

RELATO DE EXPERIÊNCIA

EXPERIENCE REPORT

RELATO DE EXPERIENCIA

Atividades tecnológicas em Centros-dia para idosos – um relato de experiência*

Technological activities in Day centers for the elderly – an experience report

Actividades tecnológicas en Centros-día para personas mayores - un informe de experiencia

Ana Lúcia Nakamura
Flamínia Manzano Moreira Lodovici

RESUMO: Jogos digitais com idosos podem ser considerados uma prática sociocultural muito enriquecedora tanto a pessoas idosas, quanto a profissionais envolvidos nesse tipo de atividade, tal como se vem verificando na atuação cotidiana de profissionais em Centros-dia no município de São Paulo (SP), Brasil. Neste Relato de Experiência, destacam-se os efeitos benéficos, de ordem física, cognitiva e emocional, advindos dessas práticas, e se explicitam as dificuldades encontradas no desafio de lidar com *games* junto a idosos, assim como os encaminhamentos que foram se configurando como bem-sucedidos no cotidiano de centros-dia públicos. Ganhos pessoais a ambas as partes envolvidas, assim como acadêmicos e profissionais, são auferidos com as práticas aqui relatadas, sustentadas em pesquisa.

Palavras-chave: Jogos digitais para idosos; Centros-dia; Atividades socioculturais; Relato de Experiência.

* Resultante de reflexões críticas sobre a temática em aula, levadas a efeito sobre a escrita acadêmica de textos científicos, no formato de *Relato de Experiência*, por ocasião do *Seminário Temas Emergentes*, no primeiro semestre de 2017, do que resultou este trabalho de disciplina, com tema selecionado pela primeira autora sobre os efeitos das novas tecnologias aplicadas ao cotidiano de idosos.

ABSTRACT: *Digital games with the elderly can be considered as a sociocultural practice that is very enriching both for the elderly and for professionals involved in this type of activity, as it has been verified in the day-to-day work of professionals in day centers in the city of São Paulo (SP). In this Report of Experience, the beneficial effects of physical, cognitive and emotional order arising from these practices are highlighted, and the difficulties encountered in this challenge are explained, as well as the referrals that have been configured as successful in the day-to-day public centers. Personal gains to both involved, as well as academics and professionals, are earned with the practices reported here, supported by research.*

Keywords: *Digital games for the elderly; Day centers; Sociocultural activities; Experience report.*

RESUMEN: *Los juegos digitales con ancianos pueden ser considerados como una práctica sociocultural muy enriquecedora tanto a las personas mayores, ya los profesionales involucrados en ese tipo de actividad, tal como se viene verificando en la actuación cotidiana de profesionales en centros-día en el municipio de São Paulo (SP)). En este Relato de Experiencia, se destacan los efectos benéficos de orden físico, cognitivo y emocional provenientes de esas prácticas, y se explicitan las dificultades encontradas en ese desafío, así como los encaminamientos que se fueron configurando como exitosos en el cotidiano de centros-día públicos. Las ganancias personales a ambos involucrados, así como académicos y profesionales, se obtienen con las prácticas aquí relatadas, sostenidas en investigación.*

Palabras clave: *Juegos digitales para ancianos; Los centros de día; Actividades socioculturales; Relato de experiencia.*

Introdução

Jogos digitais com idosos¹ podem ser considerados como uma prática sociocultural muito enriquecedora tanto a esses idosos, quanto a profissionais envolvidos na atividade, tal como vem se verificando na atuação de profissionais em Centros-dia no município de São Paulo (SP), Brasil.

Interessa destacar, no presente relato de experiência, os efeitos benéficos de ordem física, cognitiva e emocional advindos dessas práticas socioculturais, da modalidade jogos digitais com pessoas idosas, assim como explicitar as dificuldades encontradas nesse desafio de os idosos lidarem com *games*, assim como os encaminhamentos que foram se configurando como mais bem-sucedidos no cotidiano de Centros-dia públicos.

Em pesquisa anterior², apresentou-se uma revisão bibliográfica das contribuições dos *games* para idosos, que sustentam estas reflexões, e vistas em sua adequação às expectativas e necessidades de cada idoso que frequenta um Centro-dia. Como pressuposto considerou-se que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve, segundo Johan Huizinga (2014), com o grande filósofo considerando, em seu livro **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**, a noção de jogo em uma perspectiva histórica, enquanto fenômeno cultural, fundante e indissociável da cultura, nos diferentes aspectos que assume em épocas e lugares diversos.

