão e complemento no ato da contação de histórias (embodied experience);

- À adaptação das regras quando considerado participantes com DCL, mantendo a atividade embasada no seu objetivo mais simples: compartilhamento de histórias.
- À influência e participação da pesquisadora como auxiliar durante a atividade, trazendo outro tipo de estímulo, complementar às imagens nas cartas.
- À fase de julgamento que traz características competitivas inadequadas em alguns contextos, podendo ser interpretada como um tipo de depreciação à experiência de vida compartilhada.

Figura 35 - SEGUNDO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Já a análise do modelo de Leontiev (figura 36) mostra duas operações que ocorrem no momento que os participantes precisam interpretar a imagem nas cartas. Uma se relaciona com o claro condicionamento da imagem, isto é, quando o idoso se prende a uma característica na imagem apresentada e isso influencia diretamente a lembrança que é compartilhada. A outra se refere à atitude de abstração do significado da imagem de modo a facilitar uma identificação e, consequentemente, o estímulo da memória.

E finalmente, o desuso das placas de pontuação que eliminam algumas das operações que possibilitavam um possível benefício físico. Porém, o desuso dessas placas pode expor certo desinteresse das idosas por essa específica fase e, por

consequência, pela dinâmica competitiva em um sistema de pontuação, deixando-a em segundo plano como apenas uma “possibilidade” para a atividade.

Figura 36 - SEGUNDO EXPERIMENTO- Tríade de Leontiev para o jogo “Te contei”.

PARTICIPANTE QUE INICIA A RODADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Sorteio (aleatório) de três cartas, uma de cada categoria.	- Pegar cartas (BENEFÍCIO FÍSICO); - Olhar cartas (ESTÍMULO VISUAL); - Expor as cartas para os demais participantes.
	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) com base nas cartas sorteadas	- Interpretação das imagens Abstração da imagem Condicionamento da imagem - Narrar uma história. Gesticulação (BENEFÍCIO FÍSICO)

PARTICIPANTES QUE JULGAM A HISTÓRIA NARRADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Julgar a história utilizando as placas de pontuação.	- Ouvir a história narrada pelo participante da rodada; ~~- Pegar a placa com a pontuação escolhida (BENEFÍCIO FÍSICO);~~ ~~- Apresentar a placa de pontuação (BENEFÍCIO FÍSICO)~~
Regra “se aproveitando”	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) estimulada pelas imagens das cartas ou pelas histórias compartilhadas.	- Olhar cartas (ESTÍMULO VISUAL); - Ouvir histórias narradas pelos participantes (BENEFÍCIO SOCIAL); - Identificação pessoal com a interpretação das cartas ou com as histórias contadas (ESTÍMULO VISUAL ou ESTÍMULO INTERPESSOAL); - Narrar uma história.

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.1.3 Terceiro experimento- Junho de 2018

Característica: ENTREVISTAS E FICHAMENTO

Participantes: Programa “Vida Ativa” na Fundação de Aposentadoria e Pensões dos Servidores do Estado de Pernambuco (FUNAPE) localizado no bairro do Derby, cidade do Recife.

Relacionamento social: Amigos de turma- bom relacionamento entre participantes que se encontram uma vez por semana.

Após as duas experiências iniciais, uma nova evolução do protocolo de coleta de dados é aplicada nesse terceiro experimento e sua estrutura foi feita de uma forma mais estruturada.

O protocolo já não se apresentou de forma tão aberta, e envolveu:

- Entrevistas semiestruturadas com perguntas feitas com participantes e com a profissional responsável pelo grupo em dois momentos separados: pré e pós atividade, embasadas nas triangulações e contradições criadas por Mwanza (2000).
- Dois tipos de fichamento para análise durante a atividade e pós-atividade. O fichamento anterior em formato de lista foi mantido e aplicado no momento pós-atividade e um segundo novo fichamento produzido com base nos resultados encontrados nos dois primeiros testes foi utilizado nas observações durante a atividade. A análise se deu a cada rodada, analisando não apenas o narrador, mas também os ouvintes.

As gravações em vídeo e áudio se mantiveram.

4.1.3.1 Contexto

O terceiro contexto foi aplicado no programa Vida Ativa, pelo intermédio da diretora do programa e psicóloga Andréa Aragão.

O projeto possui diferentes grupos de idosos que participam de diversas atividades no programa que visa promover práticas que podem proporcionar uma melhor qualidade de vida para os aposentados dos servidores públicos do estado de Pernambuco, tais como estudo de línguas (inglês e espanhol), dança, pintura, artesanato, informática e outras. A turma indicada para a participação na coleta nesse terceiro piloto, foi a turma da aula de inglês por ser um grupo pequeno e que possuem uma dinâmica amigável entre os membros.

Foi montada uma entrevista semiestruturada com base nos tópicos de análise da Teoria da Atividade e da análise triangular das contradições, contribuição da pesquisadora Daisy Mwanza. Essas perguntas foram feitas antes e depois da dinâmica, tanto para a profissional em contato constante com os idosos (Psicóloga Andréa) quanto para os próprios idosos participantes da atividade.

4.1.3.2 Visita exploratória

A primeira visita ao programa teve o objetivo o contato inicial com a coordenadora do programa, Andréa Aragão, apresentação da pesquisa e convite para a participação na aplicação da atividade junto a alguns aposentados integrantes do programa.

Andréa conta que os membros assíduos do programa constituem um grupo de grande heterogeneidade, aposentados provenientes de diferentes secretarias do Estado como a de saúde, educação e segurança, envolvendo não apenas idosos aposentados, isto é, com 60 anos ou mais, como também policiais com menos de 60 anos, aposentados por insalubridade.

Foi na visita exploratória que também foi possível conhecer e ver de perto o trabalho produzido pelo programa Vida Ativa. Em meio às peças criadas pelos aposentados (quadros, artesanatos) e várias fotos de eventos regulares, foi possível perceber claramente a importância de grupos como esse que oferecem oportunidades para idosos que se veem estacionados em sua fase de aposentadoria.

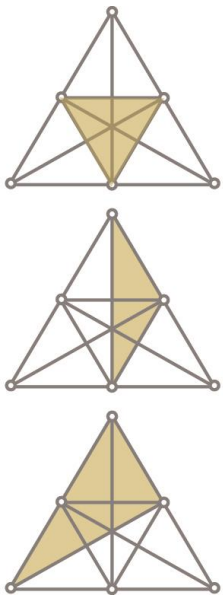
A psicóloga Andréa pôde até mesmo reportar casos de idosos que inicialmente se matricularam no programa apresentando sinais iniciais de depressão e, estimulados por parentes, a insistência na participação de cursos e atividades variadas auxiliaram diretamente na reversão desse quadro, progredindo para um melhoramento de qualidade de vida.

4.1.3.3 Protocolo de preparação para coleta

Entrevistas

Entrevistas foram estruturadas para serem feitas tanto com a responsável, no caso, a psicóloga coordenadora Andréa Aragão quanto com os participantes da atividade. O foco para as triangulações nessa pesquisa são relacionados aos sujeitos (idosos), à comunidade (que estará em constante mudança de acordo com os diferentes contextos) e a ferramenta (jogo de cartas “Te contei?”), e esses três pontos relacionados sempre ao objetivo da atividade. As perguntas criadas foram:

Figura 37 - Estrutura de notação baseado em Mwanza, aplicado para a atividade “Te contei”



SUJEITO-	COMUNIDADE-	OBJETIVO
SUJEITO-	FERRAMENTA-	OBJETIVO
SUJEITO-	REGRAS-	OBJETIVO
SUJEITO-	DIV. DE TRABALHO-	OBJETIVO
COMUNIDADE-	FERRAMENTA-	OBJETIVO
COMUNIDADE-	REGRAS-	OBJETIVO
COMUNIDADE-	DIV. DE TRABALHO-	OBJETIVO
FERRAMENTA-	REGRAS-	OBJETIVO
FERRAMENTA-	DIV. DE TRABALHO-	OBJETIVO

Fonte: Baseado em Mwanza (2000)

PARA A ESPECIALISTA:

Pré-atividade

01. Que atividades são oferecidas aos idosos no Vida Ativa?
02. Que tipo de atividades são oferecidas (coletivas/individuais)? Quais as atividades mais agradáveis/procurada pelos idosos?
03. Qual o objetivo/ o que deseja conseguir ao oferecer essas atividades aos idosos? Como as escolhe? Os idosos participam dessas escolhas? **(COMUNIDADE- SUJEITO-OBJETIVO)**
04. Quais os cuidados e limitações quando se coloca um idoso para participar de alguma atividade?
    (COMUNIDADE- REGRAS-OBJETIVO)
05. Como funciona a dinâmica dos grupos? (A maioria se dá bem uns com os outros?) Isso influencia as atividades? Como?
    (COMUNIDADE- FERRAMENTA-OBJETIVO)

Pós atividade

01. O que você achou da atividade? Voltaria a oferecê-la aos idosos? Por que? Ao seu ver, qual seria o propósito/objetivo dessa atividade?
    (COMUNIDADE- FERRAMENTA-OBJETIVO)

PARA OS PARTICIPANTES:

Pré atividade

01. Nome/Idade/Quanto tempo participa desse grupo?
02. Por que começou a participar do grupo? Você gosta daqui? Por que?
03. Vocês se conhecem a quanto tempo? Tem relação de amizade, coleguismo?
04. Vocês querem a atividade com ou sem competição? (que termine com um vencedor)

Pós atividade

01. O que vocês acharam da atividade? Gostaram? (Obs: Caso haja dificuldade de responder auxiliar com termos como divertida? Tediosa? Longa? Prazerosa?) **(COMUNIDADE- FERRAMENTA-OBJETIVO)**
02. Alguma coisa nessa atividade foi difícil? O que foi bom e o que foi ruim? **(SUJEITO- FERRAMENTA-OBJETIVO)**
03. As regras são difíceis de entender? **(SUJEITO- REGRAS-OBJETIVO)**
04. Qual a melhor parte do jogo? Contar ou ouvir histórias? Por que? **(SUJEITO- DIVISÃO DE TRABALHO- OBJETIVO)**
05. Vocês jogariam esse jogo em casa, com as suas famílias? (ou em qualquer outro momento)

Ficha de Análise

Uma segunda ficha de análise foi criada com base em tópicos que foram vistos constantemente nos dois primeiros pilotos, tencionando uma análise mais objetiva e que deve ser preenchida a cada nova rodada de cada participante.

Dois campos principais foram definidos: o que se refere à **atividade** e o que se refere aos **estímulos** já identificados.

Em relação à **atividade**, foi adicionado um campo relativo à ação de separação em detrimento da conexão de interpretações das cartas sorteadas, no qual, apesar da regra do jogo possibilitar o uso de uma, duas ou três das cartas para o estímulo de uma lembrança, foi identificada a tendência de separação para interpretação das imagens como estímulo para as lembranças, resultando na maior parte das vezes em três histórias contadas (cada uma referida à uma carta).

Figura 38 - Ficha de análise aplicada no terceiro experimento

Quantidade de participantes:
Contexto:
Idades:
Partidas/tempo de duração da atividade:

Obs:

PARTICIPANTE	ATIVIDADE					ESTÍMULO							
	CARTAS		DIFICULDADES			MEMÓRIA			SOCIAL			MOTOR	
	SEPARAR	CONECTAR	VER	OUVIR	INTERPRETAR	EFICAZ	INEFICAZ	COM AJUDA	ATENTO	DISTRAÍ-DO	E. VERBAL	PARADO	GESTOS

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Algumas dificuldades também foram identificadas e adicionadas como forma de análise em relação aos sentidos da visão e audição e às limitações cognitivas de interpretação imagética.

Em relação aos **estímulos** anteriormente identificados, 3 foram adicionados na planilha de análise:

- Memória (relacionado à eficácia do estímulo imagético pelas cartas e se ocorreu com ou sem auxílio externo- oralmente),
- Social (que compreende não apenas a oportunidade que a atividade oferece relativo a proximidade entre os participantes, por estarem conhecendo mais uns sobre os outros, como também o segundo caminho identificado para o estímulo interpessoal, proveniente da identificação pessoal relacionadas às experiências compartilhadas)
- Motor (aqui considerada como “embodied experience”, onde, analisando os dados anteriormente coletados, a placa de pontuação não foi de grande utilidade para o estímulo motor, mas a própria contação de histórias pôde

proporcionar o estímulo dos movimentos corporais baseada nas gesticulações durante a contação de suas histórias de vida)

4.1.3.4 Entrevistas

Resultado da entrevista com a coordenadora Andréa Aragão

Andréa compartilha com a pesquisadora que, sobre as atividades oferecidas no programa “Vida Ativa”, todas de cunho coletivo, são de grande aceitação dependendo da intenção de cada idoso. As aulas de dança e artesanato são as mais agitadas, de maior frequência e aparentemente mais divertidas, porém as próprias características das atividades implicam em lazer e diversão com trabalhos manuais e estímulos motores com movimentos do corpo, porém, as turmas de aulas mais “sérias”, como línguas e informática, também apresentam um clima social leve e favorável apesar da dinâmica de simplesmente “sentar e assistir aulas”.

As escolhas das atividades oferecidas cabem à coordenação do programa, porém os idosos dão opiniões e indicações sobre novas oficinas e atividades que podem ser aplicadas no programa. Como uma psicóloga formada e atuante no campo, apesar de não trabalhar como psicóloga na área de gerontologia, Andréa, com base em suas experiências, diz que os maiores cuidados relacionados ao contato direto com o grupo da terceira idade é manter sempre o **respeito** aos idosos, **dar a devida atenção** que lhes é necessária (muitas vezes escassa até dentro de suas próprias casas) e **saber ouvir**, pois o idoso possui uma carência social que precisa ser saciada e tolher esses momentos pode ser prejudicial.

Sobre a dinâmica dos grupos, uma generalização é de fato complicada considerando a participação de cerca de 200 membros ativos no programa, porém, em um plano maior, os grupos tendem a se dar bem, sendo a participação da grande maioria limitada para apenas um dos cursos, isto é, os encontros grupais acontecem semanalmente. Em alguns casos, como por exemplo na turma de Inglês (escolhida para participar da pesquisa nessa terceira aplicação), o grupo socialmente se dá muito bem e, consequentemente possuem mais prazer nas atividades das aulas, se divertem mais, estão mais propícios a continuar com as atividades e não desistir do curso que participa.

Ao final da aplicação, apesar de não poder se manter observadora da atividade completa, pois como coordenadora, Andréa precisou se retirar para suas atividades, a contemplação das primeiras rodadas proporcionou um grande interesse pelo

artefato e também pelas histórias que estavam sendo compartilhadas. Andréa cita que não só voltaria a oferecer a atividade como disponibilizou e estendeu o convite à pesquisadora para continuar a promover a atividade nos grupos do programa.

Resultado da entrevista grupal com os idosos participantes

Obs: A entrevista com os idosos precisou ser feita de forma grupal pois o tempo para aplicação da atividade e para fazer as entrevistas estavam limitados à apenas uma hora de disponibilidade, por isso as perguntas foram feitas ao grupo e os que desejavam compartilhar uma opinião, se expressavam.

Sobre os objetivos de escolherem fazer aula de Inglês, em uma grande maioria, o interesse era sobre viagens para lazer ou viagens para visitar os filhos que se mudaram e vivem agora fora do país.O grupo diz se dar muito bem, toda semana eles fazem pequenas confraternizações com lanches e café regados de conversa e diversão nas aulas de línguas.

A atividade aplicada com a turma teve um alto grau de aceitação, caracterizada como um momento divertido e com solicitações para a pesquisadora retornar com o jogo para uma nova partida.

Não foi indicado nenhuma dificuldade em relação à atividade apesar de que, um dos idosos conta que houve uma “providência” em relação às cartas que foram sorteadas em sua rodada, pois suas temáticas tinham grande importância em sua vida, diferentemente de outras imagens que não possuíam nenhum significado para ele, gerando assim uma possível dificuldade para estímulo da memória. Ainda assim, muitos dos idosos se manifestaram positivamente quanto à voltar a jogar o “Te contei?” em diferentes momentos.

4.1.3.5 Análises

A atividade foi aplicada com 6 participantes, um homem (José) e cinco mulheres (Renata, Marta, Cecília, Francisca e Flávia), dos quais apenas uma tinha menos de 60 anos (Francisca tinha 57 anos). Todos se encontravam semanalmente para as aulas de inglês na FUNAPE e, diferentemente de outros grupos que participavam do programa, em específico, essa turma de alunos agiam com maiores indícios de proximidade e amizade, reportado pela própria administradora, caracterizando assim um grupo com um clima mais favorável e amigável para aplicação da atividade.

Obs: Uma senhora chamada Fabiana estava em meio a atividade, mostrava interesse e fazia intervenções em praticamente todas as histórias compartilhadas, mas não quis participar ativamente da atividade. A não ser em um momento em que, estimulada por uma história de “perder um filho na multidão”, diz que “se sorteasse uma carta de praia, poderia contar o dia em que perdeu a filha”, e segue contando com detalhes o acontecimento.

O tempo de duração da partida foi limitado em 60 minutos devido ao compromisso dos participantes com a aula de inglês e, por essa limitação, ao apresentar as regras aos participantes, os mesmos escolheram eliminar a regra “se aproveitando” como forma de agilizar o processo e cada um ter a oportunidade de sortear as cartas ao menos uma vez.

A dinâmica também foi iniciada com poucos participantes devido ao horário limitado de disponibilidade dos idosos, porém, com o decorrer da aplicação, os outros participantes chegaram e foram incluídos.

Porém, ainda com a “pressa” pela limitação do horário e a escolha da retirada da regra “se aproveitando” (a qual garante o compartilhamento de muitas histórias), o grupo alcançou o número de 22 histórias compartilhadas por dois motivos:

- Separação de cartas- a maioria contou uma história para cada carta sorteada em sua rodada;
- Sequência de histórias- em alguns momentos, alguns idosos seguiam uma sequência de diferentes histórias para uma mesma carta, o que prolongava o tempo da rodada.

Analisando todas as histórias compartilhadas, algumas características se destacam:

Presença de uma profissional participante – psicóloga: Uma das participantes aposentadas nesse experimento era uma psicóloga, isto é, uma profissional em uma área que pode usufruir de uma ferramenta como o jogo “Te contei? ”. Naturalmente a senhora Renata se colocou em um papel de “condutora” e “mediadora” da atividade, dispensando a necessidade de qualquer intervenção da própria pesquisadora.

Seu posicionamento incluiu fazer perguntas específicas sobre as histórias compartilhadas, dar dicas sobre o compartilhamento de fobias e até mesmo mediar

potenciais situações de conteúdo sensível e emocionante. Ao fim da aplicação, sua opinião foi favorável à atividade que pode ser vista como “terapêutica”.

Separação das cartas e prolongamento da rodada: Insistentemente, a ação da separação das cartas se seguiu nessa terceira aplicação. Na rodada da primeira participante, a pesquisadora se colocou em uma posição de tentar limitar as histórias para apenas uma por idoso, porém, na sequência da atividade, os idosos seguiram para o que foi naturalmente observado: não apenas a falta de conexão entre as cartas no momento interpretativo, como a vontade de contar uma história para cada categoria sorteada, resultando em uma grande quantidade de experiências compartilhadas e, consequentemente, o prolongamento da rodada.

Conclusão: Levanta-se a hipótese que, dependendo do objetivo da aplicação da experiência, o controle do tempo pode ser livre ou limitado. Essa limitação na contação das histórias por participante pode ser feita utilizando, por exemplo, artefatos como ampulhetas ou cronômetros.

Condicionamento da imagem: Novamente o condicionamento da imagem foi detectado nesse experimento, mas interessantemente a abordagem identificada é diferente. Quando a senhora Flávia interpreta a carta “mãe e filho”, em seu discurso fica claro que a interpretação foi condicionada ao “sentimento de carinho” e “aproximação” que é representado na imagem, influenciando diretamente na memória que lhe foi estimulada.

