



Universidade de Brasília
Faculdade de Ciências da Saúde
Departamento de Enfermagem

THAÍS SOUZA SANTANA

**LONGEVIDADE E DIGNIDADE: UM “SERIOUS GAME” PARA ABORDAR AGEISMO E
VIOLÊNCIAS CONTRA PESSOAS IDOSAS**

Brasília
2019

THAÍS SOUZA SANTANA

**LONGEVIDADE E DIGNIDADE: UM “SERIOUS GAME” PARA ABORDAR AGEISMO E
VIOLÊNCIAS CONTRA PESSOAS IDOSAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao departamento de Enfermagem da Universidade de Brasília, como requisito para a obtenção do título de Enfermeira.

Orientador (a): Profa. Dra. Leides Barroso Azevedo Moura

Co-orientadora: Profa. Dra. Ana Beatriz Duarte Vieira

Brasília
2019

THAÍS SOUZA SANTANA

**LONGEVIDADE E DIGNIDADE: UM “SERIOUS GAME” PARA ABORDAR AGEISMO E
VIOLÊNCIAS CONTRA PESSOAS IDOSAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao departamento de Enfermagem da Universidade de Brasília, como requisito para a obtenção do título de Enfermeira.

Orientador (a): Profa. Dra. Leides Barroso Azevedo Moura

Co-orientadora: Profa. Dra. Ana Beatriz Duarte Vieira

BANCA EXAMINADORA

APROVADO EM: ___/___/2019

Professora Doutora Leides Barroso Azevedo Moura

Orientadora – Presidente da Banca

Professora Doutora Simone Roque Mazoni

Membro Efetivo da Banca

Professora Doutora Elza de Souza

Membro Efetivo da Banca

Professora Doutora Andrea Mathes Faustino

Membro Suplente da Banca

Brasília

2019

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado a vida, saúde e força para superar toda e qualquer dificuldade.

A esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração e a todos que oportunizaram a conquista de todo conhecimento.

A minha orientadora Profa Dra Leides Barroso Azevedo Moura e Co-orientadora Profa Dra Ana Beatriz Duarte, por todo suporte, correções e toda paciência no decorrer da pesquisa.

Aos meus pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Aos meus irmãos pelo carinho, paciência e confiança depositada.

Aos amigos e colegas de turma pela amizade, risadas, horas estudando na biblioteca, suportando todo estresse durante esses anos de UnB.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado!

LONGEVIDADE E DIGNIDADE: UM “SERIOUS GAMES” PARA ABORDAR AGEISMO E VIOLÊNCIAS CONTRA PESSOAS IDOSAS

Thaís Souza Santana¹ Ana Beatriz Duarte Vieira² Leides Barroso Azevedo Moura³

¹ Acadêmica do Curso de graduação em Enfermagem da Universidade de Brasília– UnB Brasília (DF), Brasil. E-mail: tha_cnn@hotmail.com, ² Co-Orientadora: Prof.^a Doutora em Bioética, Departamento de Enfermagem, Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília – UnB, Brasília (DF), Brasil. E-mail: abd.vieira@gmail.com. ³ Orientadora: Prof.^a Doutora em Ciências da Saúde, Departamento de Enfermagem, Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília – UnB, Brasília (DF), Brasil. E-mail: leidesm74@gmail.com

RESUMO

Objetivo: As violências contra pessoas idosas caracterizam-se como violação aos direitos humanos e representam um grave problema de saúde pública e do mundo social. O presente trabalho objetiva relatar o desenvolvimento de um jogo colaborativo na modalidade “Serious Game” como ferramenta lúdica e pedagógica na abordagem da temática do ageismo e outras violências. **Método:** Estudo de abordagem qualitativa desenvolvido em três etapas envolvendo: Pesquisa de revisão de literatura do tipo narrativa; Pesquisa em base de dados secundários coletados em estudo realizado com pessoas idosas moradores de uma região socioeconomicamente vulnerável do Distrito Federal; Preparo do Jogo Longevidade e Dignidade. **Resultado:** O jogo foi desenvolvido segundo critérios de valorização da jogabilidade baseado em análise de resultados da pesquisa de revisão narrativa e de dados secundários que possibilitaram construir as narrativas das cartas do jogo e a criação das seguintes categorias conceituais apresentadas no tabuleiro: Ilha de Solidariedade, Ilha de Cidadania, Ilha de Reflexão sobre Ageismo e Ilha de Risco. **Conclusão:** Conclui-se que resultados de pesquisa podem servir de base para construir ferramenta inovadora no formato de jogos cooperativos que proporcionam ludicidade, reflexão e protagonismo no enfrentamento das violências contra pessoas idosas.

Descritores: Cidadania, idosos, Serious Game, Exposição à Violência, participação social

ABSTRACT:

Objective: Violence against older people represents a violation of human rights and it is a serious public health and social problem. This study reports the development of a collaborative game in the "Serious Game" modality that aims to be a ludic and pedagogical tool to be used in the prevention of ageism and other violence against people aged 60 years and older. **Method:** Study of qualitative approach developed in 3 stages involving: Integrative literature review research; Quantitative research based upon secondary data from a study conducted with people aged 60 years or more living in a socioeconomic vulnerable region of the Federal District; “Longevity and Dignity” game preparation. **Results:** The collaborative game "Longevity and Dignity" was based upon the creation of the following conceptual categories displayed on the board: Islands of Solidarity, Islands of Citizenship, Islands of Reflection on Ageism and Islands of Risk. **Conclusion:** Research results can serve as a basis to build an innovative tool in the form of cooperative games that provide playfulness, reflection and protagonism against older adult violence.

