



RELATO DE EXPERIÊNCIA

PROMOVENDO CONSCIENTIZAÇÃO ENTRE A POPULAÇÃO IDOSA SOBRE TIPOS DE VIOLÊNCIA POR MEIO DE SERIOUS GAMES: RELATO DE EXPERIÊNCIA

PROMOTING AWARENESS AMONG THE ELDERLY POPULATION ABOUT TYPES OF VIOLENCE THROUGH SERIOUS GAMES: EXPERIENCE REPORT

Izabelly Simeão Marques – Graduada em Enfermagem, Universidade Estadual do Norte do Paraná - Bandeirantes. E-mail: izasimeao03@gmail.com

Rafaela Cavallini Bacocina – Graduada em Enfermagem, Universidade Estadual do Norte do Paraná - Bandeirantes. E-mail: bacocinar@gmail.com

Edna Aparecida Lopes Bezerra Katakura – Doutora em Saúde e Comportamento, Universidade Estadual do Norte do Paraná - Bandeirantes. E-mail: ednakatakura@uenp.edu.br

Miriam Fernanda Sanches Alarcon – Doutora em Enfermagem, Universidade Estadual do Norte do Paraná - Bandeirantes. E-mail: miriam@uenp.edu.br

Cristiano Massao Tashima – Doutor em Ciências Farmacêuticas, Universidade Estadual do Norte do Paraná - Bandeirantes. E-mail: cristianotashima@uenp.edu.br



Trilhas está licenciada sob a licença **Creative Commons Attribution 4.0 International License**.

INTRODUÇÃO

O envelhecimento da população é um fenômeno de escala global que tem suscitado uma série de desafios e oportunidades para a sociedade contemporânea (Kanso, 2013). Caracterizado pelo aumento da proporção de pessoas idosas na estrutura demográfica dos países, esse processo tem sido observado em todas as regiões do mundo sendo impulsionado principalmente pelo declínio das taxas de natalidade e pelos avanços significativos na área da saúde, que têm contribuído para o aumento da expectativa de vida (Dias, 2015).

Dentro deste contexto, o Brasil, assim como diversas outras nações ao redor do mundo, emerge como um protagonista ativo e afetado por este fenômeno global de envelhecimento. Estimativas projetam que até 2050, a população brasileira ocupará a quinta posição no ranking global, ficando atrás apenas da Índia, China, Estados Unidos e Indonésia (Brito, 2008). Com a alteração das estruturas demográficas, o país se depara com a necessidade iminente de uma análise mais abrangente das complexas questões associadas aos direitos e à proteção dos idosos.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) (2002, p.24) define a violência contra a pessoa



idosa como “ato único ou repetido ou, ainda, ausência de ação apropriada, ocorrendo dentro de um relacionamento de confiança e que cause danos, sofrimento ou angústia para a pessoa idosa”. Isso abrange maus-tratos, violência física, abusos, exploração, coerção e negligência, todos capazes de infligir lesões, dor, incapacidade e, em casos extremos, morte.

A crescente incidência de violência contra a pessoa idosa é um reflexo perturbador da dinâmica da sociedade contemporânea, clamando por uma resposta eficaz e coletiva para atenuar essa preocupante realidade (Machado, 2006). Em sintonia com esse contexto, pesquisas recentes têm destacado o aumento expressivo dos casos de violência direcionados a população de pessoas idosas, ultrapassando os limites dos lares, instituições e comunidades nas quais esses indivíduos vivem (Who, 2020). Essa dolorosa manifestação de violência se desdobra em diversas formas, que englobam desde o abuso físico e psicológico até o abuso financeiro e a negligência, resultando em impactos sérios na saúde, no bem-estar e na independência da pessoa idosa (Leite, 2014).

