



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

CATARINA DAMIANO

E se?

Registro Lúdico para Valorização de Pessoas Fragilizadas

BRASÍLIA
Dezembro de 2023

CATARINA DAMIANO

E se?

Registro Lúdico para Valorização de Pessoas Fragilizadas

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade de Brasília – UnB, Campus Darcy
Ribeiro, como requisito para diplomação na
Graduação em Design no período de 2/2023.

Orientadora: Profa. Symone Rodrigues Jardim

BRASÍLIA

Dezembro de 2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus.

Depois agradeço aos meus pais que deram literalmente corpo e alma para que os filhos tivessem as melhores oportunidades nessa vida. Apesar de que ainda temos muita jornada pela frente para conseguirmos chegar um pouco perto de ser pessoas incríveis como vocês. Sem minha mãe e sem meu pai eu não seria eu, o que é óbvio. Mas, eu também não seria nada do que sou hoje e não estaria aqui, o que também é óbvio. Só acho que gastei toda sorte da vida quando nasci por eles.

Agradeço aos meus irmãos. Sem vocês é como comer bolo sem cobertura.

Agradeço à minha família. Todos vocês. Por serem fortes, me ensinarem a sempre sorrir, nunca desistir e acreditar para sempre.

Agradeço aos meus amigos. Vocês fizeram e fazem parte de cada aprendizado e momento caótico que é fazer uma graduação. Amo o que construímos e carrego cada um de vocês no coração.

Agradeço à Carol Ramallete por ter mudado minha vida, me apoiado de todas as maneiras possíveis e me ensinado tanto. Ela também é como uma mãe para mim.

Agradeço a todas as pessoas e seres que fizeram parte da minha história e a transformaram de algum jeito. Sou a soma das pessoas que encontrei. Tanto as que já se foram, quanto as que continuam e as que sempre continuarão comigo.

Agradeço ao Iar São Vicente de Paulo (SSVP), de Formosa, por terem me recebido de braços abertos, me possibilitando produzir esse trabalho e aprender muito enquanto pessoa.

Agradeço aos participantes e às pessoas que aceitaram se desafiar para facilitar, sem vocês não teria acontecido.

Agradeço à minha orientadora, Symone, que deixou esse processo muito mais divertido, enriquecedor e acreditou desde o início. Algumas pessoas nascem para mudar uma parte da sua vida, como segundas mães que você vai encontrando pelo caminho e nunca mais esquece.

Agradeço, por fim, à vida e à oportunidade de estudar e adquirir conhecimento. A vida é um presente todos os dias. O conhecimento muda as pessoas. As pessoas mudam a sociedade e são capazes de projetar um mundo onde vale a pena viver. E o Design faz parte disso.

RESUMO

Somos todos histórias no final, quando não conseguimos viver uma incrível, podemos criá-la. Este trabalho teve como objetivo desenvolver um projeto de design social para pessoas fragilizadas. Os objetivos foram definidos pela identificação do problema contextual, ou seja, necessidades, dores e dificuldades de pessoas idosas institucionalizadas, público-alvo. A etapa de ideação foi desenvolvida com base em pesquisas conceituais, referenciais e teóricas. Foi realizada uma exploração temática por meio de ferramentas do Design de Serviço. Em seguida, foi investigado e estudado o lar São Vicente de Paulo (SSVP), situado em Formosa/GO, local de aplicação, para com isso ser proposta a atividade prática e criado seu guia. Portanto, foi desenvolvido um serviço de registro lúdico replicável por meio do uso da memória, lembranças, individualidade, imaginação e criatividade instigando pessoas idosas a registrarem narrativas de modo lúdico. A facilitação de grupos, a facilitação gráfica e o pensamento visual foram ferramentas complementares para comunicar de maneira mais acessível. O projeto buscou dar autonomia à pessoa idosa promovendo saúde mental, social e criativa, autoestima e relevância. Com isso, os participantes desenvolvem um painel visual para desenvolver o auto-saber e a saúde criativa. Assim, esta pesquisa documenta pessoas fragilizadas na sua dimensão micro, para serem vistas com empatia e afeto, impactando a escala macro.

Palavras-chave: design social; pessoas idosas; design de serviço; facilitação gráfica; narrativas; lúdico; arteterapia

ABSTRACT

We are all stories in the end, when we cannot live an incredible one, we can create it. This work aimed to develop a social design project for vulnerable individuals. The objectives were defined by identifying the contextual problem, namely the needs, pains, and difficulties of institutionalized elderly individuals, the target audience. The ideation phase was developed based on conceptual, reference and theoretical research. Thematic exploration was conducted using Service Design tools. Subsequently, the São Vicente de Paulo home (SSVP) located in Formosa/GO, the application site, was investigated and studied to propose the practical activity and create its guide. Therefore, a replicable ludic registration service was developed through the use of memory, individuality, imagination and creativity, encouraging elderly individuals to record narratives in a ludic manner. Group facilitation, graphic facilitation, and visual thinking were complementary tools to communicate more accessibility. The project aimed to empower the elderly, promoting mental, social and creative health, self-esteem and relevance. Participants develop a visual board to enhance self-knowledge and creative health. Thus, this research documents vulnerable individuals in their micro dimension, to be seen with empathy and affection, impacting the macro scale.

Keywords: social design; elderly individuals; service design; graphic facilitation; narratives; ludic; art therapy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — População Brasileira por Grupos de Idade	14
Figura 2 — O que as Gerações querem Futuramente?	19
Figura 3 — Painel Semântico Projeto de TCC	22
Figura 4 — Público-Alvo	23
Figura 5 — Frase-Mãe Inicial (Processo)	25
Figura 6 — Frase-Mãe	26
Figura 7 — Jornada Processual	28
Figura 8 — 10 Principais Doenças Relacionadas ao Envelhecimento	33
Figura 9 — Funções Executivas	35
Figura 10 — Sugestões para Melhorar a Solidão dos Idosos	36
Figura 11 — Atividade de Pintura no Lar São Vicente de Paulo (SSVP)	39
Figura 12 — Benefícios Sociais	42
Figura 13 — As Três Dimensões da Criatividade	46
Figura 15 — Pirâmide de Maslow	48
Figura 16 — Duplo Diamante	50
Figura 17 — Criatividade x Necessidade	51
Figura 18 — Sessão Arteterapêutica	55
Figura 19 — Esquema Visual do Processo	59
Figura 20 — Possíveis Produtos	60
Figura 21 — Exploração, Criação e Implementação	60
Figura 22 — Alternativas para a Atividade	61
Figura 23 — Etapas da Atividade Proposta	63
Figura 24 — Exemplos de Painel Visual	67
Figura 25 — Exemplos de Diários de Bordo	69
Figura 26 — Exemplos de Facilitação Gráfica	72
Figura 27 — Exemplos de <i>Templates</i>	72
Figura 28 — Fotos Execução da Atividade	78
Figura 29 — Notas e Painel Participante 1	80

Figura 30 — Notas e Painel Participante 2	81
Figura 31 — Notas e Painel Participante 3	82
Figura 32 — Notas e Painel Participante 4	82
Figura 33 — Notas e Painel Participante 5	83
Figura 34 — Notas e Painel Participante 6	84
Figura 35 — Facilitação Gráfica da Atividade	84
Figura 36 — Logo E se?	85
Figura 37 — Selos E se?	86
Figura 38 — Sistema Tipográfico	87
Figura 39 — Paleta de Cores	88
Figura 40 — Credencial e <i>Bottom</i>	89
Figura 41 — Pranchas da Pessoa Facilitadora	101
Figura 42 — Modelo da Pasta	102
Figura 43 — Protótipo da Pasta	103

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	9
1 TUDO VIRA HISTÓRIA NO FINAL	11
1.1 Onde Tudo se Encontra: Contexto	13
1.2 Não se Esqueça do Motivo: Justificativa	17
1.3 Objetivo Geral: Ação, Resultado Principal	23
1.4 Objetivos Específicos: Estratégias, Táticas	23
1.5 A Jornada Processual: Delineamento	24
2 ENVELHECIMENTO E SOCIEDADE	30
2.1 Público-Alvo: Busca de Necessidades	30
2.2 Narrativa Lúdica para Valorização Pessoal	34
3 O SERVIÇO E O OBJETO: DESIGN SOCIAL E CRIATIVIDADE	41
4 FERRAMENTAS DE IDEAÇÃO	48
4.1 Pirâmide de Maslow e Duplo Diamante	48
4.2 Arteterapia	51
5 ESTRUTURAÇÃO DA ATIVIDADE DE REGISTRO LÚDICO: E SE?	59
5.1 A Produção	74
5.2 Painel Visual: A Facilitação Gráfica	84
6 A ATIVIDADE “E SE?”: VERSÃO FINAL	85
6.1 Considerações para Réplicas	103
7 CONCLUSÃO	105
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	107
APÊNDICE	113

APRESENTAÇÃO

Este projeto foi inspirado em todas as histórias que acabaram flutuando e se perdendo no tempo com o fim da vida de uma pessoa. Em *Convite para um Homicídio*, Agatha Christie escreve o seguinte trecho:

“Por fim, a sra. Blacklock ergueu a cabeça. Seu rosto estava inchado e manchado pelas lágrimas.

Desculpe — disse. Eu... Eu não pude me controlar. A perda que eu sofri... Ela ... Ela era a minha única ligação com o passado, entende? A única que... que se lembrava. Agora, que ela se foi, estou tão sozinha...

— Sei o que a senhora quer dizer — disse Miss Marple— **A gente realmente fica sozinha quando se vai a última pessoa que tem as mesmas recordações. Eu tenho sobrinhos e sobrinhas e bons amigos; mas não há mais ninguém que se lembre de mim quando menina... ninguém que pertença aos velhos tempos. Há muito tempo que estou sozinha assim.**” (O ÁLBUM. In: CHRISTIE, Agatha. *Convite para um Homicídio: Um caso de Miss Marple*. 1. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2016. cap. 17, p. 178-179. ISBN 9788569809395.)

Minha avó era uma senhora rica, não cheia de dinheiro e bens, mas repleta de sabedoria e amor. Com ela eu me sentava em uma bela tarde no interior e conversava por horas sobre qualquer coisa, enquanto o tempo era um instante congelado. O que eu mais amava eram seus contos sobre o passado e como esse passado refletia em quem éramos hoje, seus netos, filhos e amigos. Em seus contos ela falava de como cada escolha e pedrinhas colocadas em um tempo antigo, moldavam as trilhas do agora. Minha avó faleceu durante o desenvolvimento deste projeto, carregada de grandes histórias nascidas de noventa e seis voltas ao redor do Sol. Ela teve a família pertinho até o fim, pessoas que amava muito. Além de todos os cuidados e carinhos durante sua vida toda. Contudo, mas não menos importante, ela plantou dentro de mim uma semente, a de que somos a soma das pessoas que amamos. Carregamos dentro do nosso coração as memórias e as lembranças dos que se foram e nunca seríamos quem somos se não fossem as grandes pessoas que vieram antes da gente. E certamente, as histórias que escreveram.

Entretanto, infelizmente, a realidade de muitos fica longe do carinho e da evidência. Existem pessoas que não têm apoio dos que mais importam, sendo

invisíveis para a sociedade e até para a família. Mesmo assim, ainda são pessoas...
formadas por histórias... histórias invisíveis.

1 TUDO VIRA HISTÓRIA NO FINAL

“Quando eu era uma criança, eu confiava nas minhas percepções a respeito do que eu precisava para mim, porque eu era ingênua. Agora eu confio porque eu estou amadurecida pelo viver. O amadurecimento não aconteceu sem esforço e sem dor (...) Em função das minhas experimentações, eu descobri através dessas vivências verdadeiras como eu posso facilitar o uso de materiais artísticos para pessoas expressarem-se, comunicarem-se, entrarem em contato consigo e com outros, e resolverem problemas. Embora minha exploração seja experimental e pragmática, está baseada na minha crença que todos nós somos intrinsecamente criativos, a não ser que estejamos muito severamente atingidos, física ou psiquicamente. Somos similares a deuses e realmente criamos a nós mesmos e nossas comunidades a partir do que está a nossa disposição. Muito mais está disponível além do que nossas prosaicas mentes ousarão admitir. Temos muitas formas alternativas de nos comportarmos e sermos. Estamos envolvidos numa evolução cultural, talvez uma revolução, e cada um de nós é responsável pela sua parte em nossa evolução total como humanos. Minha parcela é pequena, tanto quanto a sua, mas nossas pequenas partes, juntas, fazem a configuração, e o todo é maior que a soma. Filosofia é a base para a forma que eu trabalho e vivo e, a filosofia é uma coisa morta a não ser que seja vivenciada” (Valença, Maira. Arteterapia – Educação. 2017. 171 p. Tecendo Sentidos entre Vivência e Reencantamento (Pós Graduação em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco Centro de Educação, [s. l.], 2017. 1-171)

A criatividade, o lúdico e a arte, enquanto representações simbólicas da vida, nos conectam à nossa subjetividade, às nossas vivências, memórias, histórias de vida, sensações e sentimentos. Ao lidarmos com o ato de criar, intrinsecamente desenvolvemos o auto-saber e a saúde criativa. Quando somos criativos, comunicamos sentimentos e também nos criamos a nós mesmos.

O design thinking atrelado ao design de serviços incita o pensamento descentralizado do formal, funcional e estético. Instiga a resolução de problemas de um jeito mais particular e personalizado. Suas etapas consistem em explorar e delinear o problema, e por meio do pensamento criativo gerar soluções com uma visão holística, utilizando ferramentas de cocriação, combinações de elementos e

protótipos.¹

O design social dedica-se a criar produtos materiais ou imateriais com o intuito de resolver problemas humanos em larga escala para o bem-estar social². Ou seja, por meio de iniciativas criativas e da inovação, transforma comunidades e inspira novas realidades.

Este projeto utiliza princípios do design de serviços e do design social para instigar pessoas idosas moradoras do lar São Vicente de Paulo (SSVP) a registrarem suas individualidades de maneira lúdica. Para nomear as pessoas idosas e profissionais do lar que participaram da pesquisa, respeitando a política de sigilo acerca de suas identidades, adotou-se codinomes para referir-se a eles.

Emprega ainda, o incentivo à jornada criativa pessoal, para “enxergar”³ essas pessoas. E com uma visão holística, documentar e evidenciar suas vidas e quem já foram. Afinal, cada pequena parte de um sistema é importante para que haja integridade neste sistema como um todo, ou seja, cada flor é imprescindível para o surgimento do jardim. Do contrário, seria apenas uma flor, ou um quase jardim. Neste sentido, cada pessoa, mesmo sendo só uma, ainda é um ser completo e primordial, e merece ser vislumbrado.⁴

Diante do exposto, este projeto se comporta como um estudo de caso de modo a desenvolver uma atividade replicável para ressignificar vidas contextualmente complexas e frágeis por meio da imaginação, da criatividade e do lúdico. Ou seja, intenciona também a possibilidade de aplicação para outros públicos, como pacientes paliativos, alcoólicos anônimos, crianças, pessoas portadoras de Transtorno do Espectro Autista (TEA), pessoas em reabilitação, entre

¹ Stickdorn, Marc, and Schneider, Jakob. **Isto é Design Thinking de Serviços: Fundamentos, Ferramentas, Casos**. Brasil, Bookman Editora, 2014.

² **Design e Interação Social**. Design e Inovação Social, [S. l.], p. 1-19, 28 jun. 2023.

³ “Segundo o pesquisador Masataka Watanabe, do Instituto Max Planck, de Tübingen, na Alemanha, **ver e enxergar são ações bem distintas**, uma vez que envolvem duas áreas diferentes do nosso cérebro. Ver consiste em focar a atenção e buscar uma visão mais aprofundada do objeto, já enxergar está no superficial, naquilo que vemos apenas sem analisar.” Fonte: Analisando o olhar: a diferença entre ver e enxergar. [S. l.], 24 jan. 2022. Disponível em: <https://www.eees.com.br/post/analizando-o-olhar-a-diferenca-C3%A7a-entre-ver-e-enxergar#:~:text=Ver%20consiste%20em%20focar%20a,fundamental%20em%20nossa%20vida%20profissional>. Acesso em: 5 set. 2023.

⁴ **A Gestalt é um estudo da psicologia cognitiva que explora a percepção do todo**.

Ressignificando isso para uma aplicação social, “o todo é maior do que a soma das partes”, ou seja cada indivíduo é imprescindível, mas só faz sentido quando contribuem para o todo, a sociedade, a humanidade. A importância de valorizar o indivíduo enquanto parte, para que impacte o todo, nasce daí. Por isso, a relevância também de uma visão e pensamento holísticos. (Barbosa, Larissa.

“Gestalt E Design De Superfície: O Serviço De Entregas Da Kiki Como Inspiração.” Design Gráfico, 2021).

outros.

A presente pesquisa divide-se em 6 capítulos. Na primeira encontra-se o contexto, justificativa, objetivo geral, objetivos específicos e método. A segunda diz respeito a fundamentação teórica relacionada ao público-alvo. Apresenta uma pesquisa sobre envelhecimento e sociedade, bem como a busca de necessidades do público-alvo e estratégias de narrativa lúdica para valorização pessoal. A terceira seção fundamenta o conceito de design social e sua relação com a criatividade. A quarta aborda ferramentas de ideação, como a arteterapia, por exemplo. A quinta destina-se ao desenvolvimento e estruturação da atividade com as pessoas idosas e a formulação do projeto a ser desenvolvido. Por fim, a sexta trata das considerações finais do projeto.

“Crie para conectar com pessoas que precisam de você.” (autor desconhecido)

1.1. Onde Tudo Se Encontra: Contexto

Envelhecer faz parte da vida. Por isso está presente nas dimensões social, política, econômica, familiar e até individual da maioria das pessoas.

O número de pessoas idosas, com 60 anos de idade ou mais, cresce de forma mais rápida que a de outras faixas etárias, inclusive no Brasil. Dados mais recentes do IBGE⁵ apontam que em 2022 a população de pessoas idosas cresceu 15,1%. Na Figura 1 (População Brasileira por Grupos de Idade) podemos ver que os grupos populacionais de 40 a 60 anos ou mais são os mais numerosos.

⁵ **População idosa sobe para 15,1% em 2022, diz IBGE.** [S. l.], 16 jun. 2023. Disponível em: https://g1.globo.com/economia/noticia/2023/06/16/populacao-idosa-sobe-para-151percent-em-2022-diz-ibge.ghtml?utm_source=thenewsc&utm_medium=email&utm_campaign=referral. Acesso em: 26 nov. 2023.

População brasileira por grupos de idade Brasil e Grandes Regiões

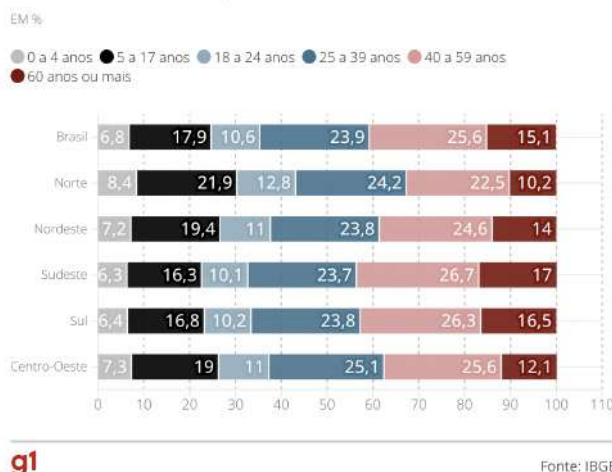


Figura 1 — População Brasileira por Grupos de Idade | Fonte: G1, adaptado de IBGE | Data de acesso: 17/09/2023

Envelhecer é um assunto delicado e temido tanto para as pessoas, enquanto indivíduos, como também para parentes, amigos e pessoas de convivência. São muitas mudanças fisiológicas, mentais e sociais. Longevidade não é sinônimo de envelhecimento saudável. O aumento da expectativa de vida implica também no aumento dos anos com desvantagens socioeconômicas, doenças crônico-degenerativas e incapacidades. Uma pessoa idosa, de certo jeito, acaba voltando a ser uma criança e a depender de alguém para executar atividades básicas, necessitando de cuidados constantes para que tenha um envelhecimento ativo e saudável.

Inclusive, envelhecer requer apoio da família e também da sociedade e do governo. Mas existem muitos fatores que fazem com que a própria sociedade exclua as pessoas idosas⁶, principalmente analfabetos e aqueles sem referência familiar, em um processo social sistemático⁷. Por conseguinte, para atender pessoas em situação de pobreza, com problemas de saúde e sem suporte social surgem soluções como Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPIs)⁸ e sistema de

⁶ “**Novos arranjos familiares**, vulnerabilidade dos vínculos, modificação da família brasileira com a modernização da sociedade, inserção da mulher no mercado de trabalho, mudanças na relação de cidadão, escassez de alternativas para as famílias manterem as pessoas idosas em casa.” (fonte: ibidem da nota de rodapé 8).

⁷ ALHEIT, Peter; DAUSIEN, Bettina. **Processo de formação e aprendizagens ao longo da vida**. Educação e Pesquisa, [s. l.], 1 abr. 2006.

⁸ Pollo, S. H. L., & Assis, M. D. (2019). **Instituições de longa permanência para idosos-ILPIS: desafios e alternativas no município do Rio de Janeiro**. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, 11, 29-44.

ensino como o Ensino de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI). Segundo a Sociedade Brasileira de Geriatria⁹:

“Esse fenômeno mundial é associado à ausência de um número suficiente de estruturas e serviços de suporte, levando a crescentes dificuldades na gestão deste cenário. Assim, os setores públicos e privados estão sobrecarregados e pouco preparados para essa população, gerando sobreutilização dos serviços, com atendimentos por vezes desnecessários e falta de serviços para o cuidado adequado ao idoso.”

Já em relação às famílias, para algumas, manter essa dedicação à pessoa idosa nem sempre é possível. Existem vários motivos para isso, como tempo, recursos financeiros, recursos emocionais, apoio social, brigas entre familiares e outras razões. De qualquer modo, todos precisam de uma casa e é por isso que existem os lares. Quando não é possível abrigar e cuidar da pessoa idosa, institucionalizá-la¹⁰ em casas de repouso se torna uma ou a única opção.

Os lares de pessoas idosas são espaços delicados, polêmicos e muitas vezes causam a sensação de culpa para quem institucionaliza a pessoa idosa. Um dos motivos para isso é sua origem histórica. Durante o século XIX, nas sociedades ocidentais, essas instituições surgiram como filantrópicas, ou seja, associações ou fundações sem fins lucrativos. Foram criadas para realizar ações em benefício de todos aqueles indivíduos que, por motivos de saúde, econômicos, legais e políticos, eram considerados indignos de conviver em sociedade ou vistos como objeto de compaixão. Ou seja, famílias, mães, crianças, jovens, pessoas idosas, pessoas com deficiência, entre outros segmentos socialmente expostos à exclusão e à discriminação.¹¹ Com isto, construiu-se uma imagem da velhice permeada pelo sofrimento e pela tristeza, além da ideia de que uma pessoa idosa institucionalizada não tem família ou apoio da mesma. E muitas vezes realmente não tem.

Hoje, as Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPIS), conhecidas também como asilos, casas de repouso, abrigos para idosos, entre outros, seguem padrões e legislações, obrigando-as a ter nível satisfatório de qualidade no

⁹ **As Instituições de longa permanência para idosos no Brasil.** [S. l.], 26 nov. 2023. Disponível em: <https://www.sbgg-sp.com.br/as-instituicoes-de-longa-permanencia-para-idosos-no-brasil/>: São Paulo, 2018-2020. Acesso em: 26 nov. 2023.

¹⁰ **Institucionalizar** refere-se à situação onde a pessoa idosa passa a morar em um lar. O termo será usado de modo recorrente neste projeto para se dirigir a esse grupo específico.

¹¹ Fonte: ibidem da nota de rodapé 8.

acolhimento temporário ou permanente de pessoas idosas. Nelas predominam-se pessoas idosas com idades mais avançadas, com perdas funcionais sérias e com demência. A utilização da expressão Instituição de Longa Permanência para Idosos (ILPI) foi criada em comissões especializadas da Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia (SBGG), no século XX.

As ILPIs surgem como equipamentos de assistência social, com um serviço híbrido de auxílio à saúde e de bem-estar social. Inclusive, possuem uma dupla missão: proporcionar cuidados de diferentes complexidades e ser um lugar para viver. Em 2005 passa a vigorar a Resolução da Diretoria Colegiada, RDC nº 283. Que adota o termo ILPI e estabelece normas de funcionamento desta modalidade assistencial. Segundo o documento, ILPIs são:

“Instituições governamentais ou não-governamentais, de caráter residencial, destinadas a domicílio coletivo de pessoas com idade igual ou superior a 60 anos, com ou sem suporte familiar, em condições de liberdade, dignidade e cidadania”.¹²

No Brasil, as ILPIs públicas, privadas ou sem fins lucrativos são ainda hoje reconhecidas como instituições de assistência social, segundo a Resolução da Diretoria Colegiada, RDC, 283/2005, da Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA) e Resolução SS, Secretário Saúde, 123/2001, da Política Nacional do Idoso e Estatuto do Idoso. Segundo dados de 2018, na região Sudeste, encontram-se 57,6% das instituições. Em São Paulo, existia um total de 387 ILPIs. A região Sul é a segunda maior em absorção das ILPIs; onde se encontram 17% do total das instituições.¹³

Para este projeto foi definida a delimitação de atuação no Distrito Federal (DF) e Goiás (GO), por isso foram selecionados alguns dados sobre casas de repouso nessas regiões. O levantamento da Secretaria de Desenvolvimento Social (Seds), de 2020¹⁴, indica que há mais de 200 lares de longa permanência em Goiás, atualmente. Sendo 130 entidades privadas sem fins lucrativos, 18 com fins

¹² POLLO, 2019.

¹³ Duarte et al, 2018.

¹⁴ **IDOSOS recebem do governo de Goiás maior atenção à saúde física e emocional, durante pandemia.** [S. l.], 27 abr. 2020. Disponível em: <https://www.social.go.gov.br/noticias/374-idosos-recebem-do-governo-de-goi%C3%A1s-maior-aten%C3%A7%C3%A3o-%C3%A0-sa%C3%BAde-f%C3%ADsica-e-emocional%20.html#:~:text=Em%20Goi%C3%A1s%2C%20existem%20209%20abrigos,ou%20geridos%20por%20organiza%C3%A7%C3%B5es%20sociais>. Acesso em: 29 set. 2023.

lucrativos e 61 públicas. A listagem inclui as Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPIs) ou Casas-Lares, governamentais ou geridas por organizações sociais. Juntas, elas assistem a aproximadamente 5 mil pessoas com mais de 60 anos de idade.

Um desses locais é o lar de Idosos São Vicente de Paulo (SSVP), uma entidade civil de direito privado, beneficente, caritativo e de assistência social, sem fins lucrativos. Essa instituição é vinculada ao Conselho Central de Formosa (GO) e tem por finalidade a prática da caridade cristã no campo da assistência social e da promoção humana, visando especialmente a manutenção de estabelecimentos destinados a abrigar pessoas idosas de ambos os sexos, proporcionando-lhes assistência material e espiritual, moral e religiosa. Além de alimentação, vestuário, medicamentos, assistência médico-odontológica.¹⁵

Dessa forma, no lar SSVP, o que se busca é melhorar as condições de vida das pessoas idosas que vivem sob seus cuidados, atendendo todas as exigências do Estatuto do Idoso bem como as resoluções da ANVISA. Atualmente o lar está abrigando 120 pessoas idosas entre homens e mulheres e tem 43 funcionários registrados. Inclusive, também trabalha com os seguintes pontos considerados padrões de qualidade no atendimento institucional¹⁶:

“Valorização da história da pessoa idosa, respeito à sua individualidade, autonomia e privacidade, preservação dos vínculos e participação na comunidade.”

O lar São Vicente de Paulo foi selecionado por estar localizado na região definida durante a pesquisa e por atender ao seu objetivo. A instituição proporciona, às pessoas idosas, atividades como pintura, desenho, arteterapia, eventos temáticos, pesca, entre outros. E apresenta também um sistema de voluntários que trabalham nas atividades junto aos moradores do lar, um dos motivos para que a pesquisa ocorresse no local.

1.2 Nunca Se Esqueça Do Motivo: Justificativa

¹⁵ **Sobre a Sociedade São Vicente de Paulo:** A SOCIEDADE de São Vicente de Paulo (SSVP). In: Quem somos?. [S. l.], 3 set. 2023. Disponível em: <https://ssvpbrasil.org.br/a-ssvp/>. Acesso em: 4 set. 2023.