Descriptors: Violence, Elderly, Serious Game, Social Participation

*Trabalho de conclusão de curso (TCC), apresentado em formato de artigo científico e em conformidade com as normas da Revista Baiana de Enfermagem

INTRODUÇÃO

O envelhecimento oportuniza descobertas acerca de novos limites para a longevidade humana, convivências intergeracionais, oportunidades e conquistas, mas também expressas trajetórias únicas de condições pessoais, familiares e coletivas ao longo do curso de vida e do impacto dos determinantes sociais. Assim, assume-se histórias de longevidades marcadas por experiências de múltiplas trajetórias de vida organizadas pelo convívio social, incluindo as vivências de violências. ⁽¹⁾

As violências contra pessoas idosas são de alta prevalência na sociedade contemporânea, caracterizando-se como um problema de saúde pública e um problema do mundo social que precisa ser abordado com a participação e o protagonismo dos idosos. ^(2,3,4)

O processo de envelhecimento ocorre em contextos de trajetórias heterogêneas de vida e por vezes marcados por situações conflituosas mediadas por violências praticadas pela família, conhecidos e desconhecidos, cuidadores, provedores institucionais e configuram cenários de violências multidimensionais. ⁽⁵⁾

A Organização Mundial de Saúde ⁽⁶⁾ define a violência contra a pessoa idosa da seguinte forma:

São ações ou omissões cometidas uma vez ou muitas vezes, prejudicando a integridade física e emocional da pessoa idosa, impedindo o desempenho do seu papel social. A violência acontece como uma quebra de expectativa positiva por parte das pessoas que a cercam, sobretudo dos filhos, dos cônjuges, dos parentes, dos cuidadores, da comunidade e da sociedade, em geral. ^(6: 03)

Nesse mesmo sentido, o Estatuto do Idoso ⁽⁷⁾ no seu art. 19, parágrafo primeiro, define a violência contra o idoso como qualquer ação ou omissão praticada em local público ou privado que lhe cause morte, dano ou sofrimento físico ou psicológico. ⁽⁸⁾

O presente e o futuro do envelhecimento populacional precisam ser encarados como parte natural do curso da vida e uma conquista da modernidade. Atitudes e comportamentos culturais societários antienvelhecimentos precisam ser desencorajados, denunciadas e monitoradas pelos diferentes grupos sociais, além do Estado e os seus aparatos legais. ⁽⁹⁾

Com o avançar da idade, a pessoa idosa pode enfrentar múltiplas barreiras que agem negativamente no sentido de reduzir a sua participação no âmbito social, o que pode originar percepção de sentimentos de solidão, desvalorização e até mesmo produzir isolamento social. ⁽¹⁰⁾ Essas barreiras podem ser produzidas a partir do ageísmo⁽¹¹⁾, uma das mais sistêmicas violências contra pessoas idosas que produz pré-conceitos em relação às capacidades das pessoas idosas, enraíza mitos, gera discriminação que promove imagens estereotipadas historicamente construídas

na sociedade pós-industrial, amplia barreiras para participação social nas mais diversas dimensões da vida na família e em sociedade e dificulta a compreensão do envelhecimento como oportunidade e conquista da modernidade.

É essencial identificar as situações de violação da dignidade da pessoa idosa e combater as discriminações e os estereótipos que embasam ofensas e negatividades que impossibilitam um processo ativo de envelhecimento na sociedade. Estudos mostram que o sofrimento mental provocado pelo ageismo e demais tipo de maus-tratos contribuem para processos depressivos e autodestrutivos. ^(2,9)

Butler concebeu o termo AGEISM, foi traduzido para o português como ageimo e assim definido como uma forma de intolerância relacionada com a idade, ou seja, estereotipar qualquer pessoa poderia ser alvo de discriminação baseado apenas na idade. ^(10,11) Alguns dos estereótipos e atitudes negativas associadas aos idosos classificam-nos como inflexíveis, solitários, religiosos, improdutivos, doentes, depressivos, senis, frágeis e sem energia. ⁽¹⁰⁾

As formas mais frequentes de violências contra a pessoa idosa são: negligência, violência psicológica, violência física, violência sexual, moral, abuso e ou exploração financeiro-econômica e abandono. As violências contra os idosos se expressam socialmente como: violência social ou estrutural, violência institucional e violência familiar ou interpessoal. ^(12,13) Em relação ao ambiente familiar as violências são caracterizadas como uma forma de comunicação e de interação cotidiana e se expressam em linguagens de violência psicológica, emocional, moral, sexual e tantas outras que o processo civilizatório pode nomear. As violências nos cenários familiares e nos arranjos domiciliares são as mais comuns e sistêmicas. ⁽¹³⁾ Nas últimas décadas, um tipo de violência cotidiana, conforme descrevemos anteriormente o ageismo, tem sido apontada como a raiz de outras violências.

Historicamente, os profissionais da saúde e da educação referem dificuldades em atuar na temática das violências, seja por falta de preparo ou sentimento de impotência ao se deparar com a situação e não se sentir capacitado o suficiente. A enfermagem atua diretamente com o idoso e o suporte a família, de modo a favorecer a promoção de um ambiente seguro onde as pessoas idosas possam estabelecer relações de confiança. ⁽¹⁴⁾ Neste sentido, é importante incluir ‘jogos sérios’ na área da saúde, uma vez que os serviços de atenção básica na comunidade são considerados a porta de entrada para o setor da saúde e caracterizam-se como nível estratégico na detecção e notificação de casos de violência familiar.

