

DESIGN PARA TERCEIRA IDADE: JOGO LÚDICO BASEADO EM DITADOS POPULARES

DESIGN DIRECTED TO ELDERERS: A LUDIC GAME BASED ON COMMON PROVERBS

Karolayne Cristine Cotafava¹. Mariana Menin.²

¹*Graduada – Centro Universitário Sagrado Coração – Bauru – SP – Brasil – e-mail: kcotafava@gmail.com*

²*Doutora – Centro Universitário Sagrado Coração – Bauru – SP – Brasil – e-mail: mariana.menin@unisagrado.edu.br*

RESUMO

Nas últimas décadas, a população idosa vem crescendo em todo o mundo, e esse processo está sendo chamado de “envelhecimento da população”. Pesquisadores esperam que o Brasil se torne o sexto país com o maior número de idosos até 2025. Esse fenômeno chama atenção para o quanto o governo e a sociedade estão despreparados para atender esses indivíduos. O desenvolvimento de produtos para esse público é de grande relevância. Assim, o objetivo deste projeto foi o desenvolvimento de um jogo lúdico, por meio da metodologia de design GODP para esse público em específico. O “Treinando a Cuca” visa auxiliar no processo de envelhecimento de diversas formas, desde a promoção de uma socialização entre os companheiros de atividade, até as habilidades cognitivas e memória dos idosos que sofrem deficiências nesse estágio da vida.

Palavras-chave: Design. Jogo. Terceira Idade. Ditados populares.

ABSTRACT

In the last few decades, the elderly population has been growing exponentially all over the world, and this process is called “population aging”. Researchers predict that Brazil will become the sixth country with the larger number of elderly people until 2025. Such phenomenon draws the attention to government and society’s lack of resources dedicated to attending those individuals. The development of products for this public is of great relevance. Therefore, the goal of this project is to develop a ludic board game for the elderly, through the design methodology GODP. The game “Treinando a Cuca” aims to assist positively in the aging process in many ways, from helping with socialization between players of the game to exercising cognitive abilities and the memory of the elderly, who suffer from disabilities that come with this period of life.

Keywords: Design. Board Game. Elderly. Common Proverbs.

INTRODUÇÃO

Indivíduos de 60 anos ou mais são denominados idosos. Nas últimas décadas vem sendo observado o grande crescimento da população idosa no mundo, a faixa etária de 60 anos ou acima vem aumentando mais do que qualquer outra. Espera-se que o número de idosos continue crescendo por todo o mundo, o que colocará o Brasil na sexta posição entre os países com o maior número de idosos até 2025.

Com o processo de envelhecimento, é comum o desenvolvimento de diversos tipos de doenças como, por exemplo, a demência. Além disso, o indivíduo passa a ser marginalizado pela sociedade, já não sendo mais o foco do mercado, ou até não ser levado muito a sério, o que pode causar problemas como depressão e difícil socialização desse público. Os jogos e as atividades lúdicas e recreativas são importantes, pois geram prazer, desafiam as habilidades cognitivas e memória dos idosos e oferecem a possibilidade de socializar e criar vínculos com os seus companheiros de atividade.

O tema abordado neste projeto é de grande relevância, pois, com o crescimento dessa parcela da população, as autoridades e a sociedade não estão preparadas para atender as necessidades desse público. Assim, este trabalho tem por objetivo atender o mercado de produtos para idosos e desenvolver um produto em formato de jogo lúdico que promova melhoria na socialização do idoso, sentimentos de bem-estar e qualidade de vida, além de prevenir o declínio das habilidades cognitivas decorrentes do processo de envelhecimento. Para tanto, foi utilizada uma metodologia de Design intitulada GODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projeto.

IDOSO

No Brasil, a Lei Nº 10.741 (de 1º de outubro de 2003) define idoso, por meio do Estatuto do Idoso, como pessoas com idade igual ou superior a sessenta anos (BRASIL, 2003).

Sabe-se que o aumento da renda, o maior e melhor acesso à saúde e hábitos de vida saudáveis têm feito as pessoas viverem mais e melhor. Já nos anos 1940 órgãos de pesquisa, como o IBGE, começaram a observar o que seria a primeira fase de transição demográfica no Brasil, com início na queda das taxas de mortalidade, acompanhada pelo declínio nas taxas de fertilidade, reduzindo o número de jovens e crianças e aumentando a população de 60 anos ou mais (WHO, 2005). Esse fenômeno não é exclusivo de nosso país e vem acontecendo por todo o mundo. Essa faixa etária vem crescendo mais do que qualquer outra, com previsão de crescimento de 223% de 1970 a 2025. Segundo a OMS, em 2025 teremos cerca de 1,2 bilhões de idosos no mundo, chegando a 2 bilhões em 2050, sendo estes 80% de países em desenvolvimento.

Espera que, em 2025, 120 países cheguem a taxas de fertilidade abaixo do número de reposição, aumento substancial comparado aos 70 países atuais, e que garantirá o contínuo envelhecimento da população mundial (WHO, 2005). A previsão é que, até 2050, a expectativa de vida em países desenvolvidos chegue a 87,5 anos para homens, e 92,5 para mulheres. Já nos países em desenvolvimento, 82 anos para homens e 86 para as mulheres (BERQUÓ e CAVENAGHI, 2006).