Huizinga (2014), neste seu texto, vai se articulando metodologicamente a outras noções fundamentais como conhecimento, linguagem, poesia, direito, guerra, competição, para construir suas reflexões, além de discutir as formas lúdicas que algumas das práticas com jogos podem assumir.

Pensa-se aqui especialmente nos *games* com idosos em uma instituição como o Centro-dia, como “uma forma de jogo representativa da cultura contemporânea permeada pela presença cada vez mais constante das tecnologias digitais nas interfaces homem-máquina-jogo”.

¹ As práticas socioculturais aqui tematizadas, com foco na modalidade jogos digitais, têm fundamentos nas mídias digitais advindos de teóricos pesquisados em nível de mestrado e doutorado pela primeira autora, no PEPG em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, da PUC-SP.

² Dissertação de Mestrado em Mídias Digitais defendida na PUC-SP, em 2015, pela primeira autora, sob a orientação do Prof. Dr. Daniel Couto Gatti, intitulada “Exergames: jogos digitais para longeviver melhor”.

O Centro-dia para Idosos caracteriza-se como um serviço social, em caráter público ou privado, em espaço destinado a oferecer acolhimento, cuidado, proteção e convivência com idosos, gerido por profissionais de múltiplas áreas do conhecimento, durante o decorrer de um dia, nos períodos matutino e vespertino.

O acesso a um Centro-dia público pode se dar, de um lado, na busca pelo próprio idoso ou sua família em um Centro de Referência Especializado de Assistência Social (CREAS), através do Sistema de Garantia de Direitos, ou ainda por demanda de outras políticas públicas que atendem idosos em situação de vulnerabilidade ou risco social.

Por outro lado, a equipe de um Centro-dia pode, também, realizar uma busca ativa em seu território de abrangência, para identificar potenciais usuários para este serviço, segundo o *Guia de Orientações Técnicas Centro-Dia do Idoso*³, da Secretaria de Desenvolvimento Social.

Nesse espaço de convivência diurna, de acordo com a gestão de cada instituição, os idosos contam com uma equipe de profissionais para tornar seu cotidiano mais produtivo e feliz, contando, dentre outros, com cuidadores, assistente social, psicólogo, enfermeiro, nutricionista, terapeuta ocupacional, médico e gerontólogo.

Similarmente ao que ocorre com a formação da equipe profissional que deve ser multidisciplinar, as atividades desenvolvidas com os idosos também são diferenciadas, mas dependendo da própria gestão do Centro-dia. Em geral, diversos profissionais atuam semanalmente, quando possível de forma interativa entre eles, propondo atividades socioculturais que beneficiam o idoso, dentre elas: educação física, fisioterapia, história da arte, terapia em grupo, musicoterapia, mosaico, fotografia, reiki, pet-terapia, terapia ocupacional, dança sênior, lian gong, e tecnologias digitais.

Quanto às atividades tecnológicas, observa-se o interesse do idoso, residindo não apenas em torno de novidades nesse campo, ou em um recente dispositivo, mas, sim, em uma nova forma de utilização, ou em sua finalidade.

³ Guia de Orientações Técnicas Centro-Dia do Idoso. Recuperado em 02 julho, 2017, de: <http://www.desenvolvimentosocial.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/658.pdf>.

O lúdico não deixa de estar presente,⁴ mas vale em especial o entendimento da função do *game* — a de aumentar sua atividade física (quando é um jogo que exige interação física do jogador, como jogos de *videogame Nintendo Wii* e *Xbox* com *Kinect*); — ou sua concentração, reflexo e memória, entre outras possibilidades. Esse tipo de *game*, que exige uma movimentação física mais ampla do jogador, é denominado *exergame*), em que a detecção do movimento pelo sensor do videogame é a base de seu funcionamento.

Sobre os jogos de videogames

O *videogame*, nos espaços de atuação da pesquisadora, costuma ser uma experiência inédita para os idosos; poucos deles viram os filhos ou netos jogarem e, em sua maior parte, nunca passaram por essa experiência.⁵

Decorre daí, que os *games*, ao serem apresentados aos idosos, ganham destes mais aceitação, caso tenham um funcionamento simples quanto aos controles e a uma movimentação física mais ampla para que a interação entre idoso e personagem da tela se mostre facilitada.