. Os jogos cooperativos contemporâneos, ou “serious game”, iniciaram a partir da década de 1980 no Brasil. Estudo relata que os jogos cooperativos permitem a promoção da autoestima e estimulam a sociabilidade pela convivência. ⁽¹⁵⁾ Um jogo sério é um jogo em que o aprendizado reflexivo é o objetivo principal. Isso não significa, no entanto, que esse tipo de jogo não seja lúdico,

mas simplesmente que eles além de lúdicos reforçam aprendizados de conteúdos essenciais e por vezes de difícil abordagem. Esses jogos permitem a apresentação de novas situações, a discussão de melhores formas de resolvê-las, as trocas de saberes, favorece a integração entre os participantes, além de permitir a construção de conhecimentos baseados em evidências e treinamento para atividades particulares com oportunidades para novos aprendizados e mudanças culturais, comportamentais e atitudinais baseados na ludicidade. ^(2,16,17)

Assim, o presente estudo justifica-se do ponto de vista societário e ético, uma vez que apresenta uma proposta inovadora de tradução de resultados de pesquisa desenvolvida com grupo de idosos do Distrito Federal ^(13,16) e que tem o potencial de contribuir para o protagonismo no enfrentamento de ageísmo e das situações de violências envolvendo pessoas de 60 anos ou mais. O jogo se classifica como colaborativo na modalidade “Serious Game” e objetiva apresentar uma ferramenta lúdica e pedagógica. Os serious games são aplicados para simular situações críticas que envolvam algum tipo de risco, tomada de decisões ou, ainda, para desenvolver habilidades específicas. Para fins de ensino-aprendizagem, podem-se simular situações em que o uso de um conhecimento seja necessário para a evolução no jogo. ⁽¹⁵⁾

MÉTODO

Estudo de abordagem qualitativa desenvolvido em 3 etapas envolvendo: Pesquisa de revisão de literatura do tipo narrativa; Pesquisa em base de dados secundários coletados em estudo realizado com pessoas de 60 anos ou mais moradores de uma região socioeconomicamente vulnerável do Distrito Federal ⁽¹³⁾; Preparo do Jogo Longevidade e Dignidade.

Para a elaboração do jogo utilizou-se referencial teórico para desenvolvimento do jogo e posteriormente imersão na literatura que aborda a questão do ageísmo e das violências contra pessoas idosas. A revisão do tipo narrativa ⁽¹⁸⁾ permite abordar temas pouco explorados na literatura como é o caso do uso da pedagogia do Serious Game no enfrentamento à violência contra pessoas idosas.

A pesquisa em base de dados secundários ofereceu subsídios para a elaboração das situações narradas nas cartas no estilo histórias curtas “casos” descrevendo situações de violações de direito e tipologias de violências.

A proposta do jogo foi desenvolvida a partir de pesquisa onde se identificou as categorias de violências vividas por pessoas idosas. O desenvolvimento da pesquisa sobre violências contra pessoas idosas atendeu à resolução n. 466/2012 e foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos sob o parecer CAEE nº 4127391590000030.

Identificaram-se os seguintes conteúdos conceituais estruturantes para o desenvolvimento do jogo, segundo fonte de informação: i) Ageísmo, tipos de violências contra pessoas idosas, direitos humanos, dignidade e cooperação a partir da etapa de revisão narrativa de literatura. ii) Descrições de violências na velhice e extratos narrativos de situações de violências segundo percepções de pessoas idosas.

Quanto aos dados secundários foi utilizado à análise temática, objeto da presente sistematização para criação do Quadro 1 apresentado nos anexos, essa se relaciona a uma afirmação a respeito de determinado assunto. Ele comporta um feixe de relações e pode ser graficamente representada através de uma palavra, uma frase, um resumo. ⁽¹⁹⁾

Alguns dos conteúdos das cartas das Ilhas do Risco (Quadro1) foram extraídos das situações de violências narradas pelos idosos que estavam disponíveis no banco de dados secundários da pesquisa (Quadro 1) em resposta a outras questões da entrevista com instrumento semiestruturado, e que será objeto de outra publicação. Para o propósito do presente trabalho, apenas as respostas referentes a uma das perguntas condutoras da entrevista qualitativa foram apresentadas.

A calibragem do jogo aconteceu no espaço da Horta Comunitária do Itapoã. Foi aplicado em uma rodada envolvendo 20 idosos de idade igual ou superior a 60 anos, de ambos de os sexos, 80% feminino e 20% masculino, uma vez que esse é o perfil de frequentadores das PIS na comunidade. Os participantes foram convidados a jogar e depois apresentarem suas percepções sobre o jogo.

O facilitador apresentou as regras do jogo de uma forma interativa e foi reforçado que um dos objetivos do material é identificar a natureza e os tipos de violência e não apenas nomeá-las, mas promover pausas para reflexão sobre o tema e discutir possíveis caminhos de ação individual e comunitária.

Em um primeiro momento foi dividido os participantes, sendo 4 deles eleitos como líderes e os demais ofereciam suporte em grupo de 4 pessoas totalizando 20 pessoas no total divididos em 4 grupos de 5 pessoas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conceitos do Jogo

A Ilha da solidariedade é representada pelas casas branca no tabuleiro. Ao cair na cor branca o participante ganha um “bônus” que é representado por imagem de coração e deverá passar a vez para o próximo. Ao acumular 3 peças brindes ele tem a oportunidade de resgatar um participante que esteja em casas iniciais no jogo. O tema da solidariedade é discutido numa síntese pelo facilitador. O conceito de Ilhas da Solidariedade remete a reflexões acerca da sociedade de consumo, do individualismo, da competição e da perspectiva solidária de perceber o “outro” e a

importância da manutenção dos vínculos. Nesta ilha o objetivo é estimular a percepção de que na vida existem momentos que ficamos “para trás” e ações de solidariedade entre os participantes de uma comunidade, ou de um coletivo de pessoas, precisam ser estimuladas. A solidariedade é uma das formas de expressão da dádiva, do dom e apresenta-se como ação multidimensional. ⁽²⁰⁾