¹⁶ POLLO, 2019.

“Há pouco, andava quase que como o voar de um beija-flor. Com o tempo, vou manso, bem devagar. Bem há pouquinho, era o sol. E, de repente, anoiteceu. Lembro-me que era ontem, bem recente; frescor, fragrância, textura de pêssegos recém colhidos. Vieram passos, nesgas, marcas bem marcadas. Me olhei, e vi que ali no espelho, era eu.” Fernando Pessoa.

O envelhecer, a solidão e a falta de atenção são características muito presentes na vida das pessoas idosas. Não só por já terem vivido a maior parte de seus anos, mas por todos os acontecimentos que guardam e acumulam, momentos bons, ruins, perdas, traumas, conquistas, decepções, amizades, amores e abandonos. Para pessoas idosas institucionalizadas, esses temas mudam ou se intensificam.

Chega um momento da sua jornada em que não sobra mais ninguém que compartilhe uma certa lembrança do passado com você. E assim, apenas você carrega o poder de guardar certas memórias dentro de si. Principalmente sua individualidade. Entretanto, objetos pessoais, diários, artes e artesanatos, por exemplo, podem ser auxiliares para registrar e reverter essa circunstância.

Rose, a protagonista do filme *Titanic*¹⁷, guardou sua história durante quase toda a vida. Mesmo sendo um relato histórico e extremamente traumático. Por outro lado, também é importante destacar sobre a veracidade da memória, mesmo que um relato não seja totalmente ou extremamente confiável, ele acaba sendo um fator importante de relevância pessoal e possivelmente para um contexto. O conto de Rose, por exemplo, é uma história de amor, foi a parte que a marcou e que ela escolheu para relatar. Além disso, esse processo gera a possibilidade de nos identificarmos, termos empatia e desenvolvermos alteridade. Todavia, nem sempre é fácil reviver uma vida cheia de dores e traumas.

No Iar SSVP, existem pessoas idosas que carregam e vivem histórias difíceis. Alguns têm problemas sérios de mobilidade, saúde mental e física. O Leo, por exemplo, foi resgatado de uma fazenda onde era escravizado, ele possui uma perna amputada e déficit cognitivo prejudicado¹⁸. A Ilza carrega uma história de muitas

¹⁷ *Titanic* (filme de 1997).

¹⁸ **Quando ocorre uma alteração de maior capacidade mental significa que houve um déficit cognitivo** (DOIDGE, Norman. *O Cérebro Que Se Transforma*. [S. l.: s. n.], 2011.); “Caracteriza-se pela dificuldade de aprendizado que algumas pessoas têm e que acaba limitando suas vidas de diversas maneiras. É um problema diretamente relacionado à capacidade mental de assimilação de informações, o que faz com que o indivíduo desenvolva limitações intelectuais.” (Déficit Cognitivo. [S. l.], 26 nov. 2023. Disponível em: <https://saudementalatibaia.com.br/deficit-cognitivo.php#:~:text=Caracteriza%2Dse%20pela%20dificul>

perdas e são essas que marcam suas memórias, ela conta sobre a morte dos pais e do falecimento da irmã com câncer. A maioria das pessoas idosas na comunidade se sentem socialmente excluídas e às vezes conseguem ser “enxergadas” devido à instituição que se encontram, que funciona como ponte para a sociedade. Mas, pela família, a maioria são esquecidos. E no final da vida, a família e as pessoas amadas ganham uma importância indiscutível, como podemos observar na Figura 2 (O que as Gerações querem Futuramente?). Ninguém quer ficar totalmente sozinho.

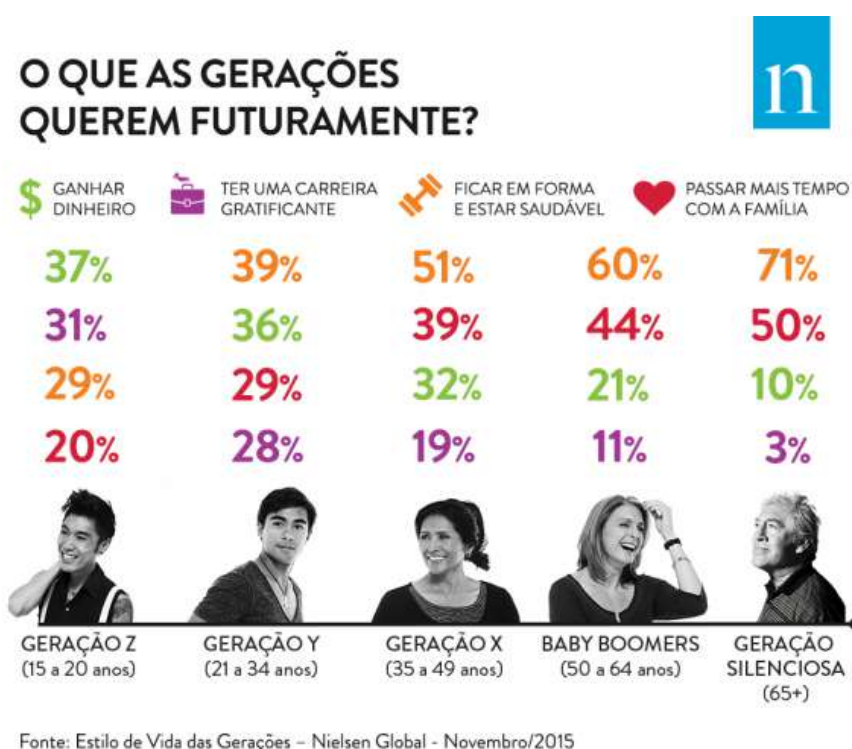


Figura 2 — O que as Gerações querem Futuramente? | Fonte: Estilo de Vida das Gerações - Nielsen Global (2015) | Data de acesso: 05/09/2023

Buscando entender as necessidades reais, sentimentos, histórias, percursos de vida das pessoas idosas, bem como suas relações com os funcionários e o ambiente, foi feito um questionário online pelo *Google Forms*. Com perguntas discursivas relacionadas ao ambiente de trabalho, sentimentos, saúde mental, atividades extras, autoestima, expressão, lembranças, histórias de vida, limitações e hábitos das pessoas idosas. Nele, recolhi 6 respostas.

Elisa, a enfermeira-chefe do lar, diz que a maioria das pessoas idosas possui

dade%20de,o%20indiv%C3%ADduo%20desenvolva%20limita%C3%A7%C3%B5es%20intelectuais. Acesso em: 26 nov. 2023.).

um déficit cognitivo prejudicado e necessita de um olhar especial, não só por meio do uso de medicação, quando indicada, mas com atividades lúdicas, sociais, familiares, entre outras. As dinâmicas acontecem de modo humanizado, com muita dedicação da equipe e amor.

Segundo os funcionários do lar, ocorrem muitas mudanças de humor e autoestima, alguns se desgostam da vida por estarem idosos, institucionalizados, ou se comportam de acordo com a doença, quando há o esquecimento, ou problemas mentais graves. Entretanto, a felicidade é notória e estampada em seus rostos quando interagem com a equipe, totalmente cuidadosa, e fazem atividades como projetos parceiros, dia de beleza, cortes de cabelo, manicure e pedicure, podóloga, barbearia, design de sobrancelhas, pintura, arteterapia, entre outros.

Além do formulário com os funcionários, foi feito um estudo de campo para observar e entender contexto, ações, hábitos e atividades dos moradores do lar. Para isso, foi enviada uma carta para a administração do lar solicitando autorização e explicando sobre a pesquisa. A visita ocorreu em uma sexta-feira pela manhã no lar SSVP com um número reduzido de pessoas idosas. As pessoas selecionadas fizeram fisioterapia e participaram de uma atividade de pintura.

Com a visita de campo, percebi a alegria das pessoas idosas quando são vistas. Isso ocorre quando você vê, não apenas “enxerga”. Quando para, olha para eles com atenção e tenta compreender aquela pessoa, uma caixa incrível de lembranças e memórias. Quando você observa o jeito particular de cada um pintar, ou elogia e conversa sobre cada trabalho. Um sorriso simples, sutil e pequeno que preenche de uma forma grandiosa. As pessoas idosas amam pintar e fazer atividades manuais, como roupas de bonecas, tricô, colares, além de dançar, escutar música, receber visitas e contar histórias. Essas ações fazem com que sintam-se úteis e com sentimento de pertencimento.

Por outro lado, se sentem tristes quando não recebem visitas, quando os familiares não estão por perto, quando se aproximam das datas comemorativas, como aniversários, Natal, Dia dos Pais e Dia das Mães.

Alguns relatos sobre momentos que marcaram alguns funcionários:

“Uma vez em que o idoso pediu de presente de aniversário a presença da sua família, nem que fosse pelo telefone. Ligamos várias vezes, e não obtivemos sucesso. Um verdadeiro descaso e abandono. Segundo ele,

durante toda a vida, eles comemoravam os aniversários de todos os filhos, mesmo que fosse um pequeno bolo. Era uma festança com muita alegria. 'Hoje eu me encontro sozinha, abandonada pelos meus filhos a quem dei tanto amor, estudo e caráter.'"

"Mesmo em pouco tempo, tenho me deparado com histórias e momentos marcantes. Um deles, foi quando uma das idosas me presenteou com uma roupa para boneca, que ela mesma confeccionou à mão. Algo tão singelo, mas de uma grandeza e significância grandiosas!"

"Tenho várias, mas a que mais me toca é a de um interno que tem 10 filhos vivos e nenhum deles o procura."

"Recentemente conseguimos localizar a família de um idoso que não tinha contato há mais de 45 anos, foi um reencontro lindo e com certeza marcou muito."

Com esses relatos, percebe-se que todo esse trabalho com pessoas idosas é uma troca, de aprendizado e gratidão, ainda que haja um "peso" muito grande, em todas as histórias e situações. Mesmo assim, um sorriso ou um ato de uma pequena pessoa repercute na vida de outras inúmeras e desse modo singelo acaba impactando a sociedade, como um efeito dominó, afinal ninguém foge do envelhecimento, muito menos dos encerramentos de ciclos. Como podemos ver no depoimento abaixo:

"São pessoas que carregam inúmeros traumas, medos, inseguranças, e que precisam da equipe, e de toda a comunidade para viver os próximos dias da melhor forma possível. O amor cura, o cuidado proporciona esperança, um sorriso transforma uma vida. E é por isso que sigo todos os dias, colocando Deus à frente de todas as coisas, e doando o que há de mais lindo em mim: o amor e a fé! Essa foi e sempre será a melhor escolha da minha vida! A missão mais linda que Deus poderia me dar." diz Elisa.

Histórias e criações artísticas são legados familiares e sociais, esta pesquisa busca trazer lembranças que ficaram presas no tempo e dentro de uma pessoa por meio da sua criatividade e da sua imaginação. Afinal, cada personalidade tem um universo dentro de si, por que isso deveria ser perdido ou inexplorado?

Supondo que a maioria das pessoas idosas institucionalizadas são excluídas do sistema social, registrar suas particularidades é um modo de não deixá-los apagados ou invisíveis promovendo mais saúde mental, social e criativa,

autoconhecimento, autoestima, valorização pessoal. As Figuras 3 (Painel Semântico Projeto de TCC) e 4 (Público-Alvo) são painéis visuais que funcionam como *moodboard* (quadro de referências visuais) para a construção e planejamento desta pesquisa. E sintetizam o que foi dito anteriormente.

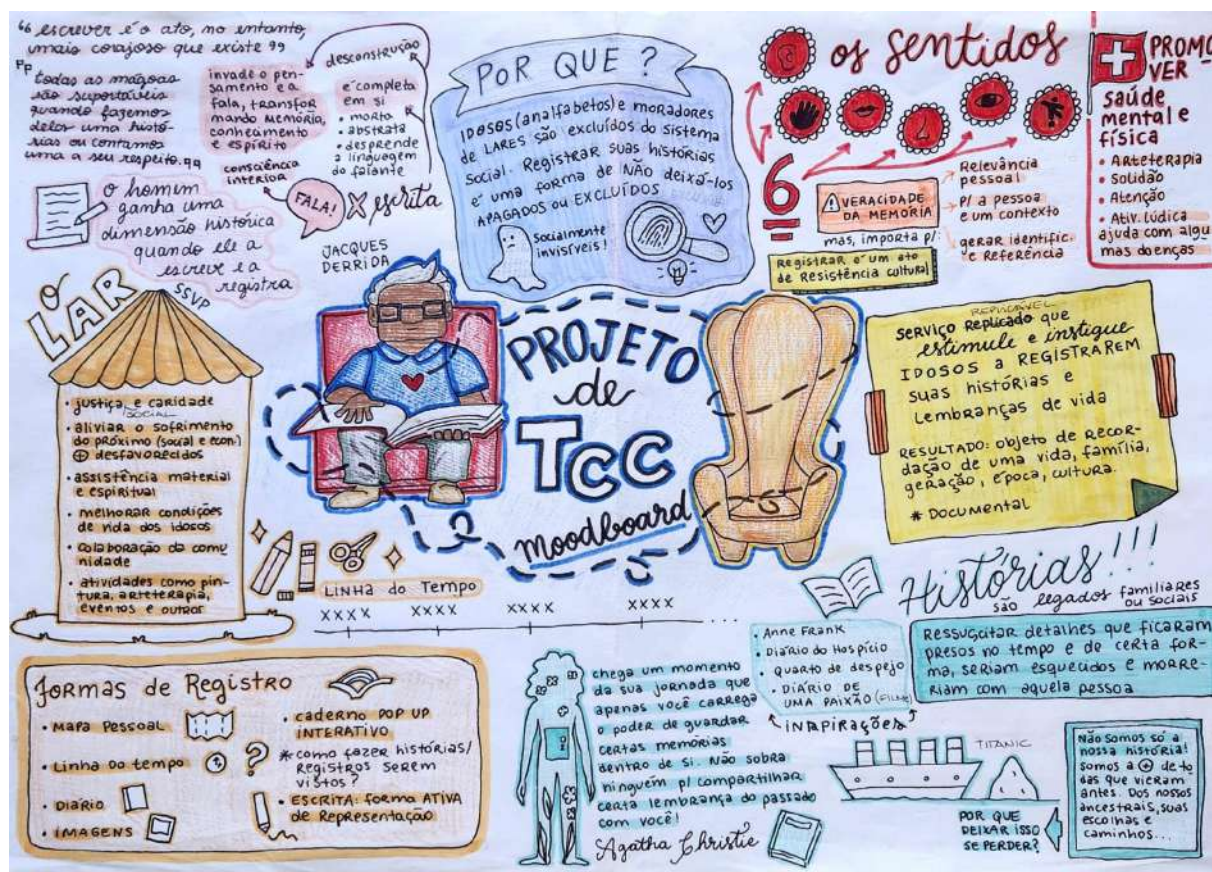


Figura 3 — Painel Semântico Projeto de TCC | Fonte: Autoria Própria

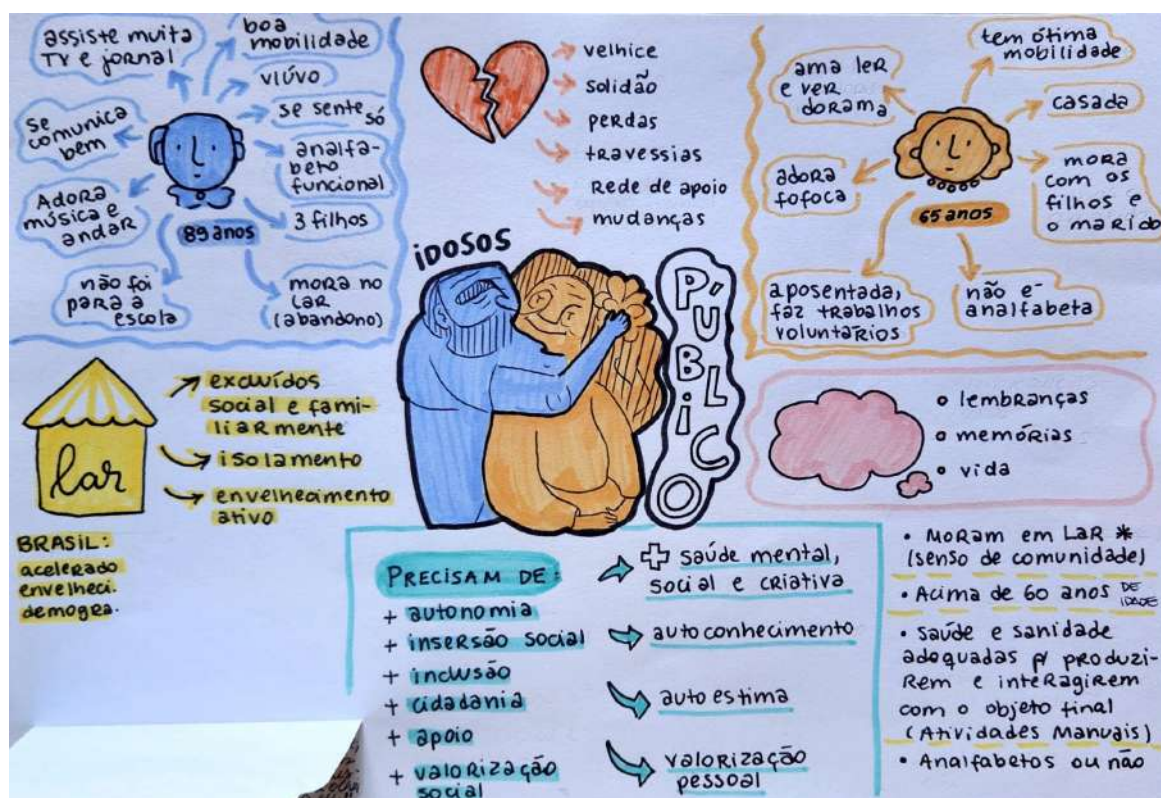


Figura 4 — Público-Alvo | Fonte: Autoria Própria

1.3 Objetivo Geral: Ação, Resultado Principal

Diante do que foi exposto anteriormente, o objetivo deste projeto é desenvolver um serviço replicável para instigar pessoas idosas a registrarem, de forma lúdica, suas vidas, gerando um objeto documental de suas individualidades e estimulando a criatividade e a imaginação.

1.4 Objetivos Específicos: Estratégias, Táticas

Neste projeto buscou-se:

- Conhecer o contexto do público-alvo (pessoas idosas moradoras do lar SSVP);
- Desenvolver pesquisas e desdobramentos de narrativa lúdica enquanto mecanismo de autoestima e valorização pessoal de pessoas fragilizadas;
- Estimular uma atividade prática com pessoas idosas que possibilite o desenvolvimento de narrativas;
- Formular uma atividade replicável para aplicação com as pessoas idosas;
- Utilizar o pensamento visual para registrar o processo de produção da atividade.

1.5 A Jornada Processual: Delineamento

Esta pesquisa é um estudo de caso que se orienta por uma abordagem de cunho qualitativo.

“A pesquisa de cunho qualitativo está preocupada com dados não quantificáveis, com compreender e interpretar a realidade social para a qual se debruça, e acredita na conexão entre o pesquisador e seu objeto.”¹⁹

Um estudo de caso é um instrumento de pesquisa e um método de investigação. Ele apura um caso específico e suas relações com o todo, o universo. Neste projeto, a parte é o trabalho com a transformação pessoal de pessoas idosas asiladas por meio de processos criativos. E o todo é como esse aspecto impacta a sociedade. Nesse tipo de estudo ocorre a suposição de que se pode adquirir conhecimento do fenômeno estudado a partir da exploração intensa de um único caso.

“O estudo de caso é o estudo descritivo de uma unidade. Estudar um caso não significa isolá-lo do contexto global de que participa, e é importante levar em conta suas relações com o todo de que é parte. Por outro lado, o estudo de um caso pode colaborar na compreensão de outros casos também.”²⁰

A atividade prática proposta nesta pesquisa buscou trabalhar com um número específico e pré-selecionado de pessoas idosas moradoras do lar SSVP, de modo a testar e aplicar o serviço desenvolvido e estimular sua replicação em outros ambientes e para novos públicos.

A fim de entender como se daria a ação projetual no estudo de caso, para delimitar o objetivo geral do projeto, foi desenvolvida uma frase-mãe (Figura 6 - Frase-Mãe) que trata do problema de pesquisa. Ela sintetiza a ação central e os atores envolvidos no tema, apresentando ramificações e desdobramentos temáticos.

¹⁹ Valença, Maira. Arteterapia – Educação. 2017. 171 p. **Tecendo Sentidos entre Vivência e Reencantamento** (Pós Graduação em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco Centro de Educação, [s. l.], 2017. 1-171.

²⁰ Fonte: ibidem da nota de rodapé 19.

FRASE-MÃE

Desenvolver um serviço replicável para instigar pessoas idosas a registrarem, de forma lúdica, suas vidas, gerando um objeto documental de suas individualidades e estimulando a criatividade e a imaginação.

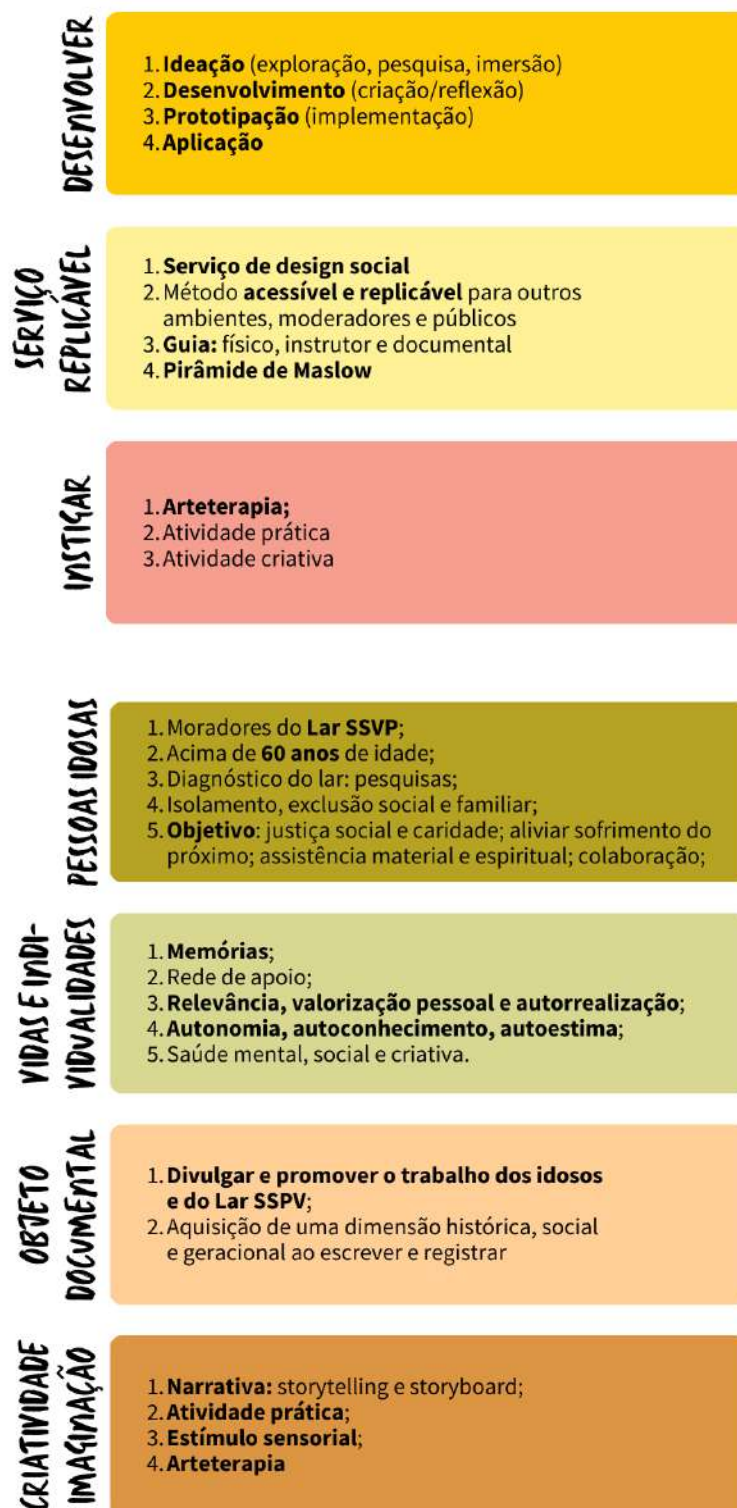


Figura 6 — Frase-Mãe | Fonte: Autoria Própria

Partindo da frase-mãe (Figura 6 - Frase-Mãe), iniciou-se a estruturação do processo de projeto. Ele começa com uma ferramenta da pesquisa qualitativa, a observação do campo a ser investigado, para entender seus fenômenos sociais.

Nesta etapa foi feita uma visita ao local de aplicação, o lar SSVP, e registros, como fotos e anotações sobre os moradores e a instituição, utilizando a modalidade *outsider* (na qual observa-se sem fazer parte do grupo, estando “de fora”)²¹. Entende-se que a observação de campo é um recorte e por isso, seus resultados não podem ser generalizados, já que trabalha com a análise de apenas um grupo.

Em seguida, foi levantado e definido o referencial teórico para estruturar a pesquisa e o projeto. As temáticas a serem exploradas foram:

- Conhecimentos sobre o público, em que também foram aplicados um questionário técnico e uma entrevista, os dois de modo online, com os funcionários do lar. O questionário, com abordagem quantitativa, apresentou perguntas fechadas para levantar dados acerca do perfil das pessoas idosas do lar. Já a entrevista, com abordagem qualitativa, colheu depoimentos dos funcionários do lar sobre seus trabalhos e suas experiências subjetivas com os moradores idosos. Além de pesquisas teóricas sobre envelhecimento, pensamento e memória, cognição, bem-estar psicológico, déficit cognitivo, solidão, reabilitação cognitiva para entender o contexto das pessoas idosas;
- Construção da busca de necessidades e exploração temática por meio da Pirâmide de Maslow;
- Informações teóricas sobre design social e sua relação com a criatividade, ferramentas de ideação, como a arteterapia.
- Informações teóricas sobre design thinking e design de serviços;
- Informações teóricas, para desenvolver o serviço em si, sobre facilitação de grupos e gráfica.

Na Figura 7 (Jornada Processual) pode-se observar a síntese do processo de projeto desde o pré-projeto, com o reconhecimento do local de aplicação e contexto do público, até sua execução, resultado e aplicação final.

²¹ Para iniciar a pesquisa no lar SSVP foi escrita uma **carta pedindo autorização** para a Instituição, explicando o projeto e acordando com os termos de ética do local. A carta está em anexo no final deste documento.



Figura 7 — Jornada Processual | Fonte: Autoria Própria

O objetivo final deste projeto é chegar na formulação da atividade a ser desenvolvida com as pessoas idosas. Bem como, utilizar essa atividade como guia replicável para outros contextos, públicos (como pacientes paliativos, dependentes químicos, entre outros) e mediadores/facilitadores. Esse guia é um protótipo de

serviço de design social que gera cartazes (painéis visuais) com as narrativas das pessoas idosas.

Como possibilidade de implementação futura, poderia criar-se também um perfil nas redes sociais para divulgar o trabalho, bem como promover o lar SSVP e estimular outras Instituições a também desenvolverem a ação proposta.

2 ENVELHECIMENTO E SOCIEDADE

2.1 Público-Alvo: Busca de Necessidades

Todos estamos envelhecendo a cada momento, faz parte da vida, dos ciclos e do desenvolvimento. Socialmente a velhice é temida, muitas vezes devido a supervalorização da juventude, associação a doenças e a decadência pessoal, física e social. Além de que frequentemente faltam, de fato, suportes (social, político, emocional, entre outros) para o envelhecimento²².

Entretanto, envelhecer não é sinônimo de deterioração cognitiva, não é um processo de declínio e decadência, mas abarca várias mudanças nos aspectos biopsicossociais, redução das capacidades físicas, cognitivas e características fisiológicas (composição química comum, presença de células, metabolismo, capacidade de reprodução, evolução).²³ O envelhecimento também traz problemas de memória, atenção, linguagem, cálculo, mobilidade, orientação espaço-temporal e coordenação motora. E sentimentos abstratos, como a solidão. Desse modo, é importante aprender a lidar com o envelhecimento de uma maneira saudável.