Figura 39 - Carta MÃE E FILHO- Condicionamento da imagem - CARINHO

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *“Eles sabem tudo de mim, é incrível, meus alunos. É essa relação mesmo que eu tenho com as crianças, o tempo todo. (::aponta para a carta::) É 24 horas assim, é a única coisa que eu posso dizer. É uma energia fora de série que eu recebo. Até o meu marido faz: se tu tivesse filho não seria tão assim (::aponta pra carta::)”*

A possibilidade identificada aqui abre portas para dois possíveis caminhos na criação da ferramenta:

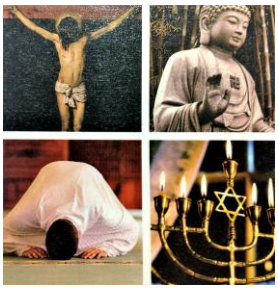
1- Devido a pequena quantidade de cartas na categoria de personagens, a identificação da possibilidade de evocar sentimentos pode estender essa quantia aplicando diretamente cartas de diferentes sentimentos para um personagem. Ex: **Carta Mãe e Filho "carinho"** que pode evocar histórias de momentos positivos e de aproximação entre mãe e filho- **Carta Mãe e filho "travessuras"** que pode evocar memórias de peripécias que um filho aprontou e a mãe precisou lidar ou;

2- Eliminação do viés do condicionamento da imagem, mantendo as cartas mais "genéricas" isso é, sem a representação de características específicas, sentimentos ou acontecimentos. Aqui, levanta-se o questionamento de como funcionaria o mesmo jogo de cartas, mas com representações imagéticas simbólicas, mais distantes da realidade. Nesse caso a hipótese levantada é de que dessa forma os participantes possam ficar mais "livres" para interpretar as cartas sem estarem condicionados à influência de características explícitas nas fotografias.

Empatia com as imagens: Um acontecimento inédito identificado nessa terceira experiência, foi a empatia com as imagens exibidas nas cartas. É de normal ocorrência a observação do manuseamento das cartas e operações como apontar para características específicas na imagem (muitas vezes relacionado com o próprio condicionamento da imagem), porém, diversos participantes acreditaram em uma certa "providência" no momento do sorteio das cartas e que as cartas mais significativas foram sorteadas pelas pessoas "certas".

Nesse trecho a psicóloga fica impressionada pela carta representativa de "religião" ter sido sorteada exatamente para o senhor José que relata o quão significante a religião tem sido em toda sua vida.

Figura 40 - Carta RELIGIÕES



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> ***Renata (psicóloga):*** *Achei fantástico a religião cair para José... porque assim... eu sei que todo mundo aqui tem a sua religião, mas cair logo pra José…. Isso é um diferencial no seu trabalho. É muito forte...*
> ***José:*** *Coincidiu na escolha…. Coincide com aquela parte forte que eu tenho.*
> ***Fabiana:*** *Foi uma coincidência…. Mas nada é coincidência tudo é providência.*

Em uma segunda situação de identificação e empatia tão intensos, a participante solicitou a permissão para “tirar uma foto” das cartas que foram sorteadas para poder guardar aquele momento de lembrança.

A senhora Cecília estava recentemente lidando com o fato de se despedir de uma de suas filhas que estava de férias no Brasil e voltaria para a Alemanha onde mora. Ela interpretou todas as cartas sorteadas (FAMÍLIA-CIRCO-ANIVERSÁRIO) diretamente relacionadas a histórias que envolviam suas filhas.

Figura 41 - Conjunto de cartas FAMÍLIA-CIRCO-ANIVERSÁRIO

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *Cecília: Aí ela disse “mainha você está dificultando a minha ida” aí eu tava pensando aqui porque é que não acho que foi coincidência, pensando que tudo (as cartas) foi relacionado com criança.*
> *Renata (amiga): ela pode tirar foto disso aí? Tire uma foto!*
> *Cecília: Bater uma foto e botar lá para casa…. Sim, tudo relacionado para mim foi com criança….*

Estímulo interpessoal: Apesar da tentativa dos próprios participantes de não estender a atividade devido à limitação de tempo, dois momentos específicos foram

claros sobre o estímulo interpessoal e, para confirmar essa percepção, o participante José deixa faz um relato ao se despedir da senhora Marta: *“Amada, a sua história... tudo que você contou eu vivenciei, viu?!”*

Mais exemplos de estímulo interpessoal:

- Primeira história- A participante Cecília compartilha a história que perdeu a filha de 5 anos em um circo/ Segunda história-
- A senhora Fabiana conta como também perdeu a filha pequena na praia.

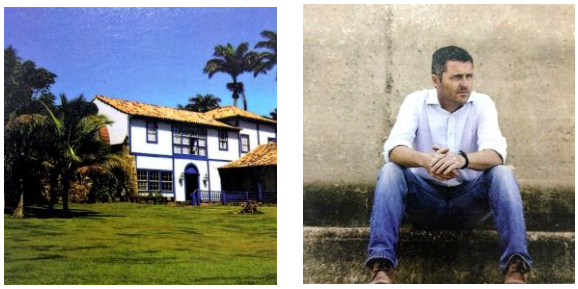
Em adicional, a dinâmica de proximidade do grupo foi intensificada pela identificação do interesse dos demais participantes em aprofundar as histórias que estavam sendo compartilhadas com perguntas específicas. Aqui, essa atitude, além de mostrar o benefício social da atividade, também atua como estímulo verbal.

Estímulo intrapessoal: Outra novidade percebida nos dados coletados foi a noção do desencadeamento de memórias, isto é, uma história contada pelo participante, pode influenciar a interpretação das demais cartas no cenário em que o participante conta uma história para cada carta sorteada.

Exemplo:

- A senhora Marta inicia a contação de uma história relacionada a carta “casa de campo” e ela diz que vai interpretá-la como a casa em que morou quando pequena, seguindo assim para o compartilhamento de histórias que envolve sua família. Durante a contação, um personagem parece se destacar, seu pai, o qual ela segue interpretando-o na próxima carta sorteada (homem sozinho) - *“Já que eu falei... Esse homem aqui eu vou falar do meu pai, porque era um cara espetacular."*

Figura 42 - Cartas CASA DE CAMPO e HOMEM SOZINHO



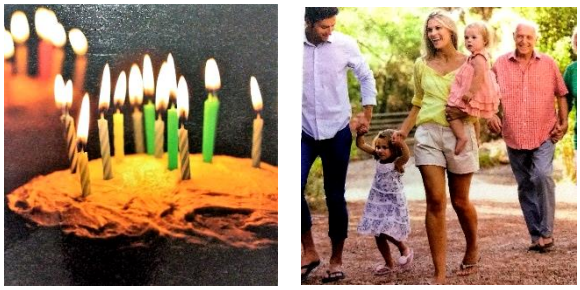
Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Obs: A idade do homem representado na carta também pôde ter auxiliado na interpretação do “pai” no desencadeamento das memórias, sendo influenciado também pelo condicionamento da imagem.

Mais dois acontecimentos semelhante a esse exemplo foram identificados, porém em um deles ocorre o contrário do condicionamento da imagem como citado acima. O desencadeamento de memórias traz a abstração do que a imagem define, ainda alcançando o objetivo do estímulo da memória.

A senhora Cecília, enquanto compartilha uma história sobre uma festa de aniversário de uma filha estimulado pela carta do bolo de aniversário, relembra de um caso que envolve um casal de amigos muito próximo. Na carta seguinte, representativa de uma família com dois casais, Cecília abstrai a idade e os papéis apresentados na imagem para interpretar como o mesmo casal de amigos citado na história anterior.

Figura 43 - Cartas ANIVERSÁRIO e FAMÍLIA



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> *“E aqui é família, né, lembra muito a minha família. A minha família pessoal, né?! Não meu pai e minha mãe e meus irmãos porque eu não conheci meu pai, mas lembra minha família, eu e meus filhos e meu marido, a gente passeava muito, a gente viajava muito... interessante é que essa foto... Tu disse que não é coincidência, é providência…. Tem uma família com 2 casais, pode ver os dois casais, os avós, né,... Se for retratar para mim a realidade, essa pessoa que eu contei agora, de Caio que não podia ir para o aniversário, ela morou pouco tempo neste prédio que eu moro, mas somos amigas bem íntimas, pessoas que estavam presente na minha vida nos melhores momentos que eu precisei delas, então a gente saía muito junto, né, E quando eu vi essa foto aqui lembrou dois casais aí a gente saía muito junto aí quando eles não tinham condição de ir, meu marido dizia “vamo rapaz assim mesmo, vamos!”*

4.1.3.6 Resultados

Ao final, a atividade se apresentou eficaz nos objetivos delimitados e, segundo os participantes, foi agradável como um momento social de lazer. Um indício da agradabilidade e aceitação pela atividade pôde ser visível, não apenas pelos

depoimentos coletados na fase de entrevista, mas foi identificado em uma das participantes por meio de atitudes.

A senhora Marta precisou sair no meio da aplicação do jogo pois estava com compromisso marcado com familiares em um restaurante próximo. Poucos minutos depois de sua saída, ela retorna comunicando que gostaria de terminar o jogo e que avisou aos parentes que retornaria quando finalizasse a partida.

A atitude da senhora Marta, a observação da aplicação e os depoimentos nas entrevistas superaram as expectativas de aceitação da atividade, possivelmente relacionados ao contexto do grupo de participantes com laços de amizade e clima favorável para aprofundas essas relações.

Ficha de análise durante a atividade:

Com base na ficha de análise de marcações pontuais durante a atividade **relativo aos narradores**, a grande maioria manteve a atitude de separação das cartas (salvo a primeira participante), não ocorreram dificuldades para ouvir, ver ou interpretar as cartas e, por si só, as imagens foram estímulo suficiente para evocar memórias de vida. Não houve indicativos de necessidade para auxílio, porém, as perguntas produzidas pelos ouvintes (característica também do benefício social) possibilitaram o enriquecimento das histórias. Foi identificado em todos os narradores o uso do corpo com gesticulações como elemento na ação da contação de histórias.

Sobre os ouvintes, não foi observado nenhuma dificuldade de ver as cartas ou ouvir os outros participantes no momento de compartilhar suas lembranças e, possivelmente graças ao contexto amigável, todos os participantes se mantiveram atentos às histórias, muitas vezes demonstrando interesse em saber mais detalhes sobre os acontecimentos reportados.

Ficha de análise após a atividade:

BENEFÍCIO PARA A MEMÓRIA: Eficaz durante toda a atividade. Em muitos momentos os idosos, na interpretação de suas cartas, se identificavam em um nível de profundidade emocional e a explicação que encontravam residia no bordão repetido durante a atividade por algumas vezes: “Não é coincidência, é providência”.

BENEFÍCIO SOCIAL: Como um grupo social de conhecidos com uma boa relação e laços de amizade, a dinâmica pôde oferecer aos participantes a oportunidade de conhecer um pouco mais uns sobre os outros.

BENEFÍCIO FÍSICO: Semelhante aos experimentos anteriores: movimentações para alcance das cartas e gesticulações durante os relatos das histórias.

JOGABILIDADE: Na primeira rodada, Renata contou sua história de modo a demonstrar uma conexão lógica com base nas três cartas escolhidas, porém, a partir da segunda participante, o natural foi a separação das interpretações das cartas, resultando em 3 diferentes histórias para cada participante em sua rodada.

Neste teste, a fase de julgamento e pontuação foi oferecida aos idosos antes da atividade e eliminada por escolha dos próprios participantes. Essa mudança não acarretou em nenhuma perda significativa para a atividade como um todo.

DINÂMICA: Fluida, mas devido ao tempo limitado (apenas uma hora para aplicação da atividade) foi de escolha dos próprios idosos, não “reutilizar” as cartas selecionadas, isto é, a regra “se aproveitando” foi dispensada pois acarretaria no prolongamento da atividade.

ENGAJAMENTO: Participação ativa de todos os idosos. O engajamento envolvia tanto a fase do compartilhamento das experiências próprias quanto o escutar das histórias alheias.

AGRADABILIDADE: Positiva. Os participantes não só elogiaram a atividade, como também a caracterizaram como “uma sessão de terapia”, pois em mais de uma ocasião, fortes sentimentos afloraram levando duas idosas a se emocionarem. Ao final, requisitaram pela sua repetição em uma outra oportunidade.

DIFICULDADES: Não foram reportadas ou observadas dificuldades de nenhum nível (físico, cognitivo ou de usabilidade), porém foi identificado um certo receio de uma das idosas sobre participar do jogo. A senhora Fabiana se manteve presente, mas relatou não querer participar da atividade, pois, em suas palavras,

“esperava algo diferente”. Apesar disso, sua participação em meio às conversas foi ativa e, estimulada por uma história de experiência similar à sua, desejou compartilhar uma lembrança pessoal.

ESTÍMULO VISUAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Para todos os participantes nessa aplicação, cada fotografia exibida em cada carta nas três categorias foram estímulo suficiente para evocar memórias.

Foi de fato ainda encontrado momentos onde o condicionamento da imagem influenciou algumas das histórias compartilhadas, nesse caso, foi decidido a partir dos próximos dois experimentos a criação de um baralho de cartas abordando as mesmas temáticas, mas substituindo as fotografias por imagens mais simbólicas. O objetivo aqui é poder testar a atividade com cartas possivelmente “menos condicionantes”, dando mais liberdade para os usuários de interpretarem livre de características condicionantes.

ESTÍMULO INTERPESSOAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Diferenciando do estímulo interpessoal encontrado anteriormente (isto é, a identificação pessoal de diferentes participantes com experiências similares), o estímulo interpessoal foi identificado também como as perguntas para aprofundamento feitas pelos próprios participantes, demonstrando interesse nas histórias compartilhadas.

ESTÍMULO INTRAPESSOAL: Compreendido como o desencadeamento de memórias e considerando a tendência de que cada categoria, separadamente, é estímulo suficiente para o processo de recordação de lembranças, o estímulo intrapessoal traz a sequência e repetição de elementos em diferentes histórias.

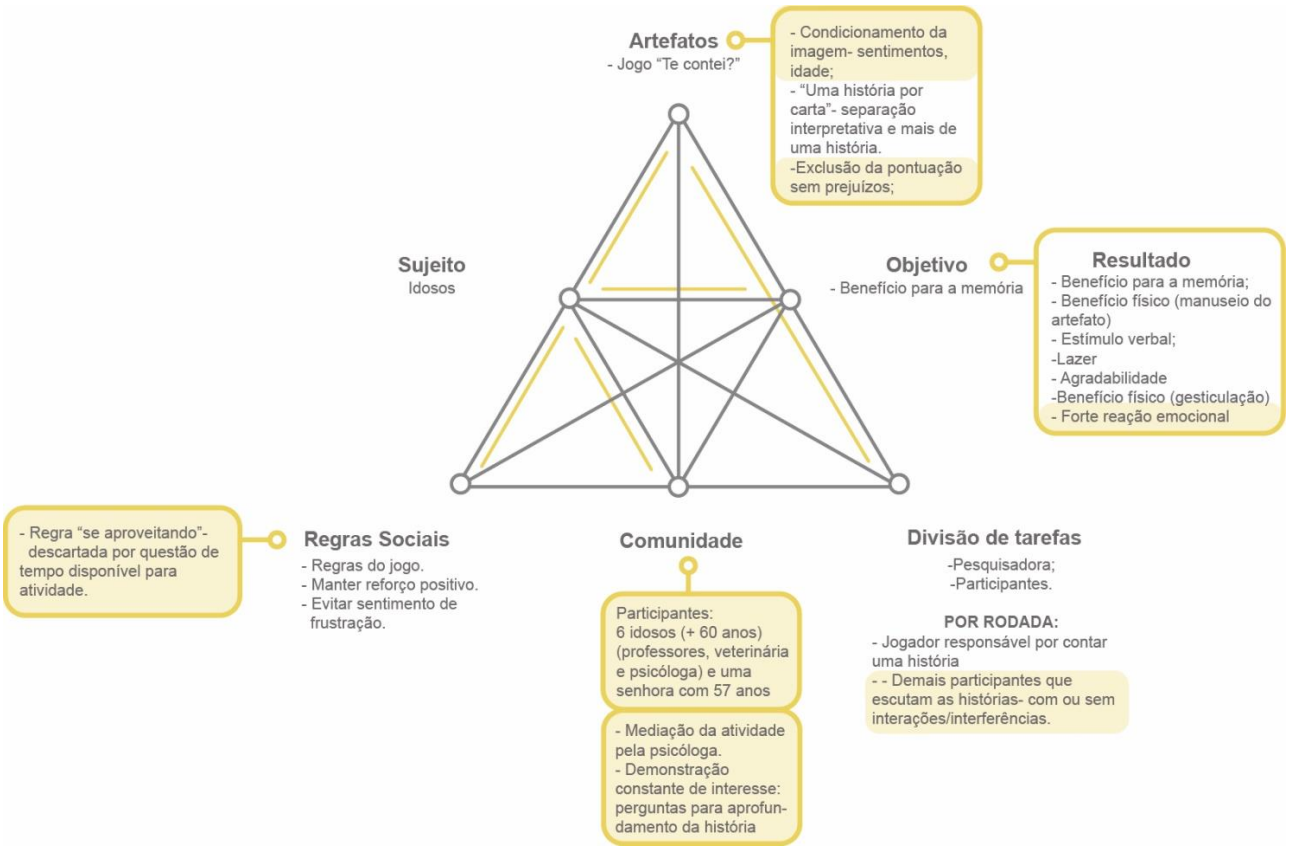
4.1.3.7 Análise MODELO DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV

Para a análise do diagrama de Engeström, os novos elementos que foram identificados nesse experimento são relacionados a:

- Novo condicionamento da imagem referente à possível representação de sentimentos, atividades ou até a idade do personagem exibido na carta.
- Possibilidade para exclusão da fase de julgamento e característica competitiva sem prejuízos para a atividade.

- Regras que podem ser removidas por escolha dos participantes, também sem grandes prejuízos para a atividade.
- Profissionais mediadores da atividade.
- E por fim, no contexto de clima favorável entre os participantes, o envolvimento do estímulo verbal por meio de perguntas.

Figura 44 - TERCEIRO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Para o modelo de Leontiev (figura 45), vê-se a retirada nesse teste das ações de julgamento e da regra “se aproveitando”. Ainda assim em momentos pontuais, houve indícios e ocorrências da identificação pessoal com as histórias contadas e o claro interesse dos demais participantes nas memórias narradas.

Outro importante achado incluído no quadro refere-se ao desencadeamento de memórias, conceituado aqui como “estímulo intrapessoal” que possibilita uma conexão entre as cartas. Diferencialmente do esperado na criação do jogo, onde esperava-se que a conexão entre as cartas aconteceria primeiramente elucidando uma memória específica, o desencadeamento traz um efeito “cascata” onde um

elemento elucidado na interpretação da primeira carta é estendido para pelo menos uma das categorias seguintes.

Figura 45 - TERCEIRO EXPERIMENTO- Modelo de Leontiev para o jogo “Te contei”

PARTICIPANTE QUE INICIA A RODADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Sorteio (aleatório) de três cartas, uma de cada categoria.	- Pegar cartas (BENEFÍCIO FÍSICO); - Olhar cartas (ESTÍMULO VISUAL); - Expor as cartas para os demais participantes.
	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) com base nas cartas sorteadas	- Interpretação das imagens Abstração da imagem Condicionamento da imagem - Narrar uma história para cada carta. Gesticulação (BENEFÍCIO FÍSICO) - Desencadeamento de memórias (ESTÍMULO INTRAPESSOAL)

PARTICIPANTES QUE OUVEM A HISTÓRIA NARRADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Prestar atenção nas histórias compartilhadas pelos participantes. -Interesse nas histórias e perguntas para aprofundamento dos acontecimentos narrados.	- Ouvir histórias narradas pelos participantes e fazer perguntas sobre os eventos narrados (BENEFÍCIO SOCIAL); - Identificação pessoal com a interpretação com as histórias contadas (ESTÍMULO VISUAL ou ESTÍMULO INTERPESSOAL)

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Até esse ponto da pesquisa e análise dos dados, muitas considerações e temáticas foram levantadas e, como pôde ser visto, alguns pontos são reincidentes nas três aplicações, dando indícios que os dados têm o potencial de serem recorrentes e característicos da atividade.

A partir desse nível, a análise passou a ser feita no software MAXqda. Lá, as transcrições da aplicação da atividade e das entrevistas foram importadas e cada trecho foi analisado e demarcado nas seguintes categorias (ou nós):

1- Benefícios da atividade (para a memória, físicos e sociais);
2- Averiguação dos indícios do uso (citação direta) das categorias personagem, cenário e acontecimento;
3- “Categorias interpretativas” o que foi identificado como a simples interpretação, o condicionamento ou a abstração da imagem e;
4- Os estímulos da memória percebidos durante a atividade.

4.1.4 Quarto experimento- Julho de 2018

Característica: ENTREVISTAS E FICHAMENTO- Contexto privado

Participantes: Avó (67 anos) e neta (28 anos) - atividade aplicada no apartamento da idosa.

Relacionamento social: Família com grande proximidade e vivência constante.

A partir desse experimento, a aplicação da atividade segue a mesma análise da aplicação anterior, isto é, o uso das gravações em áudio e vídeo, ambos fichamentos para durante e pós atividade e as entrevistas.

Obs: Algumas perguntas da entrevista precisaram passar por leve adaptações já que o contexto é privado e não mais institucional.

Uma mudança mais drástica foi referente à própria ferramenta do jogo, graças aos achados e hipóteses levantadas anteriormente. Devido ao frequente condicionamento da imagem, foi decidido a adaptação das cartas que continuam expressando as mesmas temáticas, mas apresentam uma diferente abordagem gráfica, que hipoteticamente provocariam menos condicionamento e engessamento nas interpretações.