A Ilha da Reflexão/Cidadania, composta por cartas na cor azul, apresenta situações para fomentar reflexão acerca de direitos garantidos em Lei na Constituição Federal, no Estatuto do Idoso e demais legislações. O conceito de Ilhas de Cidadania foi idealizado com objetivo de reforçar que violência se enfrenta com ações de defesa da cidadania, o empoderamento cidadão dos idosos oferece uma perspectiva de direito à inserção social e caminhos para interagir com a sociedade no combate às violências, com estímulo ao protagonismo das pessoas idosas. São descritas situações como solidariedade, onde é possível visualizar que existem pessoas que sabem valorizar o envelhecer. ⁽²¹⁾

A Ilha do Ageísmo é representada nas cartas Amarelas e descrevem dimensões do ageísmo e suas representações sociais e descrevem contextos de situações baseadas em discriminação contra pessoa idosa e estereótipos baseados em idade. O conceito tratado nas Ilhas do Ageísmo descreve ageísmo como uma forma de intolerância cometida contra a pessoa idosa, pelo simples fato da idade e o equívoco das representações sociais ligadas a incapacidades, criando assim estereótipos negativos associados aos idosos. ^(10,11)

A Ilha de Risco é representada nas cartas vermelhas e descrevem as tipologias de violências encontradas na literatura e nos dados qualitativos secundários coletados e identificadas nas narrativas que responderam às perguntas: “Você gostaria de descrever algum tipo de violências contra pessoa idosa?”. O conceito para Ilhas de Risco está embasado no fato de que as violências representam violações de direito, ameaças à vida, fissuras psicológicas e emocionais. Elas representam situações de violências por parte da família, das instituições e da sociedade e podem produzir maiores fragilidades, improdutividade, impotência e afetar negativamente a motivação para viver. As ilhas de riscos representam graves violações à dignidade da pessoa idosa e aos valores morais e sociais que terminam por não serem respeitados e reconhecidos. ⁽¹³⁾

A perspectiva intergeracional⁽²²⁾ mostra um ciclo de não respeito de crianças e idoso. Construir nova cultura de valorizar a pessoa idosa envolve ensinar as crianças a valoriza-los. A categoria do ageísmo revela múltiplas dimensões de violências no cotidiano das relações, que aponta inclusive, interrupções e negação do espaço da fala da pessoa idosa. Não esperar que o idoso termine sua fala, interromper o diálogo, não deixar que uma pessoa expresse o que ela está pensando são atitudes descritas como violências contra pessoas idosas.

Para Oliveira et al (2018) um dos desafios ao constatar que a pessoa idosa é vítima de violência é a negação. A pessoa que sofre violências praticadas por familiares tende a defender e

por vezes justificar as atitudes do agressor, se recusando a denunciar aquele que o maltrata. ⁽²⁴⁾ As violências apresentam-se muitas vezes camufladas e não são reveladas por diversos razões racionais como, por exemplo, constrangimento produzido pela situação, medo de punições, sentimento de culpa em denunciar ou ainda por não conceber e nomear a ocorrência como uma forma de violência. ⁽¹⁹⁾ Neste sentido, a literatura aponta a família como um risco à segurança e integridade do idoso. Estudos baseados em denúncias apontam que o fato de os idosos residirem nos domicílios com seus filhos e netos constitui-se como um fator de risco. ^(1,3) Em detrimento dessas evidências, alguns dos cenários e casos narrados na Ilha de Risco abordam situações familiares.

Jogando o jogo

As cartas amarelas das Ilhas do Ageísmo provocaram discussões sobre preconceitos e discriminações contra pessoas idosas. Para a maioria o termo é novo, mas retrata situações do cotidiano.

Pra algumas pessoas que não sabia aprendeu aqui, ageísmo uma palavra nova que a gente não conhecia, mas já sofriamos. (P 20)

A propagação intergeracional dos comportamentos violentos pode se dar por um contexto familiar violento, uma criança em contato com essas situações tende tornar-se um adulto violento, tornando então um “ciclo de violência”. ⁽²²⁾

O Ageísmo foi definido como discriminação contra as pessoas idosas que provoca sofrimento e negação de direitos à inserção ativa na sociedade. Considerado como o terceiro grande “ismo” identificado na sociedade contemporânea depois do racismo e o sexismo. Um dos aspectos mais intrigantes do ageísmo é que, diferentemente de outros tipos de discriminações como a racial, religiosa, e étnica, o mesmo se articula de modo inconscientemente, por vezes sem intenção de prejudicar o seu alvo. ^(8,10,21)

O velho já tá velho, não serve mais pra nada não. (P 5)

A mídia só mostra o lado negativo, a gente fica até com medo viu. (P 16)

São frequentemente vistos matérias que dizem respeito aos meios de comunicação carregados de estereótipos negativos associados à idade, a infantilização do idoso e formas estereotipadas de se

relacionar com os mais velhos. Por vezes mascaradas de carinho diante da fragilidade da situação de dependência.