O bem-estar psicológico das pessoas idosas se relaciona diretamente com o funcionamento cognitivo e é considerado um indício importante no envelhecimento ativo e na longevidade. Já a cognição se relaciona com o acesso, a aquisição e a manutenção de conhecimentos, ou seja, é primordial para o desenvolvimento pessoal. Além disso, se conscientizar sobre o bem-estar psicológico favorece o ajustamento do indivíduo no meio social e sua maturidade individual.²⁴

Para explicar o bem-estar psicológico em pessoas idosas Carol Ryff²⁵ (2011) propôs o seguinte modelo teórico composto por seis dimensões:

1. Autoaceitação
2. Relação positiva com os outros
3. Autonomia

²² POLLO, 2019.

²³ **Efeitos de um programa de estimulação cognitiva em idosos institucionalizados.** Revista de Enfermagem, [s. l.], v. IV, ed. 20, p. 47-56, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.12707/RIV18043>. Acesso em: 10 jun. 2023.

²⁴ **Funções Cognitivas E Bem-Estar Psicológico Em Idosos Saudáveis.** Estud. interdiscipl. envelhec., Porto Alegre, v. 16, ed. 2, p. 215-227, 2011.

²⁵ Fonte: ibidem da nota de rodapé 24.

4. Domínio sobre o ambiente
5. Propósito na vida
6. Crescimento pessoal

A autora afirma que o entendimento dessas seis dimensões auxilia no momento de lidar e preservar melhor a vida de pessoas idosas, principalmente institucionalizadas.

Estudos recentes da neurociência²⁶ mostram que exercícios físicos e aprendizado também são ações complementares para a preservação cerebral. O primeiro produz novas células-tronco e o segundo prolonga sua sobrevivência. Isso nos diz que um cérebro em constante atividade e estímulos não se torna incapaz, faz com que tenha um aumento e fortalecimento das ligações sinápticas existentes (entre neurônios). O que acaba compensando a deterioração neuronal.

Inclusive, existem alguns estudos comprovando que pessoas com vida mentalmente ativa têm função cerebral melhor. Algumas atividades que requerem concentração genuína são: estudar um instrumento musical, jogos de tabuleiro, ler e dançar.²⁷

“Quanto mais ativos somos social e fisicamente e quanto mais participamos de atividades mentalmente estimulantes, menor probabilidade teremos de sofrer doença de Alzheimer ou demência (Figura 8 - 10 Principais doenças relacionadas ao envelhecimento)”.

Para falar sobre criatividade relacionada a histórias e memória é importante entender o pensamento. Segundo Scharfetter²⁸ pensar significa organizar as realidades (materiais e imateriais) relativas a nós mesmos e ao nosso mundo.

Ademais, o pensamento se relaciona diretamente com a memória. Dessa maneira, segundo Inês Sim-Sim²⁹, a memória é a plataforma de transferência de informação dentro do sistema e inclui a aquisição, o armazenamento e a disponibilidade da informação, sendo assim considerada como um pólo central do

²⁶ Doidge, Norman. **O Cérebro Que Se Transforma**. [S. l.: s. n.], 2011.

²⁷ Fonte: ibidem da nota de rodapé 26.

²⁸ **Estimulação cognitiva para idosos**. [S. l.: s. n.], 2012.

²⁹ Fonte: ibidem da nota de rodapé 28.

nosso funcionamento mental. E consiste em uma série de atividades diferenciadas como as de perceber, experimentar, exercitar, aprender, evocar, tornar presente o que passou, reconhecer, comparar, combinar e aprender de novo. Ao passarmos por um processo de envelhecimento nossa memória vai sendo prejudicada, quando é um sistema benigno (não acarretado por uma doença específica, como Alzheimer; pode-se ver as principais doenças que acometem pessoas idosas na Figura 8 (10 Principais Doenças Relacionadas ao Envelhecimento), com isso existe maior dificuldade de codificar novas informações.

DOENÇA	CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS
Hipertensão Arterial	Doença crônica caracterizada pelos níveis elevados da pressão sanguínea nas artérias
Doenças Cardiovasculares	As mais graves afetam o coração: infarto do miocárdio, acidente vascular encefálico e problemas na coagulação sanguínea, como a trombose
Diabetes Mellitus Tipo 2	Condição clínica caracterizada por níveis elevados de glicose no sangue
Doença de Alzheimer	Tipo de demência que causa deterioração progressiva e irreversível das funções cognitivas
Catarata	Enfermidade oftalmológica que atinge o cristalino de um ou de ambos os olhos, que ficam opacos e, desse modo, prejudicam a visão
Depressão	Doença psiquiátrica que afeta o emocional: tristeza profunda, falta de apetite, desânimo, pessimismo, baixa auto-estima
Mal de Parkinson	Doença neurológica degenerativa e progressiva, que afeta áreas do cérebro levando à degeneração contínua
Osteoporose	Diminuição da massa óssea tornando os ossos mais fracos
Infecção urinária	Presença de microrganismos patogênicos que podem causar um quadro infeccioso em qualquer parte do

	sistema urinário
Infecções respiratórias	Infecções que surgem em qualquer região do trato respiratório: vias aéreas superiores (narinas, garganta ou ossos da face) e vias aéreas inferiores (pulmões e brônquios)

Figura 8 — 10 Principais Doenças Relacionadas ao Envelhecimento | Fonte: Adaptado de <https://educacaomedica.afya.com.br>³⁰

Ainda sobre memória, a psicologia cognitiva demonstra que seu processamento se relaciona bastante com a atenção e a concentração, funções importantes na relação do homem com o meio ambiente e na sua percepção de si mesmo. É nesse sistema que são classificadas as informações por ordem de importância (importante; não importante; pleno de significação; desprovido de significação; perigoso; inofensivo), sejam elas externas ou internas. Fazer essa classificação ajuda a lidar com a vida, as pessoas e as comunidades.³¹

Outro ponto a ser considerado em pessoas idosas, principalmente institucionalizadas, é a solidão. Um sentimento angustiante, vazio, subjetivo e penoso que produz mal-estar e é relacionado muito mais a natureza afetiva.³² Em que a pessoa pode estar cercada de outras e ainda assim se sentir só. Ou seja, estar com pessoas não se mostra algo tão importante quanto estar próximo de alguém que tenha uma proximidade afetiva. O psiquiatra Weiss, J. M. A. faz a seguinte distinção sobre solidão social:

“A pessoa se sente só e insatisfeita por causa da falta de rede social (amigos, família e pessoas conhecidas) e solidão emocional (em que o indivíduo está só e insatisfeito, por falta de uma relação pessoal íntima”.³³

A solidão pode derivar de problemas de saúde, baixa autoestima, rejeição social, falta de suporte afetivo, e questões relacionadas ao passado, a

³⁰ **10 principais doenças relacionadas ao envelhecimento.** [S. l.], 14 fev. 2023. Disponível em: https://educacaomedica.afya.com.br/blog/principais-doencas-relacionadas-ao-envelhecimento?utm_source=google&utm_medium=organic. Acesso em: 8 out. 2023.

³¹ Fonte: ibidem da nota de rodapé 28.

³² Zeredo, Zaida; Afonso, Maria. **Solidão na perspectiva do idoso.** Artigos Originais, [S. l.], p. 324 (1-12), 11 jan. 2016. 1-12.

³³ Fonte: ibidem da nota de rodapé 32.

espiritualidade ou a religiosidade. Ou quando existem perdas (sobretudo de pessoas significativas que morreram ou se ausentaram; pessoas consideradas insubstituíveis e que continuam a fazer muita falta) ou capacidade de adaptação diminuída durante a vida. Nas pessoas idosas institucionalizadas, a solidão é agravada após terem vivido em famílias com suporte e solidariedade intergeracional e de repente se verem em um lar sem essas pessoas próximas. Inclusive, pessoas idosas que não conseguem lidar ou superar a solidão tendem à institucionalização precoce, à fragilidade, ou mesmo à morte.

2.2 Narrativa Lúdica para Valorização Pessoal

Para lidar com as mudanças desencadeadas pelo envelhecimento, surgem estratégias de reabilitação cognitiva.

A reabilitação cognitiva auxilia na melhora da demência e no processo cerebral trabalhando relacionamento simbólico, percepção simbólica, memória visual e variáveis de apoio³⁴.

Portanto, esta pesquisa busca promover não apenas desenvolvimento criativo e social, mas também mental e físico para as pessoas idosas. Por exemplo, a depressão pode ser prevenida pela criação de atividades que promovam o envelhecimento ativo, atividades mentais, de socialização, que abarcam domínios cognitivos como atenção, linguagem, raciocínio, aprendizagem, memória, processamento visuo-espacial e funções executivas³⁵ (conceito na Figura 9 - Funções Executivas).

³⁴ **Estimulação cognitiva para idosos.** [S. l.: s. n.], 2012.

³⁵ **Efeitos de um programa de estimulação cognitiva em idosos institucionalizados.** Revista de Enfermagem, [s. l.], v. IV, ed. 20, p. 47-56, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.12707/RIV18043>. Acesso em: 10 jun. 2023.

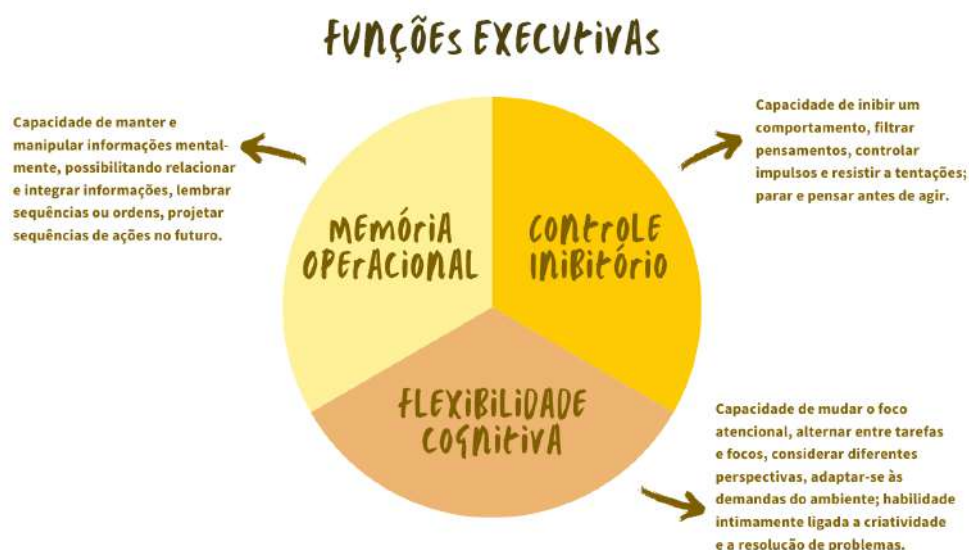


Figura 9 — Funções Executivas | Fonte: Psicologia para Educadores³⁶ | Acesso em 08/10/2023

Como pode-se analisar na Figura 10 (Sugestões para Melhorar a Solidão dos Idosos), segundo uma pesquisa feita com pessoas idosas em Portugal³⁷ sobre o que poderia ser feito para trabalhar a solidão e combater o isolamento, destacam-se atividades que permitem um convívio saudável e divertido (como podemos ver na citação a seguir); passeios, atividades de lazer e lúdicas (dança, ginástica, trabalhos manuais) que privilegiam a comunicação e o divertimento; bem como uma boa relação intergeracional e a presença de familiares. Sendo o último tópico menos acessível em um lar de idosos, pois muitas famílias desaparecem e não dão retorno.

“Atualmente, o idoso deseja uma nova imagem social, de idoso ativo, que lhe permita viver os restantes anos, integrado numa sociedade em que a produtividade se tornou essencial.”

³⁶ **A História das funções executivas que você não conhecia.** [S. l.], 9 set. 2018. Disponível em: <https://www.psicoedu.com.br>. Acesso em: 26 nov. 2023.

³⁷ **Efeitos de um programa de estimulação cognitiva em idosos institucionalizados.** Revista de Enfermagem, [s. l.], v. IV, ed. 20, p. 47-56, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.12707/RIV18043>. Acesso em: 10 jun. 2023.

Sugestões* (N= 73)	%
Família mais presente/ não abandonar o idoso	15,1
Viver o dia a dia/ ter conformismo	1,4
Evitar sobrecarregar os idosos com problemas	1,4
Mais apoio ao domicílio	2,7
Frequência de centros de dia	2,7
Mais solidariedade intergeracional/ trabalho comunitário de jovens	4,1
Actividades de canto/ trabalhos manuais,dança, ginástica etc	16,4
Haver mais passeios/ convívios	28,8
Ter muitas amizades	9,6
Melhor comunicação	15,1
Haver mais carinho e atenção para com os idosos	5,5
Haver mais apoio social	6,9
Haver psicólogos ao domicílio	1,4
Não sabe	6,9
Não respondeu	4,1

*Houve idosos a apresentar mais do que uma sugestão

Figura 10 — Sugestões para Melhorar a Solidão dos Idosos | Fonte: ibidem da nota de rodapé 23³⁸

Inclusive, verificou-se que pessoas idosas com maior criatividade têm melhores resultados relacionados à memória, qualidade de vida e humor.

“Estas atividades, ao exigirem pensamento lógico, atenção e concentração, promovem o aumento da densidade sináptica cerebral, sendo esta rede de transmissão responsável pela dinâmica e plasticidade cerebral.”³⁹

Além disso, é importante considerar que quanto mais os idosos têm metas e sentido de vida, melhor é o seu desempenho nas funções executivas. Esse tópico é importante para este projeto, pois se relaciona com a geratividade. Ela origina-se da necessidade interna do indivíduo de garantir a própria imortalidade, de ser necessário e de deixar um legado para a geração seguinte.⁴⁰

Considerando o estímulo criativo e lúdico como maneira de registro e legado da individualidade de pessoas idosas, este projeto utiliza mecanismos do design

³⁸ **Efeitos de um programa de estimulação cognitiva em idosos institucionalizados.** Revista de Enfermagem, [s. l.], v. IV, ed. 20, p. 47-56, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.12707/RIV18043>. Acesso em: 10 jun. 2023.

³⁹ Fonte: ibidem da nota de rodapé 38.

⁴⁰ **Funções Cognitivas E Bem-Estar Psicológico Em Idosos Saudáveis.** Estud. interdiscipl. envelhec., Porto Alegre, v. 16, ed. 2, p. 215-227, 2011.

para construir um serviço social. Dentro disso, o Design Centrado no Ser Humano (HCD) dá atenção aos aspectos humanos, visto que busca projetar para pessoas.⁴¹ Essa abordagem auxilia em cenários complexos pois considera as pessoas e stakeholders no centro do processo de modo efetivo.

Portanto, visando atender as pessoas do foco do projeto, é importante alcançar uma imersão profunda nos seus contextos de vida. O HCD intenciona responder sobre ações, pensamentos, sentimentos e comunicação do público. No caso deste projeto é importante entender como se dá o suporte ao envelhecimento no lar SSVP.

Foi feito um estudo de campo inicial na instituição SSVP no dia 19 de maio de 2023, no período da manhã, com cerca de 20 pessoas idosas. Para esta pesquisa construiu-se uma aproximação com o ambiente, funcionários e pessoas que têm contato direto com os idosos, ou seja, os *stakeholders*. Buscou-se entender, por meio de uma análise qualitativa como se dá o estado físico, mental e emocional dos idosos institucionalizados no lar SSVP. Essa análise qualitativa foi realizada por meio de anotações sobre percepções e hábitos observados, fotografias das pessoas idosas fazendo algumas atividades. O registro foi feito por meio de fotos, que para respeitar o sigilo das mesmas, essas fotos não mostram os rostos (Figura 11 - Registro da Atividade de Pintura no lar SSVP).

A visita (seu registro pode ser visto na Figura 11 - Registro da Atividade de Pintura no lar SSVP) teve como objetivo observar um período do dia de algumas pessoas idosas do lar. Durante a visita, um número reduzido de integrantes foi selecionado para realizar fisioterapia e também uma prática de pintura. Existem 120 pessoas idosas no local e para executar atividades não usuais ou diárias requer muitos esforços, como voluntários, organizações e planejamentos. Por esse motivo, no lar trabalham sempre com grupos reduzidos de pessoas idosas e não todos de uma vez. No decorrer da prática de pintura as pessoas idosas se mostraram empolgadas e animadas com a atividade, mas principalmente com o carinho e o envolvimento da equipe.

Alguns comportamentos e resultados importantes observados para esta pesquisa foram:

⁴¹ Chaves, Iana Garófalo. **O design centrado no humano conectado e colaborativo**. 2019. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

Ficou nítido o nível de concentração para executar a atividade e se envolver no momento. Algumas pessoas idosas precisavam de estímulo dos cuidadores para produzir, outras pediam para pintar mais. Cada uma delas têm suas próprias vontades, limitações (de mobilidade e comorbidades), expectativas e desapego ou apego ao resultado. Cada uma executa do jeito que pode, mas a maioria se esforça bastante para fazer e participar.

Observou-se que cada pessoa idosa tem um modo de expressão acerca do entendimento da atividade. Uma pinta com linhas paralelas, outra com um símbolo gráfico “v”, uma usa cores aleatórias, outra pensa na composição, uma tem a mão mais firme, outra maiores dificuldades para segurar e pressionar o lápis.

Ficou claro o quanto a atividade artística aumenta a autoestima das pessoas idosas. Elas gostam de receber atenção e elogio pelo trabalho feito apenas com lápis de cor e um caderno de colorir. Além disso, é uma possibilidade de se expressarem, de se divertirem, socializarem, paquerarem, ou seja, viverem.



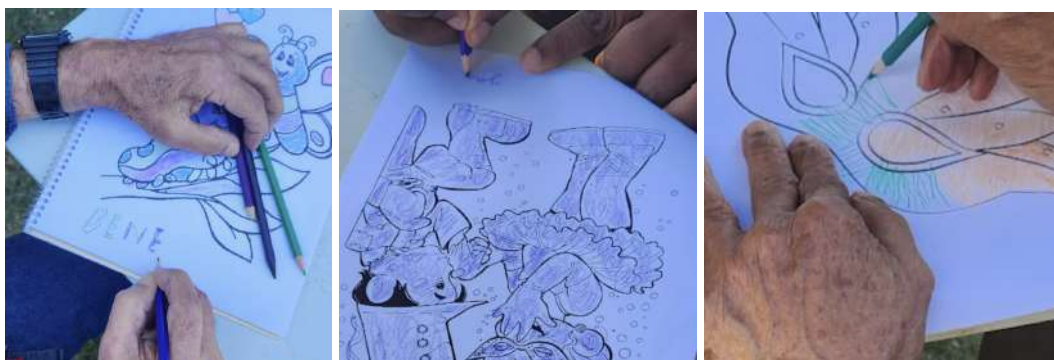


Figura 11 — Atividade de Pintura no Lar São Vicente de Paulo (SSVP) | 19/05/2023 | Fonte: Autoria Própria

Entrevistas obtêm informações por meio de perguntas e outras técnicas, de modo a permear a temática de uma pesquisa. No caso deste projeto foi feito um formulário online, quantitativo, para a administração e funcionários do lar responderem. As perguntas foram relacionadas a mobilidade (geral e mobilidade das mãos), comorbidades, analfabetismo, memória, comunicação, traumas psicológicos e abandono.⁴²

Resultados obtidos sobre as pessoas idosas do lar SSVP:

Existem 53 idosos com **problemas de mobilidade**:

- 40 usam cadeira de rodas
- 6 usam bengala
- 7 usam andador

- 19 apresentam **problemas de mobilidade em uma mão**

- 13 nas duas mãos
- 88 não apresentam problemas de mobilidade

As **comorbidades** mais comuns são: hipertensão, diabetes, doenças circulatórias, deficiência mental e intelectual e Alzheimer⁴³

Os **traumas psicológicos** mais comuns estão associados ao abandono familiar e/ou negligências por parte de familiares e/ou responsáveis

⁴² O formulário foi uma **pesquisa inicial exploratória** para conhecer e dimensionar o contexto do público-alvo da pesquisa.

⁴³ Ver Figura 8 (10 Principais doenças relacionadas ao envelhecimento).

85% são analfabetos
90% apresentam problemas de memória (associados em sua grande maioria a demência)
Cerca de 20 idosos desenvolve uma boa conversa
Cerca de 99 idosos têm problemas na comunicação
De 59 homens, 30 foram abandonados pela família
De 61 mulheres, 25 foram abandonadas pela família

Por conseguinte, este projeto visa desenvolver ações que criam possibilidades de estimular a reabilitação cognitiva, o bem-estar psicológico, emocional, social e afetivo, bem como o envelhecimento ativo de pessoas idosas do lar SSVP. Por meio de uma atividade (com princípios do Design Thinking, de serviço e social):

- **Prática** (mentalmente estimulante: trabalha a atenção, concentração, processamento de informações, raciocínio, memória);
- **Criativa** (trabalha a autoestima e o estímulo criativo);
- **Social** (trabalha relacionamento, apoio, socialização, convívio saudável e divertido, comunicação, relação intergeracional);
- **Lúdica** (trabalho manual, percepção simbólica, memória visual, processamento visuo-espacial).

3 O SERVIÇO E O OBJETO: DESIGN SOCIAL E CRIATIVIDADE

A realidade social é feita pelo homem e só pode ser mudada por ele.⁴⁴ Por isso, quando as pessoas se conscientizam de suas realidades, são capazes de transformá-las. A base do design social se configura nesse contexto de alteridade.

Existem grupos de pessoas que se dedicam a criar ações para resolver problemas do dia a dia, motivadas por suas necessidades específicas, são chamadas de comunidades criativas⁴⁵. Para o design conseguir agir nas situações reais de projeto, lidar com suas complexidades e com as necessidades das pessoas, o designer precisa se colocar em um local de maior proximidade nas práticas do projeto. E usar ferramentas e métodos que não apenas investiguem, mas resolvam problemas. Muitas vezes é preciso se apoiar em bases de outros campos para formular pesquisas e direcionamentos, e com isso, integrar com mais efetividade o problema, o público, as comunidades e as técnicas do design e de outras áreas.⁴⁶

O design social se constitui nesse meio, buscando criar produtos materiais ou imateriais com o intuito de resolver problemas humanos em larga escala para o bem-estar social⁴⁷. Ou seja, por meio de iniciativas criativas e da inovação, transforma comunidades e inspira novas realidades. Por isso, o design leva em consideração os “fenômenos de uso, como os aspectos de funcionalidade, usabilidade e afetividade” (SILVA, 2015), visando assim a inovação sociocultural, a transformação social e o impacto na vida das pessoas.

“O design social é voltado a entender e suprir àquelas camadas sociais menos favorecidas, onde há muitos desajustes e poucas condições de usufruir de bens básicos e necessários ao desenvolvimento material da sociedade.” (Fonte: ibidem da nota de rodapé 47)

A expressão design social manifesta a tendência de desenvolver produtos

⁴⁴ **Design e Interação Social.** Design e Inovação Social, [S. l.], p. 1-19, 28 jun. 2023.

⁴⁵ Fonte: ibidem da nota de rodapé 44.

⁴⁶ SILVA, Tiago Barros et al. **Um campo epistemológico para o Design.** Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, v. 2, n. 2, 2015.

⁴⁷ BEZERRA, Iara. **Criatividade E Design Social: Influências E Contribuições.** 2015. 64 p. Dissertação (Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design do Curso de graduação em Design) - Universidade Federal De Pernambuco Centro Acadêmico Do Agreste Núcleo De Design, [S. l.], 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31278/1/BEZERRA%2c%20Iara%20Camara.pdf>. Acesso em: 15 maio 2023.

com cunho social. De modo a atender grupos excluídos ou marginalizados pelo sistema econômico, político e social vigente⁴⁸. Inclusive, a interferência criada pelo design voltado para a transformação social também pode objetivar promover questionamentos e reflexões por meio de estímulos e provocações, sugestões expressivas (poéticas) ou reflexões filosóficas⁴⁹. Nesse contexto, o design se mostra agregador do conhecimento necessário para planejar uma determinada solução de um problema e o design social se apresenta exatamente na resolução de soluções socialmente benéficas e economicamente viáveis (Figura 14 - Benefícios Sociais). E esse planejamento do design se dá por meio de uma abordagem de abdução. A qual evidencia recomendações de possíveis interferências em uma situação para chegar em determinado resultado. Se relacionando diretamente com o processo criativo (SILVA, 2015).



Figura 12 — Benefícios Sociais | Fonte: Adaptado de Iara Bezerra (2015)⁵⁰

Em adição a isso, Ana Verónica Pazmino⁵¹ estabelece algumas diretrizes importantes a serem consideradas para que um projeto seja social. As diretrizes apresentadas a seguir funcionam como guia socialmente benéfico e economicamente viável, elementos que constroem o conceito do design social, apresentados na Figura 12 (Benefícios Sociais):

⁴⁸ Fonte: ibidem da nota de rodapé 47.

⁴⁹ Fonte: ibidem da nota de rodapé 46.

⁵⁰ Fonte: ibidem da nota de rodapé 47.

⁵¹ PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre design social, eco design e design sustentável**. Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, v. 1, p. 1-4, 2007.

• Uso de materiais simples;
• Uso de materiais de qualidade compatíveis com as necessidades do produto;
• Uso de materiais de fácil obtenção e de baixo custo;
• Uso de materiais nativos;
• Uso de materiais adequados aos recursos dos processos de fabricação disponíveis;
• Uso de mão de obra com condições de absorver o conhecimento;
• Uso de processos de fabricação disponíveis e com tecnologia dominada localmente;
• Adequação do produto ao contexto sócio cultural;
• Redesign de produtos que realmente atendem às necessidades locais;
• Ser funcional e ter boa usabilidade;
• Proporcionar a autoestima do grupo social;
• Abrangência local, continental sem alterações;
• Atender as características biomecânicas do grupo;
• Valorizar os aspectos sociais, culturais e ambientais da localidade;
• Atender ao estilo e simbolismo do grupo social;
• Linguagem do produto adequada ao estilo de vida do grupo social;
• Uso racional e otimizado de matérias primas e componentes;
• Fácil fabricação; montagem; manutenção; desmontagem; reciclagem;

- Longo ciclo de vida;
- Baixo custo.

Todos os itens foram levados em consideração para a produção e construção desta pesquisa, assim como o apontamento da Figura 12 (Benefícios Sociais).

Diante de todos esses elementos é evidente a importância da união de conhecimentos interdisciplinares para tornar o projeto mais holístico e integrado. Possibilitando soluções inovadoras e criando novas maneiras de interação social, capacidades organizacionais, institucionais e facilitação de grupos. Além de cultivar respeito e abertura para expressão de ideias e opiniões, visando a inclusão social.

É possível utilizar estudos da arte, da filosofia e da psicologia, por exemplo, para trabalhar a criatividade como impulsionadora da inovação social. O design pode ser catalisador das inovações sociais ao encorajar, empoderar, reforçar, ampliar e integrar condições favoráveis para gerar mudanças.⁵²

“O design é o elo entre a criatividade e a inovação.” (Cruickshank, 2010)⁵³.

É possível auxiliar criativamente uma pessoa na sua dimensão individual para impactar a comunidade, no caso os lares de idosos ou outras instituições formadas por pessoas fragilizadas. Ou seja, transformar a realidade local por meio da expressão pessoal e da criatividade, transformando a experiência e o bem-estar.

Este projeto busca essa inclusão de dois modos: na perspectiva criativa e pessoal. Somos apenas pessoas e em um mundo com tantos seres nossa insignificância cria potência, mesmo nos importando muito com os outros e com um modo de nos encaixarmos, quando fazemos algo com amor e alma, não importa quantas pessoas a gente impacta, ou se fazemos sucesso com grandes multidões. Se a gente consegue tocar uma pessoa no coração, importa mais do que tudo. E essa pessoa pode ser inclusive a gente mesmo. Se agirmos com o coração, é o que vale. A criatividade se encontra nesse meio, como podemos ver na definição de Torre (2005).

Saturnino de La Torre, define criatividade como “Um potencial humano de

⁵² **Design e Interação Social.** Design e Inovação Social, [S. l.], p. 1-19, 28 jun. 2023.

⁵³ Fonte: ibidem da nota de rodapé 52.

gerar ideias novas, dentro de uma escala de valores, e comunicá-las. [...] de um ponto de vista mais emocional e sintético, diria simplesmente que é o potencial de deixar marcas nos outros”. Ou seja, trazendo satisfação pessoal.⁵⁴

Outro ponto desenvolvido por esta pesquisa é a promoção de espaços e comunidades, como o lar. Trabalhar com os moradores de um determinado local e dar ênfase a suas realidades, criações e particularidades, dando a oportunidade de que contem suas histórias. Além de ser uma maneira de possibilitar com que mais pessoas conheçam a instituição e ajudem em suas necessidades.