Os idosos atendidos atualmente sob esta pesquisa mostram apreciar *games* relacionados a esportes (espada, tênis, bicicleta, corrida de carros, nessa ordem), e *games* de equilíbrio físico, em plataforma do *videogame Nintendo Wii*. Talvez uma das vantagens desse modelo seja sua acessibilidade, dado que idosos com movimentação motora comprometida também podem jogar com ou sem apoio, dependendo do tipo de *game* previamente selecionado. Em relação às especificações de ambiente (luz do local e distância do sensor/controle), este modelo é muito mais simples, se comparado ao videogame da Microsoft (*Xbox* com *Kinect*), que exige mais detalhes para a configuração correta. Em compensação, este último permite um jogo sem a necessidade de *joysticks* para a movimentação, o que pode tornar ainda mais simples o jogo.

⁴ Ainda que, de início, os *videogames* tenham sido desenvolvidos com fins meramente lúdicos ou de entretenimento, não deixando de possibilitar um modo diferenciado de lazer, com o decorrer do tempo novas potencialidades foram identificadas, especialmente com jogos digitais, que poderiam ser exploradas nos mais variados âmbitos (Barboza, & Silva, 2014; Ferreira, A. R., & Francisco, D. J., 2017), aplicáveis a qualquer geração tal como junto aos idosos, como se enuncia no presente estudo.

⁵ De fato, muitos dos idosos não vivenciaram, durante sua vida cotidiana, o avanço tecnológico do *hardware* manifesto quando da manipulação de *games*, ou seja, não se apropriaram, nem se utilizaram dos *games* como lazer (tal qual o fizeram crianças e jovens); embora fossem contemporâneos ao que Barboza, e Silva (2014, p. 1) afirmam: “Desde a criação dos primeiros jogos eletrônicos, do *joystick* até *consoles* como o *Wii* e o *Xbox*, os *games* receberam constantes aperfeiçoamentos”, o que “(...)possibilitou uma mudança na forma como consumimos entretenimento”. Continuam os autores sobre os *games*: “Originaram uma indústria que fatura bilhões de dólares e estão deixando de ser apenas entretenimento para ocupar lugar de destaque como ferramentas educacionais e comunicacionais” (2014, p. 1).

Quanto maior a acessibilidade dos *games*, maior número de pessoas pode deles beneficiar-se, ou simplesmente se divertirem com tal atividade. A acessibilidade de alguns *games* torna possível a participação de idosos-cadeirantes ou daqueles que não conseguem, por exemplo, mover o braço numa amplitude maior. Então, uma dificuldade temporária, ou não, de movimentação não impede que idosos participem de um jogo, para o qual eles se sentem atraídos,⁶ e com ele se divertem.

A diversão se dá justo quando eles sentem que têm um desafio pela frente (Schuytema, 2011; Chandler, 2012). Assim, os idosos podem se beneficiar dessas práticas, com o apoio de profissionais, ou de familiares ou amigos, se em residência.

Embora o jogo possa ser uma atividade divertida e útil, muitas pessoas acreditam na crença equivocada de que jogar seja uma perda de tempo, ou de que seja uma atividade infantil não-vantajosa a idosos, dado que, neste caso, de nada lhes traria de benefício. Assim é que, repetidamente, surgem desabafos negativos antes ou até mesmo no início das atividades, como:

“Que bobagem jogar isso, tanta coisa pra se fazer!”

“O que eu vou ganhar jogando?”

Em contrapartida, e em maior número felizmente, também se escutam exclamações positivas como:

“Que bom, faz passar rápido o tempo!”

“É divertido e gostoso!”

“Este jogo é emocionante!”

“Vou comprar um ´trem` desse pra mim!”

Surgem ainda conversas entre os pares, quando um jogador idoso que aprecia mais o jogo, incentiva o colega que nunca quis jogar por não compreender a função do *game*, não o tendo experimentado até aquele momento.

⁶ Isso porque toda a atividade física ou intelectual que envolva um desafio, uma meta, ou um objetivo específico que precisa ser alcançado pode ser transformada em um jogo, o que se torna sempre um atrativo para pessoas de todas as idades. (Barbosa, & Silva, 2014, p. 3), ainda que cada jogo tenha suas particularidades e técnicas específicas de ações: a jogabilidade (Gularte, 2010). Para que um idoso realize de forma bem-sucedida qualquer tipo de atividade com jogos digitais, é preciso o domínio das técnicas, das regras e dos comandos exigidos nesses jogos.