Um dos aspectos bastante citados durante o jogo foi a questão da mobilidade e da acessibilidade ao transporte público, que é um fator de extrema importância para que essa população mantenha a independência e autonomia. São tarefas simples como, por exemplo, ir às compras, utilizar serviços bancários, ir à unidade básica de saúde, visitar familiares e amigos, e atividades que favorecem a interação social além de promover um bem-estar ao idoso por não se sentir sozinho, e ter autonomia para decidir e solucionar suas próprias questões. Normalmente o que acontece é o desrespeito para com a pessoa idosa em transportes coletivos, essas questões os desestimulam a saírem de casa. ⁽²⁵⁾ O jogo abordou essas situações e os seguintes comentários chamaram a atenção:

Uma das sugestões é ceder o lugar no ônibus, ensinar, que tem idosos que discute no ônibus, manter a paz né, porque aí evita violência. (P14)

Às vezes tem uns adolescentes fingindo que tá dormindo no ônibus. (P10)

Bom saber dos nossos direitos, muitos não sabem. (P10)

Por mais que alguns idosos não consigam nomear a violência quanto ao seu tipo, a maioria apontou a violência psicológica como de difícil identificação, pois mesmo sendo bastante frequente leva também a pessoa idosa a se sentir desvalorizado, sofrer de ansiedade. Segundo estudos essas situações podem se repetir muitas vezes. ^(5,22)

Maltrata com palavras, ingratidão. (P 18)

A palavra dói. (P 10)

O jogo abrange ainda situações tidas como da Ilha de Solidariedade, e a intenção é estimular atos solidários entre participantes. Sobre a solidariedade afirmam:

É você ser prestativo. (P 11)

Ajudar tipos às vezes uma pessoa com dificuldade de atravessar a faixa de pedestre. (P10)

Procurar ajudar, porque você mesmo sendo idosa às vezes tem uma melhor condição, até visual, ajudar subir no ônibus, descer, tudo isso é solidariedade. (P 15)

Levados a refletir sobre sua experiência em participar da atividade proposta, os idosos declararam que o jogo possibilitou a fixação do que foi compartilhado durante as discussões, ajudando-os a adquirirem novos conhecimentos e refletirem sobre o tema das violências.

Essa experiência pra mim eu aprendi muitas coisas, e também foi muito divertido a gente deu risada né. (P3)

Foi muito bom, divertido, bom demais. Eu gosto de jogar e dessa eu ainda não tinha participado. Aqui eu aprendi muitas coisas sobre violência, solidariedade, ajuda a conversar. (P18)

Nossos direitos, nos ônibus coletivos. Muitas informações que a gente não esperava. (P10)

Foi bom, falar dos direitos do idoso. (P 13)

O estudo contou com uma limitação, pois precisa ser “jogado” com outros grupos de pessoas idosas, a fim de que a linguagem das cartas possa ser melhor calibrada. Ressalta-se que para condução assertiva do jogo é necessário que o facilitador conheça as questões que tangem os aspectos físico, psíquico, social e político que abarcam as diferentes dimensões das violências contra a pessoa idosa, os direitos da pessoa idosa e a operacionalização e fluxo das denúncias.¹⁴

CONCLUSÃO

O Serious Game “longevidade e Dignidade” ofereceu momentos de vivências lúdicas para refletir acerca do tema denso das violências, favoreceu a ressignificação e percepção de violências vividas no cotidiano, proporcionou um espaço não formal por ser uma ferramenta lúdica que permitiu oportunizar a nomeação das violências sofridas no cotidiano de pessoas idosas, reduz as barreiras do silêncio e auxilia no aprendizado de direitos e cidadania.

O jogo propõe um planejamento e desenvolvimento de ações em várias frentes sociais e cenários de prática para a promoção da saúde de pessoas idosas, de modo a contribuir para ampliar o repertório de capacidades de resposta dos profissionais de saúde e da educação na garantia da defesa de um envelhecimento digno livre de violências.

Ressalta-se a importância da contribuição da atenção básica e da interação com a comunidade por intermédio de novas linguagens para a promoção da saúde. A violência no seio familiar e na sociedade como um todo, repercute no processo saúde-doença, sendo, sem dúvidas, um problema de saúde pública e um grande desafio para o Sistema Único de Saúde - SUS. Os

ambientes comunitários como o que foi aplicado o jogo favorecem o protagonismo dos idosos e possibilitam novas dinâmicas de fortalecimento da autonomia e da participação social.

O artigo procurou mostrar que o uso de jogos “serious” se caracterizam como um produto agregador para a reflexão, prevenção e enfrentamento das violências cometidas contra a pessoa idosa. Fomentado pelo diálogo e ludicidade, o jogo despertou a reflexão dos participantes acerca de sua percepção sobre as violências, contribuiu para a construção de novos saberes, empoderamento, potencializando autoestima, processos de socialização, trocas de experiências e aprendizagem compartilhadas que podem gerar transformações sociais importantes no enfrentamento das violências.

REFERÊNCIAS

1. Moura, L B A. **A Pessoa Idosa na Área Metropolitana de Brasília: oportunidades e desafios.** In: Vasconcelos A M N et all (Org) Território e sociedade: as múltiplas faces da Brasília metropolitana. Brasília: Editora UnB; 2019
2. Espindola C R, Blay S L. **Prevalência de maus tratos na terceira idade: revisão sistemática.** Rev Saude Publica 2007. 41(2): 301-306. Disponível: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0034-89102007000200020&script=sci_abstract&tlng=pt Acessado em: 11/05/2018
3. Santana, I L; Vasconcelos, D C; Coutinho M da P de L. **Prevalência da violência contra o idoso no Brasil: revisão analítica.** Arq. bras. psicol., Rio de Janeiro 2016 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672016000100011&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em: 11/05/2018
4. BRASIL. **Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.** Diretoria de Pesquisas. Coordenação de População e Indicadores Sociais. Projeções da População do Brasil e Unidades da Federação por sexo e idade: 2010-2060. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística; 2018. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101597>. Acessado em: 31/12/2018.
5. Minayo, M.C.S; Souza, E.R ;Paula, D.R. **Revisão sistemática da produção acadêmica brasileira sobre causas externas e violências contra a pessoa idosa.** Ciência & Saúde Coletiva, v.15, n.6, p. 2709-2718, 2010
6. OMS. Organização Mundial de Saúde. **Relatório mundial sobre violência e saúde.** Geneva, 2002.
7. BRASIL. **Estatuto do idoso: lei federal nº 10.741, de 01 de outubro de 2003.** Brasília, DF: Secretaria Especial dos Direitos Humanos, 2004. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.741.htm>. acessos em 12/05/2018.
8. Zamboni et al **Violência contra idoso: um velho estigma.** Cogitare Enferm. 2011 Out/Dez; Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/coare/viewFile/21973/17137> Acessado em 18/05/2018
9. Carneiro, V. L.; França, L. H. F. P. **Conflitos no relacionamento entre cuidadores e idosos: o olhar do cuidador.** Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, Rio de Janeiro, v. 14, n. 4, p. 647-662, 2011.