No tocante ao cenário em que ocorre a violência dirigida as pessoas idosas, a grande maioria dos incidentes ocorre no ambiente familiar, frequentemente marcado por carência de afeto e falhas na comunicação, mesmo que a família seja o principal suporte para os idosos na sociedade brasileira. Nesse contexto, as vítimas costumam ser predominantemente idosos em estágios avançados de idade, do sexo feminino, com maior fragilidade física, bem como declínio mental, cognitivo e/ou funcional. Quanto aos agressores, é comum que tenham laços consanguíneos ou convivam com o idoso, sendo frequentemente filhos homens. O perfil típico desses agressores inclui níveis elevados de estresse, histórico de abuso de álcool ou substâncias e outras manifestações psicopatológicas, além da dinâmica de dependência entre cuidador e idoso (Meirelles et al., 2019; Santana et al., 2016).

No decorrer de 2011, houve um marco significativo ao incluir a violência como uma das doenças e agravos sujeitos à notificação compulsória em todos os serviços de saúde pública do Brasil. A relevância dessa medida reside na sua capacidade de fornecer uma visão abrangente e mensurável do fenômeno. Com essa finalidade, o canal de comunicação conhecido como Disque Direitos Humanos, especificamente o Disque 100, foi estabelecido para conectar a sociedade ao Poder Público, representado pela Ouvidoria Nacional de Direitos Humanos, sempre que ocorram suspeitas de violações de direitos humanos. O Disque 100 tem se destacado como uma ferramenta crucial para coletar dados estatísticos relativos a violações dos direitos humanos, incluindo a violência contra os idosos (Rocha et al., 2018).

Contudo, apesar de sua relevância, existe uma considerável falta de conhecimento em relação às formas silenciosas e internalizadas com as quais a sociedade lida, resultando em barreiras para a notificação. A essa situação, adiciona-se o receio por parte das vítimas de perderem o apoio familiar ao denunciarem a violência, a falta de familiaridade dos profissionais de saúde com o Estatuto do Idoso, a desinformação sobre o procedimento de notificação, a ausência de formação adequada para identificar a violência e seus indícios, bem como situações de vulnerabilidade, além do medo de retaliação por parte do agressor, familiares ou comunidade. Dessa forma,



a subnotificação se configura como um desafio a ser enfrentado, visando instaurar uma vigilância mais ativa e oferecer assistência à população idosa que sofre com a violência (Rocha et al., 2018).

No contexto abordado, onde as preocupações em torno da violência direcionada às pessoas idosas alcançam proporções alarmantes, é premente a emergência de iniciativas que não somente atendam às necessidades dessa parcela vulnerável da população, mas também busquem engajar a sociedade como um todo na sua conscientização.

Com o intuito de ampliar o reconhecimento desse fenômeno e desempenhar um papel na prevenção e no enfrentamento da violência contra as pessoas idosas, é essencial empregar diversas estratégias de informação e educação. Dentro desse contexto, a adoção das Tecnologias de Informação e Comunicação emerge como uma colaboradora valiosa para a comunidade científica, possibilitando a expansão do conhecimento (Bragé et al., 2020).

Nesse sentido, o estudo voltado à conscientização da pessoa idosa por meio de *serious games* integra um projeto mais amplo, intitulado “Enfrentamento à Violência contra a Pessoa Idosa: Conscientização e Direitos por Meio de Games,” do curso de Enfermagem da Universidade Estadual do Norte do Paraná - Campus Luiz Meneghel (UENP). Esse projeto, iniciado em 2022, baseia-se em observação participante e mantém-se ativo até o presente ano de 2024.

A relevância social e a urgência de novas abordagens para a prevenção da violência contra a pessoa idosa, um problema crescente em saúde pública, justificam a continuidade e importância desta pesquisa. O estudo se diferencia pela prática contínua e envolvimento semanal na Associação da Terceira Idade de uma cidade no norte do Paraná, criando um ambiente acolhedor para o aprendizado e troca de experiências.