Mas este mesmo "não-jogador", por vezes mantém sua atenção na partida, torce para um colega ganhar e, em momento posterior, decide tornar-se jogador, ao compreender o desafio ali presente, ocasião em que, ao experimentar um dos jogos, passa a divertir-se, a socializar-se, enfim. Foi, de forma desapercibida, capturado pelo “gancho do jogo”, conforme o diria Chandler (2012, p. 218).

É nessa hora da diversão, do entretenimento, que se pode reforçar a utilidade do *game*, cuja função, por exemplo, é evitar quedas, trabalhando o equilíbrio e, com isso, ajudando na memória, no planejamento dos movimentos, na percepção do próprio corpo e na atenção na leitura de um ambiente. Sabe-se que, quando se entra num ambiente físico, mas se tem *a priori* uma leitura atenta do local, tem-se a memória de degraus, declives, objetos e obstáculos, podendo-se, assim, evitar acidentes.

Quando as inúmeras funções dos *games* são explicadas aos idosos, há nitidamente uma mudança no interesse pela atividade. Os idosos ficam a par de que os *games* são utilizados também em hospitais (especialmente em fisioterapia), em escolas (como incentivo e adesão às atividades físicas) e em outros Centros-dia para melhorias em aspectos diversos.

Um jogo (digital, ou não digital) tem algum tipo de recompensa, que nem sempre é explícita, mas o jogador aprecia a atividade ao sentir que está ganhando algo (ou que tem chances de ganhar), seja para ter gosto da vitória, pelo prazer de desafiar-se, pela superação etc. O desafio inclusive deve ser adequado e, nesse contexto, significa que não pode ser um desafio percebido pelo jogador como inalcançável; portanto, nem valeria o esforço de tentar; mas por outro lado também não pode ser tão simples, porque em segundos seria solucionado e se tornaria uma atividade maçante. Ideias estas que são expostas dentro da Teoria de Flow, criada na década de 70, pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi. Dessa forma, o idoso

... pode beneficiar-se da experiência lúdica para vivenciar outra realidade; além de se entreter e estimular a cognição (memória, atenção, imaginação), pode ainda ser útil durante o tempo de reabilitação, para que possíveis incômodos do tratamento não sejam percebidos (...). O jogador pode aproveitar os benefícios dos estados imersivos, ao afastar-se de sua realidade e aproximar-se de uma outra realidade (Nakamura, 2015, pp. 98-99).

Aliás, em outra realidade, o personagem (ou avatar) é uma nova experiência para o jogador, que pode, no momento do *game* ser diferente e assim, fazer coisas diversas, num espaço definido como "círculo mágico" (Huizinga, 2014).

Um *game* que desafia e incentiva a movimentação física, por exemplo, é o jogo de espadas do *Wii Sports Resort*. Este exige uma movimentação relativamente simples, de levantar e abaixar o braço repetidamente para derrubar uma série de personagens, que caem de uma ponte e retornam com para-quedas, havendo um personagem mais forte e mais desafiante ao final de cada nível da partida.

Um dos idosos atendidos nesta pesquisa (com aproximadamente 90 anos e demência vascular) tem jogado semanalmente no videogame *Nintendo Wii*, e observam-se melhorias em relação a sua agressividade e socialização, quando tem jogado o jogo de espadas, com incentivo pela equipe de cuidadores. É notável como o jogo proporcionou sua interação com outras pessoas, estando o idoso nitidamente mais calmo, menos agressivo, permanecendo cada vez por mais tempo na atividade. A figura 1 a seguir é uma das telas do *game* de espadas:



Figura 1: Game Wii Sports Resort - Showdown⁷

O jogo citado chama a atenção do idoso, possivelmente por um conjunto de características: jogabilidade (controles e movimentação simples), cores, música ritmada e movimentação física exigida para a interação com as personagens.

Se um jogo desses for disponibilizado aos idosos em dispositivos adequados a eles é de se esperar que sejam mais bem-aceitos. A seguir, algumas pontuações a respeito do meio de veiculação dos *games* e de seus aplicativos.