10. Couto, M. C. P. P.; Koller, S. H.; Novo, R.; Soares, P. S. **Avaliação de Discriminação contra Idosos em Contexto Brasileiro - Ageismo**. Psic. Teor e pesq., Brasília, v.25, n.4, p. 510, 2009
11. Butler, R. N. **Ageism: A foreword**. *Journal of Social Issues*.v. 36, n. 2, p. 8-11, 1980.
12. BRASIL. **Mapa da violência contra a pessoa idosa no Distrito Federal : uma análise dos dez anos de acompanhamento pela Central Judicial do Idoso / Central Judicial do Idoso**.Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios, Ministério Público do Distrito Federal e Territórios, Defensoria Pública do Distrito Federal. 3. ed. – Brasília : MPDFT, 2017
13. Moura et al. **Percepções de qualidade de vida e as experiências de violências em idosos**. *Revista de Enfermagem UFPE Online*, 2018. Acesso em 26/05/2018
14. Oliveira, K S M et al. **Violência contra idosos: concepções dos profissionais de enfermagem acerca da detecção e prevenção**. *Rev. Gaúcha Enferm.*[online]. 2018, vol.39 Disponível em : http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S198314472018000100416&lng=en&nrm=iso Acessado em 12/04/2018.
15. Blanco, M, R. **Jogos cooperativos e educação infantil: limites e possibilidades**.Dissertação. São Paulo.SP s.n 2007
16. Callois, R. (1990).**Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia.
17. Luckesi,, C C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) *Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e Ludicidade*. Salvador: Gepel, 2000.
18. Toledo, J A; Rodrigues, M C. **Teoria da mente em adultos: uma revisão narrativa da literatura**. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 2017 37 (92), 139-156. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2017000100011&lng=pt&tlng=pt> Acessado em: 04/06/2019
19. Minayo, M C de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 8. ed. São Paulo: Hucitec, 2004.
20. Mauss, M. **Ensaio sobre a dádiva**. Lisboa: Edições 70 Ltda; 2008.
21. Moura, LBA. **Empoderamento Comunitário: Uma proposta de enfrentamento de vulnerabilidades**. Brasília: Letras Livres; 2008
22. Dias, I. **“Envelhecimento e violência contra os idosos”**, in *Sociologia, Revista da Faculdade de Letras do Porto*, n.º 15, pp. 249-273.
23. Alencar, K C A; Santos, J O; Hino P. **Vivência de situação de violência contra idosos**. REAS [Internet]. 2014 [citado 2015 jul 10];3(1):74-83. Disponível em:<http://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/enfer/article/viewFile/932/664>. Acessado em: 04/06/2019
24. Oliveira, K S M; Carvalho, F P B; Oliveira, L C; Simpson, CA, Silva, F T L, Martins, A G C. **Violência contra idosos: concepções dos profissionais de enfermagem acerca da detecção e prevenção**. *Rev Gaúcha Enferm*. 2018. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rgenf/v39/1983-1447-rgenf-39-e57462.pdf>> Acessado em: 04/06/2019
25. Dos Santos, M D; Silva, M F, Velloza, L A, Pompeu, J E. **Falta de acessibilidade no transporte público e inadequação de calçadas: efeitos na participação social de pessoas idosas com limitações funcionais**. *Rev. Bras. Geriatr. Gerontol.*, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbgg/v20n2/pt_1809-9823-rbgg-20-02-00161.pdf> Acessado em: 05/06/19

ANEXO I- Ficha Técnica do Jogo

Nome: Longevidade & Dignidade

Desenvolvido por: Thais Souza Santana e Leides Barroso Azevedo Moura

Revisado pelos juizes: Wender Ferreira, Suelen Alencar, Fayda Protasio, Valéria Vargas e Laís Oliveira

Produção artística: Rochele Cotta e Eloisa Jerônimo

Baseado em Resultados de Pesquisa financiada pela Capes coordenada por: Leides Barroso Azevedo Moura e equipe da pesquisa “Violências Contra Pessoas Idosas em uma região da Área Metropolitana de Brasília”,

O jogo contém 1 tabuleiro 60x40 cm, com 30 casas; 1 dado grande de 6 faces; 10 cartas vermelhas 10 cartas azuis; 7 cartas amarelas; 20 “peças bônus” representado pela imagem de aperto de mão; 11 personagens de idosos masculino e feminino. O tabuleiro apresenta como plano de fundo, desenho de idosos, sexo feminino e masculino, casais heterossexual e homossexual, ambiente familiar, placa de Unidade básica de saúde, idosos praticando exercício físico. Foi confeccionado em material cartonado, projetado para que participem no mínimo 4 e no máximo 20 jogadores. As casas são enumeradas de 1 a 30 e pintadas das cores azul, vermelho, amarela e branco. As cores vermelhas, azuis e amarelas são representadas por suas cartas correspondentes.