4.1.4.1 Modificações na ferramenta

O quarto e quinto experimentos passaram por uma modificação importante relativo à ferramenta. Devido a constante identificação do condicionamento das fotografias nas interpretações das cartas e ao levantamento da hipótese sobre a aplicação da mesma atividade com imagens mais genéricas e simbólicas, foi decidido pela criação de um novo baralho, com as mesmas temáticas abordadas, mas com a aplicação da abordagem simbólica em todas as três categorias.

Na criação das cartas foi tomado como importante o cuidado para evitar a aproximação com traços infantis dos símbolos escolhidos, contornando o problema identificado inicialmente sobre as ferramentas, geralmente adaptada para o idoso, mas desenvolvida para crianças.

- **Nas cartas personagens** os símbolos já não sofrem a clara influência sobre idade ou cenário, porém, a escolha de manter as cores pode continuar influenciando as interpretações relativas a etnias. Nesse caso, a escolha envolveu aplicar nas imagens representações de diferentes cores de pele.

Figura 46 - Cartas personagem

Fonte: Cartas elaborado pela autora (2018) –
Imagens adquiridas no banco de imagens grátis FreePik.com

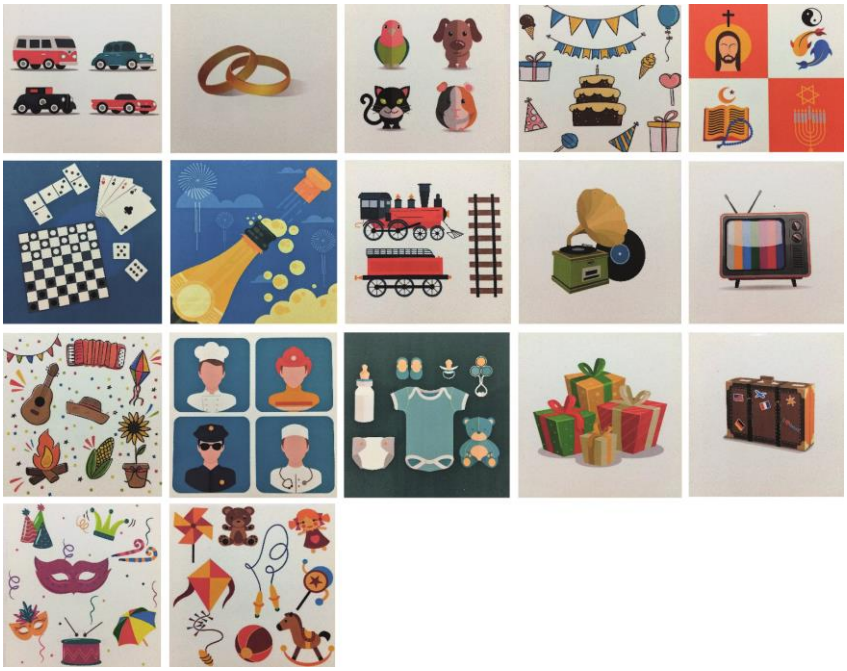
- **Nas cartas cenário**, foi escolhido a continuação da representação de forma mais "imersa", isto é, a observação do usuário com uma visibilidade de primeira pessoa.

Figura 47 - Cartas cenário.

Fonte: Cartas elaborado pela autora (2018) –
Imagens adquiridas no banco de imagens grátis FreePik.com

- **Nas cartas de acontecimentos**, que mostram os artefatos de memória, dois tipos podem ser identificados. Cartas que representam apenas um artefato (semelhante às aplicadas com fotografias) e cartas que apresentam uma variedade de artefatos em uma mesma temática.

Figura 48 - Cartas acontecimento.



Fonte: Cartas elaborado pela autora (2018) –
Imagens adquiridas no banco de imagens grátis FreePik.com

4.1.4.2 Contexto

Para o quarto experimento foi escolhido a adição de um parente de grande proximidade com a idosa, isto é, que apresentem não apenas os laços consanguíneos, mas de convivência extensa.

Nesse caso, uma neta de 28 anos (Manuela) foi escolhida para participar da atividade com sua avó, a senhora Helena de 74 anos, sem indícios de DCL. Criada sempre vivendo em apartamentos muito próximos da residência de sua avó, Manuela está acostumada a vê-la ao menos uma vez na semana em encontros contínuos. Naturalmente o clima entre as participantes para a aplicação da atividade foi amigável e confortável.

Obs: Nesse experimento, a pesquisadora tentou enfatizar com mais afinco a suficiência do compartilhamento de apenas uma (01) história por rodada. E, para completar, a regra “se aproveitando” foi mantida nesse experimento, porém a fase de julgamento continuou eliminada.

4.1.4.3 Entrevistas

No contexto privado, a fase da entrevista foi focada no pós-atividade. A atividade seguiu fluida por todo o tempo, de clima amigável e de clara atenção e participação, principalmente por parte da idosa.

Dona Helena diz ter adorado a atividade, porém, quando a pesquisadora perguntou se houve alguma dificuldade, foi a neta que se posicionou reclamando que sua memória é ruim e que não possui tantas memórias por ainda ser jovem.

Dado esse que a avó confirma dizendo que para ela não foi difícil porque na idade avançada “tinha muita história (para contar) ”, além de normalmente ter uma boa memória. Só houve o relato de que, às vezes, o processo de lembrar era um pouco mais complicado. Porém, em nenhum momento a idosa deixou de compartilhar uma lembrança durante a partida.

Para finalizar, as cartas antigas (com base em fotografias) foram apresentadas para as participantes que em um primeiro momento, pelas temáticas serem as mesmas, achou que seria a mesma coisa, mas ao continuar observando as fotografias relatou que as achou mais coloridas, que chamam mais a atenção e que, dessa forma, talvez aguçassem mais a memória.

4.1.4.4 Análises

A atividade aplicada com a avó (Senhora Helena) e a neta (Manuela) ocorreu em um horário do dia mais livre para ambas, não havendo limitação para o tempo investido na aplicação do jogo que durou cerca de 62 minutos. O resultante da atividade relativo a quantidade de histórias compartilhadas foi de aproximadamente 31, no qual foi utilizada todas as cartas do baralho.

Seguindo para a análise geral da atividade as seguintes categorias se apresentam:

Separação das cartas: Saturando essa característica, a separação das cartas foi uma constante ainda nesse quinto experimento. Diferentemente das outras aplicações está a limitação de apenas uma contação de história por rodada, o que levava as participantes a escolherem umas das três cartas sorteadas para contar uma história.

Foi observado e analisado também que a própria postura da idosa na usabilidade da ferramenta ao segurar cada carta em que se referia enquanto relata

sua história é uma confirmação da clara e “física” separação na utilização entre categorias, situação essa também observada nos experimentos anteriores.

Condicionamento da imagem: Em comparação direta com os achados sobre o condicionamento das fotografias nas cartas do baralho anterior, a ocorrência do condicionamento nesse quarto experimento foi de apenas uma. Quando a senhora Helena, enquanto seleciona a carta família para estímulo visual, prende-se ao papel dos avós e comenta:

CARTA FAMÍLIA-
Helena: *Aqui a família com avô... eu não tinha avô. Minha família não teve avô. Na época que eu me casei ainda tinha...*
Neta: *Mas era da parte do pai...*
Eunice: *Da parte do meu marido... Aí quando eu me casei eu tinha um casal de avôs. Aí juntava-se com a família quando tavam maiores, né?! ...*

Histórias compartilhadas- estímulo interpessoal: Devido ao contexto privado e laços familiares entre as duas participantes um novo comportamento foi observado, as histórias compartilhadas e o potencial para a rica construção durante o processo de contação.

A experiência vem das histórias que aconteceram em simultaneidade com as participantes ou até mesmo pelo próprio conhecimento anterior de histórias já compartilhadas. Esse comportamento proporciona um clima positivo e amigável de “pertencimento” e “laços” entre a idosa e sua neta e, levanta-se a hipótese que, considerando um idoso que possui problemas cognitivos, essa característica pode evoluir para o próprio processo de auxílio pessoal e “personalizado” para a recordação de histórias específicas entre participantes.

Benefício social- acontecimentos antigos: Da mesma forma que se levanta a hipótese das histórias compartilhadas e do auxílio dos participantes mais novos para os idosos que estão em situação de comprometimento cognitivo, o oposto foi

observado, isto é, histórias em que a idosa pôde relembrar das quais a participante mais nova não recordava por fatores como, por exemplo a própria idade.

> ***Neta**: A gente só tinha aquela piscina de plástico, aí às vezes colocava a piscina de plástico lá na casa de praia de Enseada. Mas eu lembro dessas mesmo... das piscinas que eu lembro... da que eu aprendi natação, eu tinha um professor, era um professor eu acho, se não me engano que era pra turma.*
> ***Helena:** Tinha uma piscina menor e uma maior.*
> ***Neta:** Tinha duas?*
> ***Helena:** Tinha. Uma menorzinha....*
> ***Neta:** Tá vendo como a memória de vovó é boa?*

Benefício social- histórias inéditas: Outro importante quadro observado durante a atividade foi a do próprio conhecimento sobre experiências "inéditas" entre os participantes. Considerando que, muitas vezes o idoso pode se sentir socialmente excluído até mesmo inserido em seu contexto familiar, a proximidade que traz do aprofundamento no conhecimento de momentos de vida, posiciona o idoso como centro de atenção e interesse. Um exemplo aconteceu quando a senhora Helena contou uma história estimulada pela carta "São João".

Figura 49 - Cartas SÃO JOÃO- Baralho reformulado

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> ***Helena:** Eu me lembro dessa festa...podia falar de várias coisas ... também quando morei no interior. Mamãe em Pesqueira, eu ía pra lá passar as férias de Junho e de Dezembro. Aí era assim, uma aldeiazinha. Ela trabalhava num engenho. Ela era enfermeira da FUNAI na época, nem era FUNAI... era outro nome. Aí a gente ía pra lá em julho e dezembro, ía pra lá e dormia de 6 horas da noite, a gente já tava dormindo porque não tinha luz, jantava de 5 horas enquanto ainda tava claro e aí de 6 horas ficava conversando por ali e daqui a pouco ía dormir que já tava tudo escuro, de manhã acordava cedo aí ía andar pelo mundo porque tinha vários... era como se fosse embaixo e os morros (gesticulando) ao redor, aí saia eu e meu irmão, Inaldo, Fernando, meu filho, que ía pra lá e andava nesses morros passando uns dias andando por ali. Tem muita coisa...*
> ***Pesquisadora para Neta:** Você sabia dessa história?*
> ***Neta**: Vovó tem muita história, mas essa aí eu não sabia.*

Carta cenário- representação de locais privados é limitante: Durante o processo de interpretação, foi percebido certa dificuldade constante sobre cartas que representem cenários mais privados e íntimos, como no caso da carta "banheiro". A

hipótese levantada está diretamente relacionada ao fato de ser um cenário de temática mais delicada, sensível, que pode causar constrangimento e que, em grande parte, não há interação com outras pessoas.

Papel da pesquisadora: Nesse ponto da pesquisa, naturalmente a pesquisadora notou que, por ser ela a fazer o convite para participação, introduzir o jogo e aplicar o teste, ocorre uma tendência dos idosos a focarem grande parte de sua atenção durante as contações das histórias para a própria pesquisadora.

De modo a não desestimular a participação dos idosos, alguns comentários não tendenciosos e positivos eram adicionados durante a fase de escutar as histórias como “que ótimo!”, “ótima história”, ou até mesmo comentários ou perguntas que só reforçam pela repetição algum elemento da história contada, como quando a idosa Helena conta que seu falecido marido era tímido e que, em outro momento, ía brincar carnaval com ela. A pesquisadora então reforça com um comentário: “mesmo seu esposo tímido ele ía pro carnaval?”.

4.1.4.5 Resultados

A atividade alcançou níveis esperados e satisfatórios em sua totalidade, incluindo pontos não vistos pelo contexto privado, diferenciado dos testes anteriores. O novo baralho embasado em imagens simbólicas e genéricas não influenciaram na efetividade e eficácia da ferramenta em comparação com o baralho de fotografias, mas é possível notar que, nessa aplicação, a característica do "condicionamento da imagem" foi irrisória, indo contra os indícios fortemente encontrados nos testes anteriores.

A atividade foi relatada pela idosa como agradável, porém a participante mais nova admitiu por diversas vezes certa dificuldade que, apesar de conseguir compartilhar histórias, constantemente trazia pontos limitantes como sua memória e a própria falta de experiências "interessantes" para serem compartilhadas.

Ficha de análise durante a atividade:

A ficha de análise durante a atividade mostrou que a separação das cartas foi constante como visto e o único momento de conexão das cartas não foi “percebido” pela idosa, isto é, não ocorreu de forma intencional. A idosa Helena sorteou as cartas “CRIANÇAS, BANHEIRO E *PETS*” e, apesar de estar segurando a carta banheiro

enquanto conta a sua história, a pesquisadora nota que possíveis interpretações para as cartas “crianças” e “*pets*” apareciam durante a narrativa, pois sua história ocorria no banheiro e era relativo à um tucano de estimação de seu pai e, na sequência do desencadeamento de memórias, sua segunda história ocorre no banheiro quando ela e seus irmãos, ainda pequenos, roubaram um cigarro para experimentar.

Em geral as regras foram bem compreendidas e a ferramenta foi eficaz como benefício para memória e gatilho de estímulo das lembranças. A partida como um todo apresentou uma dinâmica social de estímulo verbal de grande intensidade. Foram no total 31 histórias compartilhadas, embebidas em estímulo verbal, onde 13 foram construídas conjuntamente pelos momentos das histórias compartilhadas além de 8 momentos de interesse pessoal, com perguntas específicas para aprofundamento ou o próprio auxílio durante o processo de relembrar histórias de vida.

E, para finalizar, as gesticulações consideradas aqui como um possível benefício motor para o idoso continuaram a ocorrer e, nota-se que essa ocorrência acontece de modo crescente, isto é, durante as primeiras rodadas, a idosa mantém-se imóvel, porém, com o decorrer da atividade, sua postura muda e seu corpo começa a ser incluído no processo de contação de histórias.

Ficha de análise após a atividade:

BENEFÍCIO PARA A MEMÓRIA: Testando pela primeira vez o baralho de símbolos foi observado que, apesar da mudança na ferramenta, o benefício para a memória não apresentou diferenças na efetividade para o alcance dos objetivos. Porém, como já dito, foi observado a ocorrência de apenas um condicionamento da imagem durante toda a atividade, característica essa que foi regular nos testes anteriores.

A quase eliminação do condicionamento da imagem, na realidade, abre portas para entender que a “escolha” entre os dois formatos de baralho está diretamente relacionada ao objetivo da atividade. A característica genérica potencializa a abstração e a possibilidade de deixar mais "livre" a operação interpretativa, porém, o condicionamento da imagem pelas fotografias possibilita o trabalho de estímulo mais específicos que podem ser úteis na aplicação por diferentes profissionais e potencializadas principalmente na possível inclusão de cartas "personalizadas", isto é, fotografias reais da vida do idoso participante.

BENEFÍCIO SOCIAL: Nessa aplicação, a relação entre avó e neta descrita pelas participantes é de grande proximidade, porém, mesmo em um quadro positivo de relação interpessoal entre as participantes, foi observado momentos indicativos característicos de um possível benefício social nos seguintes momentos:

- Histórias compartilhadas em duas situações (1- quando ambas participantes recordam da mesma memória e contam ou complementam a contação da história em conjunto ou 2- quando a história pode ter sido vivenciada pelas participantes, mas uma delas não se recorda de algum acontecimento);
- Histórias inéditas

BENEFÍCIO MOTOR: Assim como visto nos experimentos passados, a gesticulação se manteve presente sempre de forma muito natural durante as contação de histórias, além do próprio manuseio da ferramenta, juntamente com a atitude de segurar as cartas escolhidas para contar a história referente.

JOGABILIDADE: Foi a primeira atividade que a pesquisadora conseguiu, junto com a explicação inicial, limitar a quantidade de histórias para apenas uma por rodada, o que resultou na continuação da separação das categorias e na escolha de uma delas como gatilho para estímulo da memória. As participantes também escolheram não aplicar a regra "se aproveitando" como forma de sortear sempre novas cartas, porém, quando a neta sorteou a carta circo, a qual a senhora Helena demonstra ter grande afinidade pela temática, sua reação de conexão com o tema foi claro, deixando abertura para contar uma história pessoal sobre uma carta que foi sorteada pela outra participante.

DINÂMICA: Fluida e bem compreendida pelas participantes. Relativo à idosa, não houve momentos de dificuldade observados ou relatados pela idosa, apesar da constante dificuldade reportada pela participante mais jovem.

ENGAJAMENTO: Participação ativa de ambas as envolvidas que demonstravam interesse em cada rodada própria, em ouvir as histórias compartilhadas e em auxiliar na contação das histórias uma da outra.

AGRADABILIDADE: Positiva. A atividade foi aplicada por aproximadamente uma hora e a idosa Helena se posicionou a favor da atividade expressando que adorou o jogo e que, na maioria dos momentos, teve facilidade por ter uma boa memória e muitas histórias para contar.

DIFICULDADES: Não reportadas ou observadas pela idosa, opinião contrária da neta que reporta, como já apresentado, constante dificuldade para compartilhar histórias pela sua falta de memória ou falta de experiências de vida que ela considera que vale a pena ser compartilhadas.

ESTÍMULO VISUAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA: Com a troca das fotografias para símbolos, o estímulo visual continuou igualmente eficaz, não havendo momentos no qual as participantes deixassem de compartilhar histórias durante a atividade. Levanta-se a hipótese que, sendo os elementos formados por símbolos, de certa forma afastados das formas reais e detalhadas, o condicionamento da imagem foi irrisório, levando a idosa a simplesmente interpretar o símbolo e compreender o tema esperado pelas imagens expostas nas cartas.

ESTÍMULO INTERPESSOAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA: A atividade aplicada entre duas participantes com laços familiares trouxe uma nova abordagem para o estímulo interpessoal, sendo esse caracterizado por perguntas não como antes vista, por interesse em aprofundamento no assunto, mas como próprio auxílio nos momentos de dificuldade, trazendo no discurso perguntas específicas sobre momentos que, devido à experiências de vida compartilhadas, estimulam a memória da participante que tem dificuldade para recordar alguma história.

ESTÍMULO INTRAPESSOAL: O estímulo intrapessoal, diferentemente do reportado anteriormente (em efeito cascata entre as três cartas sorteadas), se estendeu para o desencadeamento de memórias ainda que no processo interpretativo de apenas uma imagem. Um exemplo desse quadro está na fala a seguir da senhora Helena, quando conta uma história sobre sua mãe e desencadeia para uma segunda história envolvendo a mesma personagem.