⁷ Recuperado em 01 janeiro, 2016, de: Wii Sports Resort Wiki. <http://wikipedia.wikia.com/wiki/File:Showdown.jpg>.

Sobre os Aplicativos

Além dos *videogames*, os idosos descobrem dispositivos, como o *tablet*, em que podem explorar aplicativos e desenvolver habilidades diversas. Por sua simplicidade de interação, o *tablet* torna-se um facilitador para que o idoso se sinta à vontade ao lidar com ele e, por consequência, torne-se receptivo para aprender a manusear esse tipo de tecnologia, sem receios que atrapalhem qualquer tipo de experiência em aprendizagem.

A partir disso, pode-se descobrir suas preferências quanto a atividades, suas facilidades no manuseio dos dispositivos ou *games*, assim como as dificuldades cognitivas e motoras mais aparentes, que podem ser relatadas aos integrantes da equipe, no intuito de desenvolver ou observar com mais atenção tais aspectos.

É preciso, antes que tudo, que um professor tenha escuta, ao que é expresso verbalmente pelos idosos, assim como ter sensibilidade e cautela ao que não é dito por estes. Ao assim proceder, segundo Orlandi (2007, p. 12), esse professor “livra o silêncio do sentido ‘passivo’ e ‘negativo’ que lhe foi atribuído nas formas sociais da nossa cultura”, ao compreender que “há um modo de estar em silêncio que corresponde a um modo de estar no sentido...” (Orlandi, 2007, p. 11). Segundo a autora, o silêncio, em muitos casos, é um passo para trás, um lugar de recuo significativo, necessário para que se possa significar; para que o silêncio faça seu sentido. É preciso que o professor compreenda que, por meio do silêncio, o idoso diz alguma coisa. Portanto, é preciso aproximar-se cautelosamente do silêncio de um idoso quando este se mantém calado diante de algo que se lhe apresenta e ao que ele precisa, antes, se familiarizar.

No caso do presente estudo, muitos dos idosos atendidos nas práticas ligadas à pesquisa, manifestaram interesse, de pronto, ou depois de alguma observação aos colegas e professores, por aplicativos “relacionados à linguagem verbal”. Entre os preferidos, estão os aplicativos para formação de palavras, caça-palavras, leitura e aprendizagem de idiomas.

Uma das idosas atendida semanalmente utilizava-se muito das revistas tradicionais de “cruzadas”, especialmente da seção chamada “torto” em que se deve ligar as letras para formar palavras.

Algum tempo depois de iniciar o uso de dispositivos como *tablet* e *smartphone*, com um aplicativo (*Wordment*) de mesmo objetivo que o “torto”, esta idosa deparou-se com um desafio maior no novo *game*: teve que aprender novas regras do jogo, além de aprender a utilizar o *tablet*, passou a dedicar mais tempo neste tipo de aplicativo e, ao refazer a atividade no modo tradicional, percebeu que o resolvia mais rapidamente.

Há observações a serem consideradas neste relato de experiência: (1) com o tempo e a prática adquirida, o jogo tradicional teve seu desafio estabilizado e logo se mostrara pouco desafiante para a jogadora; (2) no aplicativo, ela mais desafiada, jogou com frequência cada vez mais intensa, diariamente aumentando seu repertório de palavras e com agilidade em formá-las, resolvendo, assim, o antigo desafio de forma bem mais acelerada.



Figura 2 - Tela do aplicativo *Wordment*⁸

A seguir, algumas considerações sobre um tipo de aplicativo muito bem-sucedido com idosos.

Aplicativo de interação com animais

Um dos aplicativos que geram reação positiva e interação imediata com o jogador é o *Kinectimals*, em que um animalzinho-mascote “recebe atenção e carinho” do jogador, e ainda é possível alimentá-lo e com ele brincar.

⁸ Recuperado em 01 junho, 2016, de arquivo pessoal da primeira autora.

Ao utilizar tal aplicativo com alguns idosos, presenciavam-se momentos de mudança em jogadores, principalmente de idosos com déficit cognitivo que, por vezes, estão muito dispersos e agitados.

Estes jogadores são assim mais facilmente “capturados”, seja pelo resgate de suas memórias e experiências anteriores com o cuidar de um animal de estimação, ou pelas expressões do bichano, pelos movimentos desse mascote, e pela possibilidade de interagir com essa personagem, fazendo-lhe carinhos e lhe ensinando truques.