“A criatividade é como um raio laser que penetra no mais profundo da pessoa, projeta sua luz sobre as instituições nas quais atua e termina por transformar a sociedade.” (Torre, 2005)

A criatividade aplicada à sociedade deve envolver mudanças e transformações para dar respostas às inquietações que surgem de dentro pra fora - do sujeito ao meio social.⁵⁵

Existem algumas dimensões desse processo, uma delas é a criatividade potencial. Ainda segundo Torre (2005), a criatividade potencial refere-se à possibilidade que cada um tem de gerar novas ideias. Isso é desenvolvido mediante estímulos criativos, que acabam transformando o meio e surge na pessoa enquanto indivíduo. E funciona também como uma manifestação criativa que influencia a capacidade pessoal de interagir com o meio sociocultural, como é possível notar:

“A criatividade é a decisão de fazer algo pessoal e valioso para satisfação própria e benefício dos demais. A criatividade é um bem que liberta o ser humano de imposições sociais e é o resultado da interação da sociedade com a cultura; alcançando assim sua totalidade ao gerar melhorias socioculturais.” (Torre, 2005)

Além disso, a geração inicial de ideias é fundamental para o processo, pois estimula um resultado transformativo. E a criatividade, enquanto ferramenta que produz ideias, também funciona como mecanismo de transformação na esfera pessoal, social e na interação com o meio em suas três dimensões, Figura 13 (As

⁵⁴ Torre, S. **Dialogando com a Criatividade**. São Paulo: Madras, 2005.

⁵⁵ BEZERRA, 2015.

Três Dimensões da Criatividade). Sendo assim é um bem social porque possibilita desenvolvimento humano, científico e de futuro⁵⁶.

O processo de criação da interação pessoa-meio “é consequência da interação de aspectos internos, habilidades, motivações, interesses, assim como dos aspectos externos, escolaridade, condições ambientais, condições sociais, influências, entre outros. É um processo complexo, mas que nos diferencia uns dos outros. Figura 13 (As Três Dimensões da Criatividade)”⁵⁷

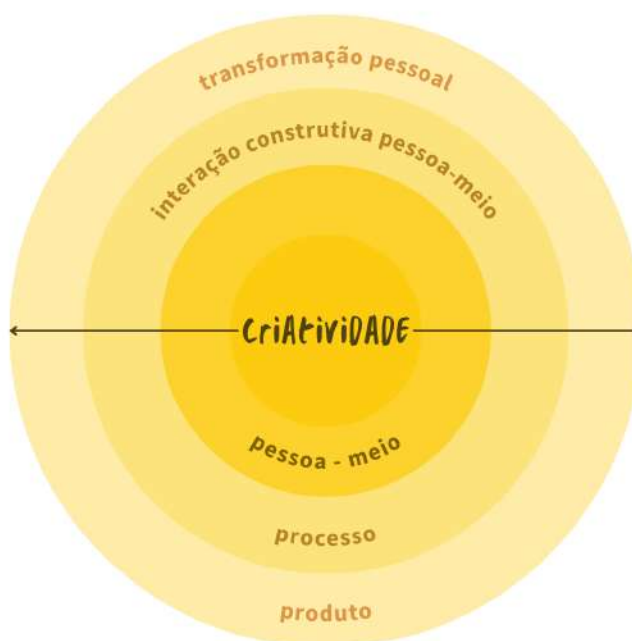


Figura 13 — As Três Dimensões da Criatividade | Fonte: Adaptado de Saturnino de La Torre (2005)⁵⁸

Em adição ao exposto, Julia Cameron coloca que a criatividade é mais do que uma atividade intelectual, mas uma atividade centrada no coração. Ou seja, nós criamos a partir do coração, por isso a pessoa é centro no ato criativo, de criação e do design. Ao escutar o coração o impulso criativo surge, segundo ela, como algo espiritual.

Acho interessante que a palavra “heart” (coração) tenha a palavra “art” (arte) embutida nela. Ela também tem a palavra “ear” (ouvido) embutida. (CAMERON, 2017)

⁵⁶ Valença, Maira. Arteterapia – Educação. 2017. 171 p. **Tecendo Sentidos entre Vivência e Reencantamento** (Pós Graduação em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco Centro de Educação, [s. l.], 2017. 1-171.

⁵⁷ BEZERRA, 2015.

⁵⁸ SILVA, 2015.

Em adição, ela utiliza atividades artísticas, de autoconhecimento e espirituais para trabalhar com o bloqueio criativo, por exemplo. Com isso, evidencia a importância da imaginação, enquanto ferramenta lúdica. A qual se relaciona diretamente com a infância, por meio do experimento, desenhos, modelagens, construção de mundos, atividades muito desenvolvidas com as crianças. Atividades que acabam, muitas vezes, se perdendo ao longo do crescimento⁵⁹. Mas quando o ato de criar é estimulado, podem ser resgatadas. Criar estimula de maneira implícita a percepção, a sensibilidade, o raciocínio e a ação. E o criador, de certo modo acaba produzindo por necessidade (DELEUZE, 1999) dentro de um espaço-tempo.

“Ato criador é a capacidade de compreender e se compreender para relacionar, ordenar, configurar e significar.”⁶⁰

Entendendo assim a importância da criatividade como propulsora de mudanças sociais é importante entender como ela pode ser estimulada para funcionar como propulsora de mudanças sociais e ferramenta do design social.

Esta pesquisa se enquadra como projeto de design social por ser um serviço que trabalha a esfera criativa e individual (micro) de modo a impactar a esfera social e comunitária (macro). Inclusive, se desdobrará considerando a criatividade como ferramenta principal a ser trabalhada e o ato de criar que resgata memórias físicas, sensoriais e afetivas.⁶¹

⁵⁹ LIFEWTR / **Bring Art Back To Schools** / R/GA / 2 of 7. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <https://vimeo.com/259952326>. Acesso em: 31 out. 2023

⁶⁰ **Design e Interação Social**. Design e Inovação Social, [S. l.], p. 1-19, 28 jun. 2023.

⁶¹ FONSECA, Roseany Karimme Silva. **Atravessamentos De Um Corpo-Memória: O Ato De Criar Como Devir-Lembrança**. Linha Mestra, v. 15, n. 44, p. 194-199, 2021.

4 FERRAMENTAS DE IDEAÇÃO

4.1 Pirâmide de Maslow e Duplo Diamante

Para desenvolver um produto e atender a um público específico é necessário compreender suas necessidades. Como exposto no capítulo anterior, o design social busca resolver problemas de uma determinada comunidade. Com isso é preciso usar ferramentas próprias para a análise de seu contexto e das pessoas envolvidas.

A Pirâmide das Necessidades de Maslow dispõe as necessidades humanas conforme uma hierarquia de cinco posições, como pode-se ver na Figura 15 (Pirâmide de Maslow).



Figura 15 — Pirâmide de Maslow | Fonte: Adaptado de BEZERRA, 2015⁶²

A base da pirâmide representa nossas necessidades prioritárias, mais importantes ou potentes. São os tópicos básicos pois surgem na infância, como as necessidades fisiológicas e depois as de segurança. Os próximos níveis são considerados necessidades de crescimento e surgem após as inferiores serem supridas, como as necessidades sociais, de auto-estima e auto-realização.

O desenvolvimento da pirâmide representa o crescimento da pessoa, que vai aprimorando sua saúde física e mental, longevidade e satisfação potencial humana.

⁶² BEZERRA, 2015.

“Tudo o que vive e continuará a viver possui necessidades inerentes. As necessidades se tornam reconhecíveis mediante os estados de tensão que governam a conduta do ser humano; são o resultado da sensação de uma deficiência que se tenta sanar. A conduta do ser humano também está dirigida por necessidades múltiplas e variadas.”⁶³

As sensações de bem-estar, prazer e relaxamento aparecem quando a pessoa consegue sanar todas as necessidades dos cinco eixos, ou seja, deixar de demandar algo. Por outro lado, o ser humano também possui aspirações individuais e próprias que surgem de maneira espontânea e podem ser satisfeitas por objetos desejados, por exemplo.

Com isso, as pessoas acabam utilizando a criatividade para transformar a natureza, se beneficiar e suprir suas necessidades. Desse modo surgem os objetos de uso que podem ser compreendidos como ideias concretizadas a fim de resolver demandas específicas.⁶⁴ Já os objetos artísticos podem apresentar variações como cor, forma, textura e acabam se tornando representativos, transmitindo sensações, estéticas ou não.

Em adição, segundo a teoria da Pirâmide de Maslow e Torre (2005), a criatividade pode ser considerada um bem social, assim como a saúde e a educação. Sendo que as três são bens materiais, imateriais e de serviços compartilhados socialmente. Com isso, já que a criatividade é uma interação da sociedade e da cultura, nos parâmetros do design social deve resultar ou conceber melhorias (culturais ou sociais).

Esta pesquisa busca desenvolver um serviço que trabalhe principalmente com a necessidade de autorrealização das pessoas idosas do lar SSVP, por meio da criatividade principalmente. Já que a criatividade é inata ao ser humano e é uma necessidade que deve ser suprida, assim como as demais. Além disso, busca perpassar também por outras camadas, como as necessidades sociais (afeto, comunicação, ser parte de algo) e de autoestima.

A criatividade, enquanto resultado processual do design, pode ser impulsionada com o uso da ferramenta Duplo Diamante, ou *Double Diamond*, Figura 16 (Duplo Diamante). Que funciona como modelo de exploração e resolução de

⁶³ Fonte: ibidem da nota de rodapé 62.

⁶⁴ Flusser, Vilém. **O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. [S. l.: s. n.], 2007.

problemas. O Duplo Diamante começa com a etapa de descoberta do problema e pesquisas, depois de definição e delimitação (recorte do que será resolvido). Posteriormente passa para a ideação e desenvolvimento. Essa é a etapa onde o ato de criar relacionado a necessidade delimitada é explorado com mais amplitude visando soluções conceituais para o problema. Por fim, a última etapa, o protótipo com testes e validações para ver se a solução resolve mesmo o problema. Esse esquema funciona como direcionador, por isso incentiva o ato criativo e a criatividade sem restringir. O processo apresentado na Figura 16 (Duplo Diamante) mostra não só como foi a base de desenvolvimento deste projeto, assim como a construção das etapas e ferramentas utilizadas na resolução do problema de pesquisa.

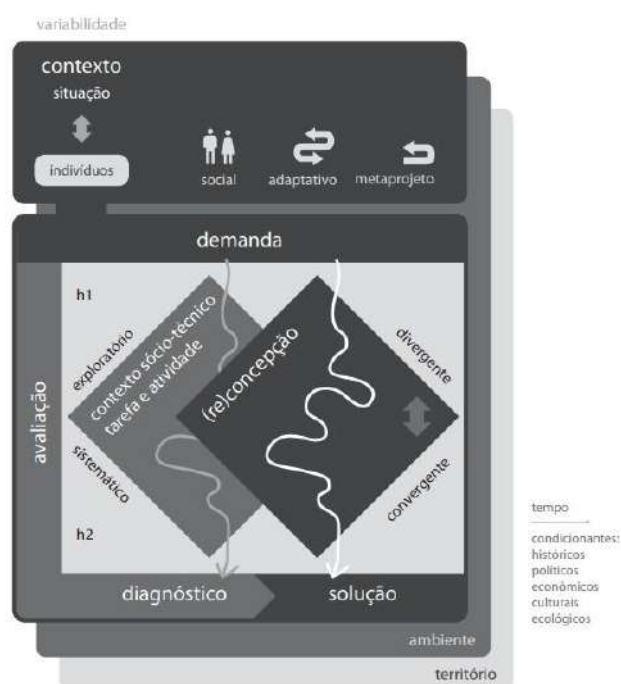


Figura 16 — Duplo Diamante | Fonte: SILVA, 2015⁶⁵

⁶⁵ Fonte: ibidem da nota de rodapé 62.

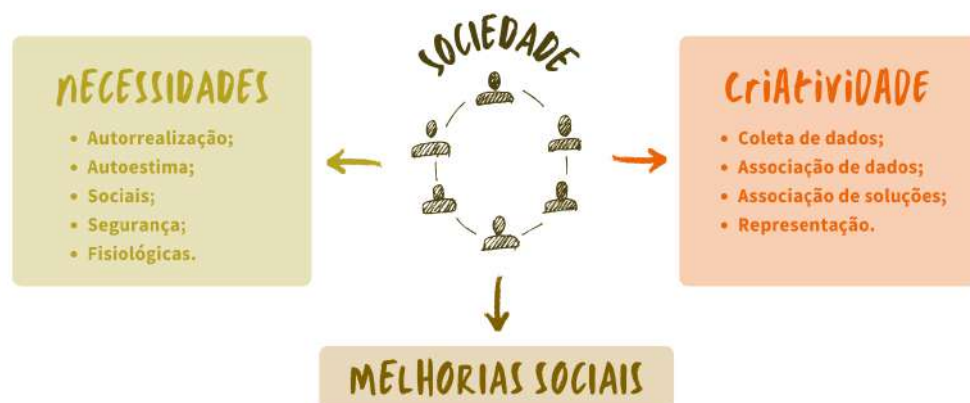


Figura 17 — Criatividade x Necessidade | Fonte: Adaptado de BEZERRA, 2015⁶⁶

A Figura 17 (Criatividade x Necessidade) nos mostra como as necessidades da sociedade podem usar a criatividade como melhoria social. Ademais, existem alguns exemplos de comunidades que criaram um padrão para suprir as necessidades de certos grupos ainda não atendidas, e assim melhorar a vida das pessoas de maneira criativa e solucionável. Como os grupos de autoajuda, alcoólicos anônimos, narcóticos anônimos, mutirões para construção de casas populares, enfermarias comunitárias, segurança privada nos bairros, entre outros. Esses grupos surgem à margem da sociedade, buscando uma nova tendência ou solução social para o futuro daquele grupo de pessoas ou comunidade. E todos surgem de um problema social.

4.2 Arteterapia

Após identificar as necessidades possíveis de serem trabalhadas com o público-alvo e atender aos objetivos iniciais e principais desse projeto, deve-se pesquisar o “como” isso pode ser elaborado na prática. Como estimular a criatividade para sanar e realizar as necessidades de autorrealização, autoestima e sociabilidade das pessoas idosas?

A arteterapia é ainda um campo do conhecimento em processo de formalização que nasceu nos anos 50 e utiliza ações terapêuticas de modo holístico e transdisciplinar⁶⁷. Ela atua na saúde criativa dos sujeitos por meio de atividades sensoriais e terapêuticas que usam a expressão em objetos, suportes e materiais. E posteriormente induz à reflexão sobre o que foi vivenciado naquele momento com a

⁶⁶ SILVA, 2015.

⁶⁷ VALENÇA, 2017.

produção final. Ou seja, apresenta linguagem simbólica e usa a transformação de materiais para alcançar a transformação do indivíduo em si. Nela, a busca pelo fluxo de criatividade representa saúde.

“Tornar-se são significa para Jung (Psicologia Analítica) conectar-se com o princípio criativo que permeia tudo na vida, de estar no fluxo do devir e do morrer. Então, a pessoa passa a viver numa postura criativa, ela passa a ter acesso aos seus recursos, dessa forma as forças de autocura podem começar a agir na pessoa. A criatividade se apoia na força de imaginação criativa. Para C.G. Jung, esta é de importância central: quando o ser humano é criativo, ele cria também a si mesmo.”⁶⁸

Além disso, ela utiliza principalmente o corpo⁶⁹ como ferramenta principal de produção. O corpo é a conexão mais direta que temos com nossa natureza. Entretanto, é fácil nos tempos e sociedade atuais ocorrer uma supervalorização da razão e deixar o corpo como lugar de saber e canal cognitivo de lado. Ao vivermos sendo levados a menosprezar sentidos, sensações e emoções, acabamos também nos fragmentando.

“Nenhuma pessoa existe fora do corpo vivo, através do qual se expressa e se relaciona com o mundo à sua volta”. (LOWEN, 1982)

Segundo Carvalho, a significação que o indivíduo pode fazer sobre algo, uma vivência, conscientemente passa primeiro pelo corpo. As experiências se inscrevem no corpo e com isso, o corpo nos é. No corpo as trajetórias de vida e a formação das histórias pessoais e coletivas são inscritas. Portanto, é necessário levar em consideração e rever as relações com a dimensão corpórea, o que a arteterapia busca trazer em sua prática.⁷⁰

Segundo Hans-Georg Gadamer, a arte nesse contexto (de olhar para dentro ao acessar o corpo) ajuda a desprender os significados somente atrelados aos objetos especificamente e a dar sentido à vida⁷¹. Na arteterapia, a noção de arte fica

⁶⁸ Valença, Maira. Arteterapia – Educação. 2017. 171 p. **Tecendo Sentidos entre Vivência e Reencantamento** (Pós Graduação em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco Centro de Educação, [s. l.], 2017. 1-171.

⁶⁹ Aqui entende-se **corpo como a estrutura física do nosso organismo**, mas principalmente as ações, sensações e movimentos que podem surgir a partir dele. Como o uso e estímulo dos sentidos (olfato, paladar, tato, audição, visão).

⁷⁰ Fonte: ibidem da nota de rodapé 68.

⁷¹ Fonte: ibidem da nota de rodapé 68.

atrelada a representação simbólica da vida, funcionando também como objeto das vivências terapêuticas. E utiliza o fazer artístico de modo vivencial.

“Uma vivência estética contém sempre a experiência de um todo infinito.”

(Hans-Georg Gadamer)

“Arte vivencial significa, em princípio, que a arte origina-se da vivência e dela é expressão.” (Hans-Georg Gadamer)

“Muitas vezes a arte ajuda a gente a dizer coisas, que a gente não diria de outro jeito.” (Rivane)⁷²

Sendo assim, as ações da arteterapia ocorrem em uma determinada circunstância e produzem objetos simbólicos, expressivos, que significam muito para o indivíduo que os produz. Pois se relacionam com suas vivências e bagagens físicas, sensoriais, mentais, sociais, comunicacionais, significativas, ou seja, suas relações e conexões com o mundo. Maira Valença classifica a vivência em arteterapia segundo três dimensões, são elas:

- | |
|--|
| 1. O que o sujeito vivencia em determinado momento e lhe é significativo porque se permitiu vivenciar; |
| 2. O conteúdo permanente do que foi vivenciado pelo sujeito e que fica marcado em sua biografia, podendo ser acessado e ampliado a qualquer momento de sua vida; |
| 3. A vivência estética, terapêutica e formativa enquanto experiência provocada , que conta com o estado de presença do sujeito participante, e se apresenta enquanto ato metodológico de atingir a subjetividade , provocando as duas noções anteriormente descritas. |

Essas três dimensões evidenciam a arteterapia como método de atingir o subjetivo por meio do uso do corpo, das relações com a vivências, das memórias, das lembranças e do lúdico. Portanto, é trazer para a vida o que está enrijecido (PHILIPPINI, 2011). O que pode ser melhor compreendido com o texto abaixo de Lilian Cordeiro Araldi (2006):

“A vivência arteterapêutica relaciona os conteúdos, o estético e o

⁷² Valença, Maira. Arteterapia – Educação. 2017. 171 p. **Tecendo Sentidos entre Vivência e Reencantamento** (Pós Graduação em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco Centro de Educação, [s. l.], 2017. 1-171.

terapêutico, gestando um processo completo, cujo efeito é mais amplo do que suas práticas isoladas. Viver um processo terapêutico com a possibilidade de fazê-lo esteticamente, tanto no criar, quanto no fruir, pode tornar-se enriquecedor para o sujeito, proporcionando vivências tão novas e recobertas de intensa significação que são capazes, por si só, de fazê-lo transcender seus espaços psíquicos ordinários. A transcendência, nesse caso, não é apenas de conhecimento, não envolve somente a razão, mas principalmente o espírito. A pessoa, que passa por um processo de vivência arteterapêutica, se acrescenta espiritualidade, e se conecta com sua essência, com sua alma.”⁷³

Nesse sentido, Philippini nomeou a “Dimensão Vivencial” em arteterapia em também três dimensões que planejam e guiam a arteterapia para grupos, são elas:

Dimensão Primária	memórias afetivas primordiais , como a família, e seus vários significados, como o aconchego primordial, recriado pelo aconchego da arteterapia;
Dimensão Secundária	contexto das normas, das regras e das leis do convívio social , necessárias em qualquer grupo ou turma;
Dimensão Vivencial	o que é expressivo e criativo das atividades arteterapêuticas .

Essas dimensões apontam o caminho que a pessoa que pratica a arteterapia terá que lidar em algum momento. O que deve ser considerado pelo mediador quando for planejar a atividade em arteterapia. Os parâmetros anteriores se relacionam também com a Psicologia Analítica, pois ajudam a investigar o mundo interior, por meio do surgimento de emoções elaboradas ou ressignificadas no inconsciente.⁷⁴

“Sendo artista plástica, observo que arte é um meio de expressão e comunicação, bem como pode ser uma atividade lúdica, que proporciona descobertas e aprendizagens. É nesse processo que o homem revela seus

⁷³ ARALDI, Lilian Cordeiro. **Vivência em Arteterapia**. In: Revista Imagens da Transformação. Vol.12. Rio de Janeiro: Pomar, 2006.

⁷⁴ RIGO, Léa. **Idosos asilados: um percurso em arteterapia**. RBCEH, [S. l.], p. 83 (1-11), 2 ago. 2007. 1-11.

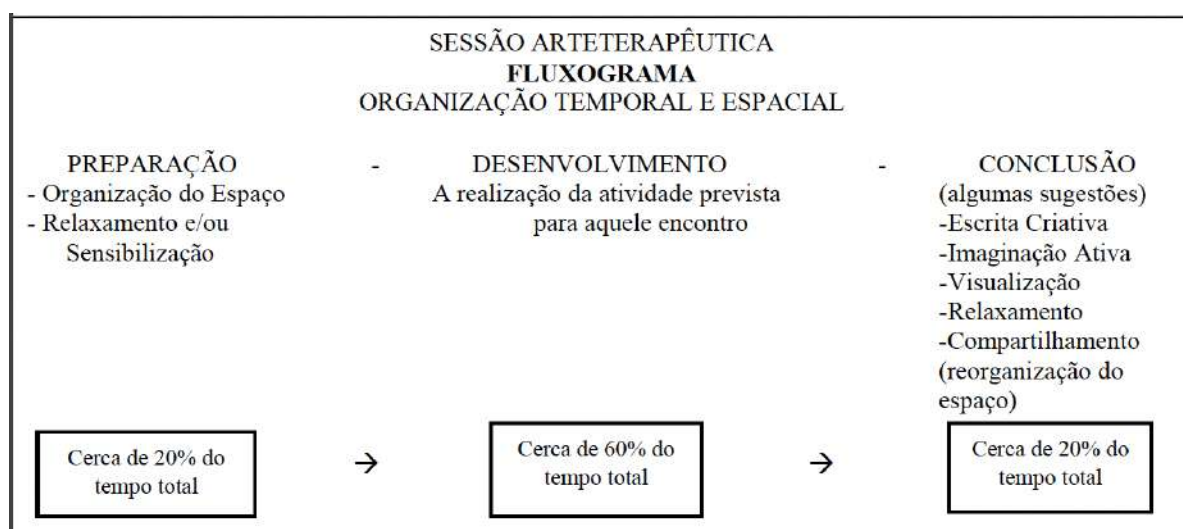
sentimentos e emoções, assim como acontece na arteterapia.” (Léa Rigo, 2007)

A Psicologia Analítica surgiu com Carl Gustav Jung como estudo interpretativo da psique humana. E suas bases também são usadas na formulação da arteterapia por meio de técnicas que ajudam a pessoa a se conectar com seus conteúdos internos. Esse processo ajuda na verbalização e imaginação ativa, ou seja, na produção artística para expressar os conteúdos psicológicos submersos no inconsciente.⁷⁵

“A criação artística, pela sua qualidade transformadora, tem um potencial terapêutico e recriador, oportunizando ao cliente uma melhor compreensão de si mesmo.” (Léa Rigo, 2007)

Ao olhar para seu subconsciente é possível usar a arteterapia como resgate de sentimentos e sensações, inclusive de autoestima. A autoestima nesse contexto nasce do próprio ato de criar e da arte como mecanismo de diálogo e descobertas significativas. Em vista disso, de viver a individualização com plenitude.

Por conseguinte, para aplicar uma atividade arteterapêutica deve-se levar em consideração a facilitação do grupo e isso envolve pensar o antes, o durante e o depois. A estrutura abaixo (Figura 18 - Sessão Arteterapêutica) é uma base para o desenvolvimento de trabalhos com arteterapia, mas não deve ser rígida. Além disso, será levado em consideração no desenvolvimento da atividade prática deste projeto.



⁷⁵ Fonte: ibidem da nota de rodapé 74.

Figura 18 — Sessão Arteterapêutica | Fonte: PHILIPPINI, Ângela. Grupos em Arteterapia: redes criativas para colorir vidas. WAK: Rio de Janeiro, 2011(a).⁷⁶

O desenvolvimento da atividade pode ocorrer com argila, pintura, colagem, desenhos e outros diversos suportes e materiais criativos. A pós atividade convida ao diálogo e ao compartilhamento do processo de modo geral. É uma maneira do indivíduo emergir no seu subjetivo, comunicando sentimento, e não produtos esteticamente aceitos segundo padrões externos. Promovendo assim uma acessibilidade geral, pois não funciona apenas para pessoas que estudam ou produzem arte, mas para todos. E do grupo se envolver coletivamente.

“O conteúdo projetado, sempre pertenceu primeiramente à pessoa que projeta. Afinal, não podemos projetar no outro aquilo que não existe em nós.”
(VALENÇA, 2017)

O principal ponto chave do processo de produção da arteterapia é o fluxo que ela cria com o grupo, suas particularidades, individualidades, percepções, sentimentos e sensações. É ver como as questões internas ao indivíduo, sem interpretações racionais, mas como as energias, os desejos e as ânsias, se conectam com a arte produzida.

“Quando entramos em contato com nossos fluxos criativos, através do fazer artístico, da experimentação de materiais diversos, estamos entrando em contato conosco mesmos, com nossas emoções, com o centro da nossa psique. Estamos assim, dando formas às nossas vivências, desenvolvendo nossa individualidade.” (VALENÇA, 2017)

Segundo Valença, a transformação produzida pela arteterapia é a última etapa de um processo que começa com “En-formar”, para “In-formar” e com isso “Transformar”. Ou seja, expor um conteúdo, dando forma a ele, depois refletir sobre o que aquilo diz para o indivíduo (sair do inconsciente para o consciente) e transformar aquilo que surgiu.

Outro ponto importante na arteterapia é o entendimento de que o aplicador atua como mediador das vivências individuais ou grupais, recebendo também algum

⁷⁶ VALENÇA, 2017.

tipo de impacto do momento. Além de que o processo como um todo se torna um mecanismo de caminho pessoal, de autoconhecimento e de regulação da própria saúde dos envolvidos. Apenas conhecendo a si e suas próprias dores é possível empatizar com a dor do outro.

“As experiências humanas são sempre nossas, são sempre individuais, mas são experiências que outras pessoas já fizeram e provavelmente ainda farão.” (KAST, 2016)

Com isso, a arteterapia acima de tudo ensina também a solidarizar, a tecer e sentir junto, já que promove o coletivo. Essa interação intergeracional, com outras partes da sociedade e de compartilhamento estimula a interação, o prazer e a qualidade de vida.⁷⁷

“Assim, por meio da arteterapia, que também proporciona o desenvolvimento do processo de aprendizagem e de reflexão, pode acontecer o despertar de novas sensações e possibilidades de um futuro.” (RIGO, 2007)

Em vista disso, a arteterapia se mostra uma ferramenta de estímulo criativo, de ações terapêuticas, de autoconhecimento e autoestima e, inclusive, construção de futuro. Já que seu fluxo ecoa e impacta não só quem produz, como também quem aplica e consome aquele produto final. Com isso, se desprende de um ar artístico e esteticamente interpretativo, para algo lúdico que registra o indivíduo e seu contexto interno e externo.

As bases da arteterapia foram a escolha principal da formulação da atividade deste projeto. Alguns dos tópicos principais levados em consideração são:

o uso da **mão (corpo)**;

o desenvolvimento da **criatividade** enquanto **fluxo de saúde**;

a **transformação de materiais** para alcançar a **transformação do indivíduo** em si.

⁷⁷ RIGO, 2007.

A atividade utiliza o corpo, principalmente com o uso das mãos, já que é uma ação manual. Seu desenvolvimento ocorre com o manuseio de materiais que buscam incentivar a criação artística e desenvolver a criatividade. E ao transformar e manipular esses materiais, a pessoa trabalha o lúdico e a saúde mental intrinsecamente. As etapas serão mais detalhadas e explicadas no próximo capítulo.