Por conseguinte, o presente estudo tem como objetivo central o uso de *serious games* como ferramenta estratégica na conscientização e prevenção da violência psicológica contra a pessoa idosa. A escolha desse enfoque responde à necessidade crescente de intervenções que promovam a educação intergeracional de forma lúdica e eficaz, reconhecendo a vulnerabilidade desse público diante de diferentes formas de violência.

A implementação do projeto na Associação da Terceira Idade é marcada pela participação ativa de discentes, que realizam visitas domiciliares e introduzem essa abordagem inovadora através de um *serious game*. O objetivo do jogo é capacitar as pessoas idosas a identificar diferentes formas de violência e a comunicar tais situações adequadamente. Além de oferecer entretenimento alternativo, os *serious games* atendem à demanda de aprendizado contínuo para esse público, conforme prevê o Estatuto do Idoso, que protege os direitos de indivíduos com 60 anos ou mais.

Os efeitos positivos do aprendizado contínuo por meio dessas abordagens repercutem na saúde e qualidade de vida das pessoas idosas, evidenciando-se no aumento da autoconfiança, autoestima e habilidade para expressar opiniões e assumir responsabilidades. Vale ressaltar que a educação proporciona benefícios substanciais à saúde, suscitando, ainda, um considerável interesse nesse processo de aprendizagem por parte dessa população (Martinez; 2018).



Os *serious games*, constituem uma abordagem moderna que visa não apenas o entretenimento, mas também a educação e a conscientização de diferentes públicos. No contexto deste projeto, os jogos foram escolhidos como a principal ferramenta de intervenção por sua capacidade de engajar as pessoas idosas de forma lúdica, incentivando o aprendizado de conceitos como empatia, respeito e a identificação de situações de violência.

Diferente dos jogos casuais, os *serious games* são projetados para cumprir um propósito educacional específico, e sua utilização tem se mostrado particularmente eficaz em ambientes escolares e comunitários. Essa escolha metodológica se deve ao seu potencial de transformar o processo de aprendizagem em uma experiência ativa, colaborativa e, acima de tudo, envolvente, promovendo reflexões profundas e duradouras nos participantes.

Essa iniciativa se mostra crucial em meio a um cenário em que os direitos das pessoas idosas podem ser frequentemente negligenciados ou violados. Ao empoderar essa população por meio da conscientização e educação, o projeto busca garantir que tenham uma melhor qualidade de vida e sejam tratados com dignidade e respeito em todos os aspectos.

O projeto de extensão não apenas beneficia as pessoas idosas diretamente envolvidas, mas também contribui para uma conscientização mais ampla na comunidade sobre a importância de proteger e cuidar dessa população vulnerável. Com esse projeto, a Associação da Terceira Idade, localizada em uma cidade no norte do Paraná, torna-se um ponto de referência para ações de cuidado e conscientização, servindo como modelo para outras iniciativas semelhantes. Através do trabalho conjunto entre a universidade e a comunidade, é possível ampliar o impacto positivo e a relevância desse tipo de intervenção.

O cuidado com a saúde física e emocional da pessoa idosa, juntamente com a conscientização sobre questões delicadas como a violência, representa passos fundamentais para construir uma sociedade mais inclusiva e compassiva. Portanto, a presente pesquisa busca contribuir para o avanço das discussões sobre esse assunto crucial, visando à construção de uma sociedade mais justa e respeitosa com seus cidadãos de terceira idade.

DESENVOLVIMENTO

Este estudo caracteriza-se como descritivo, de abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência desenvolvido por integrantes do curso de enfermagem da Universidade Estadual do Norte do Paraná sobre as vivências do projeto de extensão “Enfrentamento à violência contra a pessoa idosa: conscientização e direitos”. O projeto foi conduzido em parceria com a Associação da Terceira Idade, localizada em uma cidade no norte do Paraná.