> ***Helena:*** *"Era muito braba mesmo (minha mãe). E também esperta aí ela disse que não tinha jeito de se livrar do tucano aí afogou o tucano e deixou... o bichinho morreu lá e deixou lá... aí ela saiu de fininho... aí papai chegou e quando foi no banheiro, tava lá o tucano morto dentro da água. "Eita! o que foi isso? o tucano se afogou!" Minha mãe "ele deve ter caído dentro da água e se afogou... eu não vi não, tava aqui fazendo as coisas..." aí inventou umas histórias que acho que ele morreu e nunca soube que mamãe matou o tucano. E também fumar dentro do banheiro, a gente pegou uma carteira de cigarro (rindo), aí foi fumar, oxi, a gente tossia e se engasgava com o cigarro e depois descobriram por causa do cheiro do cigarro, levou umas tapas boa.... Meu irmão que apanhava mais que era o mais velho. "*

4.1.4.6 Análise MODELO DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV

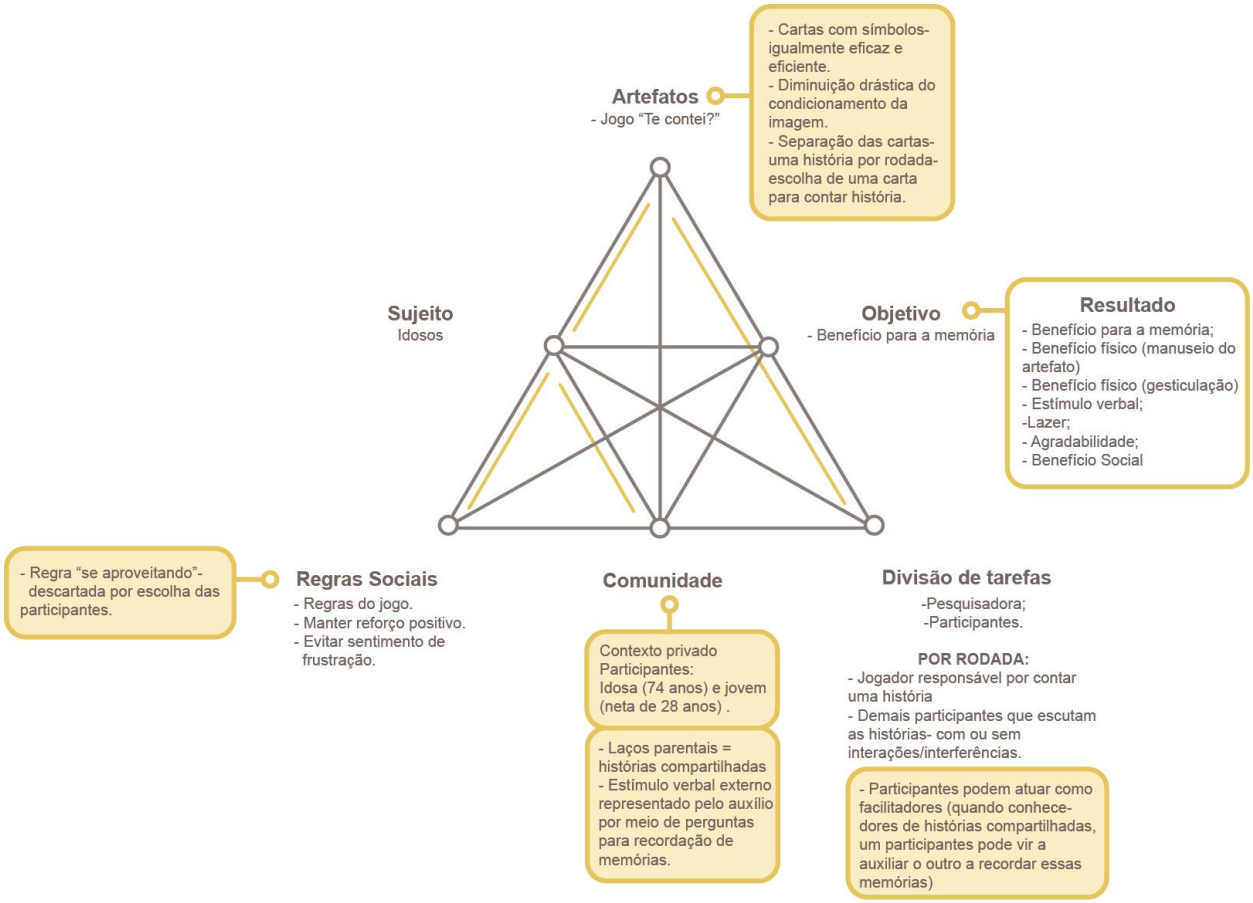
Aplicado ao modelo de pirâmide de Engeström os novos elementos considerados são referentes:

- À mudança das imagens expostas na ferramenta sem prejuízos ou potencialização dos resultados.
- À diminuição drástica do condicionamento da imagem que pode estar diretamente relacionado ao distanciamento da realidade, característica da ferramenta anterior e as cartas com base em fotografias.
- A constante separação das cartas, mesmo quando existe a limitação do compartilhamento de apenas uma história por rodada, levando os participantes à escolha de uma das três cartas que com mais eficiência assistiu as participantes no processo de recordação.
- Às histórias compartilhadas que aproximam os participantes em um processo de contação em conjunto e até complementar de uma história conhecida por dois ou mais participantes;
- Ao papel de facilitador, provindo das próprias histórias compartilhadas, quando os participantes podem se colocar em um papel de facilitador, auxiliando outros a recordarem de histórias ou detalhes de histórias durante a contação.

Para o modelo de Leontiev (figura 51), vê-se que a separação das cartas e o desencadeamento de memórias se mantém nesse quarto experimento apesar da limitação da contação de uma história por partida. As formas para o acontecimento foram diferentes, porém sua persistência é evidente, isto é, a separação das cartas ficou explícita pela escolha de uma das três cartas e o desencadeamento de memórias já não influencia as outras cartas sorteadas, mas ocorre repetindo os mesmos

elementos em acontecimento diferentes ainda usufruindo de apenas uma carta como gatilho.

Figura 50 - QUARTO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Dois importantes novos pontos acrescentados envolvem as novas ações que podem ser tomadas pelos participantes em fase de escutar as histórias narradas. Esses pontos incluem o conhecimento compartilhado de um evento ou experiência, possibilitando que dois ou mais participantes possam se envolver durante a contação da história e o papel de facilitador, quando um participante apresenta dificuldades e devido ao conhecimento prévio de experiências compartilhadas, um facilitador pode guiar o idoso como forma de ajuda-lo a relembrar uma experiência vivida.

Figura 51 - QUARTO EXPERIMENTO- Modelo de Leontiev para o jogo “Te contei”

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Sorteio (aleatório) de três cartas, uma de cada categoria.	- Pegar cartas (BENEFÍCIO FÍSICO); - Olhar cartas (ESTÍMULO VISUAL); - Expor as cartas para os demais participantes.
	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) com base nas cartas sorteadas	- Interpretação das imagens Abstração da imagem Condicionamento da imagem - Narrar uma história sobre uma carta escolhida dentre as três sorteadas Gesticulação (BENEFÍCIO FÍSICO) - Desencadeamento de memórias (ESTÍMULO INTRAPESSOAL)

PARTICIPANTES QUE OUVEM A HISTÓRIA NARRADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Prestar atenção nas histórias compartilhadas pelos participantes. -Interesse nas histórias e perguntas para aprofundamento dos acontecimentos narrados. - Papel de facilitador no processo de recordação quando possui histórias compartilhadas, isto é, auxiliar outros participantes quando uma dificuldade é percebida ou reportada.	- Ouvir histórias narradas pelos participantes e fazer perguntas sobre os eventos narrados (BENEFÍCIO SOCIAL); - Identificação pessoal com a interpretação com as histórias contadas (ESTÍMULO VISUAL ou ESTÍMULO INTERPESSOAL).

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.1.5 Quinto experimento- Agosto de 2018

Característica: ENTREVISTAS E FICHAMENTO

Participantes: Programa “Vida Ativa” na Fundação de Aposentadoria e Pensões dos Servidores do Estado de Pernambuco (FUNAPE) localizado no bairro do Derby, cidade do Recife.

Relacionamento social: Desconhecidos entre si- grupo “neutro” em relacionamento.

O quinto e último experimento nessa pesquisa voltou a ser aplicado com um grupo de outros participantes, mas novamente vinculados ao programa “Vida Ativa”, diferenciando-se na abordagem do relacionamento social entre os participantes.

Novamente, considerando que alguns idosos estavam participando do experimento no horário anterior a uma aula, o tempo de aplicação e entrevistas foi limitado para uma hora. O protocolo de entrevistas, fichamentos e gravações foi mantido e se seguiu com a aplicação da ferramenta com símbolos em oposição às fotografias.

4.1.5.1 Contexto

Nesse experimento, foi escolhido um grupo “neutro” relativo a relacionamentos, isto é, um grupo onde a grande maioria dos participantes não haviam se conhecido antes do momento da aplicação da atividade. Apesar de todos os envolvidos estarem associados com o programa do Vida Ativa na FUNAPE, apenas duas participantes se conheciam previamente, os demais participavam de atividades distintas fazendo assim com que nunca antes haviam se conhecido.

O objetivo se deu pela percepção nos experimentos anteriores da forte influência (positiva ou negativa) provinda dos relacionamentos já estabelecidos. Nesse experimento, forma-se o questionamento da atuação da atividade proposta em um ambiente “novo” e “neutro”, uma atividade de contação de histórias entre “desconhecidos”.

4.1.5.2 Entrevistas

Resultado da entrevista grupal com os idosos participantes

Assim como aconteceu no primeiro teste aplicado na FUNAPE, o tempo foi um limitante e, devido a isso, a entrevista precisou ser feita de modo grupal.

Todos os participantes ali presentes tinham iniciado sua filiação com o programa Vida Ativa recentemente, o mais antigo dos participantes tinha apenas 3 meses de participação e, como expressado por uma idosa, o objetivo principal está embasado na própria “ocupação do tempo”. Os vínculos variam entre as atividades didáticas com as turmas de inglês e espanhol, artístico com as aulas de pintura e de atividade física como dança e ioga.

Foi expresso pelos participantes agradabilidade sobre a atividade e três comentários se destacam:

1- Uma das idosas diz ter achado a atividade deveras interessante e levantou o questionamento sobre como as temáticas nas cartas foram previamente escolhidas.

2- Outra idosa diz ter gostado muito da atividade pois se interessa bastante por ouvir histórias de vida, e compara com um livro que recentemente lia que apresentava uma coletânea de pequenas, mas, em suas palavras, “maravilhosas histórias” e, finalmente,
3- Uma idosa, ao ser perguntada sobre alguma dificuldade relativa a atividade demonstrou certa preocupação por acreditar não ter contado histórias que se relacionavam diretamente com as temáticas expressas na carta. Quando a pesquisadora se posiciona para relembrar que o objetivo das cartas é para trazer lembranças, mas que não é preciso ser exatamente sobre o que se está exposto na carta e sim a importância no compartilhamento de histórias, a idosa expressa um sinal de “alivio” e diz: “então valeu! ”.

Sobre participar desse jogo em outras oportunidades, junto aos seus familiares, a recepção também foi positiva e uma das idosas diz que já é comum contar suas histórias de vida para seus netos e que eles adoram ouvi-las.

4.1.5.3 Análises

A atividade foi aplicada com 5 participantes, um homem de 54 anos (Romero) e quatro mulheres: Laura de 80 anos, Poliana de 71 anos, Valentina e Eloísa ambas de 69 anos. Fora as senhoras Laura e Poliana que se conheciam previamente, ambas matriculadas na aula de pintura, os demais não se conheciam, anulando assim qualquer laço de relacionamento.

O tempo de duração completa da experiência foi de 70 minutos, excedendo ainda em 10 minutos o limite. Devido a essa limitação do tempo explícita desde o início da aplicação, a pesquisadora decidiu manter a sequência de descartar a regra explícita do “se aproveitando”, isto é, não introduzir a explicação da regra, mas não tolher a ação caso ocorra naturalmente.

O resultante quantitativo de histórias compartilhadas foi de 16, pois a maioria dos participantes repetiram a contação de uma história diferente para cada carta como comumente acontecido nos experimentos anteriores, além dos casos de desencadeamento de memórias e um caso de “se aproveitar”, quando uma idosa conta uma história relativa a uma carta que outra participante sorteou.

Analisando todas as histórias compartilhadas, além das características que se repetem como separação de cartas e desencadeamento de memórias, algumas características se destacam:

Separação de cartas: Apesar da introdução ser claramente apresentada como a chance de se compartilhar apenas uma história por idoso, a característica comum dos experimentos volta a acontecer, quando os participantes compartilham três histórias por rodada e não apenas uma.

O primeiro participante, o senhor Romero, que iniciou a primeira rodada da atividade, compartilha duas histórias muito simples, porém, a segunda participante, a senhora Laura, já consegue trazer histórias mais complexas e profundas para compartilhar com o grupo.

Benefício Social- viés positivo- empatia: Percebe-se em alguns trechos de participação dos idosos um incentivo provindo de empatia com a história compartilhada. Já não caracterizado apenas com perguntas para aprofundamento, mas em um ambiente social, o idoso se posiciona sobre temas em que sente empatia, isto é, os demais participantes dão opiniões sobre a temática debatida dentro da história compartilhada abrindo portas para o compartilhamento de opinião própria.

> ***Valentina:*** *... Eu tava lá na fila, tinha até mandando uma pessoa passar porque eu tava na fila esperando minha filha terminar as compras, mas pra adiantar eu fui pra fila, aí dei lugar para várias pessoas "pode ir, pode passar" (gestos) aí veio uma senhora e começou uma discussão.... Porque se ela tivesse vindo com delicadeza, mas ela já veio colocando o carrinho em cima de mim, já tinha colocado o carrinho em cima da minha filha, sabe?! Aí depois eu tava dizendo pra minha filha "a gente deveria... se eu tivesse sozinha eu pedia ajuda de outra maneira, sabe?! Mas minha filha ficou tão indignada com a situação que depois eu vou telefonar pra ela, passar no "zap", pra você não ter os estresses que eu tive na vida, você tem que ir se policiando. Porque eu sou mais do tipo "Pode ir"... porque minha filha tem pavio curto e na profissão dela não é bom."*
> ***Laura:*** *mas essa geração é mais assim. A nossa geração tolera mais as coisas, a gente é mais calmo...*
> ***Romero:*** *é que hoje o pessoal tá muito estressado, aí qualquer coisa, qualquer coisinha... tá todo mundo precisando ser mais tolerante.*
> ***Valentina:*** *Mas foi o que eu tava tentando dizer pra ela porque a mulher era tão idosa quanto eu... Minha filha tentava falar "mas senhora..." e ela ía e jogava o carrinho...*
> ***Poliana:*** *Eu não tomo o lugar de ninguém em canto nenhum, mas também eu não aceito que alguém chegue e venha pegar o meu lugar.*
> *Ah, não vai não! eu tô ali, naquele lugar, naquele canto, não roubei canto de ninguém....*
> ***Romero:*** *(sarcástico) aí depois vem uma bonitinha com aquele shortinho e cai de paraquedas na tua frente. Aí a senhora fica "vá lá pra trás, minha filha".*

Com base nesse acontecimento, é possível fazer uma conjectura que temáticas que possam cativar empaticamente todos os participantes incentivam a participação entre os envolvidos. Mesmo parecendo uma conclusão óbvia, para diferentes aplicações é perceptível caminhos em potencial como, se controlado, inserir temáticas específicas para determinados grupos no intuito de incentivar participantes, ainda que desconhecidos entre si, a se sentirem confortáveis e conectados.

Em um quadro negativo, existe a possibilidade da atividade levantar temas sensíveis de opiniões divergentes entre os participantes, criando uma atmosfera de desconforto.

“Benefício Social”- viés negativo- resistência e repúdio: Em sequência ao tópico anterior da empatia, a aplicação entre participantes que não se conheciam antes da atividade demonstrou que pode variar positiva ou negativamente como uma atividade grupal. Diferenças de ideologias ou opiniões mais controversas, quando expostas, podem ocasionar o início de debates de conteúdo delicado, como ocorreu quando a senhora Eloísa não concorda com um comentário do Senhor Romero.

> ***Eloísa:*** *(para Romero). Mas você disse " e se fosse assim uma mulher de shortzinho assim..."... eu não entendi o que você quis dizer com isso...*
> ***Romero:*** *foi para dizer da pessoa que passa na frente do outro (gesticulações)*
> ***Eloísa:*** *Porque quando você falou shortezinho já me lembrou um certo preconceito que existe com a mulher que qualquer coisa que acontece com as mulheres, muitas vezes mais jovens, mas se a mulher está vestindo certo tipo de roupa, ela já recebe a culpa porque está com aquela roupa, aí quando você falou shortezinho, já não me soou muito bem.... (Idosa sorri educadamente)*
> ***Romero:*** *mas na questão da fila que estaria passando na frente dela.*
> ***Eloísa:*** *sim, mas não necessariamente pela roupa. A mulher não deve ser taxada pela roupa que veste porque algumas vezes... até na nossa própria idade...*
> ***Inicia-se debates paralelos e os idosos começam a falar ao mesmo tempo sobre a temática delicada.***
> ***Eloísa:*** *é porque eu estou vendo as mulheres sempre sendo citadas quando são estupradas, quando são abusadas... quando o motorista para o ônibus e alguém fala "ele só parou porque tava aquela novinha de shortezinho", então pra mim isso é uma coisa muito pejorativa... essa fala de shortezinho...”*

Condicionamento da imagem: Diferentemente do experimento anterior, onde foi visto praticamente a eliminação dos elementos condicionantes e diretamente influenciadores no processo de relembrar, o condicionamento da imagem ocorreu 4 vezes das 16 histórias compartilhadas, que incluem, como visto, o condicionamento da imagem, a interpretação esperada e a abstração da temática exibida na carta.

Potencial interpretativo dos símbolos: Como foi visto, apesar do condicionamento da imagem ainda ocorrer em menor proporção nesse experimento, uma característica também foi clara: o potencial para interpretação “livre” dos símbolos. A Senhora Valentina, referindo-se a carta “HOMEM SOZINHO” traz um exemplo claro de como o símbolo perde características anteriormente já analisadas como limitantes e condicionantes do processo de interpretação das imagens.

Figura 52 - Carta Homem Sozinho. Baralho fotografia e símbolo.

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

> ***Valentina:*** *Esse aqui veio na mente agora o meu bisneto, ele tá com cinco anos ele é autista e está sendo alfabetizado aí estuda no colégio Santa Maria e a minha neta sempre passa o "zap", ontem ele tava aprendendo a família do "ca, co, cu" e escrevendo, aí ela manda aquilo e manda o bonequinho chorando e eu também, então tem o irmãozinho dele, Bernardo, que vai fazer 4 anos, mas olhando pra foto o que me veio foi o Mateus.*

Como pode ser visto no comparativo das cartas “Homem sozinho” nos dois baralhos, a fotografia condiciona a representação para idade. Histórias dos testes com as cartas que exibem fotografias relacionam a imagem do homem a personagens mais velhos, geralmente com papel marcante e familiar, como pai ou tio.

Em comparativo da história compartilhada pela senhora Valentina, sua interpretação, já não condicionada pela idade expressa, a estimula a pensar em seu bisneto de apenas 5 anos de idade.

História de conteúdo delicado: Dentre todos os experimentos, houve várias histórias de situações dificultosas que envolvem problemáticas, fobias, embaraços (que, depois de um tempo, ganham um ar de comicidade) ou até a emoção de se lembrar de um ente querido falecido ou que se encontra distante, porém, nesse ambiente neutro, a senhora Laura traz uma história de conteúdo delicado e triste, sobre sua depressão pós-parto, a impossibilidade de criar a própria filha e o distanciamento que isso resultou na vida e no relacionamento de ambas.

Levanta-se algumas conjecturas da possibilidade da idosa ter se sentido em um ambiente seguro para expor um assunto tão pessoal e delicado ou o próprio fato de não conhecer os demais participantes pode tê-la oferecido o conforto para que expusesse o que realmente sentia, porém, o que se mantém é a potencialidade identificada que possibilita a aplicação da ferramenta por profissionais qualificados com objetivos de alcançar memórias mais frágeis e significativas.

> ***Laura:*** *Nessa época eu já tinha quatro filhos e os filhos ficavam com a minha mãe, os maiores. Eu só estava com ela porque estava dando de mamar. Aí ele disse assim: "Lucia ia dando o remédio que ela está tomando. O médico passou para ela e ela ia dar para a menina". Aí minha mãe já era de idade, disse assim: "o que é que eu vou fazer com essa menina? Eu já tô cuidado desses três". Aí meu irmão chegou lá no outro dia e minha mãe contou a história para ele, aí ele disse assim: "eu vou levar para Berenita cuidar dela", que era minha cunhada. E a minha cunhada ficou tomando conta dela até o tempo que eu melhorei e eu fui buscar a menina, só que o meu irmão não deixou. Ele dizia assim: "Laura, a filha é tua, mas eu amo tua filha. Deixa eu criar. Ela vai te chamar de mãe, ela vai te reconhecer como mãe de fato, mas por favor não tire". Eu com dó dele, porque ele tinha problemas no coração, eu tinha medo de tomar dele e ele ter algum problema. Aí eu disse: "tá bom, tu fica com ela, mas nunca, jamais você diga que eu dei essa filha para você porque não queria". Ele disse: "não, eu vou contar a história para ela". Mas ela ficou revoltada, tanto que ela não me chama de mãe.*

4.1.5.4 Resultados

O teste feito entre participantes desconhecidos possibilitou uma visão que vai além da análise do uso da ferramenta. Durante os testes anteriores, todos os participantes possuíam relacionamentos já estabelecidos que influenciavam a atividade de modo positivo ou negativo.

O teste entre pessoas que se desconheciam proporcionou em sua grande maioria conforto para que houvesse o compartilhamento de histórias de conteúdo sensível e empatia, porém, ainda que controlado, o momento de tensão entre dois participantes que discordaram sobre um comentário estereotipado, por pouco não comprometeu a atmosfera positiva criada durante a atividade.

Ainda assim o resultado final foi positivo, expressado pelos próprios participantes referentes à agradabilidade e eficaz ao alcançar os objetivos esperados.

Ficha de análise durante a atividade:

A primeira ficha de análise demonstra a separação das cartas desde a primeira rodada da atividade, característica essa que se manteve constante desde o primeiro

experimento ocorrendo sempre de modo natural e enriquecedor, pois confirma o potencial suficiente de cada carta de gerar uma história completa.