5 ESTRUTURAÇÃO DA ATIVIDADE DE REGISTRO LÚDICO: E SE?

“Um homem conta suas histórias tantas vezes... que se torna as histórias. Elas sobrevivem a ele. E desta forma, ele se torna imortal.” (Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas, 2003)

Este capítulo descreve o passo a passo e construção do protótipo da atividade prática, intitulada “**E se?**”, desenvolvida para trabalhar o lúdico e o pessoal (íntimo) com pessoas idosas. Com isso, trata-se de um processo de design em que várias ferramentas foram utilizadas para definir quais os procedimentos que serão incorporados à atividade. Essa atividade será o produto resultante deste projeto e tem como objetivo ser replicável. As Figuras 20 (Possíveis Produtos), 21 (Exploração, Criação e Implementação) e 22 (Alternativas para a Atividade) demonstram o processo de construção da atividade deste projeto. A Figura 19 (Esquema Visual do Processo) mostra a síntese do esquema visual de construção e aplicação da atividade.

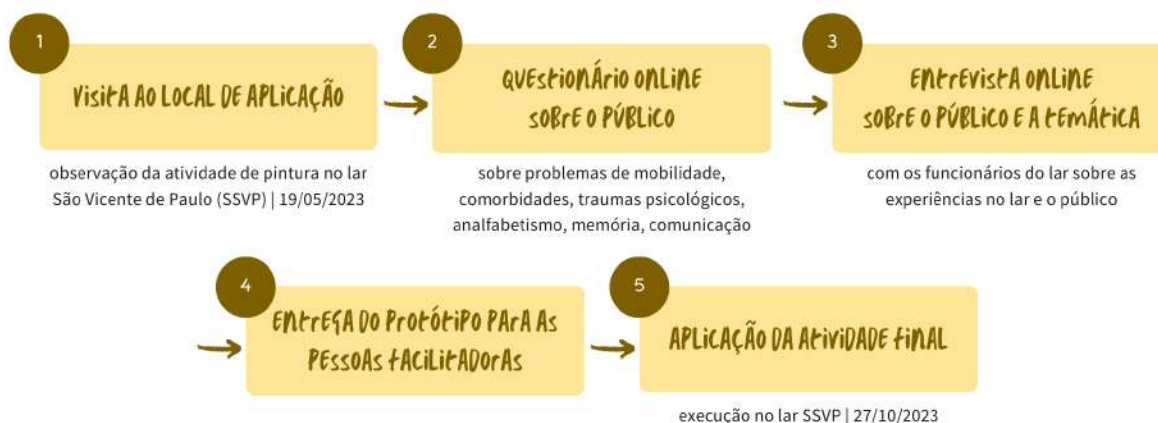


Figura 19 — Esquema Visual do Processo | Fonte: Autoria Própria

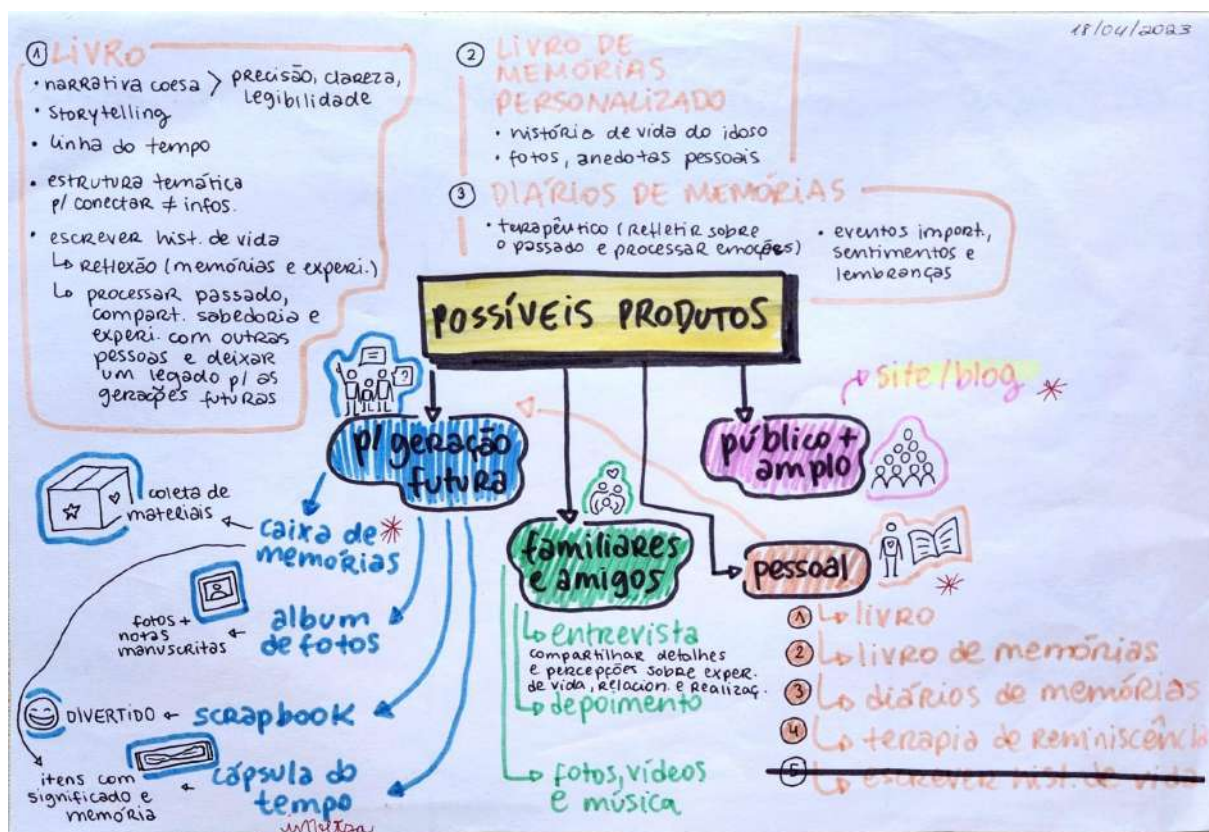


Figura 20 — Possíveis Produtos | Fonte: Autoria Própria

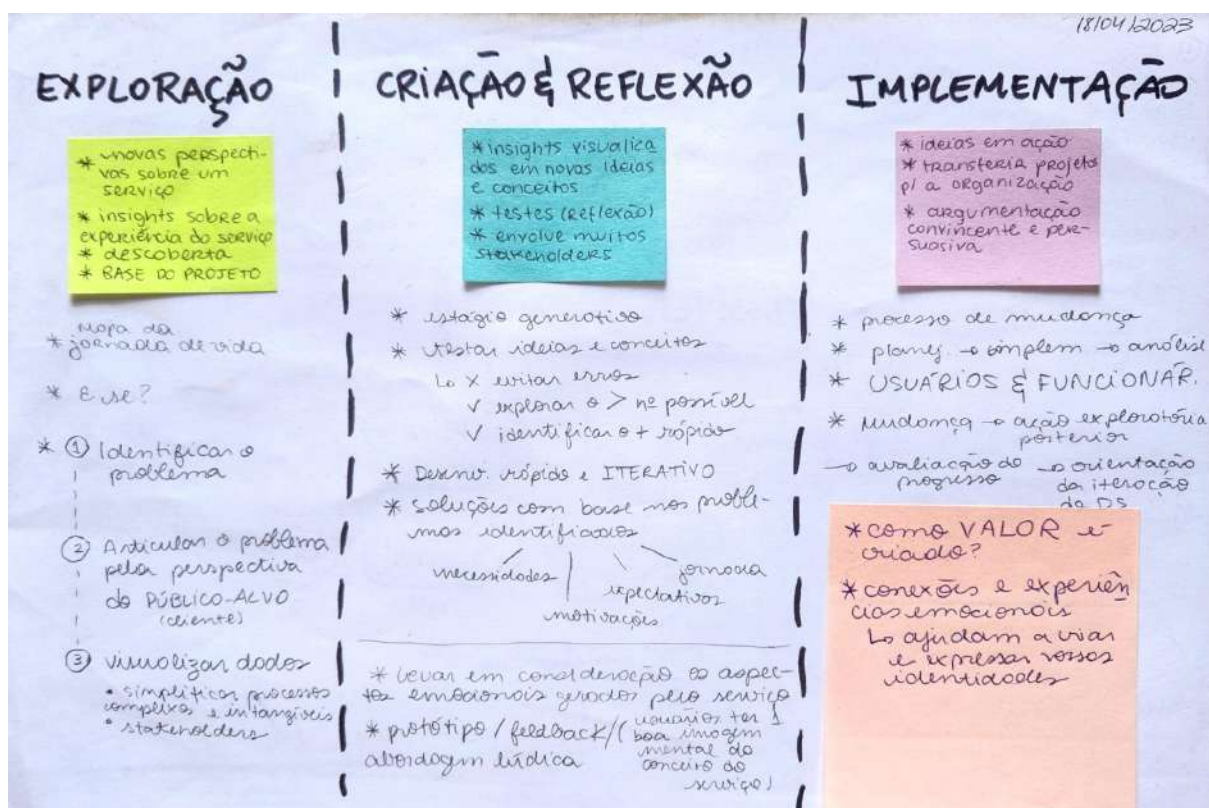


Figura 21 — Exploração, Criação e Implementação | Fonte: Autoria Própria

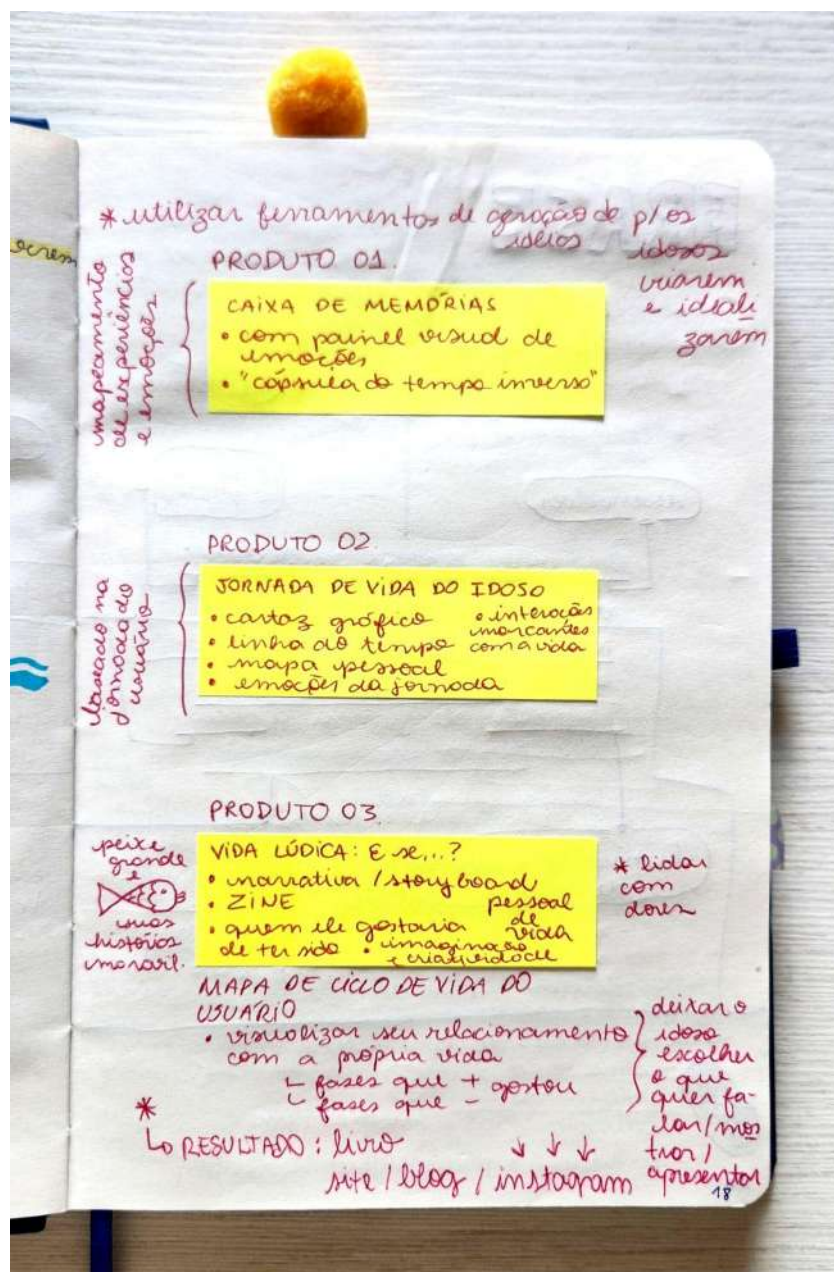


Figura 22 — Alternativas para a Atividade | Fonte: Autoria Própria

Após a aplicação de várias ferramentas e pesquisas no desenvolvimento de cada etapa, o passo a passo da atividade será apresentado a seguir:

O que é?

Uma atividade prática que resulta em um registro visual da individualidade, memórias e vida de uma pessoa.

“Somos átomos, o que nos faz vibrar aqui e agora? O que nos causa vibração?” (autor desconhecido)

Essa atividade, “**E se?**”, trabalha o uso das mãos de maneira experimental com efeitos terapêuticos, como os princípios da arteterapia. E se desenvolve de modo a manter viva as características individuais, o subjetivo (que está no subconsciente) de cada um. Não tem o intuito de ser algo representativo e sim, imaginativo. Ou seja, uma expressão da pessoa idosa, que carrega em si muito significado, em que a intenção se sobressai ao resultado.

“As lembranças estão sempre dentro de nós, mas muitas vezes profundamente submersas.” (autor desconhecido)

Além disso, a atividade, “**E se?**”, se concentra no desenvolvimento da criatividade, na autonomia e na flexibilidade. A visualização de sentimentos, emoções, sensações, como registro imagético é um suporte que soma, estimula a curiosidade. Ademais, é uma linguagem simples e mais acessível do que apenas o uso de palavras e textos.⁷⁸

As etapas da atividade proposta consistem em:

⁷⁸ RAMALHETE, Carolina. **Guia Essencial do Pensamento Visual**: Como usar imagens e ser mais eficaz na sua comunicação. [S. l.: s. n.], 2022.



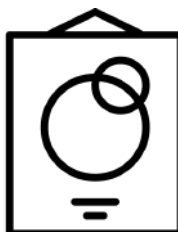
Figura 23 — Etapas da Atividade Proposta | Fonte: Autoria Própria

O brilho no olho de alguém por conta de algo que a faz sorrir é o que esta atividade busca resgatar.

A Figura 23 (Etapas da Atividade Proposta) apresenta a síntese da ideia proposta pela atividade que resulta deste projeto. Na primeira etapa, o objetivo é trabalhar na criação de um quadro de humor, selecionando imagens e desenvolvendo ideias sobre memórias, sentimentos, sensações e afetos. A segunda etapa consiste em organizar o resultado da primeira etapa. E a última em trabalhar na criação de uma representação que conclui e comunica as etapas anteriores. Esse processo deve ser circular, mas não impede revisitar as fases anteriores.

Como é feito?

- a. **Duração:** 2h30 (previsão). Apenas após a formação do grupo onde a atividade será aplicada, pode-se ter um tempo mais real.
- b. **Local:** Iar São Vicente de Paulo (SSVP)
- c. **Participantes:** 5 a 6 pessoas idosas + 3 facilitadores. O objetivo é trabalhar em mini grupos (1 a 2 pessoas idosas) moderados por um facilitador/mediador (que pode ser qualquer pessoa disposta a conversar e interagir com as pessoas idosas (não necessariamente da área das psicociências).
- d. **Materiais Necessários:**
 - i. **Suporte para a produção:** 1 folha A3 (cartolina) para cada participante; ou outro suporte similar.



- ii. **Itens sugeridos para produzir:** lápis de cor, canetinha, giz, tinta guache, tesoura, cola, revistas ou imagens variadas (obrigatório), bola.



- iii. **Suporte para registro de anotações:** caderno ou bloco de anotação para cada facilitador;

**1. Atividade Inicial: Entrada (Check-In)**

a. **Duração:** 20 min

A atividade “Entrada” busca integrar o grupo e fazê-los chegar no momento, dando início a atividade. Ela pode ser substituída por outra similar.

Criar um círculo com todos os participantes, pode ser com cadeiras ou em pé, dependendo da condição e disponibilidade do grupo.

Inspirado em uma atividade de fisioterapia (como a que já é feita no lar⁷⁹), usar uma bola para as pessoas da roda segurarem. Quem segura a bola fala seu nome e qual animal gostaria de ser. Após a resposta a bola deve ser repassada para outra pessoa até todos responderem.

Esta atividade auxilia na coordenação motora, equilíbrio e foco, pois a bola deve ser recebida e também arremessada, assim como no divertimento e descontração.

- i. **Possibilidade:** As pessoas que escolheram animais do mesmo grupo (marinhos, terrestres ou aéreos) se juntam em um grupo.

2. A Produção: E Se?

a. **[Primeira Etapa: Ver e Processar Imagens]**

i. **Duração:** 30 min

A atividade em si, intitulada “E Se?” consiste em **recortar imagens de revistas, fazendo uma seleção** (como a mobilidade das mãos de algumas pessoas idosas do Lar SSVP é reduzida, o facilitador deve auxiliar na execução desta etapa da atividade, podendo inclusive retirar as imagens com corte manual, ou seja, rasgando). As imagens devem ser escolhidas pelos participantes do grupo, com o gosto pessoal de cada um.

Quantidade: 15 a 25 imagens.

- ii. O papel do facilitador nesta etapa é explicar a atividade de maneira geral: *hoje nós vamos criar um cartaz com imagens, desenhos e elementos para mostrar às pessoas quem nós somos e do que gostamos.*

E depois descrever o que será feito no momento: *agora vamos começar folheando as revistas e escolher imagens que*

⁷⁹ Citada no capítulo 2: “2.2 Narrativa Lúdica para Valorização Pessoal”

se conectam com a gente, que fazem a gente sorrir, nos lembram de bons momentos e do que gostamos.

O facilitador pode observar o entusiasmo e engajamento do grupo e se certificar que todos entenderam, auxiliando na atividade. Pode-se estimular conversas sobre as imagens, lembranças, sensações que são remetidas com as figuras e utilizar seu caderno ou bloco para anotar informações e itens que achar marcantes.

- iii. As revistas podem ser substituídas por imagens impressas, a ideia é que tenha um grupo variado, com figuras do dia a dia, da natureza, da cidade, de pessoas, com textos, situações variadas e que criem a possibilidade de inspirar lembranças e sentimentos. **Quantidade sugerida de imagens a serem distribuídas: 50, no mínimo.**

Quem são essas pessoas? Se elas forem colocadas em um outdoor na rua, ninguém vai reconhecê-las. Mas, são pessoas de verdade, com sentimentos de verdade e talvez sonhos. Elas podem não ter tido a vida que desejaram, mas ainda carregam dentro de si coisas que as tornam únicas, singulares e iluminadas, que talvez as façam lembrar do que já foi bom.

b. [Segunda Etapa: Organizar]

i. Duração: 45 min

Utilizar os recortes (imagens selecionadas) para montar um cartaz (tamanho sugerido: A3). Os participantes podem utilizar materiais diversos e variados, como lápis de cor, canetinhas, giz de cera, entre outros similares e que se aproximem do conforto e liberdade criativa de cada um. Os participantes devem ter liberdade para criarem sua composição pessoal, usando as imagens, desenhos, textos e o que quiserem para representar o que os atrai, o que os motiva e o que os deixa felizes como pessoas ou durante a execução do processo.

O cartaz funciona como um painel visual, um suporte para representar ideias e se expressar por meio de imagens. É uma colagem de fotos, ilustrações e outros elementos gráficos. Pode conter

algum texto, mas é principalmente, imagético, a exemplo da Figura 23 (Exemplos de Painel Visual).



Figura 24 — Exemplos de Painel Visual | Fonte: Pinterest

- ii. **Caderno ou bloco de anotação do facilitador (diário de bordo):** é uma ferramenta do facilitador, como um diário pessoal ou de viagem. Onde ele tem liberdade pessoal para fazer anotações e desenhos do que achar pertinente sobre

durante a produção da atividade proposta. Por exemplo: caso uma pessoa idosa selecione muitas imagens de flores, ele pode perguntar o motivo e registrar a resposta. Em suas anotações ele deve ter transparência e sensibilidade para registrar itens, detalhes, falas e momentos importantes. Evitando palavras soltas e sempre pensando no entendimento coletivo para o que está sendo anotado.

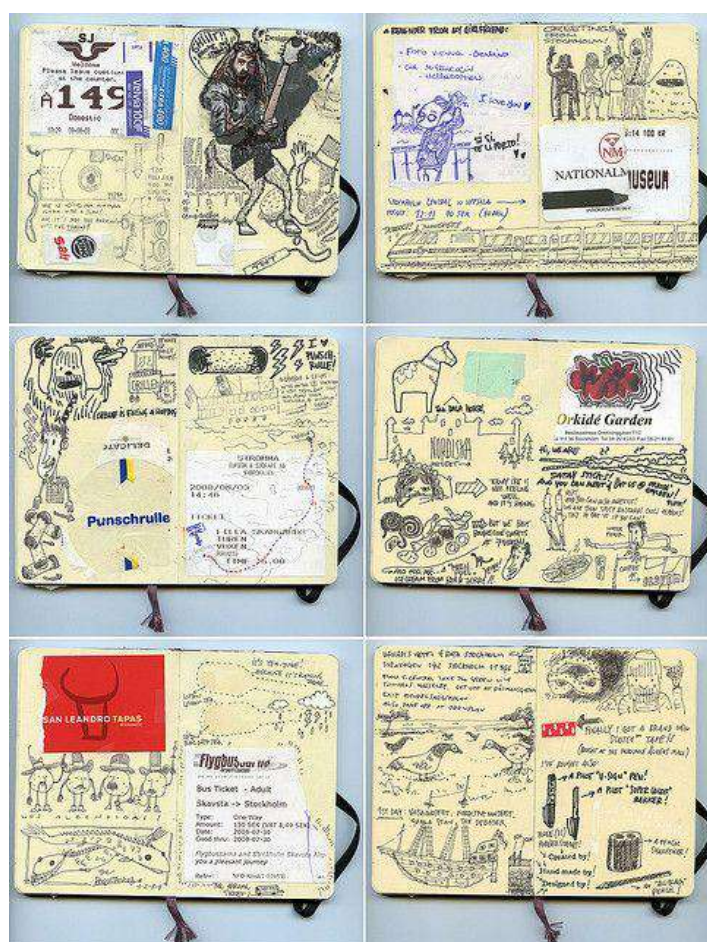


Figura 25 — Exemplos de Diários de Bordo | Fonte: Pinterest

- iii. **Tempo.** O facilitador deve ficar atento no tempo dedicado a cada tarefa para saber quando intervir ou auxiliar caso ocorra alguma dificuldade. E como incentivar caso haja fluidez e empolgação.

c. **[Terceira Etapa: Desenhar e Comunicar]**

Este passo ocorre simultaneamente à etapa dois. É a etapa em que a produção do cartaz deve ser finalizada por meio de colagem, desenhos, palavras, grafismos, de forma livre para a conclusão da composição. O pensamento visual é uma ferramenta para organizar e comunicar ideias com imagens, possibilitando ver conexões, fluxos e padrões entre informações. Ou seja, ter uma visão mais sistêmica. Ele ajuda a comunicar com mais acessibilidade e registrar emoções e sentimentos com mais empatia.⁸⁰ Pode ser uma ferramenta a ser incentivada durante o processo.

d. **[Finalização da Atividade]**

Para finalizar, o grupo volta a ficar em uma roda e os cartazes podem ser posicionados de forma a todos poderem visualizar. Cada pessoa idosa é convidada a apresentar seu cartaz e falar o que mais gostou daquele momento. Caso não queira apresentar, o facilitador pode apresentar no lugar, com autorização da pessoa, ou os cartazes podem apenas ser contemplados pelo grupo de forma coletiva.

3. Facilitação gráfica: é um registro do processo da aplicação da atividade como um todo, pode ser feita durante ou depois da atividade. Ela também utiliza o pensamento visual como base. Pode ser um resumo dos diários de bordo de cada facilitador e feito posteriormente a produção, como um registro daquele momento e jornada. Não é uma etapa obrigatória ou essencial, mas pode funcionar como adicional ao processo. Consiste em uma transcrição visual do que foi produzido, ou do que ocorreu para a representação da linguagem visual. Busca usar desenhos que sintetizam as ideias com setas e organizadores para informar, ao invés de apenas textos. Geralmente é feita em um papel sulfite com espessura mais alta (90g ou mais) e tamanho a ser escolhido livremente (tamanhos usuais: 1m por 2m). Pode ser desenhado com canetinhas, lápis, giz, onde coloca-se o título do registro, e as informações podem ser preenchidas como em um *template*. O objetivo é que seja legível, acessível e registre o momento do evento. Exemplos:

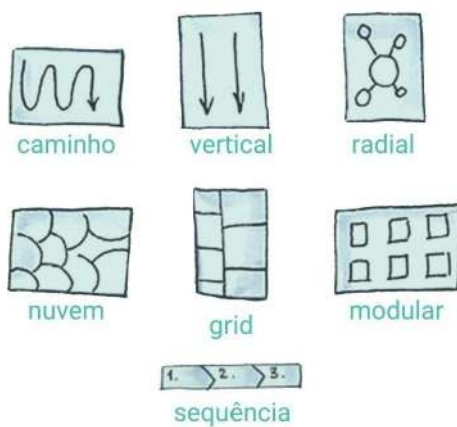
⁸⁰ RAMALHETE, 2022.





Figura 26 — Exemplos de Facilitação Gráfica | Fonte: Arte da Conversa

Opções de template para o seu Pensamento Visual



@artedaconversa

Figura 27 — Exemplos de *Templates* | Fonte: Arte da Conversa

Os exemplos apresentados, são apenas para mostrar a estrutura de como deve ser distribuída a informação da atividade. Não é obrigatório que apresente um resultado igual, apenas a organização das informações de modo acessível a todos.

4. O Facilitador

A participação dos integrantes do grupo é sistematizada a partir do diálogo. Os processos participativos geram maior valorização, senso de responsabilidade, empoderamento, fortalecimento, comprometimento e podem resultar em mais engajamento e compartilhamento entre os participantes.⁸¹

Com isso, o facilitador enquanto moderador do grupo de pessoas idosas busca gerar mais subsídios para os diálogos. Os processos em geral são dinâmicos e flexíveis, pois levam em consideração as peculiaridades dos diferentes sujeitos e permitem o monitoramento e a realização de adaptações necessárias.

Neste caso, o processo participativo está sendo utilizado para sensibilização, mobilização, geração, criação e organização de ideias de cada uma das pessoas idosas. E funcionará como mini rodas de conversa entre as pessoas idosas e os facilitadores.

○ O papel do facilitador:

- b. Mediar cada grupo de pessoas idosas;
- c. Contribuir com o diálogo;
- d. Investigar convidando à reflexão, diálogo, investigação;
- e. Mobilizar a energia de diferentes situações, acolher e deixar fluir;
- f. Construir horizontalidade nas relações; nem sempre tudo será participativo o tempo todo;
- g. Ajudar na condução das atividades buscando chegar no resultado;
- h. Respeitar e incorporar o ritmo de cada pessoa (diálogo e escuta);
- i. Considerar que o protagonismo será sempre dos envolvidos e deve motivar, organizar, sistematizar e produzir uma síntese no seu caderno de bordo;
- j. Escutar os depoimentos e organizar as ideias para gerar uma anotação sintética com palavras-chave, imagens ou metáforas visuais;
- k. Fazer boas perguntas com sensibilidade: bem entendível, objetiva, sem induzir resposta, dar margem para abertura, sem constrangimento;
- l. Trabalhar a escuta: dar espaço para o outro, dar atenção plena para o outro sem interromper, ajudar (thinking environment), usar o silêncio como parte da conversa.

⁸¹ **Curso Ativistas da Facilitação** (2023), por Carolina Ramalhete e Tatiana Espíndola

- Os 4 níveis da escuta são: mecânica, abertura da mente, empática e profunda.
- m. Estimular emoções, conexões e experiências dentro da narrativa;
- n. Manter a direção certa do grupo pensando no resultado que procura chegar;
- o. Enfatizar a simbologia: condensar em palavras a impressão inicial dos sentimentos trabalhados, como felicidade, tristeza, raiva, investigando as reações da pessoa idosa no desenvolvimento do trabalho e também na finalização da obra;
- p. Análise de contexto: descobrir o que é relevante destacar;
- q. Estar atento a gestos, falas, silêncios, pois são significativos.
- r. Saber o momento certo para intervir (por meio de sua sensibilidade pessoal) e mobilizar.