As pessoas idosas participantes tinham idade igual ou superior a 60 anos e estavam cadastradas na associação. Não houve exclusão com base em condições de saúde específicas. A equipe de discentes do curso de enfermagem da UENP estiveram responsáveis pela realização das visitas domiciliares aos participantes da Associação da Terceira Idade. Durante essas visitas,



os estudantes forneceram cuidados de saúde e realizaram a aferição de sinais vitais, proporcionando um atendimento personalizado às pessoas idosas. Além disso, ofereceram orientações personalizadas, abordando questões relacionadas aos cuidados com a saúde e bem-estar.

Durante as visitas domiciliares foram utilizados questionários estruturados que abordaram temas relacionados à saúde, violência e conhecimento sobre os direitos das pessoas idosas. Ademais, foram realizadas observações diretas das condições de vida das pessoas idosas e suas interações sociais.

Com o intuito de promover a conscientização entre as pessoas idosas de maneira acessível e direta, uma das integrantes do projeto concebeu uma estratégia inovadora. Durante as visitas domiciliares, implementou-se um *serious games* assemelhado ao popular “jogo da memória”. Nesse contexto, foram criadas ilustrações gráficas que retratam diferentes formas de violência, incluindo física, psicológica, sexual e financeira, as quais foram combinadas com imagens de teor positivo. Essa abordagem busca estimular reflexão crítica a respeito da problemática da violência contra a pessoa idosa, utilizando uma linguagem visual de fácil assimilação e compreensão.

Avaliamos a efetividade do projeto coletando dados sobre a conscientização das pessoas idosas em relação aos seus direitos. Realizamos reuniões periódicas para discutir os resultados e ajustar estratégias. O projeto está previsto para continuar nos próximos anos, tendo início em 2022 e permanecendo em andamento até o presente ano de 2024. Manteremos o acompanhamento das ações e resultados para avaliar o impacto contínuo do projeto na conscientização e proteção dos direitos das pessoas idosas na região. Todas as informações coletadas foram mantidas sob sigilo para preservar a privacidade e confidencialidade dos dados.

Ao conduzir as visitas domiciliares, o processo de implementação do *serious games* foi realizado de forma minuciosa e estratégica. Para abordar de maneira abrangente e sensível o tema complexo da violência contra a pessoa idosa, optou-se por empregar ilustrações meticulosamente elaboradas. Estas ilustrações retratam, de forma gráfica e vívida, várias manifestações de violência, incluindo as categorias física, psicológica, sexual e financeira.



Fonte: Bacocina R.C,2023

Ademais, os *serious games* têm se destacado como uma abordagem inovadora e eficaz na



conscientização e prevenção da violência psicológica contra a pessoa idosa. Esses jogos, ao oferecerem uma experiência lúdica e interativa, apresentam um potencial significativo para facilitar o reconhecimento de situações de violência e promover a comunicação adequada por parte dos idosos (Amaral, 2020).

A capacidade dos serious games de abordar temas sensíveis de maneira acessível e envolvente, além de reduzir o isolamento social, é crucial para engajar essa população em atividades educativas que fortalecem tanto sua autonomia quanto sua compreensão dos direitos previstos no Estatuto do Idoso. Esses jogos não só contribuem para o bem-estar social e emocional, mas também desempenham um papel essencial na criação de um ambiente de respeito e proteção para os idosos (Gonçalves; 2023)

Ao envolver os participantes no processo de identificação e seleção das figuras que julgavam inadequadas dentro do contexto das ilustrações, o jogo promoveu uma oportunidade reflexiva e crítica significativa. Wiemeyer e Kliem (2011) destacam que isso se deve à capacidade dos games de ajudar a manter e desenvolver competências cognitivas, motoras e sociais. Esse exercício estimulou os participantes a examinar profundamente as diversas manifestações da violência, favorecendo a compreensão das implicações e dos desafios subjacentes.

Por meio desse enfoque interativo e orientado para o pensamento analítico, foi possível criar um ambiente seguro e inclusivo para a reflexão sobre um tema frequentemente delicado. A análise conjunta das imagens serviu como um catalisador para diálogos significativos e esclarecedores sobre os múltiplos aspectos da violência enfrentada pela pessoa idosa. Nesse contexto, o jogo educativo não apenas transmite informações, mas também cultiva uma compreensão mais profunda e uma conscientização sólida sobre a importância da prevenção e do enfrentamento da violência contra essa população vulnerável.