No Brasil, em 1940, a expectativa de vida era de 45,5 anos; em 2017 a expectativa de vida chegou a 76,0 anos (IBGE, 2018). A população brasileira vem mantendo a sua tendência de envelhecimento e, segundo a OMS, até 2025 o Brasil se tornará o sexto país no mundo com o maior número de idosos (WHO, 2005). Atualmente, o Rio Grande do Sul é o estado com maior população idosa (13,6%) seguido do estado do Rio de Janeiro (13%) (PEREIRA, 2014).

CONSEQUÊNCIAS DO ENVELHECIMENTO MUNDIAL

Muito se tem falado e discutido nos últimos anos sobre o envelhecimento mundial. Assim, reformas e planejamentos tratando da população de 60 anos ou mais devem ser pensadas e estudadas em âmbito global e em todas as áreas de atendimento desse grupo. Se os países desenvolvidos não estão preparados para atender sua população idosa, os países em desenvolvimento se encontram ainda mais despreparados.

Quando falamos em relação às doenças, o desgaste do processo de envelhecimento, a probabilidade de desenvolver sérias doenças é grande, boa parte da população de 60 anos ou mais tende a desenvolver deficiências físicas e/ou mentais, doenças crônicas e degenerativas, e essas chances são ainda maiores tratando-se da população de 80 anos ou mais que já é a que cresce de forma mais rápida no mundo (WHO, 2005). Esses dados só ressaltam a necessidade de, além de recursos contra as doenças infecciosas, autoridades e outros incentivadores de pesquisa passem a financiar também recursos contra DNTs (doenças não transmissíveis) e a prevenção de deficiências em idosos, em países desenvolvidos e em desenvolvimento.

Além disso, deve-se também investir em ações que aumentem a autonomia da população de 60 anos ou mais e aplicar políticas “amigas da idade” tais quais proporcionem ao idoso participar da vida comunitária e social, possibilitando a interação deles nas atividades da sociedade. Alguns exemplos dessas atividades seriam serviços de lazer, centros de recreação, exercícios que melhorem a mobilidade dos idosos e que promovam uma vida mais saudável a eles, alojamentos e espaços de atendimento prolongado, com atenção integral para esse público e que atenda a todos os níveis socioeconômicos.

O processo de envelhecimento humano ocasiona diversas mudanças no corpo do idoso, originando as perdas na capacidade funcional. Com o avançar da idade essas mu-

danças ocorrem independente da faixa etária; porém, em pessoas de 60 anos ou mais, o desgaste desta capacidade pode acarretar incapacidade funcional, impedindo o indivíduo de realizar as chamadas ABVDs (Atividades Básicas de Vida Diária).

Maracajá et. al (2015) apresentam uma pesquisa na qual 25% das mulheres e 9,3% dos homens revelaram dificuldades ao realizar essas atividades. Os dados demonstram que as mulheres mostraram uma média de dificuldade maior do que a dos homens. Tal resultado foi relacionado ao fato de as mulheres possuírem uma maior expectativa de vida do que os homens e, por isso, sentirem mais os impactos decorrentes da idade, aumentando assim o risco de desenvolver doenças incapacitantes (MARACAJÁ et. al, 2015). Segundo Lebrão (2007, apud MARACAJÁ et. al, 2015), quanto maior a idade do idoso, maiores as perdas progressivas nas capacidades de desempenho de suas atividades cotidianas.

Para Maciel e Guerra (2005), as mudanças na capacidade de mobilidade são comuns em idosos e geram uma limitação das atividades da vida diária. Com o envelhecimento, eles desenvolvem diversas doenças, distúrbios orgânicos e doenças crônico-degenerativas, doenças que levam a disfunções em diversos órgãos e funções do corpo do indivíduo, como os distúrbios de marcha e mobilidade, relacionados à habilidade de locomoção, que envolve mecanismos dos sistemas neurológico, musculoesquelético e cardiovascular do corpo humano. Com o desgaste desses sistemas os distúrbios de marcha e mobilidade se tornam frequentes, levando-os a perdas importantes como a diminuição na velocidade e comprimento do passo, diminuição das rotações pélvicas e escapular, além da perda do balanço normal dos braços. Isso acontece devido à diminuição da quantidade e qualidade das informações imperativas na mobilidade do indivíduo, como a força muscular, integridade capsuloarticular, a diminuição da sensibilidade vibratória, da visão e dos reflexos posturais. Esses desgastes causados pelo processo de envelhecimento podem acarretar problemas não só físicos como psicológicos, desenvolvendo sentimentos de fragilidade e insegurança, o que leva o idoso a considerar sua saúde comprometida.