5. Por que é utilizada? ou O que essa atividade ensina para o mundo?

A velhice é um espelho, todos vamos olhar para ele em algum momento. A vida nunca será um caminho sem dores, perdas e cicatrizes, mas são pequenos momentos singelos que muitas vezes nos fazem sorrir, sermos gratos e felizes, por um instante.

Ver o painel da alegria de uma pessoa idosa (ou outro público) vivendo em um contexto difícil (física e mentalmente) nos inspira a auto reflexão. Ao olhar para a nossa vida, nossos problemas e dificuldades e tentar encontrar aquela sutileza que também nos faz sorrir. Voltar a trazer a vida como protagonista, como a diversão, o riso, as brincadeiras, o bobo. Nos contagiar.

“Todos nós queremos sentir alguma coisa que esquecemos ou abandonamos. Talvez não tenhamos percebido o quanto deixamos para trás. Precisamos nos lembrar do que já foi bom. Se não, nunca saberemos reconhecer o que é bom, nem que esteja na nossa cara.” (De Repente 30, 2004)

5.1 A Produção

Este capítulo descreve o protótipo da atividade feita com as pessoas idosas do Lar SSVP no dia 27/10/2023 pela manhã.

● Considerações sobre Ética

Este projeto se relaciona com pessoas, por isso deve e leva em consideração questões éticas para resguardar os interesses, a integridade e a dignidade dos sujeitos da pesquisa.

O lar SSVP promove seus serviços pelas redes sociais. Os pacientes do lar fazem parte da divulgação em que as imagens das atividades diárias são apresentadas. Inclusive, é por meio dessas ações que a Instituição recebe doações para se sustentar.

Com o objetivo de manter a privacidade dos participantes neste projeto uma **Carta** (Anexo 01) foi enviada para o lar. Essa carta apresentou a pesquisa e solicitou autorização para aplicar uma atividade presencial no local com algumas pessoas idosas moradoras do local. E ainda, para manter a integridade e resguardo, todos os participantes tiveram seus nomes alterados e seus rostos não foram expostos ou divulgados nas fotos e registros deste projeto.

Os facilitadores, as pessoas idosas do lar e o lar como instituição, assinaram um **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, TCLE** (Anexo 02). No documento declaram suas participações de modo voluntário na pesquisa, bem como ficam cientes de que o uso de dados, imagens, fotos e materiais serão utilizados somente para a pesquisa e ficarão sob a guarda da pesquisadora.

- **Preparação**

Para a execução da atividade foi marcado um dia e horário pela organização do lar e pré-selecionado um grupo de sete pessoas idosas.

As pessoas idosas foram selecionadas segundo alguns parâmetros. Deveriam ser um grupo de no mínimo 4 pessoas. Com ou sem problemas de mobilidade (visto que a atividade foi desenvolvida para ser aplicada sem que o participante precise necessariamente usar as mãos, mas pode e é recomendado, mesmo dentro de suas limitações); as comorbidades não foram levadas em consideração com especificidade para a seleção, nem o nível de analfabetismo, visto que terão auxílio de facilitadores; de certo modo conseguem desenvolver bem uma conversa e se comunicarem, dentro de suas limitações; questões relacionadas a abandono, memória e traumas psicológicos não foram pontos para a seleção dos participantes, mas para a construção e desenvolvimento da atividade.

Três facilitadores foram convidados por mim (pela autora) para moderarem a atividade. A idade e o gênero não foram levados em consideração na escolha das

pessoas (para trabalhar a relação intergeracional), por isso foram 2 mulheres (de 61 e 22 anos) e 1 homem (de 22 anos). Sendo 2 deles estudantes do curso de Design da UnB e uma é aposentada, com formação em Administração. Não participei oficialmente como facilitadora para observar como a atividade, os participantes e os próprios facilitadores, iriam se desenrolar.

Para os materiais foi criado um **Guia do Facilitador**, uma pasta com instruções textuais e visuais sobre o que é a atividade, como ela funciona, o que necessita, *templates* e exemplos (o **Protótipo** está no Anexo 03). Além do uso de revistas e materiais de arte e credenciais para nomear os participantes e facilitadores.

O local foi organizado seguindo os padrões que as próprias pessoas idosas de lá já seguem. Ocorreu em uma área externa e verde com uso de cadeiras e mesas.

● **Desenvolvimento**

A atividade iniciou com o check-in. Os participantes (6 ao total, três mulheres e três homens) foram dispostos um ao lado do outro em cadeiras e os facilitadores ficaram em pé na frente (o check-in levou em consideração a mobilidade dos participantes, pois alguns faziam uso de andador e cadeira de rodas e do nível de audição e entendimento). O primeiro passo foi a apresentação dos nomes dos facilitadores, depois a atividade foi explicada. Com o uso de uma bola o primeiro facilitador falou qual animal gostaria de ser e jogou a bola para a primeira pessoa idosa. A primeira pessoa idosa pegou a bola, falou seu nome todo e qual animal gostaria de ser, assim a bola foi passada para o lado até todos terem falado e se apresentado.

Observação: as instruções foram repetidas para todos os participantes de maneira individual. Algumas pessoas idosas não escutavam bem e precisavam que a instrução fosse repetida bem alto e perto. A duração foi de uns 10 a 12 minutos.

Para que a atividade em si iniciasse, as mesas e materiais foram levados até os participantes e as duplas foram formadas com as pessoas que já estavam lado a lado, aproveitando suas posições iniciais. A partir daí cada facilitador tomou a frente da execução da atividade e conduziu de sua maneira.

Síntese dos depoimentos dos facilitadores: “A dinâmica foi muito comovente. Por meio de seus relatos instigados por nós (facilitadores), trouxe as lembranças e memórias. Nas falas sentimos a emoção e o prazer de contar as mais importantes passagens de suas vidas (o que e como acontecia, surgindo novos sentimentos). A atividade faz com que todos interajam, os que promovem as lembranças e os que participam.

A metodologia usa as principais lembranças das fases da vida de um idoso que mora em um lar e resgata sua essência, seus sonhos e momentos. Pode ser inserida em dinâmicas de grupos de quaisquer idades.”

“Cara, foi uma experiência muito legal poder acompanhar a construção desse quadro (painel final) com as imagens. A partir desse lugar de design, que projetaria uma imagem também, com essas análises semióticas, foi legal fazer tudo isso. Sobre a dinâmica, eu acho que tem que ser mais flexível essa movimentação entre as atividades, entre a primeira parte de todo mundo se apresentar e passar a bola, e se movimentar para uma outra disposição ou trocar de lugar, talvez isso tenha que ser revisitado porque a maioria dos idosos vai ter algum problema de locomoção. Então, assim como aconteceu lá, a gente queria agrupar alguns idosos pelo tipo de animal que eles escolheram e não foi exatamente possível. Eu acho que isso é uma coisa que dá pra ser revisitada de alguma forma, porque às vezes podem ter dois idosos muito diferentes ou idosos muito próximos, sabe? No meu caso, foi muito interessante porque eram dois dos três homens da dinâmica, e os dois tinham o mesmo nome, e eles eram muito parecidos e muito diferentes em várias coisas. Eu acho que foi uma junção muito boa estar com os dois, porque se por exemplo, eu estivesse com alguém muito falante e o outro mais calado, pode ser que uma pessoa interfira bastante na outra. O que também é bom, né? Essas influências existem. Mas eu acho que deu muito certo a escolha deles dois ficarem juntos com o mesmo facilitador.

Uma outra coisa que eu achei muito importante e que eu não vi no manual, existia essa troca entre os facilitadores. Então você estava ali meio que olhando a dinâmica como um todo, mas conversar com você sobre uma coisa que ele gostou e perguntar se tinha achado na outra revista, isso foi uma troca legal. Eu acho que poderia fazer parte de alguma forma da dinâmica essa troca entre os facilitadores. Por exemplo, eu não conversei com a Ana em nenhum momento, mas seria legal ela saber o que o meu idoso tá querendo de imagem, ou eu saber o que a idosa que ela tava, por exemplo, tava gostando ou não da dinâmica. Essa troca, esse jogo de cintura rápido, eu acho que melhoraria a dinâmica, sabe? Acho que se tivesse entre todos nós seria mais legal. Por exemplo, com a Cecília, eu não

vi nada da idosa dela, nem sobre como estava sendo, sabe? Eu vi o que ela falava e isso me ajudou bastante porque ela já tava muito mais solta no início da dinâmica do que eu. Então eu fui copiando algumas coisas que ela falava, alguns estímulos que ela fazia, algumas perguntas que ela fazia. Isso me ajudou. Então eu acho que se essa troca fosse prevista ia ser positivo também.

Falando sobre a quantidade de idosos, com dois, pra mim, foi o ideal. Eu tive tempo de olhar pra cada um, teve alguns momentos que eu precisei ficar muito mais concentrado em um dos idosos, porque eu tava reparando que o outro tava fluindo bem, mas assim, isso deu certo, sabe? Mesmo ajudando um, cortando no papel com um, perguntando coisas pra um, eu conseguia observar o outro ao mesmo tempo. Eu acho que se fossem três eu ia ficar muito dividido e não iria conseguir observar como um todo.

E sobre o Caderno de Notas (disponível no guia do facilitador), eu achei os quatro blocos da divisão muito bem organizados, facilitou a forma como eu poderia organizar esses feedbacks, achei bem legal. E os post-its, o jeito do gabarito foi muito bom, porque as perguntas são muito estimulantes para eu conseguir responder elas com as coisas que eu observei. Então eu acho que o papel ficou muito bem redondinho. Talvez pudesse ter uma região com outros, mas eu não senti necessidade de escrever outras coisas que não fossem abraçadas por esses quatro braços.



Figura 28 — Fotos Execução da Atividade | Fonte: Autoria Própria

● Conclusão

O objetivo inicial proposto pela atividade foi cumprido. Todos participaram e concluíram a atividade, uma delas não estava animada para participar e apresentou resistência, mas o grupo e o diálogo com a facilitadora estimulou a concluir. Observou-se que dependendo do público o tempo da atividade e de suas etapas podem ser adaptados. Uma pessoa idosa demora mais para entender e responder

aos estímulos do que uma criança, por exemplo. Mas, o tempo proposto é um bom parâmetro a ser seguido.

Algumas pessoas idosas precisam de mais atenção, ajuda e estímulo para produzir ou iniciar a atividade, por isso o ideal é que cada facilitador acompanhe no máximo duas pessoas. Desse jeito, a atenção e a conversa ficam melhor distribuídas e focadas.

Após encontrarem algumas imagens de que gostavam o processo acendia melhor para eles e elas. Muitos iniciaram a atividade ao encontrar o respectivo animal que gostariam de ser, o que os ajudou a iniciar e progredir. A maioria dos participantes escolheram as imagens e os facilitadores recortaram e colaram, a maioria posicionou a imagem para ser colada na folha e alguns até colaram sozinhos. Todos colocaram seus nomes no painel e ficaram com eles para guardar. Alguns desenharam para complementar a produção.

É importante que o facilitador ou facilitadora tenha em mente que o trabalho é do participante. Por isso, ele deve incentivar e instigar sem interferir no painel, ou seja, buscando uma distância prática maior. Mas, como a atividade é um diálogo com troca é quase impossível que não haja conexão.

A troca e conversa entre os facilitadores foi muito importante e os ajudou a comandar a atividade e a executá-la. No final, cada pessoa idosa ficou com seu painel visual e ao perguntar para eles e elas sobre o quadro eles explicavam e conversavam. Todos falaram que gostaram de participar e gostaram do resultado. Inclusive, alguns gostariam de continuar produzindo e desenhando.

O preenchimento do Caderno do Facilitador sobre o processo e as pessoas idosas funcionou bem. Por outro lado, poderia ter uma segunda versão para o facilitador colocar notas sobre como a atividade funcionou para ele ou ela e como foi o impacto pessoal.

NOME DO PARTICIPANTE: _____ IDADE: _____ SEU NOME: _____	
PENSAMENTOS E SENTIMENTOS - A primeira imagem que escolheu foi da orquestra. - A moldura também foi escolhida muito rápida e ele observou a folha por um tempo.	FALAS E AÇÕES - Repetei que ele montou a composição a maior parte do tempo, com ele de ponta cabeça ou de lado.
LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS - Falei sobre churrasco com amigos. - Falei sobre ter "Vivido na selva". A imagem do elefante e da plantação representam isso. - escolheu uma foto de pessoas indo para festa, talvez lembranças com amigos.	INTERAÇÕES - foi geral, muito introspectivo e concentrado. - muito decidido sobre o que fazer ou falar. - só falou quando estimulado. - muito contato visual (decidido).

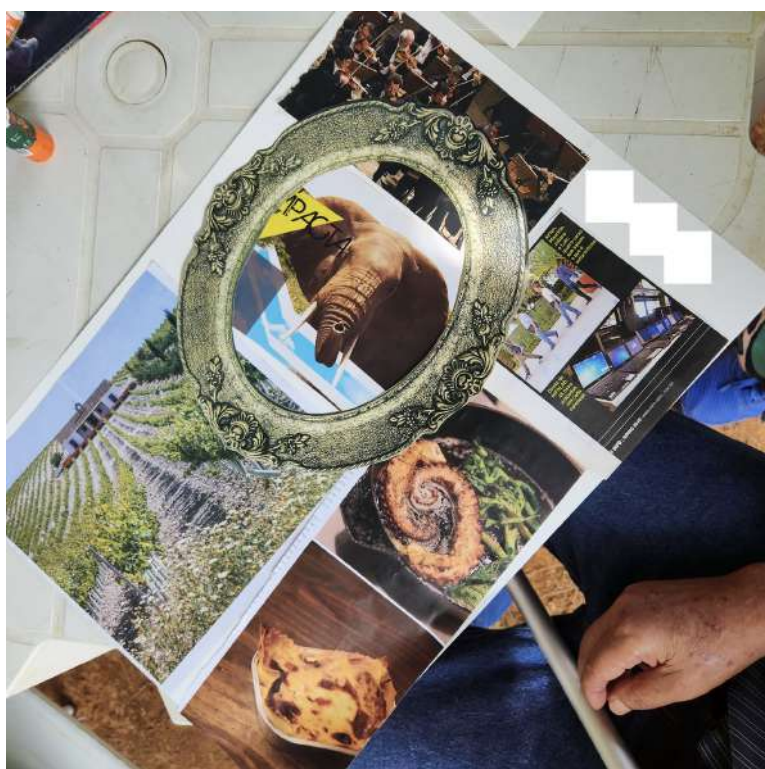


Figura 29 — Notas e Painel Participante 1 | Fonte: Autoria Própria

NOME DO PARTICIPANTE: _____ IDADE: _____ SEU NOME: _____

PENSAMENTOS E SENTIMENTOS ♥ - Gostou de falar sobre quando trabalhava. - ele não quis falar muito sobre a imagem do piloto, estava muito mais aberto a falar sobre os cavalos.	FALAS E AÇÕES ✎ - me chamou atenção a forma como ele se abriu para a experiência depois de encontrar imagens de natureza ao redor. - A composição foi montada de esquerda para direita e de cima para baixo.
LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS 🕒 - Percebi muito reflexivo quando via imagem de cavalos, principalmente o que tem um homem montado. - falou mais sobre experiências e quise medo sobre reações.	INTERAÇÕES 🗣️ - observou bastante tudo que estava acontecendo. - Raiu de algumas situações, mas no geral ficou bem relaxado. - só falou quando estimulado. - muito contato visual (curioso).



Figura 30 — Notas e Paineis Participante 2 | Fonte: Autoria Própria

PENSAMENTOS E SENTIMENTOS ♥

- FICOU MUITO FELIZ AO ENCONTRAR UMA IMAGEM DE UM CACHORRO

FALAS E AÇÕES ✎

- FALA MUITO DA SUA ROTINA
- TEVE DIFICULDADE EM CORTAR, MAS GOSTOU DE COLAR
- TINHA CUIDADO AO SELECIONAR ONDE COLAR OS RECORTES

LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS 🕒

- COSTUMAVA COSTURAR E BORDAR, FAZIA TUDO A MÃO
- GOSTA DE ESTAMPAS, AO ENCONTRAR EXEMPLOS, COMPARAVA COM A SUA ROUPA
- GOSTA DE USAR BATUM VERMELHO

INTERAÇÕES 🗣️

- MUITO SIMPÁTICA, ESTAVA RECEPTIVA A ATIVIDADE, MAS PRECISA DE UM POUCO DE ENCORAJAMENTO
- IMAGENS COM CORES "FELIZES" E COM DETALHES CHAMAM SUA ATENÇÃO



Figura 31 — Notas e Painel Participante 3 | Fonte: Autoria Própria

NOME DO PARTICIPANTE:	IDADE:	SEU NOME:
PENSAMENTOS E SENTIMENTOS - já chegou empolgado sobre desenhar - não conseguia enxergar bem o incomodou - gosta muito de árvores, natureza e jardins - queria pintar - agorou imagens colocados e não com peixe		FALAS E AÇÕES - teve dificuldade de desenhar sem ref. mas gosta muito, principalmente de pintar - apaixonado para árvores e flores - sabia escolher bem qual imagem queria ou não - teve dificuldade em saber onde colocar
LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS - trabalhava na roça - tinha um riacho com peixes - queria ser um peixe - ama jardins, natureza...		INTERAÇÕES - pediu para que eu desenhasse um rio e peixe e depois fez os dele e colocou. - era introspectivo, mas observado e do grupo e da comunidade



Figura 32 — Notas e Painel Participante 4 | Fonte: Autoria Própria



NOME DO PARTICIPANTE: _____ IDADE: 76 anos _____ SEU NOME: _____

☁️ PENSAMENTOS E SENTIMENTOS ☹️	💬 FALAS E AÇÕES 🙋
Quê de faz lembrar de sua esposa desde + Nomes + Hobbies + Casamento - Noivo + Filhos + Fazerem pela natureza + Velhice juntos e ficando para os bailes	☹️ Velho que mora no Hospital Família → Chegou muito magro → Quando saíram seu marido, ficou na casa sozinho no quarto - Ele era lúcido → Lembrança de um pavão que tinha → Vigoroso era um lindo rapaz, sem laçadelas
🕒 LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS 📅	🗣️ INTERAÇÕES 🗣️
→ Ri de manga uma fala que → Gato muito → Velhice logo lembra os bailes → Roca, o bisneto, onde morou → Seu casamento: o melhor dos tempos → A comida, o frango assado → Ele tem uma filha, que tem um casamento que só se mudou e casou de novo	→ Feladina → Não fez resistência a participação da dentadura → Tem senso de organização ao colocar as coisas → Contou diversas histórias da sua vida → Gostou de participar e organizar



Figura 34 — Notas e Painel Participante 6 | Fonte: Autoria Própria

5.2 Painel Visual: A Facilitação Gráfica

A Figura 34 (Facilitação Gráfica da Atividade) é o painel visual produzido como síntese da atividade aplicada no dia 27 de outubro de 2023. O painel apresenta comentários das pessoas facilitadoras e recortes de suas anotações no Caderno de Notas e dos painéis visuais finais de cada pessoa idosa. O *template* para suporte desta etapa faz parte dos materiais que estão na pasta.



Figura 35 — Facilitação Gráfica da Atividade | Fonte: Autoria Própria

6 A ATIVIDADE “E SE”?: VERSÃO FINAL

Este capítulo apresenta a versão final da atividade “E se”?, sua identidade visual, considerações feitas após o teste e o protótipo e os produtos relacionados, como a Pasta Guia da Pessoa Facilitadora, modelo para credencial e *bottom*.

- **Identidade Visual:** é o conjunto dos elementos gráficos formados pelo selo, tipografias e paleta de cor que representam o serviço “E se?”.
- **Logo:** é o desenho gráfico que representa o conceito “E se?” e foi inspirado no filme “Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas”. A obra retrata uma metáfora sobre as histórias de vida de um senhor. Ao longo do filme, ele conta sobre sua vida árdua recriando os acontecimentos de forma lúdica e mágica. E no final, quando morre, vira um peixe, perpetuando sua vida e suas histórias pelas águas do rio. O símbolo é um Pirarucu, um “peixe grande” das águas do Rio Amazonas, representando também um ícone do Brasil. E apresenta o logotipo “E se?”, bem como a *tag* “registro lúdico para valorização pessoal”.



Figura 36 — Logo E se?| Fonte: Autoria Própria

- **Selo:** diferentes aplicações do logo.



Figura 37 — Selos **E se?**| Fonte: Autoria Própria

- **Sistema Tipográfico:** é composto por 4 fontes, a tipografia principal do logo, a tipografia secundária da *tag* e as tipografias terciárias para outras aplicações. Em composições tipográficas, o contraste entre os níveis de informação deve ser construído com o uso de cores, de espaçamentos, dos pesos e das dimensões das fontes, e dos espaços em branco.
 - Logotipo: fonte MADE gentle regular (não devem ser utilizada em qualquer outro material institucional);
 - *Tag*: fonte Source Sans 3;
 - Display (títulos e textos curtos de maior destaque): fonte DK Sensory Overload;
 - Corpo do texto (textos curtos a longos): fonte Blanket

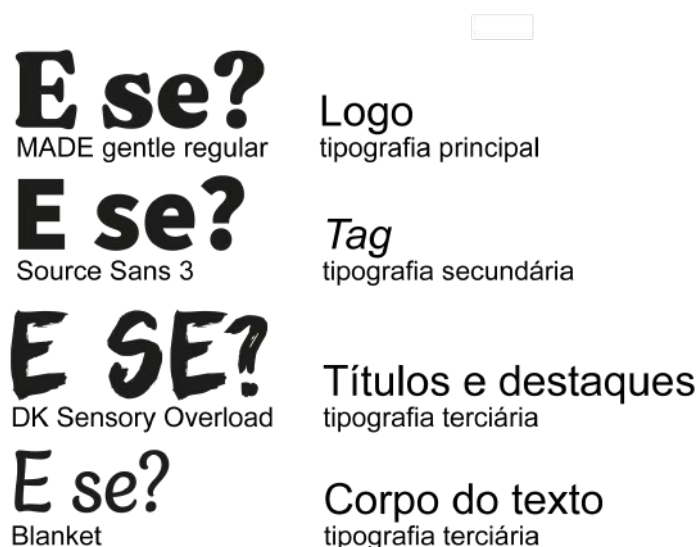


Figura 38 — Sistema Tipográfico | Fonte: Autoria Própria

- **Paleta de cores:** transmite os conceitos do projeto “E se?” e da atividade proposta por ele, e apresenta códigos cromáticos CMYK em materiais impressos e códigos RGB nas aplicações em monitores e meios digitais. A paleta é composta por tons de azul (cor fria), tons de vermelho e bege (cores quentes). Ela foi criada pensando em possibilitar contraste para aplicações. Segundo a psicologia das cores⁸², o azul junto com o vermelho representa força e formam a paleta principal. Azul transmite simpatia, harmonia, fidelidade e virtude intelectual. Já o vermelho transmite amor, força, vida e também a cor das escamas do Pirarucu. Ambas são cores primárias e o vermelho é análogo ao laranja (cor complementar ao azul), o que ajuda a criar contraste e diferentes hierarquias nas aplicações.

⁸² HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Editora Olhares, 2022.

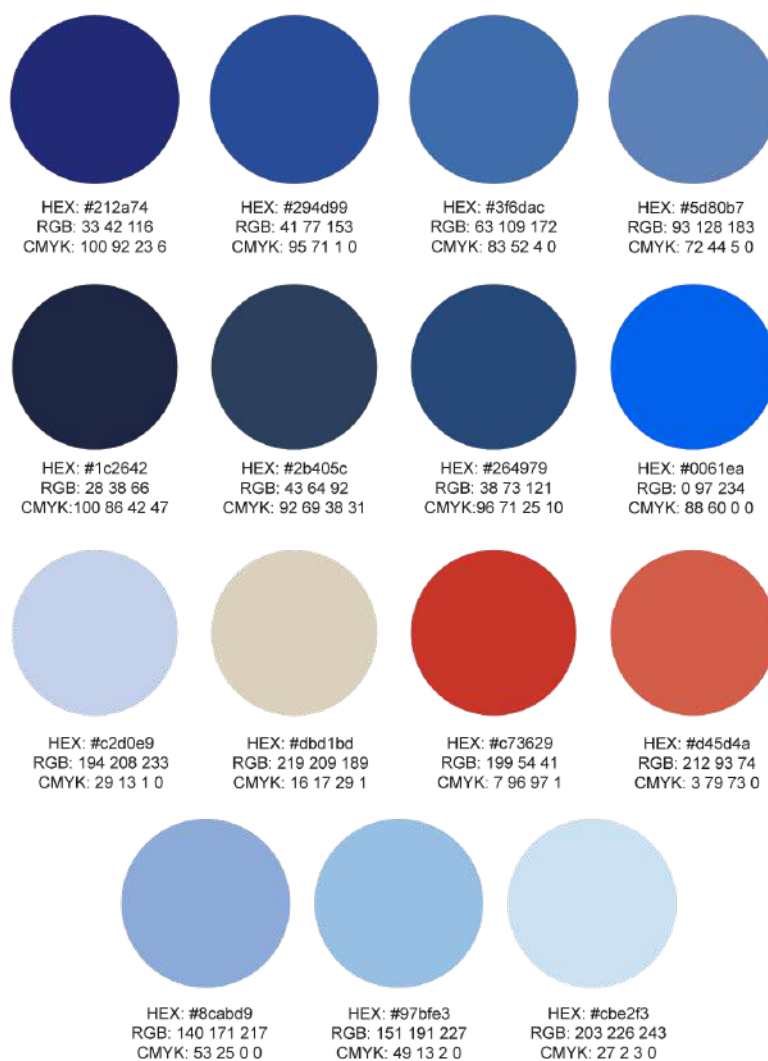


Figura 39 — Paleta de Cores | Fonte: Autoria Própria

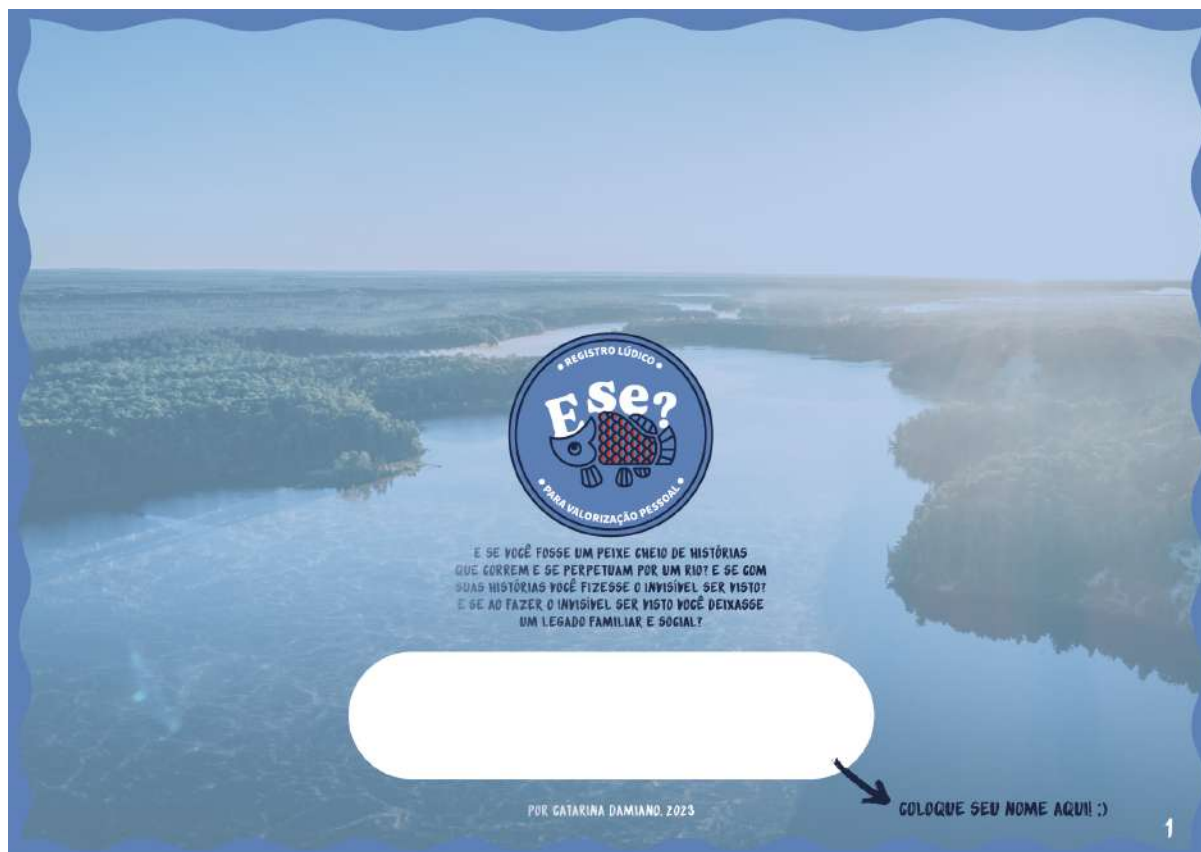
- **Materiais Institucionais (podem ser obtidos por meio de download - Anexos 04 e 05):** Credencial e *Bottom*



Figura 40 — Credencial e *Bottom* | Fonte: Autoria Própria

- **Pasta Guia da Pessoa Facilitadora:** é formada por 25 pranchas impressas em papel Offset Sulfite 120g, tamanho A3 e por uma pasta feita de papelão e encapada com papel adesivado manualmente.