O papel desempenhado pelo jogo nesse contexto se revela de suma importância, assumindo um caráter fundamental na promoção e difusão desse conhecimento vital. Sua abordagem, que se apresenta como uma proposta inovadora e envolvente, destaca-se por ser uma maneira eficaz de explorar e desvendar a intrincada complexidade subjacente ao tema da violência contra a pessoa idosa. A cada visita domiciliar, o jogo atua como um veículo de conscientização, incentivando os participantes a examinar profundamente as diversas facetas e manifestações da violência, proporcionando, assim, uma compreensão mais completa das implicações e desafios envolvidos.

Ao final das visitas domiciliares, um panfleto informativo sobre os direitos da pessoa idosa é entregue. Nesse momento, também é realizado um processo minucioso de explicação item por item às pessoas idosas, incluindo exemplos concretos para cada direito mencionado. Esse procedimento visa assegurar que os idosos compreendam plenamente seus direitos, uma vez que muitos relatam não possuir um conhecimento completo sobre essa questão.



Fonte: Bacocina R.C,2023

É relevante notar que a distribuição estratégica de folhetos informativos agregou uma importante camada de conscientização ao fornecer dados suplementares essenciais sobre a legislação vigente e os direitos assegurados às pessoas idosas. Esse recurso contribuiu significativamente para ampliar o conhecimento dos idosos sobre seus direitos, fortalecendo sua capacidade de reivindicá-los e de enfrentar situações de violência, promovendo, dessa forma, uma sociedade mais justa e informada sobre essa problemática.

A articulação dessas estratégias educativas, que integra o uso de jogos educativos à distribuição de materiais informativos, resultou em um reforço substancial na conscientização sobre a importância de proteger os direitos das pessoas idosas e de garantir mecanismos eficazes para o enfrentamento da violência. De maneira complementar, a aplicação prática dos jogos durante as visitas domiciliares despontou como um fator transformador, capacitando os participantes a reconhecer e enfrentar firmemente situações de violência, ao mesmo tempo em que reforçava a compreensão dos seus direitos.

De igual modo, a interação com recursos visuais, aliada à dinâmica participativa e interativa dos jogos, juntamente com a distribuição de materiais informativos tangíveis, contribuiu para a criação de um ambiente de aprendizado enriquecedor. Essa abordagem abrangente não apenas promoveu a disseminação do conhecimento, mas também fomentou uma compreensão duradoura e profunda sobre a urgência de prevenir e combater a violência contra a população idosa.

Por conseguinte, esses esforços colaborativos não se limitam a um único domínio, mas transcendem para a esfera da sociedade em geral. A construção de uma comunidade mais consciente, informada e comprometida com a defesa dos direitos dos idosos emerge como um resultado claro e valioso desse empreendimento.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação do serious games no contexto das visitas domiciliares revelou-se uma abordagem extremamente eficaz e sensível para tratar da complexa questão da violência contra a pessoa idosa. A combinação cuidadosa de ilustrações detalhadas, interatividade participativa e entrega estratégica de folhetos informativos desencadeou um processo de conscientização profundo e duradouro. O jogo não apenas estimulou a identificação crítica das várias manifestações de violência, mas também criou um espaço seguro para diálogos significativos e esclarecedores entre os participantes.

Em conclusão, este empreendimento colaborativo foi além das visitas domiciliares individuais, gerando um impacto que se estendeu para toda a comunidade, resultando em um aumento do conhecimento e da solidariedade. A convergência entre o jogo educativo e os esforços de conscientização revelou-se uma estratégia altamente eficaz para abordar uma questão delicada e urgente. Ao fortalecer tanto a compreensão quanto às ações em prol da segurança e dos direitos da pessoa idosa, essa abordagem marca um avanço notável em direção a uma sociedade mais justa e inclusiva, englobando todas as gerações.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Leandro D'Agostino. **Serious games como apoio para avaliação e treinamento cognitivo na senescência. 2020.** Tese (Doutorado em Ciências de Computação e Matemática Computacional) - Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2020. doi:10.11606/T.55.2020.tde-08062020-092328. Acesso em: 2024-09-24.