O déficit cognitivo também faz parte desse período da vida e também é associado às alterações de mobilidade. Enfermidades cerebrais como demência, doença de Parkinson entre outras, geram grandes mudanças na capacidade de marcha do idoso, a perda de tecido nervoso, diminuição de tempo de ação e reação e produção de neurotransmissores, a redução das capacidades de audição, visão e capacidade vestibular. Fatores estes que também diminuem a capacidade de mobilidade do indivíduo (MACIEL e GUERRA, 2005).

Além disso, no processo de envelhecimento o sistema visual humano sofre perdas naturalmente. Surgem dificuldades na adaptação aos diferentes níveis de luz e na percepção e diferenciação das cores e tons (SILVA, 2010). Estudos ressaltam ainda que é notável o declínio nas capacidades de distinção de cores e de perceber cores frias como o azul e o verde, sendo estas dificilmente captadas pelos idosos; ainda é relatado que o

azul e o púrpura para idosos podem parecer a cor cinza. No entanto, as cores amarelo, laranja e vermelho são consideradas mais visíveis e, por isso, podem aumentar a visibilidade e estimular o indivíduo para mobilidade e ação (BIRREN, 1968 apud PASCALE, 2002).

IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA A TERCEIRA IDADE

A palavra “lúdico” vem do latim “ludus”, que significa jogo e/ou divertimento. A partir do lúdico pode-se ensinar por meio de brincadeiras, por isso é importante para aprendizagem e traz à tona liberdade e espontaneidade nas ações, não se limitando só à diversão (HUIZINGA, 1996).

O lúdico é considerado por Huizinga (1996) como algo essencial ao ser humano, assim como o raciocínio (*Homo Sapiens*) e a produção de ferramentas (*Homo Farber*), por isso usa do termo “*Homo Ludens*” para ressaltar que o lúdico é base da origem e desenvolvimento da civilização humana, tratando a ludicidade como natural ao homem. Ele considera a ludicidade como parte essencial da vida do homem, presente em grande parte das situações da vida, até mesmo nas que não são vistas como jogos. O autor explana sobre o jogo estar presente na guerra, na filosofia, no direito entre tantos outros contextos da vida cotidiana.

Na terceira idade as atividades lúdicas oferecem um aperfeiçoamento da qualidade de vida, reduzindo as chances de doenças cardiovasculares, pulmonares e psicológicas (SIMÕES, 1997 apud DIAS, 2014).

É muito importante incentivar e reeducar os indivíduos de 60 anos ou mais no convívio de grupos sociais, levando-os a práticas que lhes ofereçam diversos benefícios, tais como: um bom convívio social, em que eles formarão convicções e questionamentos; confiança, que gera liberdade facilitando convivência; motivação e interesse, cultivando hábitos e atividades que enriqueçam o dia a dia do idoso; afetividade com prática das atividades lúdicas, facilitando aproximação e o eventual afeto entre os indivíduos levando o idoso a valorizar seu companheiro (DEWEY, 1976 apud DIAS, 2014).

Assim, podemos ressaltar que atividades recreativas e o lazer em geral proporcionam satisfação interior para os indivíduos, e praticadas com frequência trazem diversos benefícios, para saúde e o bem-estar geral das pessoas (METZNER; CAMOLESI, 2012 apud DIAS, 2014).

Entre as atividades lúdicas existentes, esta pesquisa escolheu trabalhar com jogos. Jogo é uma atividade considerada simples, com regras e tempo pré-determinados; ainda possui uma fascinação muito grande atraindo espectadores que, mesmo não participando do ato de jogar, são compelidos a assistir a atividade lúdica desenvolvida, estimula também aos participantes a jogarem até o fim. A simplicidade possibilita a sua adaptação

para as mais diversas situações, com possibilidades de jogo infinitas, essas sempre com o elemento do lúdico presente. Os jogos são atividades que geram diversas sensações e sentimentos como prazer, tensão, alegria e um refúgio da vida cotidiana (HUIZINGA, 1996).

Jogos e atividades lúdicas vêm sendo utilizados no campo de terapia ocupacional, com objetivo de estimular as habilidades dos idosos. Os desafios gerados ajudam a manter a mente do indivíduo ativa. Lara et al (2018) ressaltam ser de grande valia exercitar a mente e o corpo por meio de jogos e outras atividades lúdicas para conservar o organismo saudável e ressalta que estagnação é especialmente ruim para o envelhecimento.

Jogar é um exercício cerebral que traz benefícios à memória e instiga também o trabalho neuronal, que influencia compreensão, habilidades motoras e de linguagem, entre outras capacidades humanas.

Segundo Pires (2012), é muito pertinente o uso de jogos lúdicos e de estratégia no estímulo de indivíduos de 60 anos ou mais, pois oferecem muitos benefícios como: despertar e desafiar a mente envelhecida, desenvolver a agilidade mental e a percepção espacial, explorar processos criativos, aperfeiçoar os processos de atenção, concentração e memória; desenvolver e/ou recuperar funções cognitivas.

Jogos são muito importantes para os idosos, ou até mesmo para indivíduos que estão se aproximando dessa idade, pois ajudam na prevenção de doenças senis como, por exemplo, o Mal de Alzheimer. Logo, é possível observar a importância dos jogos para o estímulo das habilidades cognitivas, qualidade de vida e melhoria das atividades cotidianas dos idosos, além de estimular a memória e gerar prazer (LARA et al, 2018).