ANEXO II - Regras básicas:

- Os participantes podem jogar individualmente em até 4 participantes individualmente ou podem jogar em 4 times, baseado em consulta do coordenador junto ao time. Caso seja jogado em grupo cada coordenador de equipe terá sua “rede de apoiadores”.
- A duração do jogo é em torno de 50 a 60 minutos, podendo variar de acordo com cada grupo;
- O tempo de fala (resposta) de cada participante/equipe é estipulado em até 2 minutos, mas recomenda-se flexibilidade na contagem do tempo a depender do grupo.
- Ao acumular 3 peças bônus oportunizado o resgate de um participante que se encontra em casas anteriores no jogo;
- Em caso de não participação serão utilizadas questões norteadoras como: Já vivenciou? Conhece alguém que passou pelo mesmo ou algo parecido? O que pensa sobre isso?

Instruções ara jogar

Para execução do jogo, é necessário um espaço com mesa e cadeiras, de forma que os participantes possam sentar-se em círculo, com o tabuleiro no centro da mesa. O grupo conterà um facilitador o qual apresentará o jogo e auxiliará em quaisquer dúvidas.

1. Cada jogador ou cada time escolhe um personagem que o representará no jogo (Figura 2)
2. A ordem de sequência do jogo poderia ser escolhida aleatoriamente pelos participantes ou ainda pode ser definida pelo lançamento dos dados. O primeiro jogador será aquele que tirar o maior número. O jogo seguirá em sentido horário;
3. Em seguida todos os jogadores posicionarão o seu personagem no espaço denominado “INÍCIO” representado pela casa de cor verde;
4. O andamento será de acordo com o número obtido nos dados. Após a primeira jogada, na casa que o dado cair no número 02, por exemplo, que é representado pela cor vermelha, o

- jogador deverá colocar o seu personagem na casa, escolher uma carta no monte vermelho e entregar para o facilitador que lerá em voz alta e fará os Comandos;
- Exemplo: Jogado o dado caiu o número X e a cor correspondente é a vermelha, ou seja, receberá uma carta referente à Ilha de Risco. O participante escolhe a carta, entrega ao facilitador e então ele lerá os comandos que são: “Vou ler essa historinha fictícia e vocês vão me falar que tipo de violência ela está representando, o que pensam sobre isso”? Esgotada a exposição delimitada por 2 minutos, serão lidos os conceitos de cada tipo de violência presente nas cartas. Comandos específicos estão previstos para as cartas azuis e amarelas;
 - Ao cair na cor branca no tabuleiro, o participante ganha um “bônus” que é representado por imagem de coração e deverá passar a vez para o próximo. Ao acumular corações, é oportunizado o resgate um participante que se encontra em casas anteriores no jogo;
 - Assim segue sucessivamente até a casa de chegada.

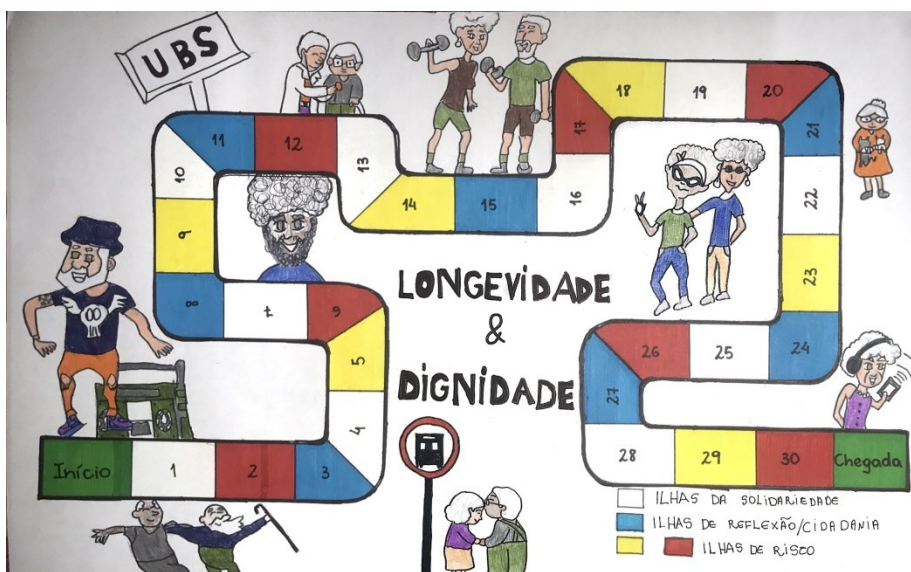


Figura 01 - Tabuleiro do jogo, segundo as 4 Ilhas que serão percorridas, imagens de idosos e contextos.



Figura 02-Representações dos participantes do Jogo, segundo sexo feminino, masculino e indefinido.

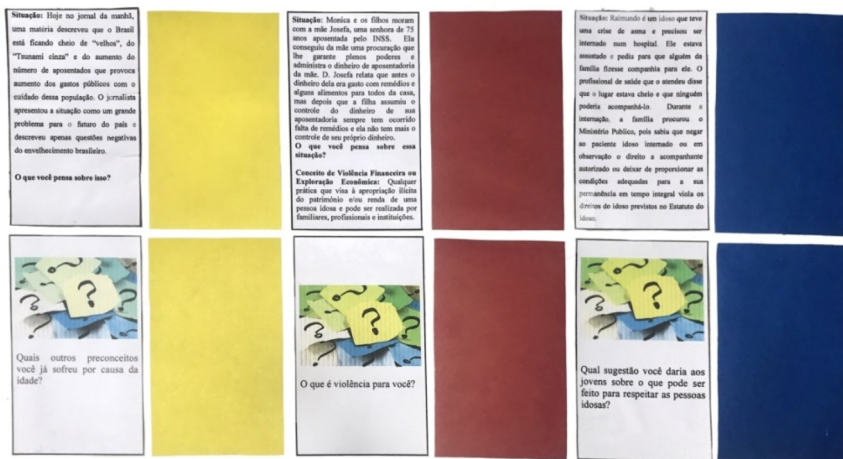


Figura 03 - Cartas vermelhas, azuis e amarelas apresentando as situações de promoção de cidadania, violências e formas de ageísmo.