BRAGÉ, É.G.; RIBEIRO, L.S.; RAMOS, D.B.; FIALHO, I.R.; ROCHA, D.G.;

BUSSATO, C.; LACCHINI, A.J.B. **Desenvolvimento de um podcast sobre saúde mental na pandemia de COVID-19:** Um relato de experiência. *Brazilian Journal of Health Review*, Porto Alegre, v. 3, n. 4, p. 5-10, 2020.

BRITO F. **Transição demográfica e desigualdades sociais no Brasil.** *R Bras Est Pop.* 2008 jan./jun;25(1): 5-26

DIAS, E. F. **O envelhecimento populacional e o direito à saúde da pessoa idosa.** *Revista jurídica, direito, sociedade e justiça*, [S. l.], v. 1, n. 1, 2015.

FONSECA, Guilherme; ISHITANI, Lucila. **Jogos educacionais para idosos:** uma revisão sistemática da literatura. In: *SBC – Proceedings of SBGames 2019.* ISSN: 2179-2259. XVIII SBGames – Rio de Janeiro – RJ – Brazil, October 28th – 31th, 2019.



GONÇALVES, D. CARDONA, J. S.; ARANGO-LÓPEZ, J.; VELA, F. L. G.; MOREIRA, F. *Meaningful learning: motivations of older adults in serious games. Universal Access in the Information Society*, v. 22, n. 3, p. 231-245, 2023. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10209-022-00843-w>. Acesso em: 28 set. 2024.

KANSO, SOLANGE. **Processo de envelhecimento populacional** - um panorama mundial 2013.

LEITE, M. T. S. et al. **Ocorrência de violência contra a mulher nos diferentes ciclos de vida**. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, v. 22, n. 1, p. 85-92, 2014.

MARTINEZ, L. C. F.; MAGALHÃES, C. M. C.; PEDROSO, J. S.. **Envelhecimento saudável e autoeficácia do idoso**: revisão sistemática. *Revista de Psicologia da IMED*, Passo Fundo, v. 10, n. 2, p. 92-105, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.18256/2175-5027.2018.v10i2.2790> Acesso em: 28 set. 2024.

ROCHA, R.C.; CÔRTEZ, M.C.J.W.; DIAS, E.C.; GONTIJO, E.D. et al. **Violência velada e revelada contra idosos em Minas Gerais-Brasil**: análise de denúncias e notificações. *Saúde Debate*, Belo Horizonte, v. 42, n. 4, p. 81-94, 2018.

SANTANA, I.O.; VASCONCELOS, D.C.; COUTINHO, M.PL. **Prevalência da violência contra o idoso no Brasil: revisão analítica**. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, Rio de Janeiro, v. 68, n. 1, p. 126-139, 2016.

SANTOS, L. G. N. de O.; ISHITANI, L.; NOBRE, C. N. Uso de jogos casuais em celulares por idosos: um estudo de usabilidade. *Revista de Informática Aplicada*, v. 9, p. 24-44, 2013.

WIEMEYER, J.; KLIEM, A. Serious games in prevention and rehabilitation—a new panacea for elderly people? *European Review of Aging and Physical Activity*, v. 9, p. 41-50, 2011.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Missing voices: views of older persons on elder abuse. **World Health Organization**. Geneva, 2002. Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67371/WHO_NMH_VIP_02.1.pdf;jsessionid=9955B727CCA175CF1EC230BAFB-D4A8ED?sequence=1.

Submetido em: 06/11/2023

Aprovado em: 04/10/2024

Publicado em: 20/12/2024