Nishibe (2017) destaca algumas características em relação aos jogos para idosos: existe uma demanda para jogos adequados ao público e suas necessidades; os melhores resultados são com o uso de jogos com cores e tons diferentes uns dos outros, ressaltando a eficácia das cores primárias e o branco e preto; os projetos nunca devem ser infantilizados, para que se mantenha a dignidade dos indivíduos; quanto mais realistas as figuras, mais facilitada é a compreensão do idoso; objetos considerados mais esteticamente satisfatórios chamam mais atenção do público idoso, e jogos com nível de dificuldade alto podem causar frustração ao idoso, o que pode afetar sua saúde neuronal.

Com o aumento desse público, alguns designers e outros profissionais têm passado a pensar em produtos e ideias voltados aos idosos; além disso, que atrasem ou até mesmo diminuam os problemas e doenças geralmente associados à idade, como a demência e diminuição das funções cognitivas.

Em Chicago é possível encontrar a Marbles The Brain Store, loja varejista que trabalha com a venda de jogos e brinquedos idealizados para estimular o cérebro e suas

funções, como a memória. Criada por Lindsay Gaskins, em 2008, a princípio a criadora imaginou que seu público-alvo seria de pessoas nascidas pós-guerra, pensando que este seria o público interessado em produtos que pudessem ajudar a prevenir o declínio das habilidades cognitivas que acompanham o envelhecimento, mas hoje em dia a loja atende a todas as idades. Os jogos e brinquedos da loja são conhecidos por estimular a memória, as habilidades cognitivas e a vontade de se manter ativo (TEIXEIRA JR, 2013). “Touchy Feely” (Figura1) é um dos jogos vendidos pela loja, com ele o jogador estimula a percepção tátil e a memória. Sua premissa é que, ao retirar uma carta do baralho e observar a imagem, o jogador encontre, a partir do tato, o objeto que corresponde à imagem dentro de uma sacola em formato de tubo o mais rápido possível (OIKAWA e YAMASHITA, 2014).

Figura 1 - Jogo Touch Feely



Fonte: Oikawa e Yamashita (2014).

A iniciativa mais recente é da Manufatura de Brinquedos Estrela®, que convidou a Academia da Mente (espaço onde há projetos para manter seu cérebro em atividade) para desenvolver uma linha de jogos exclusivos amigos do cérebro, com o intuito de auxiliar as pessoas no processo de aprendizagem. Estes jogos (Figura 2) também são ideais para a terceira idade, pois estimula sentidos e funções como a atenção, a memória e a linguagem, percepção, processos de decisão e ajuda a manter a mente saudável (ALVA-REZ, 2017).

Figura 2 - Jogos que compõem a Academia da Mente



Fonte: Alvarez (2017).

A Loja Estímulos é ainda mais um exemplo de profissionais desenvolvendo jogos que buscam estimular as habilidades cognitivas. A loja criada em abril de 2016 pelas terapeutas mineiras Livia Alvarenga Swerts e Paula Rosário Sales, Neuropsicóloga e Psicopedagoga, respectivamente, tem objetivo de oferecer jogos que proporcionem estimulação cognitiva do usuário e ajudem sua aprendizagem, assim atendendo à demanda de materiais terapêuticos desenvolvidos especialmente para estimulação cognitiva, a partir do lúdico, por meio da diversão dos usuários de seus produtos. Com um custo considerado acessível, as terapeutas atendem públicos de 0 a 5 anos até idosos, com jogos de fácil entendimento, que podem ser utilizados no auxílio do trabalho de profissionais da saúde, educação e reabilitação.

Alguns dos jogos da Loja Estímulos (figura 3) especialmente desenvolvidos para idosos são: “Decifrando a Agenda”, jogo que tem como objetivo descobrir, com a análise de dicas, qual é o dia de cada um dos compromissos marcados na agenda representada no jogo; é considerado ferramenta de estímulo para funções executivas como noção temporal, raciocínio e memória operacional. “Ler e Lembrar” é um jogo composto por 12 cartões que contam histórias, que respondem oito perguntas, cujas respostas são requisitadas nos cartões de perguntas; o jogador deve memorizar as informações dos cartões contendo as histórias para que possa responder as perguntas. O jogo estimula principalmente a memória de curto prazo do jogador.

Figura 3 - Jogos oferecidos pela Loja Estímulos.



Fonte: Site Loja Estímulos (<https://www.lojaestimulos.com.br/>).

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho fez uso da metodologia GODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projeto. Sua sistemática possui todas as suas etapas de desenvolvimento focadas no usuário e é composta por oito passos, como podem ser visualizados na ilustração abaixo (Figura 4): (-1) Oportunidades, (0) Prospecção / solicitação, (1) Levantamento de Dados, (2) Organização e Análise dos Dados, (3) Criação, (4) Execução, (5) Viabilização e (6) Verificação (MERINO, 2016). Vale destacar que o presente projeto não envolveu testes com seres humanos e, portanto, não precisou passar por Comitê de Ética.