- **Pranchas:**



OLÁ!







AQUI, VOCÊ ENCONTRARÁ TODO O PASSO A PASSO E INSTRUÇÕES PARA APLICAR E EXECUTAR A ATIVIDADE "E SE?". APREENDENDO ASSIM A SER A PESSOA FACILITADORA DO MÉTODO EM QUESTÃO!





Receba as boas-vindas ao seu guia "E se?", produto desenvolvido como resultado do Trabalho de Conclusão de Curso de Design, de Catarina Damiano, da Universidade de Brasília. Orientado por Simone Jardim.

O projeto foi inspirado em todas as histórias que acabaram fluando e se perdendo no tempo com o fim da vida de uma pessoa. No livro "Convite para um Homicídio", Agatha Christie escreve o seguinte trecho:

"Por fim, a sra. Blacklock ergueu a cabeça. Seu rosto estava inchado e manchado pelas lágrimas.

Desculpe — disse. Eu... Eu não pude me controlar. A perda que eu sofri... Ela ... Ela era a minha única ligação com o passado, entende? A única que... que se lembrava. Agora, que ela se foi, estou tão sozinha..."

— Sei o que a senhora quer dizer — disse Miss Marple — A gente realmente fica sozinha quando se vai a última pessoa que tem as mesmas recordações. Eu tenho sobrinhos e sobrinhas e bons amigos; mas não há mais ninguém que se lembre de mim quando menina... ninguém que pertença aos velhos tempos. Há muito tempo que estou sozinha assim."

Este projeto busca estimular a criatividade e a imaginação de pessoas fragilizadas. O objetivo é que essas pessoas entrem em contato com suas memórias e subjetividades. Com isso, transformem a si mesmas, comuniquem suas individualidades e influenciem seus círculos sociais, ou seja, suas comunidades.

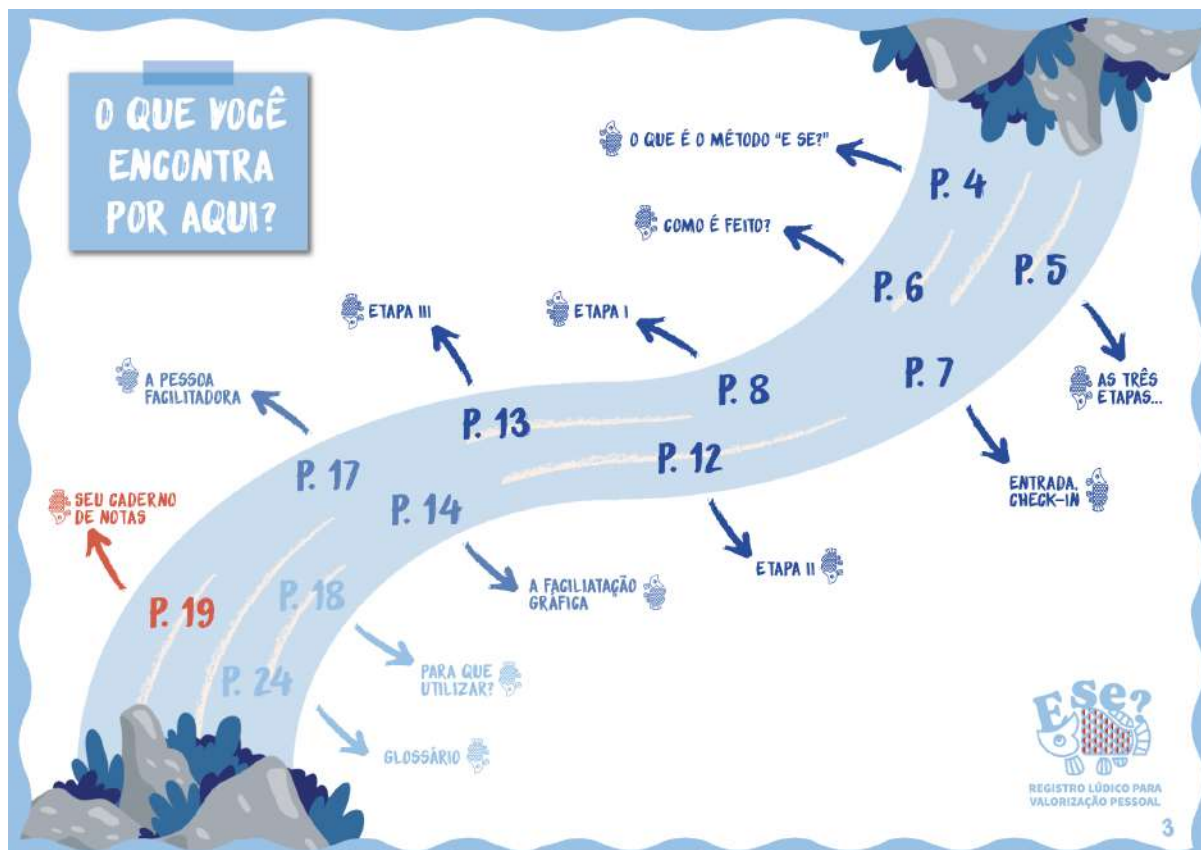
E SE? É UMA ATIVIDADE DE NARRATIVA LÚDICA PARA ELEVAR A AUTOESTIMA E A VALORIZAÇÃO PESSOAL DE PESSOAS FRAGILIZADAS!

O LOGO DO PROJETO FOI INSPIRADO NO FILME "PEIXE GRANDE E SUAS HISTÓRIAS MARAVILHOSAS". A OBRA RETRATA UMA METÁFORA SOBRE AS HISTÓRIAS DE VIDA DE UM SENHOR. AO LONGO DO FILME, ELE CONTA SOBRE SUA VIDA ÁRDUA RECREANDO OS ACONTECIMENTOS DE FORMA LÚDICA E MÁGICA. E NO FINAL, QUANDO MORRE, VIRA UM PEIXE, PERPETUANDO SUA VIDA E SUAS HISTÓRIAS PELAS ÁGUAS DO RIO. O SÍMBOLO É UM PIRARUCU, UM "PEIXE GRANDE" DAS ÁGUAS DO RIO AMAZONAS, REPRESENTANDO TAMBÉM UM ÍGONE DO BRASIL.



REGISTRO LÚDICO PARA VALORIZAÇÃO PESSOAL

2



O QUE É O MÉTODO "E SE?"



"E se?" é uma atividade desenvolvida para exercitar o **lúdico com pessoas idosas**. E resulta em um **registro visual da individualidade, memórias e vida de uma pessoa**.

É um método que **pode ser replicado com diferentes públicos**, não apenas pessoas idosas, e em contextos variados.

"SOMOS ÁTOMOS. O QUE NOS FAZ VIBRAR AQUI E AGORA? O QUE NOS CAUSA VIBRAÇÃO?"
(AUTOR: DESCONHECIDO)

A atividade trabalha o uso das mãos de maneira experimental com efeitos terapêuticos. E se desenvolve de modo a **manter viva as características individuais, o subjetivo (que está no subconsciente) de cada um**. Não tem o intuito de ser algo representativo e sim, **imaginativo**. Ou seja, uma **expressão da pessoa**, que carrega em si muitos significados. Nesse sentido a intenção se sobressai ao resultado.

"AS LEMBRANÇAS ESTÃO SEMPRE DENTRO DE NÓS, MAS MUITAS VEZES PROFUNDAMENTE SUBMERSSAS." (AUTOR: DESCONHECIDO)

"E se?" se concentra no desenvolvimento da **criatividade, na autonomia e na flexibilidade**. A **visualização de sentimentos, emoções, sensações, como registro imagético** é um suporte que soma e estimula a **curiosidade**. Ademais, é uma linguagem simples e mais acessível do que apenas o uso de palavras e textos.

O **brilho no olho de alguém por conta de algo que a faz sorrir** é o que esta atividade busca resgatar.



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

4

AS TRÊS ETAPAS...

01... 02... 03...

A atividade "E se?" consiste em **três etapas**.

Na **primeira etapa**, o objetivo é **criar um quadro de humor, selecionando imagens e desenvolvendo ideias sobre memórias, sentimentos, sensações e afetos**.

A **segunda etapa** consiste em **organizar o resultado da primeira etapa**.

E a **terceira etapa** consiste na **criação de uma representação que conclui e comunica as etapas anteriores**. Esse processo deve ser circular, mas não impede revisitar as etapas anteriores.



01 VER E PROCESSAR IMAGENS

Trabalhar de maneira ativa e visual com os participantes buscando incentivar a geração de ideias, a inspiração, a estruturação e a formulação de pensamentos sobre **memórias e recordações**. É um processo simples que busca estimular o diálogo e desencadear a **imaginação e a criatividade**.



02 ORGANIZAR

Os resultados da etapa anterior devem ser organizados segundo **instintos, subjetividades e afetividades**. Incentivar o agrupamento de **imagens e narrativas semelhantes** da escolha do participante. Perguntas possíveis: **O que o faz feliz? O que mais gosta? O que o atrai?**



03 DESENHAR E COMUNICAR

Auxiliar na **síntese do sentimento essencial** obtido como resultado dos processos anteriores. Ajudar a **pessoa participante a produzir um painel visual com as imagens e ideias que surgiram**. Dar opções do uso de **desenhos, grafismos, cores, elementos** para comunicar o que pretende-se mostrar.



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

5

COMO É FEITO?

DURAÇÃO

A atividade foi criada para ser realizada com a duração máxima de 2h30. Entretanto, o tempo é flexível e pode ser adaptado para cada caso, público ou contexto. O importante é respeitar um período para que cada etapa consiga ser bem executada no processo da atividade.

PARTICIPANTES

5 a 6 participantes + 3 facilitadores. O objetivo é trabalhar em mini grupos (de 1 a 2 pessoas idosas, por exemplo) moderados por uma pessoa facilitadora/mediadora (que pode ser qualquer pessoa disposta a conversar e interagir com o público (não necessariamente da área das psicociências).

MATERIAIS

» Suporte para a produção: 1 folha A3 (cartolina) para cada participante, ou outro suporte similar; bola.
» Itens sugeridos para produzir: lápis de cor, canetinha, giz de cera, tinta guache, tesoura, cola, revistas ou imagens variadas (obrigatório).
» Suporte para registro de anotações: uma pasta "E se?" para cada pessoa facilitadora, tamanho A3 ou A4.



6

ENTRADA, CHECK-IN



ATIVIDADE INICIAL: ENTRADA (CHECK-IN)

» Duração: 30 minutos

» O que necessita: bola (qualquer tamanho)

A atividade "Entrada" busca integrar as pessoas do grupo e fazê-las chegar no momento e se envolverem, dando início a atividade "E se?". Ela pode ser substituída por outra similar.

» Como funciona?

Formar um círculo com todos os participantes, pode ser com cadeiras ou em pé, dependendo da condição e disponibilidade das pessoas do grupo.

Utilizar uma bola para as pessoas da roda segurarem. Quem segura a bola fala seu nome e qual animal gostaria de ser. Após a resposta, a bola deve ser repassada para outra pessoa até todos responderem.

» Benefícios

Esta atividade auxilia na coordenação motora, equilíbrio e foco, pois a bola deve ser recebida e também arremessada.

Além disso, é um momento de divertimento e descontração.

» Possibilidade

As pessoas que escolheram animais do mesmo grupo (marinhos, terrestres ou aéreos) se juntam em um grupo.

Esse grupo formado se montará e será facilitado pela mesma pessoa facilitadora até o final da atividade "E se?".

É importante respeitar o grupo para a transição das etapas desta atividade. Por isso, seja flexível e considere sempre as pessoas que estão participando. Caso a maioria tenha problemas de locomoção adapte o círculo para uma fila onde a bola vai sendo passada mão a mão, por exemplo.



7

ETAPA I

CAISO FAÇA MAIS DE UMA PESSOA FACILITADORA, É INTERESSANTE BUSCAR A PERMUTA E O DIÁLOGO TAMBÉM ENTRE ELAS BUSQUEM OBSERVAR A DINÂMICA COMO UM TODO E INTERAGIR. POR EXEMPLO, SE UM PARTICIPANTE GOSTA DE UMA IMAGEM E ELA APARECE NA REVISTA DE OUTRA PARTE DO GRUPO, PODE OCORRER ESSA TROCA E INTERAÇÃO ENTRE AS PESSOAS.



ETAPA I: VER E PROCESSAR IMAGENS

» Duração: 1 hora

» Como funciona?

Os participantes devem retirar imagens de revistas, fazendo uma seleção a partir do que eles gostam e se identificam.

Dependendo da mobilidade dos participantes, se forem pessoas idosas por exemplo, o facilitador deve auxiliar na execução desta etapa da atividade. Podendo inclusive retirar as imagens com corte manual, ou seja, rasgando. Quantidade: 15 a 25 imagens

As revistas podem ser substituídas por imagens impressas, a ideia é que tenha um grupo variado, com figuras do dia a dia, da natureza, da cidade, de pessoas, com textos, situações variadas e que criem a possibilidade de inspirar lembranças e sentimentos. Quanti-

dade de imagens: 50, no mínimo

O papel do facilitador nesta etapa é explicar a atividade de maneira geral: "hoje nós vamos criar um cartaz com imagens, desenhos e elementos para mostrar às pessoas quem nós somos e do que gostamos".

E depois descrever o que será feito no momento: "agora vamos começar folheando revistas e escolhendo imagens que representem o que você pensa, que fazem você sorrir. Ou que lembram de bons momentos e do que você gosta".

O facilitador pode observar o entusiasmo e engajamento do grupo e se certificar que todos entenderam, auxiliando na atividade. Pode ainda estimular conversas sobre as imagens, lembranças e sensações que são remetidas. Bem como utilizar o **CADERNO DE NOTAS** (disponível nas próximas páginas) para anotar informações marcantes.



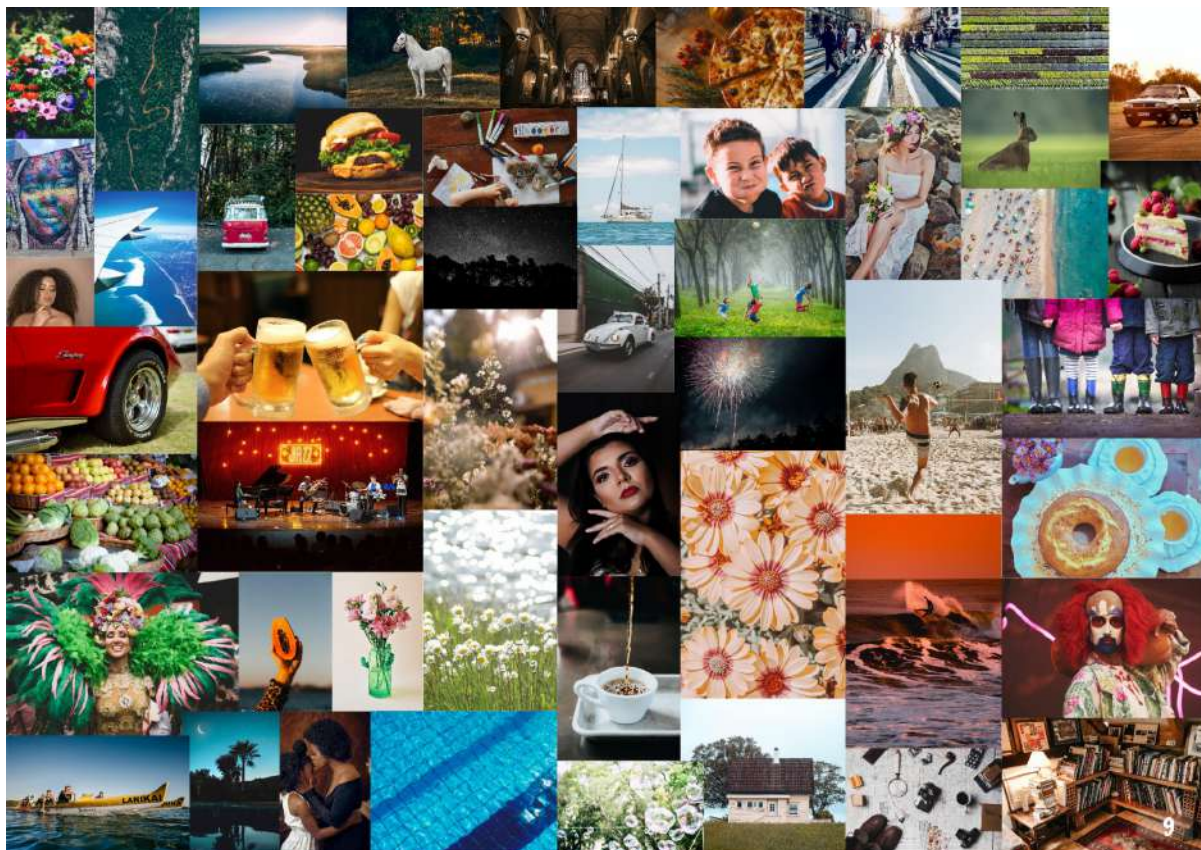
QUEM SÃO ESSAS PESSOAS? SE ELAS FOREM COLOCADAS EM UM OUTUOR NA RUA, NINGUÉM VAI RECONHECÊ-LAS. MAS, SÃO PESSOAS DE VERDADE, COM SENTIMENTOS DE VERDADE E TALVEZ SONHOS. ELAS PODEM NÃO TER TIDO A VIDA QUE DESEJARAM, MAS AINDA CARREGAM DENTRO DE SI COISAS QUE AS TORNAM ÚNICAS, SINGULARES E ILUMINADAS. QUE TALVEZ AS FAÇAM LEMBRAR DO QUE JÁ FOI BOM.

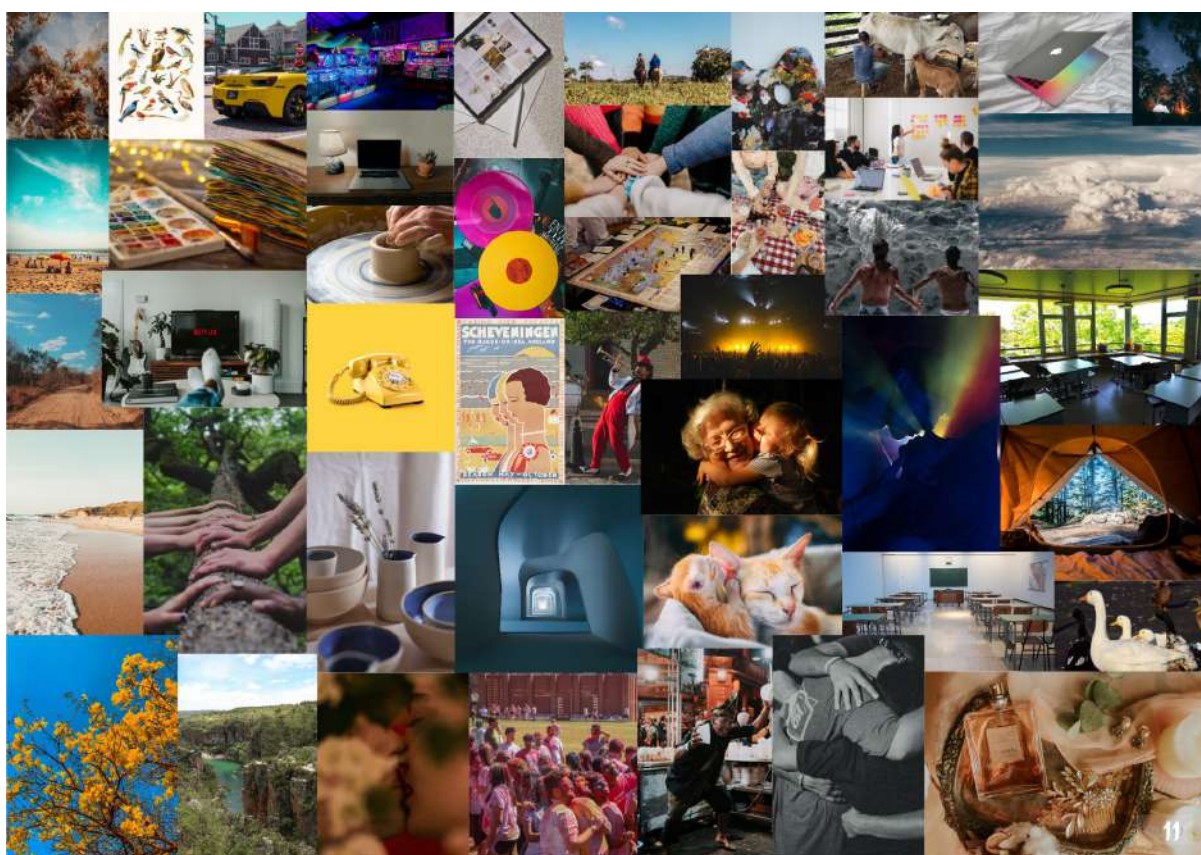
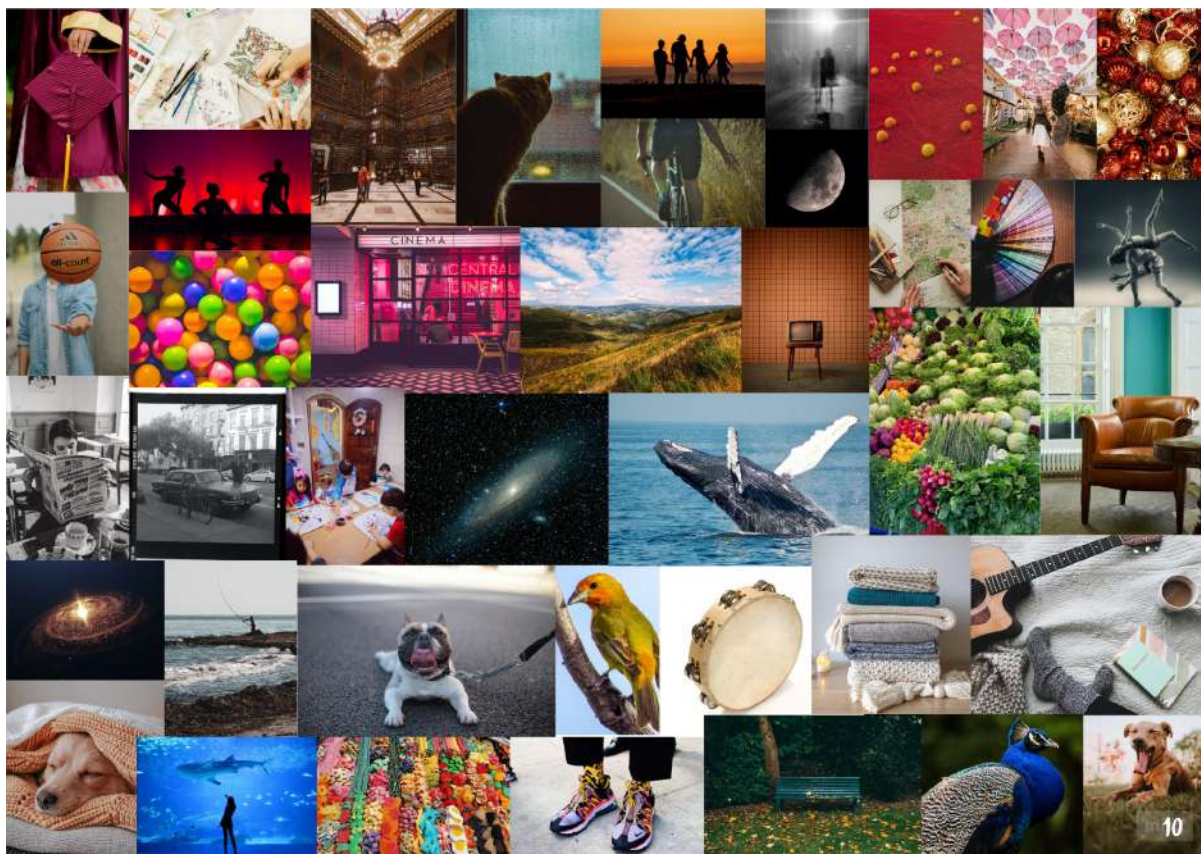


REGISTRO LÚDICO PARA VALORIZAÇÃO PESSOAL

8

AS PRÓXIMAS PÁGINAS SÃO CONJUNTOS DE IMAGENS QUE PODEM SER RECORTEADAS PARA A EXECUÇÃO DA ATIVIDADE!





ETAPA II



Fonte: Pinterest



Fonte: Pinterest



Fonte: Pinterest



ETAPA II: ORGANIZAR

» Duração: 1 hora

A pessoa facilitadora deve ficar atenta ao tempo dedicado a cada tarefa para saber quando intervir ou auxiliar caso ocorra alguma dificuldade. E como incentivar caso haja fluidez e empolgação.

» Como funciona?

Utilizar os recortes (imagens selecionadas na etapa I) para montar um cartaz (tamanho sugerido: A3). O participante pode utilizar materiais diversos e variados, como lápis de cor, canetinhas, giz de cera, entre outros similares e que se aproximem do conforto e liberdade criativa de cada um. O participante deve ter liberdade para criar sua composição pessoal, usando as imagens, desenhos, textos e o que quiser para representar o que o atrai, o que o motiva e o que o deixa feliz como pes-

soa. Ou ainda, como se sente durante a execução do processo.

O cartaz funciona como um painel visual, um suporte para representar ideias e se expressar através de imagens. Normalmente é uma colagem de fotos, ilustrações e outros elementos gráficos. Pode conter algum texto, mas é principalmente, imagético. Veja os exemplos ao redor.



Fonte: Pinterest



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

12

ETAPA III



ETAPA III: DESENHAR E COMUNICAR

» Duração: ocorre simultaneamente à etapa II "organizar"

» Como funciona?

O cartaz deve ser criado por meio de colagem, desenhos, palavras, grafismos e liberdade na composição.

» Pensamento Visual

É uma ferramenta para organizar e comunicar ideias com imagens, possibilitando ver conexões, fluxos e padrões entre informações. Ou seja, ter uma visão mais sistêmica. Ele ajuda a comunicar com mais acessibilidade e registrar emoções e sentimentos com mais empatia. Pode ser incentivado durante este processo e ao longo da atividade como um todo.

» Finalização da atividade

» Duração: 15 min

Para finalizar, o grupo deve formar uma roda e os cartazes podem ser posicionados de forma a todos poderem visualizar.

Cada pessoa é convidada a apresentar seu cartaz e falar o que mais gostou daquele momento. Caso não queira apresentar, o facilitador pode apresentar no lugar ou os cartazes podem apenas ser contemplados pelo grupo de forma coletiva.

Além disso, os **CADERNOS DE NOTAS** das pessoas facilitadoras podem ser reunidos para serem objetos de registro futuro. Já que funcionaram como colheita de todo o processo.



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

13

E SE?

REGISTRO LÚDICO PARA VALORIZAÇÃO PESSOAL

Data:

Local:

Participantes:

Facilitadores:

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

Escreva suas notas pipocando-as (organizando-as) pelo painel, depois tente escolher um ícone (desenho) para cada uma. Também é legal agrupar ideias semelhantes. Se divertir!

E se?
REGISTRO Lúdico
para valorização pessoal

15

Data:
Local:

Participantes:

Facilitadores:

E SE?

REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL



A PESSOA FACILITADORA

PROCESSOS PARTICIPATIVOS GERAM MAIOR VALORIZAÇÃO, SENSO DE RESPONSABILIDADE, EMPODERAMENTO, FORTALECIMENTO, COMPROMETIMENTO E PODEM RESULTAR EM MAIS ENGAJAMENTO E COMPARTILHAMENTO ENTRE OS PARTICIPANTES.



NEM SEMPRE TUDO SERÁ PARTICIPATIVO O TEMPO TODO!