Não foram reportadas nem observadas nenhuma dificuldade relativa a enxergar as cartas ou ouvir as histórias durante a atividade. O primeiro participante na primeira rodada apresentou pequena dificuldade para compreensão do objetivo do jogo, resultando em histórias mais genéricas, porém, a partir da segunda idosa, as histórias já alcançavam um nível de aprofundamento e detalhamento esperado para alcançar os objetivos da atividade.

As imagens nas cartas continuaram sendo, na maior parte, estímulo suficiente por si só. Apenas em dois momentos, um na primeira rodada e outro, com a senhora Valentina, houveram duas pequenas intervenções da pesquisadora que fez perguntas sobre a temática abordada na carta. O senhor Romero, participante da rodada inicial, trouxe histórias superficiais e, devido a uma pergunta que estimulava maior detalhamento, foi possível o compartilhamento de duas histórias mais específicas, ainda que pequenas.

O segundo momento de necessidade de auxílio foi detectado quando a senhora Valentina passa um tempo estendido olhando para a carta, tentando alguma interpretação que gerasse o gatilho para a memória. O ocorrido foi relativo a carta “casa de campo” e levou a pesquisadora a perguntar se a idosa já havia feito alguma viagem para o campo. Apesar da pergunta e intervenção de auxílio, o questionamento não foi suficiente para a idosa lembrar de uma história, mas sua interpretação foi expandida, abstraindo o tema e atingindo um significado que a estimula a contar uma história recente.

Socialmente, 3 dos 5 idosos mantiveram não apenas o interesse nas histórias contadas, como interagiram constantemente uns com os outros, tornando a atividade bastante dinâmica. Alguns momentos de distração e desinteresse foram detectados quando a idosa Valentina tem dificuldades para compartilhar uma história e, em seu discurso, é visível o esforço para encontrar o estímulo necessário que desencadeia em uma memória, porém, uma vez que encontrado, os participantes voltam a ficar atentos e participarem dinamicamente da atividade.

E, finalmente, o senhor Romero foi o único dentre todos os participantes, enquanto fase de contação, a não usufruir de gesticulações como normalmente é visto. Considerando que sua história foi simples e direta, sem grandes detalhamentos, (além de constituir a primeira rodada) entende-se que por essa razão o idoso não

usufruiu do “embodied experience”. Essa hipótese é levantada devido ao fato de, em outros momentos, quando interagindo com as demais participantes, senhor Romero usa de gesticulações, ainda que em comentários curtos e adicionais.

Ficha de análise após a atividade:

BENEFÍCIO PARA A MEMÓRIA: Eficaz, repetindo o que muito foi visto no uso da ferramenta: a separação do uso de cada uma das três cartas, gerando estímulo para a recordação de três diferentes histórias.

Uma importante observação acontece quando uma das idosas que sorteou a carta "brinquedos" na categoria de acontecimentos, inicialmente, diz que não recorda de haver possuído brinquedos, mas relembra sim das brincadeiras, porém, em determinado momento, a idosa recorda de um específico “tipo de brinquedo" (boneca de pano) que está conectado diretamente com quem a presenteou, sua madrinha.

Interessantemente, a boneca de pano citada pela senhora Poliana desencadeia um efeito de reconhecimento nos demais participantes que adicionam comentários.

> ***Poliana:*** *Eu não me lembro de ter tido brinquedos, eu não me lembro, se eu tive eu não me lembro, o brinquedo da gente era uma rua, com as amigas, era brincando de se esconder....*
> ***Valentina:*** *eram brincadeiras, jogava....*
> ***Poliana:*** *Eram brincadeiras, de roda.... dessas coisas que a gente brincava até por certa hora porque eu morava no interior...*
> ***Valentina:*** *(inaudível), poesia...*
> ***Poliana:*** *Era isso mesmo! Era muito bom, foi uma infância maravilhosa que eu tive... e agora eu me lembrei de uma coisa, a gente lá na minha casa era muita, muita, muita gente, então a gente tinha a madrinha... a madrinha era uma pessoa de casa e ela dava a gente boneca de pano. Vocês sabem o que é boneca de pano? (participantes concordam e sorriem)*
> ***Romero:*** *eu ía salientar isso....*
> ***Laura:*** *as bonecas da gente era tudo de pano...*

BENEFÍCIO SOCIAL: Como visto, dois vieses podem ser observados considerando um ambiente neutro. O viés positivo, que compreende a empatia pelas histórias, temas, momentos e/ou opiniões compartilhadas e o viés negativo, compreendendo momentos de divergência de opinião e uso de estereótipos que podem ser ofensivos a alguns participantes.

Compreendendo a existência de ambas possibilidades durante a aplicação da atividade, o uso do viés positivo (e a prevenção do viés negativo) pode ser controlado de maneira a alcançar diferentes objetivos, por exemplo, grupos de atividades que envolvem pessoas que passaram por uma mesma experiência podem ser tomadas

como "temática" principal, incluindo na equação da atividade uma empatia óbvia entre participantes que podem ser desconhecidos entre si.

BENEFÍCIO FÍSICO: Gesticulações são um padrão constante durante a contação das histórias e são constantemente usados como complemento visual para cenários, características físicas e imitações, muito comumente seguido pelo advérbio de modo "assim".

> “O Calhambeque de Roberto Carlos, eu me lembro quando ele veio tocar aqui em Recife as primeiras vezes aí ele fez somente com o violãozinho sentado no banquinho, com a perninha **assim (gesticulação :: imita::)..**.
> Então essa lembrança, Roberto Carlos bem novinho, com a**quela franja e o cabelo bem alisado assim (gesticula),** naquelas imagens da TV jornal do comércio no canal 2...”

JOGABILIDADE: Em sua totalidade, a jogabilidade foi bem compreendida. Interessantemente, a senhora Poliana ao ser indagada sobre se houve alguma dificuldade durante a atividade na fase da entrevista, expressou que sentiu que por vezes as histórias contadas não tinham relação com as imagens exibidas nas cartas, mas, após a pesquisadora explicar que não seria uma exigência, Poliana demonstra tranquilidade.

> “Eu acho que a gente olha a figura, às vezes a gente conta uma história que não tá nem... que não tá nem agarrado naquela figura... então é assim mesmo? Então valeu! “

DINÂMICA: Fluida. Na maior parte do tempo os idosos se mantiveram atentos para as histórias contadas, porém, nota-se que, em momentos de histórias mais genéricas e inespecíficas, os demais participantes aparentavam distração e desinteresse.

ENGAJAMENTO: A participação seguiu ativa durante vários momentos onde, além de perguntas sobre as histórias para aprofundamento, muitos faziam pontuações pessoais sobre temáticas levantadas como estresse no trânsito e desrespeito nas filas.

AGRADABILIDADE: Positiva. Apesar do momento claro de viés negativo onde dois participantes debatem sobre um comentário estereotipado feminino, ao final da atividade os participantes expressaram interesse e agradabilidade sobre a atividade,

incluindo até uma curiosidade sobre como o grupo de imagens foi escolhido para ser utilizado nas cartas.

DIFICULDADES: Não foram identificadas ou reportadas pelos participantes.

ESTÍMULO VISUAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Novamente as cartas simbólicas mantiveram eficácia semelhante em comparação com as cartas com fotografias, porém o condicionamento da imagem acontece com mais intensidade em comparação com o experimento anterior, onde foi praticamente eliminado.

Apesar de, por 4 vezes, ficarem "presos" a algum elemento específico exibido na carta, o desencadeamento de memórias provocou uma sequência de sinapses e resultavam em mais de uma história, equilibrando o condicionamento ocorrido, compensando-o com uma sequência de histórias que tangem temas surgidos durante o processo de contação.

ESTÍMULO INTERPESSOAL PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: Atualizando e completando os achados que fazem parte da categoria de estímulo interpessoal encontra-se, além da identificação pessoal por experiência similares e das perguntas para aprofundamento feitas pelos próprios participantes, a empatia por temáticas abordadas.

A empatia pode não necessariamente estar envolvida por experiências similares compartilhadas (como quando vários idosos compartilham histórias sobre a primeira TV na rua em que moravam), mas por debates de temáticas mais aprofundadas e gerais como foi visto no exemplo do debate sobre o desrespeito com o idoso (mais especificamente na fila), o qual levou os participantes a se posicionarem sobre o debate, simpatizando pela história inicialmente compartilhada pela senhora Valentina

ESTÍMULO INTRAPESSOAL: Dos dois vieses encontrados relativo ao desencadeamento de memória, apenas um foi identificado.

O primeiro viés, que envolve a sequência de elementos repetidos estendidos às três cartas interpretadas separadamente não ocorreu. O segundo viés, no qual o desencadeamento de memória ocorre relativo a uma mesma carta resultando em mais do que três histórias por apenas um participante ocorreu com uma das idosas, que, com o estímulo de apenas uma carta, compartilha 5 diferentes histórias: Carta CARRO

(carros antigos- Calhambeque de Roberto Carlos- primeira TV- transporte público- viagens de trem)

4.1.5.5 Análise MODELO DE ENGESTRÖM e TRÍADE DE LEONTIEV

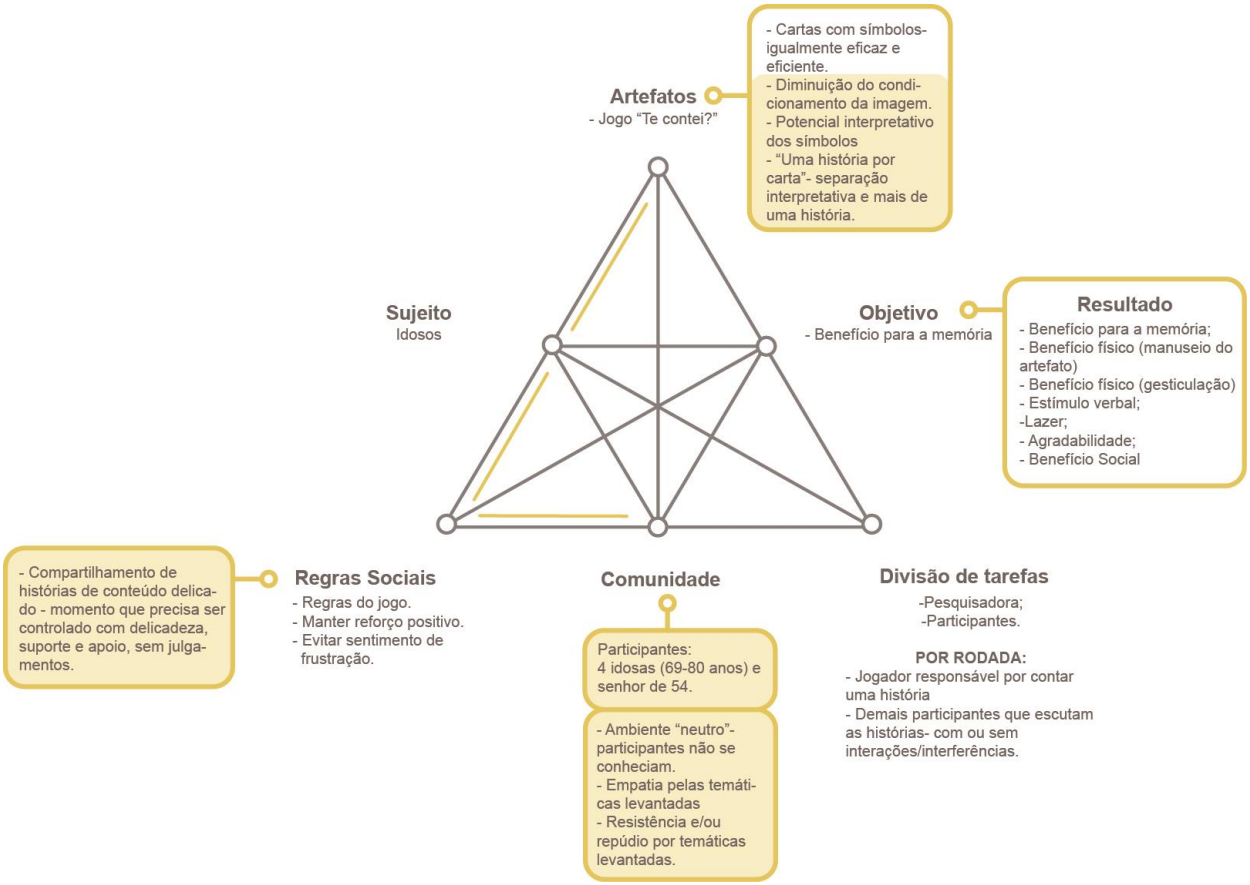
Para a análise do modelo de Engeström, os novos elementos que foram identificados nesse experimento são referentes:

- A volta do uso separado das cartas, que separadamente são gatilhos para o processo de recordação.
- Ao condicionamento da imagem, apesar de ainda identificado, teve uma ocorrência reduzida. Apesar dessa possibilidade, o potencial interpretativo se mostrou mais livre eliminando elementos condicionantes anteriormente identificados.
- Pela primeira vez, o compartilhamento de uma história de conteúdo delicado insere nas regras sociais o cuidado para lidar com os temas abordados, que precisam ser tratados com respeito, compreensão e, principalmente, sem julgamentos.
- A aplicação em um ambiente neutro, abrindo portas para a criação de novas amizades (viés positivo) ou o afastamento de pessoas que possuem ideologias ou opiniões muito opostas (viés negativo).

Para a tríade de Leontiev (figura 54), como pode ser observado, poucas mudanças na análise “atividade- ação- operação” foram observadas, indicando que, da maneira que foi aplicada (relativo as regras e objetivos delimitados) a saturação começou a ser alcançada.

O ponto que mais se destaca volta à percepção da possibilidade do sentimento de empatia e/ou repulsa que pode delimitar o início ou entrave no início de uma relação entre participantes. Idosos que sentem empatia sobre as histórias e opiniões compartilhadas estão aptos a evoluir esse contato para um relacionamento de amizade, porém, entre os envolvidos que não possuem congruência em assuntos significativos (como visto pelo comentário estereotipado e a expressão de uma opinião que vai completamente contra uma visão prejudicial à um grupo demográfico) se cria um possível distanciamento para a possibilidade da continuidade do contato social.

Figura 53 - QUINTO EXPERIMENTO- Diagrama de Engeström para o jogo “Te contei”.



Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Finalmente, chegando à conclusão das análises de cada um dos experimentos feitos, nota-se que muitos temas e situações alcançaram o nível de saturação e outros trazem indícios passíveis de maior aprofundamento em pesquisas futuras.

Sobre a ferramenta “Te contei?”, como pode ser observado, os objetivos e resultados delineados/ descobertos ao longo dos testes alcançaram a saturação, porém, de uma forma não limitante, novos resultados podem ser encontrados se aplicados por outros profissionais em diferentes campos de atuação.

Figura 54 - QUINTO EXPERIMENTO- Modelo de Leontiev para o jogo “Te contei”

PARTICIPANTE QUE INICIA A RODADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Sorteio (aleatório) de três cartas, uma de cada categoria.	- Pegar cartas (BENEFÍCIO FÍSICO); - Olhar cartas (ESTÍMULO VISUAL); - Expor as cartas para os demais participantes.
	- Compartilhar uma história (real ou fictícia) com base nas cartas sorteadas	- Interpretação das imagens Abstração da imagem Condicionamento da imagem - Narrar uma história para cada carta. Gesticulação (BENEFÍCIO FÍSICO) - Desencadeamento de memórias (ESTÍMULO INTRAPESSOAL)

PARTICIPANTES QUE OUVEM A HISTÓRIA NARRADA

ATIVIDADE	AÇÕES	OPERAÇÕES
Jogo “Te contei?”	- Prestar atenção nas histórias compartilhadas pelos participantes. -Interesse nas histórias e perguntas para aprofundamento dos acontecimentos narrados.	- Ouvir histórias narradas pelos participantes e fazer perguntas sobre os eventos narrados (BENEFÍCIO SOCIAL); - Identificação pessoal com a interpretação com as histórias contadas (ESTÍMULO VISUAL ou INTERPESSOAL). - Criação de empatia ou repúdio de temáticas e opiniões levantadas durante a atividade (nível inconsciente- BENEFÍCIO SOCIAL)

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.2 ANÁLISE GERAL DOS DADOS

A seguir está indicado as temáticas incluídas para a análise feita utilizando o software de análise de discurso MAXqda, relembrando: três experimentos foram feitos utilizando o baralho do jogo “Te contei?” com fotografias, resultando no compartilhamento de 61 histórias de 14 pessoas no total, e dois experimentos utilizando o baralho com símbolos, resultando em 46 histórias de 7 participantes.

Obs: Sobre o primeiro experimento, sendo um piloto ainda na “fase aberta” e sem protocolo ou gravações, não foi possível fazer certas análises e detecção de alguns dos elementos considerados nos demais experimentos, pois a primeira coleta se ateve apenas às histórias compartilhadas.

Figura 55 - Montante dos experimentos

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

Temáticas

- **Separação das cartas:** Persistentemente observado em todos os experimentos na aplicação do jogo “Te contei?”, a separação interpretativa das cartas e uso como gatilho para as operações de recordação foi uma ocorrência não esperada no início da criação da ferramenta, mas consiste em uma forma de potencializá-la, isto é, quando o esperado era o estímulo de apenas uma memória, resulta-se em ao menos o compartilhamento de três lembranças de vida (uma para cada carta sorteada).

  Numericamente, dentre o total de 107 histórias coletadas na aplicação da atividade, apenas em 4 momentos houve o processo da conexão lógica entre as categorias para estímulo da memória, sendo um dessas quatro executadas por uma participante jovem. Salientando, porém, que, para diferentes profissionais, tentar incentivar a conexão entre duas ou mais cartas durante uma aplicação diferenciada pode objetivar algum exercício de cunho cognitivo interessante.

Figura 56 - Montante dos experimentos – conexão entre cartas

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

- **Benefícios da atividade:** Caracteriza os benefícios gerados pela participação e uso direto da ferramenta de lazer.

    - *Benefício para a memória* (esperado desde a concepção da ferramenta) caracterizado pelo resultante da recordação de uma história de vida compartilhada graças ao estímulo visual expresso pela imagem nas cartas e o estímulo verbal, onde a própria contação de histórias funciona como gatilho para o processo de relembrar experiências passadas.

        O total de histórias compartilhadas, juntando todos os experimentos foi de 107 histórias que passavam por estímulo visual, intrapessoal e interpessoal.

        61 das três primeiras aplicações utilizando as cartas com fotografias e 46 do quarto e quinto experimento.

    - *Benefício social:* iminente da própria estrutura da atividade grupal de lazer é identificável pela atenção e demonstração de interesse dada às histórias compartilhadas, muitas vezes expresso por meio de perguntas para aprofundamento/detalhamento, além do sentimento e demonstração de empatia por temáticas abordadas.

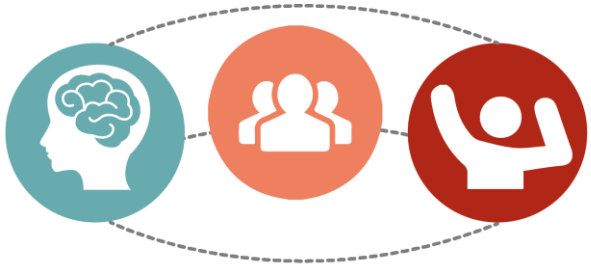
        Sobre as aplicações com o baralho fotográfico, considerando que não houve gravação ou transcrições do primeiro experimento, a coleta de dados para o Benefício Social (analisado dentre os dados do segundo e terceiro experimentos), indicou 22 momentos de interação entre os participantes. Visto que o segundo experimento se deu entre participantes que não possuíam uma boa relação entre si, fazendo da atmosfera social prejudicada desde o início, todos esses 22 momentos ocorreram no terceiro experimento, onde a atividade foi aplicada entre amigos da turma de Inglês do programa Vida Ativa, na FUNAPE.

        Dentre as duas aplicações utilizando as cartas com símbolos, foi identificado o total de 18 momentos de caráter social, sendo 8 entre a idosa e sua neta e 10 momentos entre os cinco participantes que não se conheciam anteriormente.

- *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 história, no qual o participante utiliza seu corpo como elemento visual complementar.

  Apesar da gesticulação ser o maior benefício motor identificado durante a contação das histórias, sua contabilização é dificultosa visto que é um acontecimento muito relativo, isto é, ainda que alguns idosos conseguem usufruir de gesticulações para momentos pontuais em suas histórias, outros podem usufruir de seus corpos como ferramenta durante a contação de histórias inteiras. O importante está em entender que o uso do corpo, principalmente considerando indivíduos idosos, pode constituir em estímulo para movimentos físicos que incluem o uso de mãos, braços, rostos e/ou até o corpo inteiro.