Figura 4 - Imagem feita por Merino para mostrar o funcionamento da metodologia



Fonte: MERINO, 2016

FASE -1 - OPORTUNIDADES

A fase (-1) Oportunidades - representa, neste projeto, a pesquisa relacionada ao público-alvo em questão, os idosos, além dos dados observados sobre envelhecimento mundial e as necessidades de produtos que supram as carências do público de terceira idade, o qual se encontra em crescimento.

FASE 1 - LEVANTAMENTO DE DADOS

Uma ampla pesquisa bibliográfica foi realizada em livros, papers, artigos de revista e jornais, sites e documentos acadêmicos com os temas: idosos, porcentagem de idosos no mundo e no Brasil, consequências do envelhecimento, importância das atividades lúdicas e sobre iniciativas de design direcionadas para esse público. Temas estes desenvolvidos já apresentados acima.

Ainda nessa etapa foi desenvolvida a Análise de Similares de 4 jogos que estão no mercado atualmente (Qual é a palavra, da Pais e Filhos; Cara a Cara, da Estrela; Master, da Grow; e Foco, da Estrela). Essa ferramenta ofereceu informações sobre as falhas e acertos dos produtos similares, o que ajudou no desenvolvimento de etapas posteriores da metodologia de projeto, sendo uma ferramenta muito proveitosa.

FASE 2 - ORGANIZAÇÃO

Nessa etapa de organização e análise dos dados, dá-se início à fase de ideação, em que são definidas as estratégias de projeto e elaborados seus requisitos.

Requisitos de Projeto:

- Específico para o público idoso;
- Que não seja infantilizado;
- Cores adequadas à visão do idoso;
- Jogo para vários jogadores;
- Deve estimular a memória;
- Deve ser formado por cartas e tabuleiro;
- Tipografia adequada ao público;
- As cores devem ter alto contraste;
- Ter como foco principal, ditados populares.

Com a lista de requisitos foi possível avançar mais uma etapa, iniciando a fase de criação do produto, tendo já direcionamentos específicos oferecidos pelos requisitos.

FASE 3 CRIAÇÃO

Para maior clareza e conhecimento do projeto e seu público-alvo foi desenvolvido um painel semântico (figura 5) que explanasse características, além de referências estéticas baseadas nas pesquisas realizadas.