COMO FAZER BOAS PERGUNTAS?

- Boas perguntas devem ser:
- Entendíveis;
 - Objetivos;
 - Não podem induzir resposta;
 - Devem dar margem para abertura;
 - Não podem constranger.



COMO TRABALHAR A ESCUTA?

Dar espaço e atenção plena para o outro sem interromper. Ajudar (thinking environment*) no processo e usar o silêncio como parte da conversa.

Os 4 níveis da escuta são:

1. Mecânica;
2. Abertura da mente;
3. Empática;
4. Profunda.

A PARTICIPAÇÃO DOS INTEGRANTES DO GRUPO É SISTEMATIZADA A PARTIR DO DIÁLOGO!

A pessoa facilitadora enquanto moderadora do grupo busca gerar subsídios para o diálogo e a execução da atividade. O processo em geral deve ser dinâmico e flexível, levando em consideração as peculiaridades dos diferentes sujeitos. E permitindo o monitoramento e a realização de adaptações necessárias.

Neste caso, o processo participativo está sendo utilizado para sensibilização, mobilização, geração, criação e organização de ideias de cada um dos participantes. E funcionará como mini rodas de conversa entre os participantes e os facilitadores.

» O papel do facilitador:

- Mediar cada grupo e seus participantes;
- Contribuir com o diálogo;
- Convidar à reflexão;

- Mobilizar a energia de diferentes situações;*;
- Acolher e deixar fluir;
- Construir horizontalidade nas relações;*;
- Ajudar na condução da atividade buscando chegar no seu resultado;
- Respeitar e incorporar o ritmo de cada pessoa;*;
- Considerar que o protagonismo será sempre dos participantes envolvidos;
- Escutar os depoimentos e organizar as ideias para gerar uma anotação sintética com palavras-chave, imagens ou metáforas visuais no seu caderno de notas;
- Fazer boas perguntas com sensibilidade;
- Estimular emoções, conexões e experiências dentro da narrativa;*;
- Ajudar a condensar em palavras os sentimentos trabalhados, investigando as reações dos participantes no desenvolvimento do trabalho e também na finalização do painel;*;
- Analisar o contexto: o que é relevante destacar?;
- Estar atento a gestos, falas e silêncios;
- Saber o momento certo para intervir e mobilizar.



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

* VER GLOSSÁRIO NA PÁGINA 24

PARA QUE UTILIZAR?

O QUE ESSA ATIVIDADE ENSINA PARA O MUNDO?

A *velhice* é um espelho, todos vamos olhar para ele em algum momento. A vida nunca será um caminho sem dores, perdas e cicatrizes, mas são pequenos momentos singelos que muitas vezes nos fazem sorrir, sermos gratos e felizes, por um instante.

Ver o painel "E se?" criado por uma pessoa nos inspira a *auto reflexão*. Podemos olhar para a nossa vida, nossos problemas e dificuldades e tentar encontrar aquela sutileza que também nos faz sorrir.

Como voltar a trazer a vida como protagonista? Como a diversão, o riso, as brincadeiras, o bobo pode nos contagiar?

"TODOS NÓS QUEREMOS SENTIR ALGUMA COISA QUE ESQUECEMOS OU ABANDONAMOS. TALVEZ NÃO TENHAMOS PERCEBIDO O QUANTO DEIXAMOS PARA TRÁS. PREGISAMOS NOS LEMBRAR DO QUE JÁ FOI BOM. SE NÃO, NUNCA SABEREMOS RECONHECER O QUE É BOM, NEM QUE ESTEJA NA NOSSA CARA." (FILME: DE REPENTE 30)



"SOMOS PARTE DE OUTRAS HISTÓRIAS"
(POR MANUELA KATTELL)



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

18

SEU CADERNO DE NOTAS

MAPA DO PARTICIPANTE

Ao lado você encontra um template de exemplo do Mapa do Participante. Nele você pode anotar informações sobre a pessoa que está executando a atividade "E se?", como um registro de dados relevantes sobre o processo. Siga as instruções, mas não esqueça que você tem liberdade para anotar o que achar valioso.

NÃO SE ESQUEÇA, SEU TEMPLATE É UM GUIA! USE A PAGINA A SEGUIR PARA PREENCHER O SEU!

CADA QUADRANTE DELE SUGERE QUE VOCÊ ANOTE ALGO ESPECÍFICO!

NOME DO PARTICIPANTE: _____	IDADE: _____	SEU NOME: _____														
PENSAMENTOS E SENTIMENTOS <table border="1"> <tr> <td>o que parece o deixar frustrado?</td> <td>o que parece o fazer mais feliz e empolgado?</td> <td>o que transmite sobre gratidão?</td> <td>o que fala sobre desejo?</td> </tr> <tr> <td>o que parece o deixar motivado?</td> <td>o que parece o deixar reflexivo?</td> <td>o que parece o deixar triste?</td> <td></td> </tr> </table>		o que parece o deixar frustrado?	o que parece o fazer mais feliz e empolgado?	o que transmite sobre gratidão?	o que fala sobre desejo?	o que parece o deixar motivado?	o que parece o deixar reflexivo?	o que parece o deixar triste?		FALAS E AÇÕES <table border="1"> <tr> <td>como acabo sendo criativo de algum modo?</td> <td>o que chama sua atenção nas ações dele?</td> <td>o que parece ter ou dificuldade?</td> </tr> <tr> <td>como entende e executa a atividade?</td> <td>quais são suas falas principais?</td> <td></td> </tr> </table>	como acabo sendo criativo de algum modo?	o que chama sua atenção nas ações dele?	o que parece ter ou dificuldade?	como entende e executa a atividade?	quais são suas falas principais?	
o que parece o deixar frustrado?	o que parece o fazer mais feliz e empolgado?	o que transmite sobre gratidão?	o que fala sobre desejo?													
o que parece o deixar motivado?	o que parece o deixar reflexivo?	o que parece o deixar triste?														
como acabo sendo criativo de algum modo?	o que chama sua atenção nas ações dele?	o que parece ter ou dificuldade?														
como entende e executa a atividade?	quais são suas falas principais?															
LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS <table border="1"> <tr> <td>o que fala sobre pessoas da vida?</td> <td>o que fala sobre sonhos?</td> <td>o que fala sobre seu passado?</td> </tr> <tr> <td>o que parece ter marcado sua vida?</td> <td>do que se lembra?</td> <td>o que fala sobre si?</td> </tr> </table>		o que fala sobre pessoas da vida?	o que fala sobre sonhos?	o que fala sobre seu passado?	o que parece ter marcado sua vida?	do que se lembra?	o que fala sobre si?	INTERAÇÕES <table border="1"> <tr> <td>o que parece chamar a atenção dele?</td> <td>o que ele escuta dos outros?</td> <td>o que ele observa?</td> </tr> <tr> <td>como interage com você?</td> <td>como interage com o grupo?</td> <td></td> </tr> </table>	o que parece chamar a atenção dele?	o que ele escuta dos outros?	o que ele observa?	como interage com você?	como interage com o grupo?			
o que fala sobre pessoas da vida?	o que fala sobre sonhos?	o que fala sobre seu passado?														
o que parece ter marcado sua vida?	do que se lembra?	o que fala sobre si?														
o que parece chamar a atenção dele?	o que ele escuta dos outros?	o que ele observa?														
como interage com você?	como interage com o grupo?															

VOCÊ PODE ANOTAR EM TODOS OU NÃO, DEPENDE DA ATIVIDADE E DAS SUAS PERCEPÇÕES!

VOCÊ NÃO PRECISA SE PRENDER AO TEMPLATE, SEJA LIVRE PARA ANOTAR COMO QUISER!

USE SUAS PRÓPRIAS PERCEPÇÕES E EMPATIA PARA CAPTAR O QUE TE IMPACTA NO MOMENTO!



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

19

NOME DO PARTICIPANTE: _____ IDADE: _____ SEU NOME: _____

 PENSAMENTOS E SENTIMENTOS 

 FALAS E AÇÕES 



 LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS 

 INTERAÇÕES 

NOME DO PARTICIPANTE: _____ IDADE: _____ SEU NOME: _____

 PENSAMENTOS E SENTIMENTOS 

 FALAS E AÇÕES 



 LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS 

 INTERAÇÕES 

20

NOME DO PARTICIPANTE: _____ IDADE: _____ SEU NOME: _____

 PENSAMENTOS E SENTIMENTOS 

 FALAS E AÇÕES 



 LEMBRANÇAS E MEMÓRIAS 

 INTERAÇÕES 

21

SEU CADERNO DE NOTAS

MAPA DA PESSOA FACILITADORA

Ao lado você encontra um exemplo do template da Pessoa Facilitadora. Nele você pode anotar informações sobre você e suas impressões durante a participação da atividade. As perguntas apresentadas são estimulantes, mas você não precisa responder cada uma delas.

NÃO SE ESQUEÇA, SEU
TEMPLATE É UM GUIA! USE
A PÁGINA A SEGUIR PARA
PREENCHER O SEU!

VOCÊ PODE ANOTAR O QUE
QUISER E SENTIR NECESSÁRIO

INCLUSIVE, VOCÊ PODE ANOTAR
OU NÃO, DEPENDE DA ATIVIDADE
E DAS SUAS PERCEPÇÕES!

VOCÊ NÃO PRECISA SE PRENDER
AO EXEMPLO, SEJA LIVRE PARA
ANOTAR O QUE QUISER!

USE SUAS PRÓPRIAS PERCEPÇÕES
E EMPATIA PARA OBSERVAR O QUE
TE IMPACTOU NO MOMENTO!



REGISTRO LÚDICO PARA
VALORIZAÇÃO PESSOAL

22

SEU NOME: _____ IDADE: _____

como a atividade
te impactou?

como foi a energia
do ambiente?

o que você
aprendeu?

quais foram
suas maiores
dificuldades?

o que chamou
sua atenção, o que
mais te marcou?

o que estimulou
sua criatividade?

o que você
observou?

o que você
escutou?

como foi a relação
com as outras pes-
soas facilitadoras?



SEU NOME: _____ IDADE: _____



23

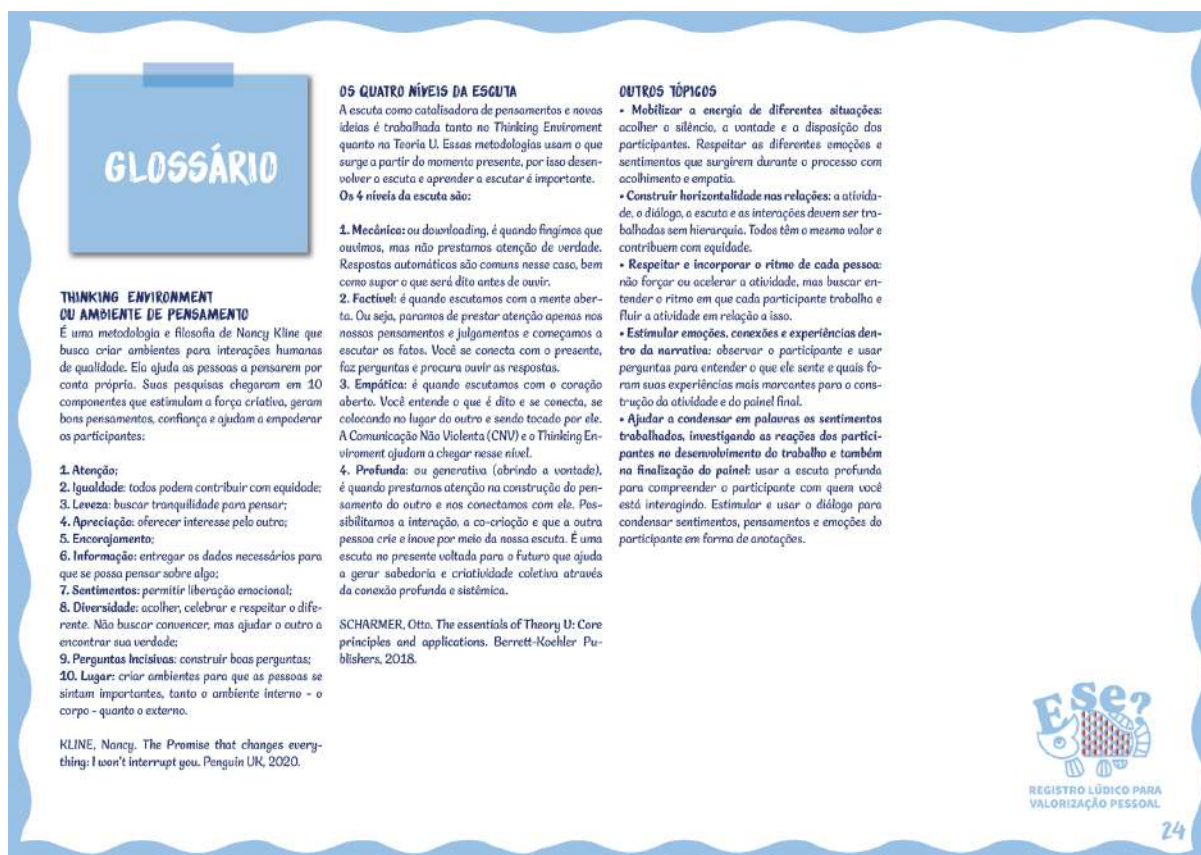


Figura 41 — Pranchas da Pessoa Facilitadora | Fonte: Autoria Própria

○ **Pasta:**



Figura 42 — Modelo da Pasta | Fonte: Autoria Própria

- **Dimensões:** aba superior (17,5 X 42,5 cm), abas laterais (30,5 X 10 cm), meio (30,5 X 42,5 cm - A3), aba inferior (13,5 X 42,5 cm), espessura das folhas (1,5 cm).
- Pasta com as pranchas:



Figura 43 — Protótipo da Pasta | Fonte: Autoria Própria

6.1 Considerações para réplicas

Esta atividade foi desenvolvida para ser replicada. Pensando em públicos diferentes de pessoas idosas moradoras de lar e diferentes pessoas facilitadoras, é preciso levar em consideração questões éticas. Já que as pessoas estão envolvidas é preciso resguardar os interesses, a integridade e a dignidade dos sujeitos participantes da atividade.⁸³

As pessoas facilitadoras podem fazer o download do **Guia da Pessoa Facilitadora** (Anexos 06 e 07) e seus materiais auxiliares, **Credencial** e **Bottom** (Anexos 04 e 05) para aplicar a atividade com qualquer público. Nesse **Guia** a pessoa que irá aplicar a atividade terá todas as instruções necessárias para o

⁸³ Ver Considerações sobre Ética no tópico 5.1 A Produção.

encaminhamento da atividade. As pranchas podem ser impressas em tamanho A4 ou A3 e a pasta pode ser produzida ou substituída por qualquer outra similar.

7 CONCLUSÃO

Este estudo de campo contribui para construções do design enquanto potencializador e transformador de realidades e desenvolvedor de narrativas. Inclusive, o design social atrelado ao design thinking e design de serviços se mostraram bases possibilitadoras de trabalhar a criatividade e o lúdico em grupos e comunidades. E com isso geraram um mecanismo de autoestima e valorização pessoal de pessoas fragilizadas.

Por meio da criatividade e da imaginação as pessoas idosas moradoras do lar SSVP conseguiram revisitar memórias, suas individualidades e subjetividades. A atividade buscou transformar os participantes ao fazê-los colocar a mão na prática e transformar materiais. O contato com outras gerações (funcionários e pessoas facilitadoras de diferentes idades) apontou um impacto nos círculos sociais envolvidos.

Ficou evidente a importância das pesquisas sobre o público-alvo de modo a conseguir resolver ou atingir suas necessidades com mais objetividade. Por isso, as pesquisas qualitativas, a visita de campo e seus registros, o questionário e a entrevista se mostraram necessárias para o desenvolvimento inicial do projeto. No entanto este projeto pode ser aplicado com diferentes públicos, contextos e pessoas facilitadoras, os quais podem adaptá-lo para melhor se adequarem ao público em questão, respeitando inclusive questões éticas. O método utilizado para o desenvolvimento do projeto com base na análise do problema, no repertório de pesquisa e ainda com a participação constante do público-alvo foi muito importante para a solidificação da proposta inicial.

O painel visual desenvolvido por cada participante nos mostra que ao lidarmos com o ato de criar, intrinsecamente desenvolvemos o auto-saber e a saúde criativa. Quando somos criativos, comunicamos sentimentos e também nos criamos a nós mesmos. Esse incentivo à jornada criativa pessoal ajuda a “enxergar” essas pessoas e com uma visão holística, documentar e evidenciar suas vidas e quem já foram.

A facilitação de grupos, a facilitação gráfica e o pensamento visual se mostraram ferramentas complementares ao processo de design. Contribuindo para solucionar problemas, entender e lidar com as pessoas e comunicar de maneira mais acessível.

Para continuidade deste projeto pode-se criar um perfil nas redes sociais

para divulgar a atividade e seus locais de aplicação. Ajudando assim a promover tanto a atividade quanto as instituições, como o Lar SSVP que funciona e se sustenta com divulgação e doações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A HISTÓRIA das funções executivas que você não conhecia. [S. l.], 9 set. 2018. Disponível em: <https://www.psicoedu.com.br>. Acesso em: 26 nov. 2023.

ALHEIT, Peter; DAUSIEN, Bettina. **Processo de formação e aprendizagens ao longo da vida.** Educação e Pesquisa, [s. l.], 1 abr. 2006.

ANALISANDO o olhar: a diferença entre ver e enxergar. [S. l.], 24 jan. 2022. Disponível em: <https://www.eees.com.br/post/analizando-o-olhar-a-diferen%C3%A7a-entre-ver-e-enxergar#:~:text=Ver%20consiste%20em%20focar%20a,fundamental%20em%20nossa%20vida%20profissional>. Acesso em: 5 set. 2023.

ARALDI, Lilian Cordeiro. **Vivência em Arteterapia.** In: Revista Imagens da Transformação. Vol.12. Rio de Janeiro: Pomar, 2006.

AS INSTITUIÇÕES de longa permanência para idosos no Brasil. [S. l.], 26 nov. 2023. Disponível em: <https://www.sbgg-sp.com.br/as-instituicoes-de-longa-permanencia-para-idosos-no-brasil/>: São Paulo, 2018-2020. Acesso em: 26 nov. 2023.

AZEREDO, Zaida; AFONSO, Maria. **Solidão na perspectiva do idoso.** Artigos Originais, [S. l.], p. 324 (1-12), 11 jan. 2016. 1-12.

BARBOSA Larissa. **“Gestalt E Design De Superfície: O Serviço De Entregas Da Kiki Como Inspiração.”** Design Gráfico, 2021

BEZERRA, Iara. **Criatividade E Design Social: Influências E Contribuições.** 2015. 64 p. Dissertação (Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design do Curso de graduação em Design) - Universidade Federal De Pernambuco Centro Acadêmico Do Agreste Núcleo De Design, [S. l.], 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31278/1/BEZERRA%20Iara%20Camara.pdf>. Acesso em: 15 maio 2023.

CAMERON, Julia. **O caminho do artista: Desperte o seu potencial criativo e rompa seus bloqueios**. Sextante, 2017.

CANCHERINI, Ângela. Universidade Católica de Santos. Anais IV SIPEQ – ISBN - 978-85-98623-04-7 1 **A Escuta Sensível Como Possibilidade Metodológica**.

CHAVES, Iana Garófalo. **O design centrado no humano conectado e colaborativo**. 2019. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

Déficit Cognitivo. [S. l.], 26 nov. 2023. Disponível em: <https://saudentalatiabaia.com.br/deficit-cognitivo.php#:~:text=Caracteriza%2Dse%20pela%20dificuldade%20de,o%20indiv%C3%ADduo%20desenvolva%20limita%C3%A7%C3%B5es%20intelectuais>. Acesso em: 26 nov. 2023

DELEUZE, Gilles. **O ato de criação**. Folha de São Paulo, v. 27, 1999.

DE OLIVEIRA, Antônio Roberto Miranda. **Design Como Pensamento: uma breve história da metodologia de design**. 2017. 167 f. : il. color. ; 30 cm. 978-1-387-15589-7

De repente 30. [S. l.: s. n.], 2004. Disponível em: <https://www.netflix.com/browse>. Acesso em: 2 out. 2023.

DOIDGE, Norman. **O Cérebro Que Se Transforma**. [S. l.: s. n.], 2011. (Fonte: ibidem da nota de rodapé 26).

DUARTE YAO, Watanabe HW, Giacomini K, Lebrão L (in memoriam). **Estudo das condições sociodemográficas e epidemiológicas dos idosos residentes em ILPIs registradas no Censo SUAS**. Faculdade de Saúde Pública da USP. 2018

[et al.] **Design e Interação Social**. Design e Inovação Social, [S. l.], p. 1-19, 28 jun. 2023.

Efeitos de um programa de estimulação cognitiva em idosos

institucionalizados. Revista de Enfermagem, [s. l.], v. IV, ed. 20, p. 47-56, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.12707/RIV18043>. Acesso em: 10 jun. 2023.

ESTILOS de vida das gerações globais: quanto a idade influencia nosso comportamento?. [S. l.], 10 jan. 2016. Disponível em: <https://www.nielsen.com/pt/insights/2016/estilos-de-vida-das-geracoes-globais-quanto-a-idade-influencia-nosso-comportamento/>. Acesso em: 26 nov. 2023.

Estimulação cognitiva para idosos. [S. l.: s. n.], 2012.

FONSECA, Roseany Karimme Silva. **Atravessamentos De Um Corpo-Memória: O Ato De Criar Como Devir-Lembrança.** Linha Mestra, v. 15, n. 44, p. 194-199, 2021.

Funções Cognitivas E Bem-Estar Psicológico Em Idosos Saudáveis. Estud. interdiscipl. envelhec., Porto Alegre, v. 16, ed. 2, p. 215-227, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/RevEnvelhecer/article/view/18613/15438>. Acesso em: 9 jun. 2023. **FUNÇÕES COGNITIVAS E BEM-ESTAR PSICOLÓGICO EM IDOSOS SAUDÁVEIS.** Estud. interdiscipl. envelhec., Porto Alegre, v. 16, ed. 2, p. 215-227, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/RevEnvelhecer/article/view/18613/15438>. Acesso em: 9 jun. 2023.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação.** [S. l.: s. n.], 2007.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** Editora Olhares, 2022.

IDOSOS recebem do governo de Goiás maior atenção à saúde física e emocional, durante pandemia. [S. l.], 27 abr. 2020. Disponível em: <https://www.social.go.gov.br/noticias/374-idosos-recebem-do-governo-de-goi%C3%A1s-maior-aten%C3%A7%C3%A3o-%C3%A0-sa%C3%BAde-f%C3%ADsica-e-emocional%20.html#:~:text=Em%20Goi%C3%A1s%2C%20existem%20209%20abrigos,ou%20geridos%20por%20organiza%C3%A7%C3%B5es%20sociais>. Acesso em: 29 set. 2023.

LIFEWTR / **Bring Art Back To Schools** / R/GA / 2 of 7. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <https://vimeo.com/259952326>. Acesso em: 31 out. 2023

O ÁLBUM. In: CHRISTIE, Agatha. **Convite para um Homicídio**: Um caso de Miss Marple. 1. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2016. cap. 17, p. 178-179. ISBN 9788569809395.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre design social, eco design e design sustentável**. Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, v. 1, p. 1-4, 2007

PEIXE Grande e Suas Histórias Maravilhosas. [S. l.: s. n.], 2003. Disponível em: https://www.primevideo.com/offers/nonprimehomepage/ref=dv_web_force_root?gclid=CjwKCAiA9ourBhAVEiwA3L5RFkCSZYcHd0YmCqGzVPE5AC91HknqO_yzxGtMjYg6rYaweP7WbufZmhoCe0sQAvD_BwE&mrntrk=slid__pgrid_62046161446_pge_o_1001541_x__adext__ptid_kwd-297838409645. Acesso em: 26 nov. 2023.

PHILIPPINI, Ângela. **Grupos em Arteterapia: redes criativas para colorir vidas**. WAK: Rio de Janeiro, 2011(a).

População idosa cresce e procura por instituições de longa permanência também aumenta - Instituto Viva Bem: <https://institutovivabem.com.br/populacao-idosa-cresce-e-procura-por-instituicoes-de-longa-permanencia-tambem-aumenta/>. [S. l.], 28 jun. 2023. Disponível em: <https://institutovivabem.com.br/populacao-idosa-cresce-e-procura-por-instituicoes-de-longa-permanencia-tambem-aumenta/>. Acesso em: 28 jun. 2023.

População idosa sobe para 15,1% em 2022, diz IBGE. [S. l.], 16 jun. 2023. Disponível em: https://g1.globo.com/economia/noticia/2023/06/16/populacao-idosa-sobe-para-151percent-em-2022-diz-ibge.ghtml?utm_source=thenewsc&utm_medium=email&utm_campaign=referral. Acesso em: 26 nov. 2023.

POLLO, S. H. L., & Assis, M. D. (2019). **Instituições de longa permanência para idosos-ILPIS: desafios e alternativas no município do Rio de Janeiro**. Revista

Brasileira de Geriatria e Gerontologia, 11, 29-44.

RAMALHETE, Carolina. ESPÍNDOLA, Tatiana. **Curso Ativistas da Facilitação**. 2023.

RAMALHETE, Carolina. **Guia Essencial do Pensamento Visual: Como usar imagens e ser mais eficaz na sua comunicação**. [S. l.: s. n.], 2022.

RIGO, Léa. **Idosos asilados: um percurso em arteterapia**. RBCEH, [S. l.], p. 83 (1-11), 2 ago. 2007. 1-11.

SILVA, Tiago Barros et al. **Um campo epistemológico para o Design**. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, v. 2, n. 2, 2015.

SILVEIRA, Yuri; VELOSO, Daniel; SALLES, Julia. **Uma Reflexão sobre o papel do Design e a Ética no Consumo**. Colóquio Internacional de design, [S. l.], p. 1-12, 15 maio 2020. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cid2020/116.pdf>. Acesso em: 15 maio 2023.

Sobre a Sociedade São Vicente de Paulo: A SOCIEDADE de São Vicente de Paulo (SSVP). In: Quem somos?. [S. l.], 3 set. 2023. Disponível em: <https://ssvpbrasil.org.br/a-ssvp/>. Acesso em: 4 set. 2023.

Sketching: Pensamento Visual E Representação De Ideias. Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, [S. l.], p. 1-12, 28 jun. 2023.

STICKDORN, Marc, and Schneider, Jakob. **Isto é Design Thinking de Serviços: Fundamentos, Ferramentas, Casos**. Brasil, Bookman Editora, 2014.

TITANIC. [S. l.: s. n.], 1997. Disponível em: https://www.starplus.com/pt-br?cid=DSS-Search-Google-71700000085922374-&s_kwcid=AL!8468!3!576493405898!b!!g!!star%20plus&gad_source=1&gclid=CjwKCAiA9ourBhAVEiW3L5RFjIY8VMUuk5PWQdUHPTWnhHJ1NU5xIs8cGCe9Zpz8az2yR2ZtRLEaBoC0ywQAvD_BwE&gclsrc=aw.ds. Acesso em: 26 nov. 2023.

TORRE, S. **Dialogando com a Criatividade**. São Paulo: Madras, 2005.

VALENÇA, Maira. Arteterapia – Educação. 2017. 171 p. **Tecendo Sentidos entre Vivência e Reencantamento** (Pós Graduação em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco Centro de Educação, [s. l.], 2017. 1-171.

VENTURA, Magda. **O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa**. Pedagogia Médica, [S. l.], p. 1-4, 28 jun. 2023.

[et. al.] **VISITA AO LAR DE IDOSOS SÃO VICENTE DE PAULA**: relatório, [s. l.], 14 set. 2022. (1-8).

10 principais doenças relacionadas ao envelhecimento. [S. l.], 14 fev. 2023. Disponível em:
https://educacaomedica.afya.com.br/blog/principais-doencas-relacionadas-ao-envelhecimento?utm_source=google&utm_medium=organic. Acesso em: 8 out. 2023.

APÊNDICE

1.  Carta ao Lar São Vicente de Paulo - TCC (Catarina).pdf
2.  Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)_Facilitador
3.  Protótipo Guia do Facilitador - E se?.pdf
4.  Credencial E se?.pdf
5.  Bottom E se?.pdf
6.  Guia da Pessoa Facilitadora E se? Versão Final_com sangria.pdf
7.  Guia da Pessoa Facilitadora E se? Versão Final_sem sangria.pdf
8.  Facilitação Gráfica da Atividade.pdf
9.  Facilitação Gráfica da Atividade (imagem).jpg