Figura 57 – Benefícios da atividade



Benefício para a memória, benefício social e benefício motor (”embodied experience”)

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

- **Estímulos para contação de histórias:** Consiste nos estímulos identificados que resultam no gatilho para contação de um ou mais histórias de vida:
  - *Estímulo visual:* Trata-se do uso da imagem exposta na carta como estímulo independente e suficiente para impelir o processo de recordação.

    Dentre o total de 61 histórias compartilhadas nos três primeiros experimentos com o “baralho fotográfico”, 42 foram embasadas apenas na interpretação das cartas que compõe o jogo “Te contei?”, as demais

histórias são provindas dos dois próximos estímulos identificados: o estímulo verbal (externo e interno).

Sobre o quarto e quinto experimento, o total de 46 histórias compartilhadas sendo 26 com o uso apenas das imagens nas cartas do baralho com símbolos.

- *Estímulo interpessoal:* Mediante a própria atividade grupal repleto de contatos sociais para diferentes contextos, o estímulo interpessoal foi identificado como formas dos demais participantes oferecerem, oralmente, outros gatilhos eficazes para o processo de recordação.

  Esse estímulo pode ser identificado em três momentos: **identificação com experiências semelhantes** que podem ativar a memória privada de um participante (Ex: a temática “primeira TV” iniciado por uma participantes que sorteou a carta TV, levou a uma segunda participante a igualmente compartilhar como conseguiu comprar sua própria primeira televisão), **complementação**, isto é quando um participante interfere na história complementando com alguns elementos que podem ser gatilho para o desenrolar de sinapses e recordações (ex: Carta “São João”- “Quando é festa de São João a gente faz aquela fogueira em casa, chama todo mundo, faz bolo, e tem as crianças... (Senhora Elsa fala: "Pamonha, canjica")... sim, pamonha, canjica, traz presentes pras crianças, faz de caipiras”) e **questionamentos**, quando os participantes podem fazer perguntas que levam um idoso a contar ou complementar sua história (ex: Quando a participante Poliana sorteia a carta piscina e seu único comentário exprime uma aversão à temática, o senhor Romero, dizendo estar curioso, pergunta o porquê da idosa desgostar da piscina e se tem algum tipo de trauma envolvido).

  Nos três primeiros experimentos o estímulo interpessoal ocorreu em 16 momentos e nas últimas duas aplicações, 12.

  Um adendo que surgiu durante a aplicação no contexto privado e que intersecta as temáticas do Benefício Social e o Estímulo interpessoal está no que aqui é entendido por *“histórias compartilhadas”.* Essas histórias ocorrem quando participantes que são parentes ou

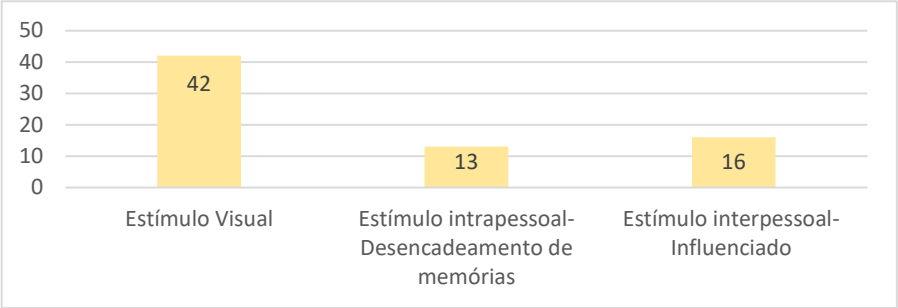
amigos próximos passaram por experiências juntos ou possuem o conhecimento sobre momentos de vida uns dos outros, possibilitando a construção de uma contação de história em conjunto. Essa categoria foi observada 13 vezes dentro do quarto experimento, aplicado com uma avó e sua neta.

- *Estímulo intrapessoal:* Interessantemente, este estímulo é caracterizado pelo desencadeamento de memórias, no qual o idoso segue em uma conexão de significados que fazem sentido, alcançando um tema que, apesar de não ser explícito na carta, o prosseguir de sinapses em seu pensamento faz sentido, alcançando um resultado tangente mais ainda assim, lógico. (Carta casal: Amor- casamento- filhos- netos: história sobre os netos)

  O estímulo intrapessoal acontece de duas formas: a primeira refere-se ao momento em que uma história contada pelo participante influencia-o na interpretação das outras cartas quando utilizadas separadamente (ex: quando uma idosa interpreta a carta “casa de campo” como a casa em que cresceu, incluindo seu pai como um dos personagens e interpreta sua próxima carta sorteada “homem sozinho” como também o seu pai, em um processo de repetição de elementos entre cartas) ou no desencadeamento de memórias dentro da própria interpretação de apenas uma carta (ex: Com base na carta de acontecimentos “carros” a senhora Eloísa consegue falar sobre 5 histórias que, durante sua narração, possuíam conexões lógicas: carros+ calhambeque do cantor Roberto Carlos+ primeira TV+ transporte público+ trens).

  Como pode ser visto pela descrição, cada estímulo intrapessoal pode resultar em três histórias (uma para cada carta) com repetição de elementos ou em mais do que três histórias, considerando que apenas uma carta é passível do desencadeamento de várias histórias. Nos três primeiros experimentos, foram identificados 13 momentos desse estímulo e, para os testes com o baralho de símbolos nos dois últimos experimentos, foram identificados 11.

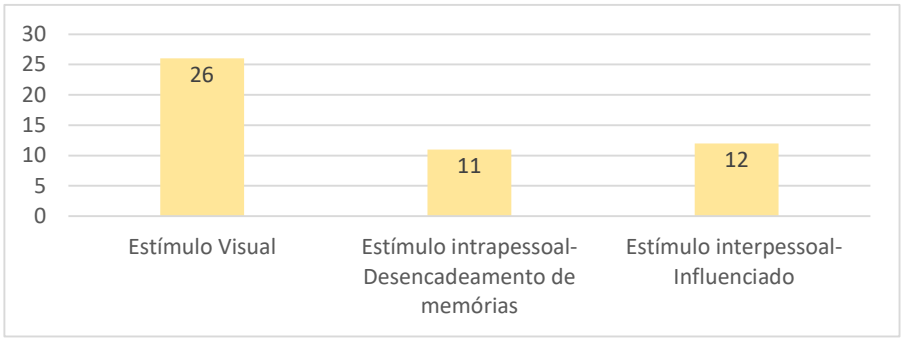
Figura 58 - Frequência dos estímulos para contação de história encontrados nos experimentos com o baralho fotográfico



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2018)

Outras três categorias referentes ao processo de interpretação dos estímulos visuais nas cartas foram analisadas utilizando o MAXqda, porém, sua própria delimitação foi construída com base em categorias publicadas recentemente com base na análise de uma atividade com grandes semelhanças ao “Te contei?”. A seguir a apresentação e análises das operações interpretativas.

Figura 59 - Frequência dos estímulos para contação de história encontrados nos experimentos com o baralho com símbolos



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2018)

Figura 60 – Estímulos oferecidos pela atividade

Estímulo visual, Estímulo interpessoal (influenciado), Estímulo intrapessoal (desencadeamento de memórias)

Fonte: Elaborado pela autora (2018)

4.3 OPERAÇÕES INTERPRETATIVAS

Uma pesquisa feita em 2017 por Mota, Barreto Campello e Souza trabalhou com uma ferramenta que apresenta grandes semelhanças em comparação ao jogo

“Te contei?”. Devido a isso foi possível entender os achados desse estudo para, adaptando-os, aplicar diretamente na análise dos dados coletados com os idosos.

Esse estudo ocorreu no grupo de pesquisas da UFPE “Atividades de leitura nas escolas”, que objetivou mapear os sistemas de atividades de leitura em escolas e o desenvolvimento de artefatos e protocolos que contribuem para a criação de narrativas de ficção para crianças do ensino fundamental utilizando a T.A. Um dos artefatos desenvolvidos para auxiliar as crianças no desenvolvimento de histórias foi um jogo de cartas (figura 61).

As duas atividades estudadas apresentam muitos pontos de similaridade como pode ser visto no quadro comparativo (quadro 8).

Assim como o jogo “Te contei?”, o artefato aplicado com crianças para desenvolvimento de narrativas é um jogo de cartas baseado em quatro categorias (personagens, cenário, objetos/acontecimento e ações) e, em uma atividade grupal, cada criança deve criar um trecho que comporá uma história completa ao final da atividade.

Figura 61 - Baralho de cartas: Personagens (vermelho), objetos (verde), cenário (azul) e ações (roxo).

Fonte: Mota, Barreto Campello e Souza (2017)

No projeto completo do grupo de pesquisa para estimular a atividade da leitura em escolas, a atividade auxilia na desmistificação da “criação de histórias” e insere os alunos na realidade dos processos de criação de informação e desenvolvimento de um livro de histórias, porém a análise nessa pesquisa será focada para o segmento relativo ao contato com o jogo de cartas e a criação de uma história.

Como pôde ser visto, apesar da aproximação pela “contação de histórias”, enquanto no jogo “ Te contei?” cada participante compartilha uma experiência completa de sua vida, finalizando a atividade com várias histórias narradas. O resultado da outra atividade é a criação em conjunto de uma (01) história de ficção no

qual, seguindo um processo contínuo e coerente, cada criança deve adicionar uma nova parte da narrativa junto aos outros segmentos já criados.

Durante análise da tríade de Leontiev (atividade-ação-operação) focando no segmento da criação dos trechos que compõe a história, Mota, Barreto Campello e Souza desenvolveram categorias que representam **4 operações discursivas** durante o processo de interpretação das imagens exibidas nas cartas. São essas categorias:

Quadro 8 - Quadro comparativo entre o jogo “Te contei” e o jogo aplicado no grupo de pesquisa “Atividades de leitura nas escolas”

	“TE CONTEI?”	**“ATIVIDADES DE LEITURA NAS ESCOLAS”**
Ferramenta	**Jogo de cartas divididas em três categorias** (Personagem, cenário e acontecimento/objetos)	**Jogo de cartas divididas em quatro categorias** (Personagem, cenário, objetos e ação)
Sujeito	Idosos (+ 60 anos)	Crianças do Ensino Fundamental
Objetivo	**Contação de história:** Evocar experiências de vida (memória)	**Contação de história:** Estimular a criação de histórias fictícias (criatividade)
Atividade	**Grupal:** Cada participante conta uma história completa	**Grupal:** Cada participante conta um trecho e juntos, forma-se uma história (atividade cooperativa)

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2018)

1- **Narrar usando apenas a figura na carta** (referente a passagens simples e diretas. Ex: Carta barco – “Ir navegar”);
2- **Narrar usando a figura na carta e outro elemento já presente na narrativa** (ocorre quando a história já foi iniciada e a criança escolhe uma carta associando-a a outro elemento que já compõe a narrativa. Ex: A história que apresentava um “servo do rei” foi complementada pela escolha da carta “tesouro” pelo trecho “o servo ficou com o tesouro”);
3- **Narrar relacionando a figura na carta com um ou mais elementos da imaginação** (referente aos momentos que a imagem da carta é interpretada de modo imaginativo. Ex: A carta que exibe uma idosa foi interpretada pela

criança como uma bruxa disfarçada. “Era uma vez uma bruxa disfarçada de senhora e o nome dela era Lucrécia”) e;

4- **Narrar através da associação de ideias, sem mencionar a figura exata na carta** (a criança associa a imagem com algo completamente diferente ou outro elemento, sem nem citar a própria figura. Ex: Quando a criança escolhe usar a carta que exibe a imagem do celular e narra “mas o menino não viu porque estava usando o Whatsapp”).

Visto que a análise foi feita a partir dos pequenos trechos criados pelas crianças, as categorias como foram criadas não podem ser aplicadas da mesma maneira para as histórias contadas pelos idosos, em virtude da complexidade das memórias contadas em comparação com os trechos criados pelas crianças.

Assim, com base já nos achados encontrados pela análise de como os idosos interpretam as cartas e em comparação com as categorias de Mota, Barreto Campello e Souza foi levantado a compreensão de três categorias operacionais pelas quais os idosos interpretam as imagens nas cartas:

1- **Condicionamento:** Como visto em alguns momentos, uma ou mais características representadas na imagem podem condicionar diretamente a interpretação da carta, induzindo e algumas vezes engessando o processo de relembrar memórias. Essa categoria é ligada a “n**arrar usando apenas a figura na carta”.**

Ex: **Carta carro**- imagem carro antigo com cor azul: Idosa se prende à cor do carro e se esforça para lembrar de algum carro azul em suas lembranças.

Carta crianças- imagem de crianças correndo- condicionamento da atividade representada que induz a histórias relacionadas diretamente com o tema “brincadeiras”

Carta mãe e filho- imagem que representa uma relação de carinho e amor. O condicionamento está relacionado às emoções que uma imagem pode induzir no observador.

2- **Reconhecimento:** Essa categoria representa a identificação e reconhecimento de uma interpretação “esperada”, isto é, que a temática explícita na carta é

reconhecida e alcançada pelo que foi criada e admite um nível de interpretação e empatia. Essa categoria se iguala a “**narrar relacionando a figura na carta com um ou mais elementos da imaginação”.**

Ela pode ser citada diretamente na história (ex: **carta presentes:** presentes recebidos em uma festa de natal) ou interpretada de forma lógica, mas não citada diretamente (ex: **carta champanhe** com fogos de artifício- festividade, ano novo).

3- **Abstração:** A abstração como visto, refere-se à modificação completa da temática esperada como forma de identificação com a imagem que pode não ter significado para o observador. Essa categoria se aproxima do “**narrar através da associação de ideias, sem mencionar a figura exata na carta”,** ela se iguala no conceito de uma associação de ideias, mas estende pela distorção da temática esperada pela representação exibida na imagem.

Ex: **Carta profissões**- Imagem de um juiz com um martelo: Idosa interpreta a ferramenta comum do uso de um juiz como algo que tem mais proximidade e empatia com suas experiências de vida: um utensílio para quebrar castanha.

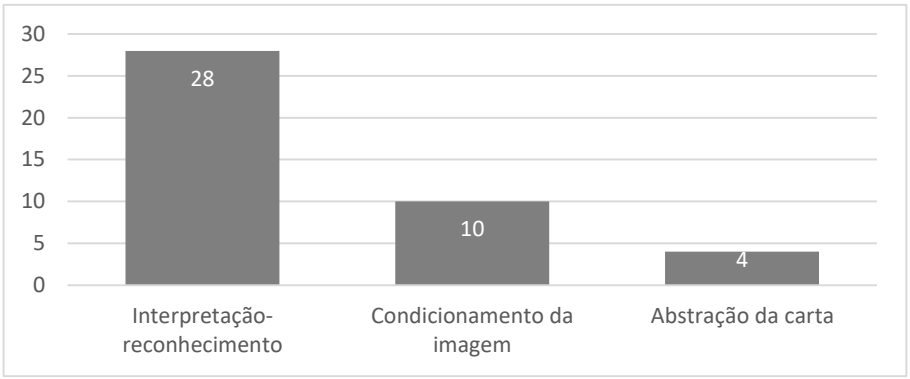
Carta rio- imagem de rio e uma pequena cascata que exibe uma espuma branca sendo interpretada como um monte de neve.

4.3.1 Análise dos dados do jogo “Te contei?”

Com base nessas três categorias levantadas (condicionamento, reconhecimento e abstração), cada história compartilhada foi analisada relacionando-as com as cartas referentes. A seguir será apresentado os resultados da expressividade das categorias separadamente para o baralho com fotografias e para o baralho com símbolos.

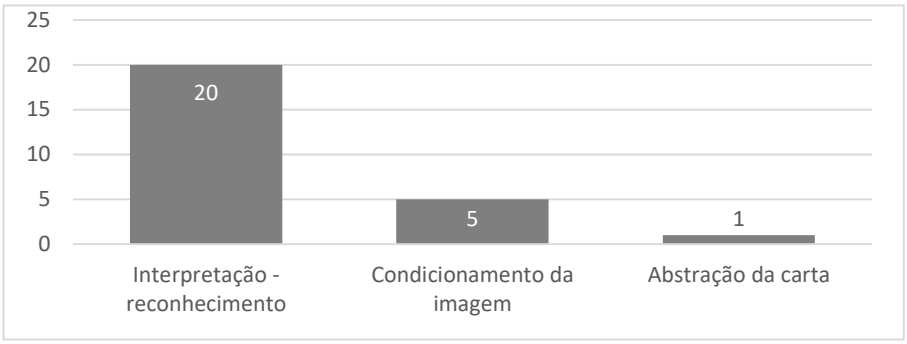
Tendo em mente que as coletas foram feitas para análises qualitativas e que, para dados quantitativos ficou em falta (como própria limitação da pesquisa) o rigor protocolar. Houve variantes quanto à quantidade de participantes, os contextos aplicados, ao tempo de aplicação, ao surgimento aleatório das cartas entre outros, o que possibilitou insights da observação da atividade inseridos em contextos reais e não controlados, mas cria obstáculos para análises de cunho quantitativo.

Figura 62 - Frequência das categorias interpretativas encontradas nos experimentos com o baralho fotográfico



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2018)

Figura 63 - Frequência das categorias interpretativas encontradas nos experimentos com o baralho com símbolos.



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2018)

Os dados quantitativos apresentados nessa pesquisa são apenas indicativos do que foi observado e abre portas para pesquisas futuras que possam ser feitas com maior rigor e estruturação na coleta para confirmação ou refutação dos indícios encontrados. Com o entendimento dessa limitação, o gráfico na figura 62 é baseado nos três primeiros experimentos com o baralho de fotografias referente ao resultante de 42 histórias surgidas pelo único estímulo visual exibidos nas cartas. Os três primeiros experimentos envolveram a participação de 14 sujeitos, em uma média de uma hora de aplicação cada.

O gráfico na figura 63 mostra os resultados dos dois últimos experimentos com o baralho de símbolos, referente ao resultante de 26 histórias surgidas pelo único estímulo visual das cartas e a participação de 7 sujeitos em aplicações que duraram, novamente, cerca de uma hora.

Tido as diferenças dos números de participantes e até o próprio uso das cartas (pois em alguns experimentos devido a limitação de horas de disponibilidade para participação, alguns idosos passaram por apenas uma rodada de sortear cartas, enquanto no contexto privado foi possível várias rodadas entre neta e avó), os números apresentam poucos impactos entre as duas ferramentas quando considerado as categorias interpretativas.

Claramente o mais comum é a interpretação de reconhecimento, isto é, 66,6% do total de histórias contadas pelo estímulo visual no baralho de fotografias e 76,92% das histórias com o baralho de símbolos foram congruentes com as temáticas prevista na concepção das cartas. Porém, dentre as interpretações que ocorreram de forma "não planejada" são identificados dois tipos**: condicionamento e abstração da imagem.**

Sobre o **condicionamento da imagem,** 10 e 5 indicadores foram identificados nos experimentos de fotografia e símbolos, constituindo 23,8 % e 19,2% respectivamente. O condicionamento da imagem, como visto, reflete na ação do participante em "se prender" a algum elemento explícito na carta, levando assim à uma história "atada" ao mesmo elemento. Essa característica pode ser limitante em um contexto geral, mas se usada de maneira prevista, pode potencializar a empatia ou até o estímulo de histórias mais específicas (como por exemplo, se no jogo for adicionada cartas personalizadas com fotos reais da vida do participante).

A **abstração da imagem** foi a categoria que menos ocorreu durante toda a aplicação (4 para o baralho de fotografias e 1 para o baralho de símbolos), pois demanda um distanciamento completo do que é explícito na carta. O participante modifica "bruscamente" a temática mais óbvia da carta para criar um novo significado sendo eficaz para o estímulo de sua memória (foto de rio e cachoeira com espuma branca- Interpretação: neve). Esses números indicam uma porcentagem de 9,5% para fotografias e 3,8% para símbolos.

A seguir, como última parte de análises para fechamento e conclusões, o próximo capítulo traz uma visão geral de todos os dados coletados, visto que o processo anterior foi de análise focada e evolutiva.

5 CONCLUSÃO

Como já salientado, a falta de atividades de lazer disponíveis para idosos no mercado atual brasileiro demonstra 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, de benefícios e estímulos diversos podem ser criados e usufruídos pelos idosos.

Compartilhamentos de 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.

Com base no total dos dados coletados algumas considerações podem ser ponderadas:

5.1 COLETA EM DIFERENTES CONTEXTOS- INFLUÊNCIA DOS LAÇOS SOCIAIS ENTRE PARTICIPANTES

Assim como a própria Teoria da Atividade compreende e atribui a importância da análise de uma atividade inserida em um contexto social (envolto por diferentes personagens, com diferentes papéis e regras sociais), a atividade de lazer que proporciona o compartilhamento de histórias de vida foi diretamente influenciada pela ligação (recente ou antiga) entre os participantes.