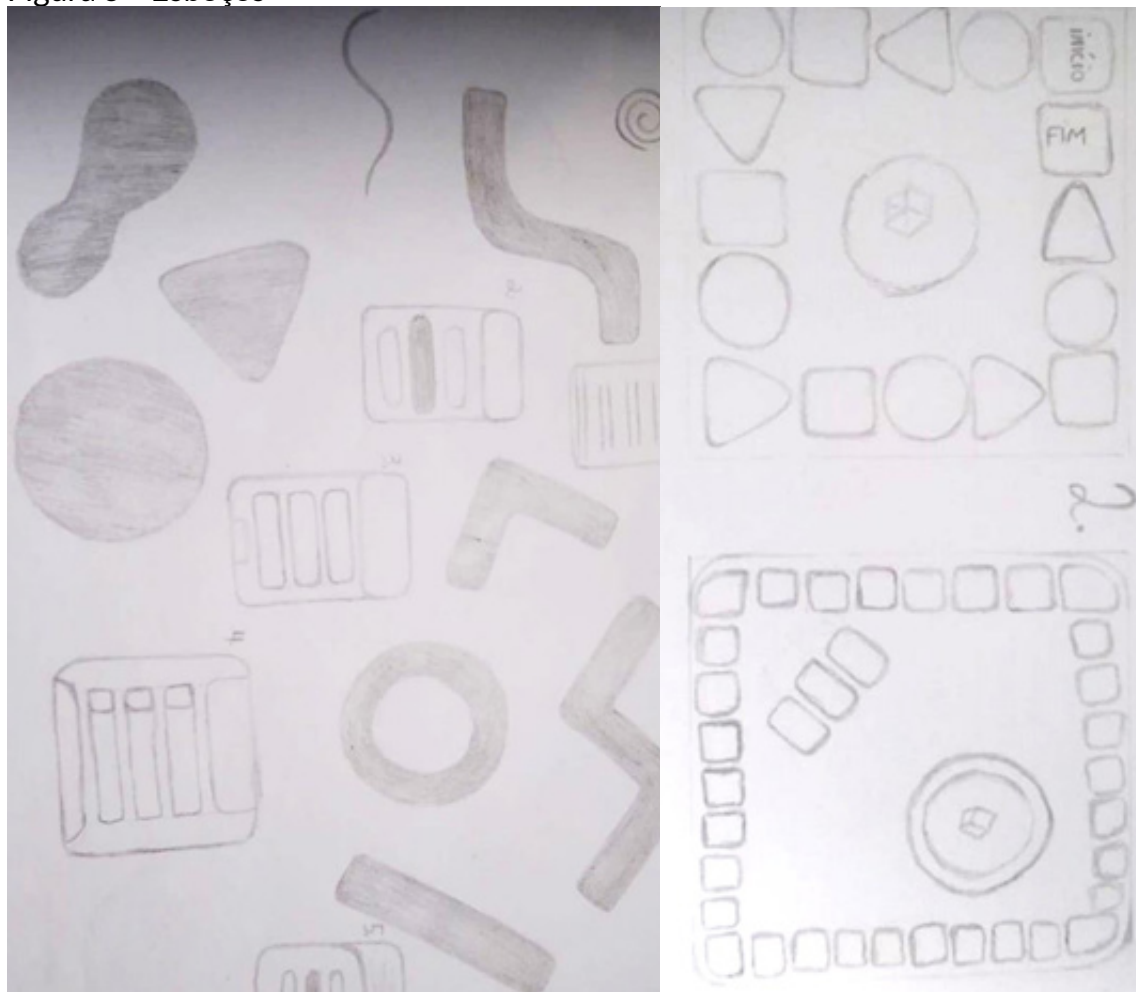
Figura 5 – Painel semântico



Fonte: Painel desenvolvido pela autora, com imagens do “Google Imagens”.

Na sequência foram desenvolvidos esboços que permitissem buscar alternativas de formas para as diferentes partes do jogo, como as cartas, formas para o desenvolvimento de um “pattern” (ou padrão), e *layouts* (modo de distribuição e arranjo dos elementos gráficos num determinado espaço ou superfície) do tabuleiro. Na figura 6 pode-se observar algumas das formas idealizadas para um possível “pattern”, alguns *layouts* para as cartas e tabuleiro.

Figura 6 – Esboços



Fonte: Painel desenvolvido pela autora

Nessa fase da etapa de criação foram feitas as seleções das melhores propostas. A seguir estarão dispostos esboços do tabuleiro, carta e formas para o “pattern” escolhido. A Figura 7 mostra as formas escolhidas a partir dos esboços prévios para um desenvolvimento de “pattern”. As formas escolhidas são simples, versáteis e não são infantilizadas, elas trazem um visual dinâmico e podem ser aplicadas de diversas formas no produto.

Como tipografia para o produto foi escolhida a Fredoka One, composta por formas e pontas arredondadas, o que serve à estética proposta ao projeto de que ele não teria pontas retas, levando em consideração as necessidades e particularidades do público-alvo. Mesmo sendo arredondada a tipografia não passa um tom infantil no contexto aplicado, o que foi fator importante na escolha, e tem um peso “bold” (tipografia com um traço mais grosso que o comum), o que a faz contrastar melhor; além disso, se aplicada em tamanhos adequados, é mais fácil de ser visualizada. A fonte foi desenvolvida pela designer Milena Brandão e está disponível gratuitamente no site “Google Fonts”. Neste projeto foi utilizada em caixa alta e baixa, suas pontuações e números, dependendo do propósito e local aplicado.

As cores escolhidas para esse projeto foram baseadas em informações coletadas da pesquisa bibliográfica em que é ressaltada a maior facilidade da identificação de cores quentes pelo público idoso. Os tons foram definidos com o objetivo de serem sóbrios, apesar das cores quentes e alegres, e adultos, para que o produto não ficasse infantilizado, sendo um dos requisitos de projeto. Na Figura 7 pode-se observar a paleta de cores aplicada às formas e “pattern” desenvolvidos, com formatos simples, dinâmicos, ainda se mantendo longe de uma infantilização, e aplicando as pontas arredondadas que passam toda a ideia e simbologia de o projeto não conter pontas retas, que seriam danosas ao público em um formato sólido.

Figura 7 – Esboços



Fonte: Painel desenvolvido pela autora

FASE 4 EXECUÇÃO

A etapa (4) Execução dá início à fase de implementação, com a continuidade do desenvolvimento do protótipo, elaborando arquivos digitais dos itens do jogo, como do tabuleiro, cartas e lousa, assim como a prototipagem (processo de desenvolvimento de uma versão modelo do produto final) dos peões e dado.

RESULTADOS

O tema escolhido para o desenvolvimento do jogo foi “expressões idiomáticas”, especificamente a variante de ditados e provérbios. Isso porque, ao longo da vida, as pessoas hoje consideradas idosas, cresceram ouvindo e falando ditados populares. Se trouxermos esse elemento para um contexto lúdico, essas expressões seriam ferramentas de

estímulo à memória dos indivíduos expostos ao produto em questão, fazendo com que alcancem o passado e relembrem o significado desses ditados, exercitando suas habilidades cognitivas.

CARTAS

Para o desenvolvimento das cartas do jogo, nas quais foram aplicados os ditados, foram selecionados vários níveis, sendo consideradas mais difíceis as expressões menos populares. Estas foram organizadas nos níveis de 1 ponto, 2 pontos e 3 pontos (cartas vermelha, laranja e amarela, respectivamente). Foram desenvolvidas 10 cartas de cada quantia de pontos, sendo ao todo 30 cartas com diferentes expressões idiomáticas, todas com 6cmx9cm e cantos arredondados.