O jogador fica em imersão, em atividade que se estende até aproximadamente 15 ou mais minutos, mas sempre com o suporte de um profissional, que o acompanha do lado, demonstrando como utilizar cada passo do aplicativo.

Embora não se exija, de fato, um tempo muito longo, a agitação e a falta de concentração costumam impedir, dependendo do caso, até mesmo interações de 2 ou 3 minutos (que era o máximo que a primeira autora obtinha com outros tipos de *games*); portanto, esses minutos a mais de atenção são preciosos, uma possibilidade de mudança de foco, uma abertura para a criação de mais vínculos com o idoso, uma importante e rara oportunidade para obter mais informações ou ainda resgatar memórias e desejos que estes jogadores desejem compartilhar.



Figura 3: Aplicativo *Kinectimals*⁹

As reações ao aplicativo são sempre positivas: há quem comece a assobiar, chamando o mascote, quando emergem expressões dos idosos como:

“Ah, eu quero um [jogo desses] pra mim!”

“Vou comprar um desses [jogos]. Quanto custa isso?”

“Você deixa ele aqui sempre?” [referindo-se ao ambiente em que o mascote está se movimentando]

⁹ Recuperado em 01 junho, 2016, de arquivo pessoal da primeira autora.

“Agora, eu quero um celular!”

“Eu podia passar a tarde toda aqui com ele!”

“Mas é de verdade? Ele não está me escutando, né?”

Para este último questionamento, vendo a emoção, a alegria, a diversão da idosa, que interagia com o aplicativo há mais de 15 minutos, a entrevistadora pontuou: “Sua emoção é de verdade, não é?”, recebendo imediata resposta afirmativa. E, no caso desta idosa, foi possível que se valesse daquele momento para aplicar uma espécie de “jogo dentro do jogo”, quando foram demonstrados alguns outros movimentos (gestos no aplicativo que fizeram o mascote pular, dançar, fingir-se de morto, esconder-se etc.) e, seguindo-se numa espécie de jogo de memória ainda se indagou à idosa para que ela ratificasse sobre qual seria o gesto para tal truque.

Sobre o Aplicativo ou Dispositivo Kindle

Recursos tecnológicos como os “*e-readers*” (dispositivo para leitura de livros digitais) também são utilizados na atividade tecnológica proposta nos Centros-dia para idosos. A ideia é sempre colaborar para o desenvolvimento ou manutenção de alguma habilidade específica do idoso, adequando-se a atividade a ele, e não o oposto.

Este tipo de dispositivo tem acessibilidade adequada; seu manuseio exige basicamente dois gestos (deslizar o dedo na tela da esquerda para a direita ou, o contrário, para avançar a página) e o mesmo acontece com seu aplicativo, de mesmo nome, que pode ser utilizado em *tablets* e *smartphones*.

Para vários idosos dos atendidos neste relato de experiência, e que já têm como hábito a leitura, o dispositivo permite mais conforto de leitura (e para alguns viabiliza a atividade em si) graças ao aumento do tamanho das letras/fontes.

Com uma série de títulos disponíveis, a escolha de leituras como a dos *haicais* (preferencialmente os mais simples de entendimento) tem sido uma forma de incentivar os idosos que já apresentam dificuldades de compreensão e retenção de informações, dado que sua estrutura é formada por 3 versos curtos (originalmente com 5, 7 e 5 sílabas, respectivamente) sendo via de regra ilustrado. A seguir, a imagem de um livro digital no dispositivo:



Figura 4: E-reader com livro de haikais¹⁰

Considerações Finais

A atividade tecnológica em Centros-dia para idosos pode ser aplicada, tendo em vista a manutenção e a melhoria de habilidades de seus frequentadores com 60 e mais anos, relativamente aos aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais.

Dentre as atividades socioculturais, os *games* se destacam como forma de captar a atenção dos idosos para as novas finalidades de um jogo, que pode, à primeira vista, parecer algo totalmente desconectado de seu mundo e, por vezes, sem função definida. Assim é que muitos idosos não se mostram acessíveis para o *game* logo de início, mas esse jogo vira quando eles são informados de que existem *games* diversos para potencializar sua memória, o raciocínio, a concentração, a movimentação física, o equilíbrio; além de tudo, a diversão, quando então, o interesse pela atividade se manifesta de modo quase que imediato.