A dinâmica aplicada se apresentou sempre efetiva, com ou sem a interferência da pesquisadora, sobre os três principais benefícios identificados (memória, social e motor), porém, o aproveitamento completo no quesito de divertimento está vinculado às relações entre os participantes na atividade.

Foi possível observar que o interesse durante a fase de ouvir as histórias, a participação ativa durante a atividade, a pro-atividade na intervenção auxiliar, a atmosfera favorável e prazerosa de uma atividade de lazer e até mesmo acontecimentos ímpares (como as histórias compartilhadas em participação conjunta) aconteceram de forma dependente e correlacionada com os diferentes contextos de aplicação da atividade e os indivíduos presentes.

No primeiro e terceiro experimentos, os idosos que faziam voluntariado em uma igreja local e os alunos da turma de inglês na FUNAPE se consideravam amigos e a atividade seguiu em uma dinâmica leve, fluida e agradável. O interesse nas histórias contadas, a atenção e participação ativa de todos os envolvidos se mantiveram positivos durante toda a partida, caracterizando assim um cenário fértil e promissor.

O segundo cenário promissor está no contexto privado, na atividade que envolve pessoas próximas que se conhecem intimamente e podem engajar em uma atividade mais profunda. Como visto no quarto experimento da aplicação com uma avó e sua neta, muitas das memórias foram de caráter compartilhado (em construção conjunta e auxiliando uns aos outros no processo de recordação) ou até mesmo inéditas, reforçando os laços já existentes.

Porém, um cenário negativo também foi observado, onde as participantes possuíam relacionamentos conturbados entre si, afetando diretamente na dinâmica da atividade. O desinteresse em escutar as histórias umas das outras era claro e ainda intensificado por problemas auditivos, no qual, na maior parte do tempo, as participantes focavam nas etapas de sortear as cartas e compartilhar histórias para a pesquisadora, personagem neutro dentro da atividade. Devido aos laços conturbados, momentos de conflito levaram à finalização da aplicação, onde apesar da atividade ter tido êxito no campo do estímulo das memórias, a dinâmica foi prejudicada.

O quinto experimento, aplicado em um ambiente “neutro” entre pessoas que não haviam se conhecido, pode se tornar qualquer um dos dois cenários (positivo ou negativo). Temáticas que incentivam empatia tem potencial para aproximar os participantes da atividade, porém, temáticas delicadas que possuem grande potencial para segmentação, ao elucidadas, podem causar desconforto e problemas durante a atividade. É preferível que em cenários como o negativo ou o neutro (que possui potencial para se tornar negativo) a atividade seja acompanhada por um mediador que possua a capacidade de sanar o problema ou até finalizar a atividade, evitando maiores confrontos.

5.2 IDOSOS SENESCENTES E COM DCL.

Houve complexidade entre os participantes dos experimentos, sendo possível testar a ferramenta com idosos senescentes (sem indícios do início de comprometimento cognitivo) e com DCL (declínio cognitivo leve).

Foi observado que os idosos senescentes não apresentavam grandes problemáticas sobre as ações e operações constituintes da atividade, havendo praticamente nenhuma influência da pesquisadora para auxílio, limitada muitas vezes para a curva de aprendizado nas primeiras rodadas da aplicação. Porém, ao contrário desse cenário, as idosas que foram caracterizadas por seus familiares com início de declínio cognitivo necessitaram de constante auxílio e estímulos extras para alcançar os objetivos do jogo, evitando assim frustrações com a atividade.

Foi pela influência direta da pesquisadora como mediadora da atividade que as idosas com DCL usufruíram da atividade com menor dificuldade alcançando o objetivo de compartilhar memórias de vida que eram, muitas vezes, ricas em detalhes. É preferível que para grupos compostos por idosos na mesma situação, a atividade seja sempre intermediada por um profissional ou parente próximo que possa contribuir como facilitador do processo.

5.3 DOS BENEFÍCIOS ENCONTRADOS

Na gênese da atividade, o intuito da pesquisadora como desenvolvedora do jogo “Te contei?” era estímulo da memória para idosos, utilizando um artefato apropriado e interessante aos seus olhos, porém, demais benefícios foram identificados que abordaram outros segmentos de necessidade do público, enriquecendo a atividade contextualizada.

O benefício da memória e o uso da ferramenta com imagens para serem interpretadas e servirem de gatilho para a recordação de memórias oferece o exercício no âmbito cognitivo, porém, é na observação da aplicação da atividade inseridas em contextos reais, regidos por laços sociais e sentimentos que foi perceptível dois outros fortes benefícios: social e motor.

Esses dois âmbitos sofrem declínios significativos na idade avançada e, ter essas abordagens observadas como resultantes da atividade enriquecem o jogo. O idoso é colocado como centro das atenções na atividade, compartilhando suas experiências e se vendo valorizado, abrindo portas para aproximar familiares ou fazer novas amizades. Esse tipo de benefício reposiciona o idoso, antes desvalorizado e muitas vezes sozinho, para se ver ativo em uma atividade grupal.

Já sobre o campo de estímulo motor, como pôde ser observado, naturalmente o corpo é constantemente usufruído pelos idosos como uma ferramenta complementar no processo de contação de histórias, retirando-os de um estado

estacionário e, de modo confortável, estimula movimentações de braços, mãos e até o corpo todo. Durante as atividades o potencial da comunicação e socialização também incluem expressões faciais, gargalhadas, consternações, todos esses resultados positivos alcançados com o uso da ferramenta.

5.4 O PAPEL DO MEDIADOR

Como foi observado durante as cinco aplicações da atividade com o objetivo de lazer e do contato com profissionais de saúde especialistas em idosos foi possível perceber que o artefato, em diferentes mãos, pode ser adaptado para diversos objetivos e esse controle é feito diretamente pelo mediador da atividade.

Mediadores especialistas em áreas de saúde como terapeutas ocupacionais ou psicólogos, podem mediar a atividade, utilizando-a como uma ferramenta estimulante para diferentes campos como para o estímulo de memória, social, motor ou pelo simples uso para o lazer.

Porém, além dessa potencialidade adaptativa, foi possível distinguir claramente que em alguns momentos o papel de um mediador/facilitador na atividade era essencial para obter um resultado esperado, garantindo que a atividade não se tornasse negativa.

O papel de mediador ocorreu com mais significância em dois momentos:

- No segundo experimento, no qual as participantes possuíam um relacionamento anterior conturbado. O momento da pontuação, interpretado como um julgamento de uma história pessoal, levou duas das participantes a se desentenderem. O ambiente competitivo tangenciou um momento “hostil” o que levou a necessidade de uma mediadora para controlar o ambiente e, nesse caso, finalizar a atividade e;

- No quinto experimento, no qual os participantes não se conheciam, foi identificado o potencial tanto para um viés positivo (no qual participantes sentem empatia por uma temática levantada) quanto para um viés negativo (no qual a divergência de opiniões, temas polêmicos e até o uso de estereótipos podem ser ofensivos para alguns participantes).

O papel de facilitador ocorreu com grande intensidade também no segundo experimento, pois incluiu participantes com declínio cognitivo leve (DCL). Visto que uma das idosas apresentou inicialmente desconforto e

dificuldades no momento de interpretar as imagens, o facilitador pôde incluir perguntas com base nas imagens das cartas para aumentar a chance do estímulo, nesse momento visual e oral, para alcançar o objetivo de relembrar uma memória de vida.

Entendendo que o mediador tem um papel forte quando inserido no sistema da atividade e apesar da melhor e mais aprofundada compreensão desse personagem ainda requerer maiores estudos, como pressuposto inicial, o mediador tem quatro finalidades:

1- Definir qual o objetivo a ser alcançado e como o artefato será usado, considerando as necessidades dos participantes em questão;
2- Adaptar a ferramenta, as regras e remodelagem da atividade;
3- Controlar a atividade como facilitador nos momentos de dificuldade identificados e;
4- Controlar o ambiente social para possíveis situações delicadas de desentendimento entre os participantes, situação que pode ocorrer quando os participantes já não possuem uma boa relação ou quando não se conhecem.

5.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE A FERRAMENTA

Desde as primeiras considerações e o desenvolvimento das cartas, o processo de teste se mostrou produtivo como foco para compreender como os usuários utilizaram a ferramenta da forma mais natural, como se sentiram e como moldavam a atividade de acordo com as oportunidades e limitações.

Assim como qualquer ferramenta, são os usuários que escolhem, definem e moldam a atividade de acordo com as preferências e necessidades adequadas. Por exemplo, se o tempo fosse limitado, os idosos escolhiam retirar algumas regras não essenciais, sempre sem prejuízos à atividade. Ou também, como visto, a fase de julgamento das histórias, inicialmente “imposta” pelas regras do jogo, causaram problemas em um contexto inadequado para sentimentos de competitividade, ficando claro que, as regras devem ser maleáveis e definidas pelos participantes que podem, nesse caso, escolher quando o jogo é favorável ao clima de pontuação e competição.

Também foi durante a pesquisa, compreendendo como as cartas eram interpretadas, que foi possível considerar algumas melhorias para a ferramenta como a adição de novas cartas (que expressem sentimentos ou situações específicas),

novas temáticas, a personalização da ferramenta com cartas que expõe fotografias reais da vida de um idoso e, finalmente, uma nova abordagem: simbólica.

A abordagem simbólica foi de fato testada e foi visto que tanto as abordagens pelas fotografias quanto pelos símbolos possuem diferentes potencialidades de aplicação, variando de acordo com os objetivos a serem alcançados. As cartas fotográficas, influenciadas com grande intensidade pelo condicionamento da imagem, pode ser utilizada como forma facilitadora de estimular memórias específicas do idoso, porém, as cartas simbólicas se adequam melhor quando o objetivo é estimular a capacidade de interpretação dos participantes, que podem livremente traduzir a imagem de modo significante em suas memórias.

5.6 HISTÓRIAS EVOCADAS PELO ESTÍMULO DAS CARTAS POR CATEGORIAS

Como visto durante as aplicações, os participantes naturalmente tendem a escolher as cartas separadamente umas das outras, sem haver uma conexão lógica entre as imagens dispostas. Assim, foi comum observar um desejo dos idosos de contar uma história diferente para as cartas escolhidas.

Cada carta separadamente possui a capacidade de despertar as outras categorias, porém foi percebido diferentes potencialidades para as histórias que são apresentadas embasadas nas interpretações das três diferentes categorias.

1- *Categoria Objetos/acontecimentos:* essa categoria possui uma capacidade maior para estimular a memória em situações pontuais e específicas com histórias ricas em detalhamentos que podem incluir ruas, cidades e até datas. Porém, pode ser mais limitada sobre a quantidade de memórias que podem ser elucidadas e conectadas com um mesmo objeto.

   Como exemplo pode ser levantado o uso da carta TV, que pôde evocar histórias sobre a primeira TV comprada ou a carta MALA que elucidou histórias sobre viagens, dessa forma essas imagens constituem momentos mais delineados, estimulando alguma memória específica. Esse tipo de especificidade resulta em uma elucidação muitas vezes eficaz de um evento passado, além de diminuir e facilitar o processo cognitivo de relembrar e escolher uma memória a ser compartilhada

2- *Categoria Cenário:* Essa categoria, apesar de mais específica (quando comparada com a categoria personagem), permite um pouco mais de

generalização (quando comparada com a categoria acontecimentos). O entendimento aqui se baseia em que vários acontecimentos podem se passar em um mesmo cenário, envolvendo diferentes personagens. Esse aspecto pode levar o participante a precisar se esforçar mais pois aqui o processo não envolve apenas recordar alguma memória, mas também selecionar rapidamente qual compartilhar.

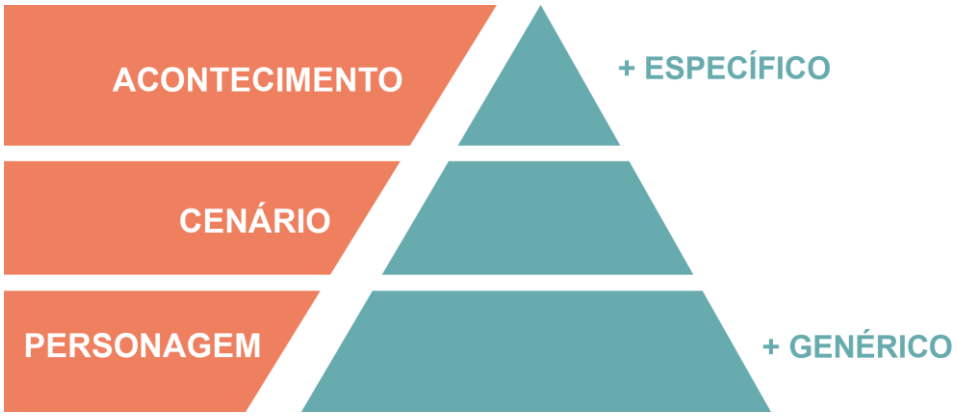
A senhora Marta por exemplo, ao se basear na carta de campo e interpretá-la como sua casa de infância entrou em um processo de desencadeamento de memórias resultando em uma sequência de três histórias, três diferentes acontecimentos, com vários personagens (como ela mesma e seus irmãos, além do personagem “mais forte”, constante nas três histórias, o seu pai).

3- *Categoria personagem:* categoria mais genérica. Essa categoria pode evocar histórias mais genéricas considerando a amplitude e falta de especificidade nas cartas. Ela traz uma maior chance de variedade na quantidade de histórias que podem ser elucidadas considerando a simples mudança de personagem- Ex: Carta Família: Possíveis histórias podem envolver diferentes papéis como PAI, MÃE, FILHO, AVÔ, AVÓ, TIO, etc.

Um bom exemplo envolve o caminho do condicionamento da imagem para auxiliar na especificidade e no processo decisório. Na carta “homem sozinho” a senhora Tatiana condiciona a cor da pele do personagem na foto para recordar de seu tio, homem caucasiano em sua família, delimitando melhor as possibilidades considerando que, em uma vida inteira, muitos personagens masculinos podem ter tido um papel marcante na vida de qualquer um.

Para finalizar a compreensão das potencialidades de cada categoria, é importante salientar que **esses levantamentos não constituem uma regra**. Visto que esse insight foi gerado pela visão generalizada de todas as 107 histórias compartilhadas, porém houveram também histórias ricas em detalhes estimuladas pelas imagens de todas as três categorias, assim como o oposto no resultante de histórias genéricas também foi identificado.

Figura 64 – Esquema gráfico para os níveis de especificidade para cada categoria.



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2018)

5.7 TEMÁTICAS ABORDADAS NAS HISTÓRIAS

Relativo à coletânea de histórias resultantes da atividade, alguns temas podem ser destacados pela sua frequência em três grandes grupos:

1- SENTIMENTOS (afeição, humor e medos e fobias): memórias que recordam de personagens pelos quais se sente **afeição** (família, amigos, namorados (as), amigos (as)), histórias **cômicas** que podem ser geradas com base em **temores (medos e fobias)** ou situações problemáticas que com o passar do tempo ganham novas **conotações humorísticas.**

A seguir será apresentado alguns trechos das transcrições que trazem indicativos sobre os sentimentos identificados, porém, considerando que as especialidades para identificação exata dos sentimentos elucidados nos discursos dos participantes são cabíveis a profissionais treinados para tanto, não houve a análise quantitativa, mas apenas a indicação quando o sentimento é explícito na própria fala do idoso.

- Afeição:

> ***Elisângela**: "aqui eu me lembro do amor do meu marido e dos meus filhos, dos meus irmãos, dos meus amigos... eu tenho um vizinho, que foi meu vizinho lá, porque eu tô aqui agora, mas ele tem uma filha que é formada em educação física, formou-se agora nesse fim de ano e ela disse pros pais, "não compre não uma cama nova, porque eu quero essa cama no meu quarto pra dormir com voinha", ela me adora como vó. Então na amizade eu me lembro de todos eles."*

- Humor:

> ***Carla:** Sim, cada um com um trabalhinho. Agora teve um dia que eu... o menino se "aperriou" quando a menina tinha raiva dele. Ela sujava tanta louça, ela fazia o arroz nessa panela e passava pra outra (inaudível) (muita gesticulação) Ela*

fazia a carne e passava pra outra que era pra ele lavar duas, quando foi um dia ele se cansou e lá vem ele chorando, "ô mamãe, olhe, Conceição quando tá com raiva de mim suja tanta louça, tanta louça que eu chego de noite e não termino." Aí eu cheguei, olhei, nesse dia por azar ela sujou muita louça, aí eu olhei, olhei e disse "porque você faz isso?", "ah, mamãe, não é ele que tem que lavar?" Eu disse: "ele não, agora pra dar um exemplo a você que cada um faça seu serviço direito se não vai fazer do outro, você vai enxugar toda a louça" (::faz uma expressão de choque::) "Vai enxugar e guardar caladinha e não quero ouvir nada". (::participante ri enquanto conta a história::)

- Medos e fobias:

Neta: *Em Natal, a gente ia perguntar pro porteiro pra onde ir e ele dizia "ah não, ali é muito perigoso! Na parada do ônibus bem pertinho é perigoso." Se tivesse Bárbara no meio... chega a ser hilário.*
Helena: *Ela é afoita?*
Neta: *Não. É que ela e a irmã são mega mega mega medrosas.*
Helena: *Aah, medrosas.*
Neta: *Quando a gente voltou de Natal, a gente voltou de metrô, desceu no TIP e pegou o metrô pra voltar e.... Meniiiina. Eu no metrô tava ficando com medo por conta delas, eu não tava com medo.*
(Idosa ri)
Neta*: Elas ficaram me botando medo, ficavam olhando assim, passava um cara e :: expressão de medo:: "Segura a bolsa, segura a bolsa".*
Helena: *E o que é que tem o metrô do TIP pra cá? Medo de quê?*
Neta: *Medo de ser assaltada dentro do metrô porque na época parece que teve dois casos de assalto que teve tiro e uma morte. Aí elas travam. Eu super tranquila aqui.... E eu ainda ía pegar um ônibus pra ir pra faculdade.*

2- COSTUMES E CRENDICES (privado e coletivo): influência de atividades tradicionais e particulares dentro do âmbito familiar (**costumes e tradições de família**) e coletivos (**crendices de raízes culturais**).

- Tradição familiar:

Cecília: Amanhã minha filha completa 32 anos e há 31 anos que eu faço aniversário dela, *ela chega em casa eu ainda faço umas muganguinhas, amanhã eu não vou fazer porque ela não tá aqui, mas aí eu faço uma besteirinha na parede e tudo mais, mas o primeiro aniversário dela,uma amiga minha de trabalho fez... da universidade, acho que você não lembra de Ana Marília, acho que já faleceu... e daí por diante eu ficava até de madrugada fazendo aquelas besteirinhas (gesticulações) e meu marido passava e falava "vai dormir, 2 horas da manhã"...*

- Crendices:

Cecília: *minhas filhas já estão tão grandes e eu esqueci de jogar umbigo delas fora, elas dizem "mainha joga o umbigo da gente fora porque senão a gente não sai de casa" e eu com aquela história de onde "eu vou jogar/" eu falei "vou levar pro mar" e quando a gente viajar vou dizer para o meu marido,*
Fabiana: *mas diziam que era para jogar em cima do telhado*
Cecília: *é porque diziam que se jogar no lixo ele vira ladrão não sei o que… (gesticulações)*
Francisca: *O rato rói …. Vocês não sabem dessa história? Se o rato roer vira ladrão!*

> ***Cecília:*** *e as meninas foram crescendo e eu fui esquecendo "o umbigo de vocês ainda tá guardado dentro do guarda-roupa", "mas eu não acredito! " Aí eu disse "agora eu tenho medo... qualquer dia desse eu desço e vou jogar ali no mar, aí eu peguei e disse "não vou jogar mais não porque agora se jogar no lixo o rato vai roer e vira ladrão e vai jogar no mar… Então vai atrair, agora eu tô com medo de jogar no mar porque ela só vive no ar viajando aí eu tô com medo dela cair no mar... Aí eu disse "quando é que eu vou jogar umbigo fora?"*

3- FASES DE VIDA (infância, juventude, maturidade): que abrange períodos específicos do passado.