TABULEIRO

O tabuleiro, de neoprene (material composto por uma camada de borracha expandida revestida de tecido dos dois ou de apenas um dos lados), tem um formato quadrado de 50cmx50cm, com pontas arredondadas. Seu fundo é no tom de nude da paleta de cores, as casas correm as margens do tabuleiro, que têm o mesmo formato que ele. Há uma sequência que se repete de casas amarelas, vermelhas e laranjas, por toda a volta do tabuleiro, com exceção das “esquinas” do mesmo, que contam com casas de livre escolha, compostas por todas as três cores previamente citadas. A casa de livre escolha oferece ao jogador a possibilidade de escolher a cor da carta que deseja receber, além dessa, o jogo conta com as casas especiais de “Ganhe + 1 ponto”, “Volte ao início” e “Passe a vez”. Os textos no tabuleiro seguem a direção apontada pelo início, cada lado do tabuleiro tem 8 casas (contando as esquinas), com 28 casas ao todo. A estética do tabuleiro mantém em vista o contraste, simplicidade, clareza, limitando-se à paleta de cores desenvolvida.

LOUSA

Item onde os jogadores devem anotar seus pontos no decorrer das jogadas. A cor escolhida para o fundo da lousa foi o tom de vermelho da paleta de cores, o que facilita o contraste com o giz líquido branco, em que será usado pelos jogadores. Já as divisões e textos dispostos na lousa foram aplicados no tom de nude da paleta, também para proporcionar o melhor contraste.

PEÕES E DADO

O peão terá as cores preto, nude, vermelho, laranja e amarelo. Seu formato e dimensões foram desenvolvidos para facilitar a pega com a ponta dos dedos, pois, com o passar dos anos, a coordenação motora fina é prejudicada. O dado possui números grandes e alto contraste (entre número e fundo) possibilitando uma boa leitura.

EMBALAGEM

Para a embalagem se pensou em um design simples de se manusear pelo público-alvo, com espaços amplos e divisórias de fácil acesso. A tampa da embalagem foi projetada com o objetivo de facilitar a abertura do jogo pelo usuário, levando em consideração suas habilidades comprometidas; ela conta com um fecho em ímã, no qual o único movimento necessário para a abertura da caixa é o levantamento da tampa para cima, o que deve oferecer mínima dificuldade. O *layout* foi pensado pra ter uma estética simples, sem infantilizar o produto e ser de fácil compreensão.

EXTENSÃO

Além do jogo completo focado no público idoso, foi idealizada uma extensão desse jogo como complemento, com mais 10 cartas, em um tom de cinza escuro. Essa extensão tem como objetivo oferecer ainda mais socialização para os idosos, proporcionando uma boa oportunidade de jogar com pessoas mais novas, como netos e filhos, promovendo a chance da atividade em ocasiões familiares de ajuntamento. O tema da extensão traz expressões atuais, as chamadas “gírias”, dizeres populares entre o público jovem, que pode estimular as habilidades dos idosos promovendo aprendizado e resgate de memórias relacionadas a conversas com pessoas mais novas.

MANUAL

O manual de instruções do jogo “Treinando a Cuca” foi impresso em sulfite, branco e preto, em formato A4, dividido em duas páginas de A5. Também foi mantida a preocupação de que as informações fossem legíveis para o público-alvo, e novamente foi utilizada a tipografia “Fredoka One”.

Na figura 8 é possível observar o jogo desenvolvido, o “Treinando a Cuca”.

Figura 8 – O jogo “Treinando a Cuca”



Fonte: Fotografia de Victória Conceição de Barros

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto vem demonstrar a importância de desenvolver produtos focados em um público que vem crescendo exponencialmente por décadas e tem necessidades específicas e problemas tão complexos. Além de mostrar a importância do lúdico na vida do ser humano em geral e como esse aspecto pode beneficiar o idoso de maneiras tão diversas, desde socialização e sentimentos de bem estar a estímulos cognitivos variados, exercita essas capacidades e ajuda a prevenir futuros déficits.

Após o desenvolvimento deste projeto podemos afirmar que os jogos obtidos têm grande capacidade de beneficiar o público idoso, trazendo ditados e expressões idiomáticas como tema do jogo desenvolvido influenciando o jogador a resgatar essas expressões tão comumente usadas ao longo de sua vida, estimulando a memória. Além disso, como a pesquisa realizada revela, o ato de jogar é importantíssimo para o ser humano, e no caso do “Treinando a Cuca”, que oferece a possibilidade de partidas com até 5 jo-

gadores, proporciona ótimas oportunidades de socialização do público-alvo, o que pode ser grande alívio para sensações de marginalização e solidão ligadas ao envelhecimento, geradas pela sociedade. De forma geral, baseado na pesquisa realizada, o jogo desenvolvido atende muito bem o requisito de estímulo das habilidades cognitivas do usuário e, se bem aplicado, pode causar sensações de bem-estar e sentimentos de comunidade nos jogadores.