É importante notar que o ato de jogar é sempre voluntário e, portanto, existe a necessidade de sempre se convidar, com muito cuidado, o idoso e, antes que tudo, escutá-lo (no que ele diz e no que ele apenas sugere), em suas demandas e desejos, especialmente no caso de jogadores mais velhos. Estes, certamente, estão à frente do jogo que não deixa de ser nossa vida.

¹⁰ Ziraldo. (2013). *O Pequeno Livro de Haikais do Menino Maluquinho*. Google Play. Recuperado em 01 junho, 2016, de arquivo pessoal da primeira autora.

Verifica-se que a maior recompensa deste grande jogo é a troca de saberes, das experiências muito valiosas de jogadores de distintas realidades, experiências, narrativas e distintas velhices.

Referências

- Agamben, G. (2010). O que é o contemporâneo? *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*, pp. 55-76. Trad.: Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó (SC): Argos.
- Barbosa, E., & Silva, A. A. (2014). A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. In: *5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo. Anais...* Campo Grande, MS. Recuperado em 30 agosto, 2016, de: <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>.
- Chandler, H. M. (2012). *Manual de produção de jogos digitais*. Aldir José Coelho Corrêa da Silva, Trad. (2ª ed.). Porto Alegre, RS: Bookman.
- Ferreira, A. R., & Francisco, D. J. (2017). Explorando o potencial dos jogos digitais: uma revisão sobre a utilização dos *exergames* na educação. *RIAEE, Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 12(n. esp. 2), 1177-1193. Recuperado em 30 agosto, 2017, de doi: <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v12.n.esp.2.10288>.
- Gularte, D. (2010). *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. (8ª ed.). João Paulo Monteiro, Trad. São Paulo, SP: Universidade de São Paulo/Editora Perspectiva.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: Study of the play element in culture*. (3rd revised edition). Paperback. Recuperado em 01 junho, 2016, de: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf.
- Nakamura, A. L. (2015). *Exergames: jogos digitais para melhor longeviver*. Dissertação de mestrado em mídias digitais. São Paulo, SP: Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologia da Inteligência e Design Digital. Recuperado em 01 julho, 2017, de: <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/18182?mode=full>.
- Nakamura, A. L. (2017). *Exergames: jogos digitais para um melhor longeviver*. Comunicação oral (acompanhada de telas em Power Point) apresentada no evento do NEPE, na capital paulistana, coordenado pela Profa. Dra. Flaminia Manzano Moreira Lodovici, da Gerontologia/PUC-SP, tendo como convidada-comentarista a Profa. Dra. Lúcia Santaella com a apresentação oral de seus orientandos, filiados ao TID/PUC-SP. Evento *Diálogos Tecnologias para se Longeviver*, em parceria com o Itaú Viver Mais, realizado em 27 setembro, 2017, no Espaço Itaú de Cinema Augusta, sala 3.
- Orlandi, E. P. (2007). *As formas do silêncio: no movimento dos sentidos*. (6ª ed.). Campinas, SP: Editora da Unicamp.
- Schuytema, P. (2011). *Design de games: uma abordagem prática*. Cláudia Mello Blhassof, Trad. São Paulo, SP: Cengage Learning.

Recebido em 30/10/2017

Aceito em 30/12/2017

Ana Lucia Nakamura – Graduação em Ciência da Computação, Universidade Paulista. Mestrado em Mídias Digitais/PUC-SP. Doutoranda no curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital/TID/PUC-SP. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Metodologia e Técnicas da Computação. Atua principalmente nos seguintes temas: exergame, terceira idade, jogos digitais, especialmente em Centros-dia e ILPIs.

E-mail: ana.nakamura@gmail.com

Flamínia Manzano Moreira Lodovici – Docente, Pesquisadora do Programa de Estudos Pós-Graduados em Gerontologia/FACHS/PUC-SP. Filiada ao Departamento de Linguística/FAFICLA/PUC-SP. É líder do Grupo de Pesquisa “Discursos, Tecnologias, Longevidade, Políticas Públicas”, com um dos projetos de pesquisa intitulado: “Discursos sobre novos procedimentos algorítmicos, procedurais, por parte dos idosos, e implicações subjetivas, sociais e político-públicas”.

E-mail: flalodo@terra.com.br