- Infância:

> ***Marta: ...*** *e tinha as freiras no colégio eram alemães e papai levava à vontade e elas davam sementes de verdura e de flores pra agente.* ***Eu pequenininha já conhecia cenoura, beterraba, porque eu não conhecia...*** *elas trazem uma semente não sei de onde e pegava lá em casa, alh,o tudo era plantado lá em casa e aí a gente às vezes cuidava "vá tirar os negócios do alho" aí a gente ficava tirando as coisinhas do alho, os invasores, tudinho, galinha, de tudo. ::gesticula::*

- Juventude:

> ***José:*** *...**nessa época eu tinha 18 anos quando eu vim para cá**, porque quando eu vim para cá…. que eu estudei por lá, o que eu podia fazer por lá, aí papai quis que a gente viesse para cá para estudar, mas ele não tinha o estudo porque nós fomos, lá na região da gente hoje... foi tombada como quilombo, porque nós fomos independentes, mas era tudo negro, então lá onde eu moro, onde eu tenho a minha casinha ainda hoje acham de Chã dos Negros.*

- Maturidade:

> ***Tatiana:*** *Eu tinha uma maritaca, lá na minha casa do Rio eu tinha uma maritaca aí de manhã, (inaudível) "ô Bárbara, Bárbara, eu quero café, quero café,quero café..." Maritaca é um mini-papagaio, daqueles que não cresce, é igual a um papagaio mas ele não cresce.*
> *Pesquisadora: E quando a senhora tinha essa maritaca?*
> ***Tatiana: Ah, eu devia ter uns 50 anos****, eu morava na minha casa e as minhas crianças já "tava" assim, assim que nem esses aqui (aponta para carta).*

5.8 MODOS DE APLICAÇÃO

Devido ao contato com especialistas e até com os diferentes idosos com vários tipos de formações, o artefato mostrou-se com potencial multidisciplinar e maleável para diferentes aplicações, variando os objetivos.

A Terapeuta ocupacional pôde ver diversas formas não só de aplicação das cartas já criadas, como também a possibilidade de criações de novos baralhos com diferentes temas, ainda abordando o estímulo da memória.

Uma das idosas, psicóloga aposentada, expressou uma grande admiração pelo potencial terapêutico emocional que o jogo pode fornecer e, durante a partida que participou, liderou a situação, ponderando os momentos de fortes emoções.

Modalidades de jogo:

1- Tradicional: A atividade é mantida normalmente, incluindo o sorteio das cartas, contação das histórias e o papel dos julgadores utilizando as placas de pontuação.

Ao final da contação de cada história, os demais jogadores, utilizando as placas apresentarão uma pontuação que deve ser somada para se alcançar o objetivo do jogo. O participante que possuir maior quantidade de pontos, adquirido pela soma das estrelas ao final da partida, vence.

A quantidade de rodadas está condicionada à quantidade de participantes durante a atividade. Se o grupo possui 4 ou mais participantes, cada jogador terá uma oportunidade de sorteio das cartas (caracterizando uma rodada por participante), e para aumentar seu placar, pode usufruir da regra “se aproveitando” para compartilhar mais histórias com base nas cartas sorteadas pelos demais.

Se o grupo possuir apenas 2 ou 3 participantes, cada jogador deve sortear a cartas ao menos três vezes, caracterizando três rodadas por participante dentro da partida.

2- Sem pontuação: Essa modalidade exclui a fase de pontuação, onde os participantes podem apenas, em um clima amistoso e sem competições, compartilhar suas histórias com os demais.

5.9 LIMITAÇÃO AUDITIVA

Dentre as observações do uso da ferramenta e as possíveis limitações características de pessoas idosas a limitação auditiva foi a única que mais influenciou a atividade.

Três idosas apresentaram dificuldades para ouvir as histórias narradas e foi observado que elas não ficavam atentas aos demais participantes, limitando-se a esperar seu próprio momento de escolher as cartas para contar uma história e perdendo em muitas vezes a oportunidade do estímulo social e verbal.

Levantadas todas as análises e resultados sobre a atividade e a ferramenta “Te contei? ”, concluindo essa pesquisa, o próximo segmento introduz as conclusões finais.

5.10 CATEGORIAS INTERPRETATIVAS

Entre os achados da pesquisa, as categorias interpretativas delineadas identificam o processo de significação esperados e inesperados do uso da ferramenta pelos participantes. A interpretação de **reconhecimento, condicionamento da imagem e abstração** foram as três categorias que se destacaram, são constantes e aplicáveis na análise de cada memória de vida compartilhada.

Como visto, a categoria com maior índice de ocorrência em ambos os baralhos (fotográfico e simbólico) é a de reconhecimento, no qual, as temáticas indicativas nas imagens exibidas (projetadas de forma intencional pela designer) foram efetivamente compreendidas alcançando seus objetivos.

Porém, como forma de interpretações “não esperadas” que extrapolam as temáticas foi identificado as categorias de “condicionamento e abstração das imagens”. Apesar de serem eventos de menor ocorrência, indicam a capacidade interpretativa que expande os temas para as cartas.

Os exemplos de condicionamento da imagem, apesar de muitas vezes parecer “engessar” o processo de interpretação, como é visto no exemplo da carta CARRO e sua cor que limita a idosa no processo de tentar recordar um carro de cor azul, outro exemplo interessante com a carta CASAMENTO, que exibe dois pares de mãos com alianças, foram interpretadas como “ir a manicure” pelo foco que a idosa pôde observar nas unhas da mão feminina.

A categoria abstração é a de menor incidência e uma das mais interessantes, no qual, quando ocorre a falta completa de significado pessoal em uma carta selecionada, os participantes podem “desmontar” a imagem e interpretá-la de modo inimaginável para o designer que produziu o artefato. Como exemplo, a carta de profissões que mostra o martelo de juiz pôde ser interpretada como ferramenta de quebrar castanhas, algo mais próximo das experiências de vida da idosa.

Uma possível forma interessante de usufruir ativamente essas categorias (além do formato analítico) está na brincadeira de aplicar durante toda a partida apenas uma das categorias interpretativas. Como por exemplo, manter a dinâmica de sortear cartas, mais contar histórias que sejam sempre condicionadas por alguma

característica específica na imagem (**categoria condicionamento da imagem**), fazendo com que os participantes precisem procurar por algum elemento especial exposto na imagem completa da carta para que o utilize como gatilho para contar uma história.

5.11 LEVANTAMENTOS FINAIS

A experiência testada do jogo “Te contei?” proporcionou momentos muito ricos. Compartilhamentos de 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 dos potenciais que um simples jogo de cartas que foi projetado para trazer à tona os momentos mais marcantes de uma longa vida pode fornecer.

Como levantado em comparativo com a falta de artefatos adequados ao idoso no mercado e dentre os poucos que ainda são usados (muitas vezes adaptados para o uso) não foi encontrado um artefato que promova uma atividade da mesma forma que o jogo “Te contei?”. O idoso é colocado sob um holofote de atenção e lhe é entregue o material eficaz para o compartilhamento de conhecimentos de uma vida completa de valiosas experiências.

Em sua concepção o artefato consistia em um estímulo visual que resulta em uma história de vida narrada pelo participante. A aplicabilidade demonstrou que, inseridos em uma atividade grupal, o estímulo visual vem acompanhado de um estímulo intrapessoal (do próprio desencadeamento de memórias) e do estímulo interpessoal (da influência das histórias compartilhadas em grupo no processo de recordação de experiências de vida). O resultante foi quantitativamente mais significativo e, igualmente importante: o estímulo do contato grupal como benefício social além da percepção do uso do corpo que complementa a contação de histórias, como benefício motor.

Durante a pesquisa bibliográfica com base em artigos sobre o idoso e a Teoria das Representações Sociais, dois grupos sociais que têm grande importância na vida dos idosos foram distinguidos e ambos foram considerados para a aplicação da atividade criada: os grupos de convivência e a família.

Nessa pesquisa o contexto mais testado foi o de convívio social e apenas um teste em um convívio privado, tendo isso como uma limitação dos resultados, vários

indícios ainda podem ser sugeridos e passíveis para maiores aprofundamentos em pesquisas futuras.

Primeiramente, a aplicação nos contextos para os grupos de convivência oportuniza a criação e/ou estreitamento de laços afetivos, nos quais os idosos podem vir a conhecer melhor pessoas fora do seu próprio ambiente familiar, estimulando assim a vida fora de suas casas. E mesmo entre sua própria família, o jogo pode possibilitar a diminuição de sentimentos negativos (identificados ainda na pesquisa bibliográfica com a TRS) como abandono e o desinteresse pelo idoso e pelo seu conhecimento, possibilitando, durante o processo de compartilhamento de histórias e da construção em conjunto, sentimentos de pertencimento e acolhida.

E, finalmente, para a ferramenta, foi possível adaptar e replicar as operações interpretativas de Mota, Barreto Campello e Souza (2017) como compreensão do uso de dois tipos de baralhos que, apesar de abordarem as mesmas temáticas, foram construídos com representações diferentes: fotográficas e simbólicas.

Ambos os baralhos demostraram potencialidades e podem ser escolhidos de acordo com o objetivo a ser alcançado. Apesar de os resultados das operações interpretativas terem sido semelhantes, o baralho fotográfico indicou uma maior aptidão para o condicionamento da imagem, levantando a hipótese (que pode ser estudada em projetos futuros) da proximidade com o mundo real.

Pesquisas e aplicações futuras para mais conclusões sobre o jogo “Te contei?” podem incluir a introdução de cartas personalizadas no baralho fotográfico, usufruindo do condicionamento da imagem positivamente. O baralho pode ser preparado por pessoas próximas do idoso fazendo com que as cartas personagens, ao invés de imagens genéricas, possam apresentar família e amigos, os cenários serem fotografias reais de locais como casa de infância, país em que viajou de férias e outros, além dos acontecimentos (baseados em artefatos de memória) estarem congruentes com objetos específicos que marcaram a vida do idoso.

Outra possibilidade que mostrou grande potencial para maiores estudos corresponde ao estudo do papel do mediador em diferentes áreas. A presença e atividades do mediador garantiram que a total experiência da atividade alcançasse resultados favoráveis, mesmo em momentos delicados e inesperados.

Sendo a atividade desenvolvida para um ambiente social, com um sistema que pode ser definido e controlado por um mediador, a compreensão do papel desse

personagem e como ele influencia e usufrui do controle da justifica a importância de uma pesquisa futura com foco no papel do mediador/facilitador.

No total, dentre os 5 experimentos, 107 histórias foram coletadas, de todos os tipos, de todos os tamanhos, genéricas e marcantes. Esse material facilmente coletado durante a participação da atividade pode ser utilizado para a criação de um novo “artefato de memórias”. Como uma forma de não perder essas memórias tão ricas e valorosas para os próprios idosos. Um livro pode ser desenvolvido com a coletânea das experiências de vida compartilhadas, onde os idosos podem ter acesso sempre que desejar, dessa forma, suas histórias ficarão salvas até do próprio processo de esquecimento da velhice.

Outras duas oportunidades para pesquisas futuras incluem a coleta e análise mais controlada das variáveis para conclusões quantitativas sobre as operações interpretativas e sobre o aprofundamento dos sentimentos surgidos e manifestados pelos idosos por profissionais especialistas.

REFERÊNCIAS

ALZHEIMER'S RESEARCH UK. **A Walk Through Dementia**. Disponível em: <http://www.awalkthroughdementia.org/>. Acesso em: 21 maio. 2016.

ARAÚJO, L. F. de; COUTINHO, M. da P. de L.; CARVALHO, V. Â. M. de L. e. Representações sociais da velhice entre idosos que participam de grupos de convivência. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 25, n. 1, p. 118–131, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932005000100010&lang=pt>.

ARAÚJO, L. F. **Velhice e Instituições Geriátricas: um estudo das Representações Sociais,**. 2004. Universidade Federal da Paraíba, 2004.

ARAÚJO, L. F.; CARVALHO, V. A. M. Velhices: Estudo comparativo das Representações Sociais entre idosos de Grupos de Convivências. **Textos sobre Envelhecimento**, v. 1, n. 6, p. 57–75, 2004.

BARRETO CAMPELLO, S. R. Aprendizagem Mediada por Computador. **Selected Readings on Information Design: communication, technology, history and education**, 2009. Disponível em: <https://www.academia.edu/3568619/Aprendizagem_Mediada_por_Computador>.

BARRETO CAMPELLO, S. R. B. **Usability for Learning: A Socio-Cultural Approach to usability of VLEs**. 2005. The University of Reading, 2005. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/312303353_Usability_for_Learning_A_Socio-Cultural_Approach_to_Usability_of_VLEs>.

BRANCO, R. M. How can communication design add value in the context of Alzheimer's disease? **Proceedings of the Second European Conference on Design 4 Health 2013: vol 3**, v. 3, p. 42–53, 2013.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do BrasilConstituição da República Federativa do Brasil**, 1988. . Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 1 out. 2018.

CAMARANO, A. A. Envelhecimento da população brasileira: uma contribuição demográfica. **Textos para discussão**, n. 858, p. 31p., 2002.

CAMARANO, A. A. **Os Novos Idosos Brasileiros - muito alem dos 60**. Rio de Janeiro: IPEA- Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, 2004.

CANÔNICA, R.; PEIXE, R. I. P.; SANTOS, A. S.; KOHLS, C. Relações entre o Design Participativo e princípios pedagógicos Freireanos. In: P&D Design, Gramado-Rio Grande do Sul. **Anais**... Gramado- Rio Grande do Sul: 2014.

CNA- CULTURAL NORTE AMERICANO. **Speaking Exchange - Transformando Vidas**. Disponível em: <https://www.cna.com.br/sobre-cna/exchange>. Acesso em: 4

mar. 2018.

CONEP. Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016. **Diário Oficial da União**, n. 98, p. 44–46, 2016. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/reso510.pdf>.

CSIKSZENTMIHALYI, M.; ROCHBERG-HALTON, E. **The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self.** [s.l.] University of Cambridge, 1981. v. 12

DAMAZIO, V. Design e Emoção: alguns pensamentos sobre artefatos de memória. **P&D Design**, 2006.

DUQUE, Y. L. **TEORIA DA ATIVIDADE APLICADA AO USO DE JOGOS : Um estudo de caso no Museu de Minerais e Rochas**. 2016. Universidade Federal de Pernambuco, 2016.

ENGESTRÖM, Y. Learning by Expanding: An Activity- Theoretical Approach to Developmental Research. **Helsinki: Orienta-Konsultit Oy**, p. 368, 1987.

ENGESTRÖM, Y. Innovative learning in work teams: Analyzing cycles of knowledge creation in practice. **Perspectives on activity theory**, p. 377–404, 1999. Disponível em: <http://ebooks.cambridge.org/ref/id/CBO9780511812774A036>.

FREITAS, R. F. de; COUTINHO, S. G.; WAECHTER, H. da N. Análise de Metodologias em Design : a informação tratada por diferentes olhares. **Estudos em Design**, v. 21, p. 1–15, 2013.

FREITAS, E. V.; CANÇADO, F. A. X.; DOLL, J.; GORZONI, M. L. **Tratado de Geriatria e Gerontologia**. 3ª edição ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2013. v. 53

FRIES, A. T.; PEREIRA, D. C. Teorias do envelhecimento humano. **Revista Contexto & Saúde**, v. 10, n. 20, p. 507–514, 2011. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoesaude/article/view/1571>.

FUNAPE. Programa Vida Ativa. 2015.

GANCHO, C. V. **Como Analisar Narrativas**. Série Prin ed. São Paulo: Editora Ática, 2002.

GRUBER, C.; REIS, A. A. dos; MAZO, G. Z. Ergonomia e envelhecimento : um estudo sobre o desconforto no uso do sutiã por mulheres idosas. In: 18º Congresso Brasileiro de Ergonomia, May, Belo Horizonte- MG. **Anais**... Belo Horizonte- MG: 2016.

HORN, R. E. **Information Design: Emergence of a New ProfessionInformation design**Cambridge, MAMIT Press, , 1999. .

JODELET, D. (1986). La representación social: fenómenos, concepto y teoría. In: MOSCOVICI, S. (Ed.). **Psicologpia Social II. Pensamiento y Vida Social**. [s.l.] Paidos, 1986. p. 469–494.

JORDAN, P. W. **Designing Pleasurable Pdroducts: an introduction to the new human factors**. London and New York: Taylor & Francis, 2002.

JUNGES, J. R. Uma leitura crítica da situação do idoso no atual contexto sociocultural. **Estudos Interdisciplinares sobre o envelhecimento**, v. 6, p. 123–144, 2004. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/RevEnvelhecer/article/view/4747/2667>.

KRIPPENDORFF, K. Design centrando no ser humano: uma necessidade cultural. **Estudos em Design**, v. 8, n. 3, p. 87–98, 2000. Disponível em: <http://periodicos.anhembi.br/arquivos/Hemeroteca/Periodicos_MO/Estudos_em_Design/107170.pdf>.

KUUTTI, K. Activity theory as a potential framework for human- computer interaction research. **Context and Consciousness: Activity Theory and Human Computer Interaction**, p. 17–44, 1996. Disponível em: <http://dl4a.org/uploads/pdf/kuuti1.pdf>.

LEMOS, M.; PEREIRA-QUEROL, M. A.; ALMEIDA, I. M. de. The Historical-Cultural Activity Theory and its contributions to Education , Health and Communication: interview with Yrjö Engeström. **Interface- Comuni ação, saúde e educação**, v. 17, n. September 2012, p. 715–727, 2013.

MAGNABOSCO-MARTINS, C. R.; VIZEU-CAMARGO, B.; BIASUS, F. Representações sociais do idoso e da velhice de diferentes faixas etarias. **Universitas Psychologica**, v. 8, n. 3, p. 831–847, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000147&pid=S0102-79722011000300016000024&lng=en>.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos De Metodologia Cientifica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigações em psciologia social**. [s.l.] Vozes, 2003.

MOTA, M. L. P.; BARRETO CAMPELLO, S. R.; SOUZA, A. P. C. De. Reading images for telling narratives : an analysis of the Discursive Operations made with a story-telling game. In: 8º Congresso Internacional de Design da Informação, Natal. **Anais**... Natal: 2017. Disponível em: <sbdi.org.br/cidi2017/>.

MWANZA, D. Mind the Gap : Activity Theory and Design. **CSCW 2000 Conference**, n. April, 2000.

NAI. **Núcleo de Atenção ao Idoso (NAI) - UFPE**. Disponível em: <https://www.ufpe.br/proexc/nai>. Acesso em: 11 set. 2018.

NERI, A. L. **Qualidade de vida e idade madura**. [s.l.] Papirus Editora, 1993.

NORMAN, D. A. **Design Emocional: poruqe adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia.** Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OMS. **Envelhecimento ativo: uma política de saúde**. 1ª edição ed. Brasília: OMS, 2005.

PINK, S.; CAMINHA, C. S.; DE SOUZA, A. P. C.; ZILSE, R.; GOMES, A. S. Design Ethnography for Screenless Interaction Style. **Proceedings of the XVI Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems - IHC 2017**, n. August, p. 1–10, 2017. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=3160504.3160524>.

RABELO, D. F. Declínio cognitivo leve em idosos: fatores associados, avaliação e intervenção. **Revista Mineira de Ciências da Saúde**, n. 1, p. 56–68, 2009.

REDISH, J. C. (Ginny). What Is Information Design? **Technical Communication**, v. 47, n. 2, p. 163, 2000. Disponível em: <http://login.ezproxy.library.ualberta.ca/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lih&AN=3211897&site=eds-live&scope=site>.

SHEDROFF, N. Information Interaction Design: A unified field theory of Design. In: JACOBSON, R. (Ed.). **Information Design**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999. p. 267–292.

SILVA, L. R. F. S. Da Velhice À Terceira Idade O Percurso Histórico Das Identidades | 123dok. **História, Ciências, Saúde - Manguinhos**, v. 15, n. 1, p. 155–168, 2008. Disponível em: <http://br.123dok.com/document/myjenjkq-da-velhice-a-terceira-idade-o-percurso-historico-das-identidades-atreladas-ao-processo-de-envelhecimento.html>. Acesso em: 28 jan. 2018.

SIMLINGER, P. **Core Competencies: What information designers know and can do**. Wien, Palffygasse, Austria: IIID- International Institute for Information Design, 2007.

SIMLINGER, P. What makes IIID “world leader in information design development”? **IIID- International Institute for Information Design**, n. March 2010, p. 1–7, 2014. Disponível em: <http://www.iiid.net/home/about-iiid/>.

SLESS, D. Designing for safety: a guide to my presentation. 2005. Disponível em: <http://socap.org.au/files/3MJUHPNINY/David Sless>. Acesso em: 22 set. 2018.

SOARES, E. Memória e envelhecimento: aspectos neuropsicológicos e estratégias preventivas. **Departamento de Psicologia da Educação da Universidade Estadual Paulista**, p. 1–8, 2006.

SOUZA, A. P. C. de. **Artefatos de memória auxiliando no tratamento de estímulo cognitivo para idosos .** 2013. Universidade Federal de Pernambuco, 2013.

SPERBER, D. Anthropology and Psychology : Towards an Epidemiology of Representations. **Man, New Series**, v. 20, n. 1, p. 73–89, 1985.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. [s.l: s.n.]

WHO. Active Ageing: A Policy Framework. **The Aging Male**, v. 5, n. 1, p. 1–37, 2002. Disponível em: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/713604647&magic=crossref%7C%7CD404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>.