Quanto ao desenvolvimento do jogo, o quesito de não ser infantilizado, requisito imposto no processo de desenvolvimento do “Treinando a Cuca”, é válido citar as dificuldades de idealizar um “pattern” que não passasse essa ideia, e que fosse simples e dinâmico, além da dificuldade de desenvolver o jogo em formas, materiais e dimensões que levassem em consideração a maneira como o público alvo manuseia objetos, pensando-se em pontas arredondadas, pegas ergonômicas e materiais que não oferecessem riscos óbvios.

REFERÊNCIAS

- ALVAREZ, A. Jogos Academia da Mente – ESTRELA®. **ACADEMIA DA MENTE**. 2017 Disponível em: <<http://www.anaalvarez.com.br/>> Acessado em: 05 de Març. 2019
- BRASIL. [Estatuto do idoso (2003)]. **Legislação sobre o idoso**: Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003 (Estatuto do idoso) e legislação correlata [recurso eletrônico]. – 3. ed. – Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara, 2013.
- BERQUÓ, E.; CAVENAGHI, S.; 2006. Fecundidade em declínio – Breve nota sobre a redução no número médio de filhos por mulher no Brasil. *Novos Estudos*. **CEBRAP**, No. 74, São Paulo, 2006
- DIAS, M. P. A importância do lúdico e o autocuidado na terceira idade. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Faculdade Cenecista de Capivari, Capivari, 2014.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- JOGOS simples ajudam a evitar doenças e melhorar qualidade de vida na terceira idade, **A Crítica**, 2016. Disponível em: <https://www.acritica.com/channels/entretenimento/news/brincadeiras-simples-podem-ajudar-a-evitar-doencas-e-melhorar-qualidade-de-vida-de-quem-ja-chegou-a-terceira-idade> Acessado em 30 de jan. de 2019
- LARA, D. D de.; GULARTT, V. ; CHICON, P. M. M.; QUARESMA, C. R. T. A contribuição dos jogos para o estímulo cognitivo e social em idosos. **Anais do XXII Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão; Redes e Territórios**. Rio Grande do Sul, 2018. Disponível em: <<https://home.unicruz.edu.br/seminario/anais/anais-2017/XXII%20SEMIN%20RIO%20INTERINSTITUCIONAL%202017%20-%20ANAI%20GRADUA%20EXATAS,%20AGR%20RIAS%20E%20ENGENHARIAS/A%20CONTRIBUI%20DOS%20JOGOS%20PARA%20O%20EST%20COGNITIVO.pdf>> Acessado em 30 de jan. de 2019

MACIEL, A. C. C.; GUERRA, R. O.; Fatores Associados à Alteração da Mobilidade em Idosos Residentes na Comunidade. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, Vol. 9, No. 1, 2005.

MARACAJÁ, V. F.; FELIPE, I. A. S.; MELO, R. L. P.; SILVA, E. G.; NERI, A. L.; Avaliação das Atividades Básicas de Vida Diária em Idosos e seus Correlatos com Dados Demográficos. **4º CIEH – Congresso Internacional de Envelhecimento Humano**, 2015.

MERINO, G. S. A. D. **GODP: Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos: Uma metodologia de Design Centrado no Usuário**. Florianópolis: Ngd/Ufsc, 2016. Disponível em: <www.ngd.ufsc.br>. Acessado em: 11 set. 2019.

NISHIBE, L.; Senior Ludens. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Curso Superior de Bacharelado em Design), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - FAAC Bauru, 2017.

OIKAWA, J. M.; YAMASHITA, V. S. Design para a longevidade: jogos para a terceira idade, com foco na interação social. 2013. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Curso Superior de Bacharelado em Design), Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2014.

PASCALE, M. C.; Ergonomia e Alzheimer: A Contribuição dos Fatores Ambientais como Recurso Terapêutico nos Cuidados de Idosos Portadores da Demência do Tipo Alzheimer. **Dissertação**, (Título de Mestre em Engenharia de Produção) Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC – Florianópolis, 2002.

PEREIRA, R. A. M. Design e envelhecimento: um estudo sobre ações projetuais para a construção de uma nova velhice. **Dissertação**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

PIRES, M. R. G.. **Performance Cognitiva em Idosos Institucionalizados**. 2012. Disponível em: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/8091/1/Pires_Maria.pdf> Acessado em 04 de mai. de 2023.

SANTOS, L. S. N.; SILVA, M. K. A Importância do Lúdico sob a Representação do Jogo como Forma de Dinamizar o Processo de Ensino-Aprendizagem em História – XVIII Encontro Regional (ANPUH-MG) Mariana – MG, 2012.

SILVA, F. M. Colour and inclusivity: a visual communication design project with older people. In: International Conference for Universal Design, 3, 2010, Hamamatsu. Anais Hamamatsu: **IAUD** - International Association for Universal Design, 2010.

TEIXEIRA JR. S. Cérebro em forma com as lojas Marbles, 2013, **EXAME**., Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/pme/cerebro-em-forma/>> Acessado em 04 de mar. de 2019

WORLD HEALTH ORGANIZATION **Envelhecimento ativo: uma política de saúde** / World Health Organization; tradução Suzana Gontijo. – Brasília: Organização Pan-Americana da Saúde, 2005.