Figura 04 - Peças bônus da Ilha da Solidariedade representada pelo coração e dado utilizado na partida

ANEXO III - Quadro 1. Percepções de Pessoas Idosas sobre Outros Tipos de Violências

CATEGORIAS	NARRATIVA
Perspectiva Intergeracional da violência	<p>“Velho e criança sobre os mesmos tipos de violências.”</p> <p>“A violência que tem mais é isso filho contra pai”.</p> <p>“Criança que não respeita o idoso e os outros também, porque no nosso tempo criança respeitava os idosos não atrapalhava conversa de ninguém, mas hoje ainda tem menino que são educados.”</p>
Ageísmo	<p>“Tem a violência de xingar o velho de velho.”</p> <p>“Agressão verbal, pode ser por exemplo retrucar uma pessoa, assim fica agredindo a pessoa e o idoso é muito sensível quando não confiam nele.”</p> <p>”Quando uma pessoa de certa idade está falando, não esperar que ela termine, interromper o diálogo, não deixar que uma pessoa expresse o que ela está pensando, eu acho um absurdo, quando a pessoa não tem paciência em esperar as pessoas falarem”.</p> <p>” Só de xingar, falar mal, fazer cara feia pra gente porque a gente é velho já é violência”.</p> <p>“Falta de respeito.”</p>
Distância	<p>“É a distância! É uma violência!</p>
Para além das Palavras	<p>”Tem vários tipos, muitas coisas que maltratam em palavras, outros maltratam o idoso mesmo sem machucar né?!”</p> <p>“Uai, bater, é empurrar, humilhar, tudo pra mim é violência, porque às vezes não bate, mas xinga, humilha. Igual o meu marido, ele era violento comigo sabe?! Ele não era de espancar, mas ele botava umas palavras pesada, eu tinha um sentimento ruim, eu saia pra não ouvir as palavras ruim dele. ”</p> <p>“Eu lhe tratar mal e a senhora me responder mal”.</p> <p>“A palavra é pior que a pancada, porque machuca muito por dentro da gente. A palavra quando mal dita machuca muito a gente, eu acho que é o pior”.</p> <p>”Bater né?! xingar também, xingar é muito chato. Pra pessoa idosa é ofensa”.</p>

	<p>“Tem violências até em palavras também essa é como um espancar.”</p> <p>”É desrespeitar, machucar, essas coisas com palavras.”</p> <p>”Tem de todos os tipos, de bater e falar né”</p> <p>”xingar, maltratar e até falar mal do idoso.”</p> <p>”Xingamento, agressão, má vontade com a gente”.</p> <p>”É tipo xingar sem o outro merecer, roubar as pessoas na rua.”</p> <p>“Gritar, falar palavrão, ofender outras pessoas, menosprezar”.</p> <p>“Gritar, judiar e essas coisas que faz mal pra alguém que não mereceu”.</p>
Violência Institucional	”Tem vários tipos de violência, a física, a mental e o mal atendimento também.”
Violências urbanas	<p>”Por exemplo, quando eu saio daqui e chuto um toco, uma pedra, sem calçada na rua é um tipo de violência”.</p> <p>“Ter medo de ficar sozinho em casa por causa de bandido que entra e leva as coisas tudo”</p>
Violências na Família	<p>”Olha a violência tem todos os tipos porque tem a violência de roubos dos familiares,”.</p> <p>“Quando a família entra na casa da gente e mexe nas coisas, eu acho que é isso que é violência ”.</p> <p>”Alguém da família forçar a gente a fazer algo”.</p>

Fonte: Pesquisa “Violências Contra Pessoas Idosas em uma região da Área Metropolitana de Brasília”, 2018.

ANEXO IV- Cartas



Qual sugestão você daria a alguém da sua comunidade para que ela seja mais solidária com as pessoas idosas?



Qual sugestão você daria aos jovens sobre o que pode ser feito para respeitar as pessoas idosas?

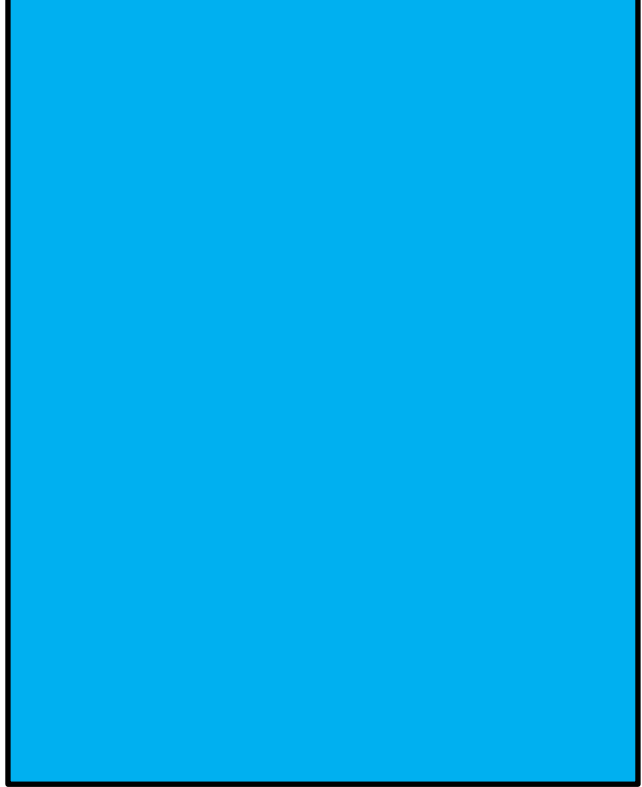
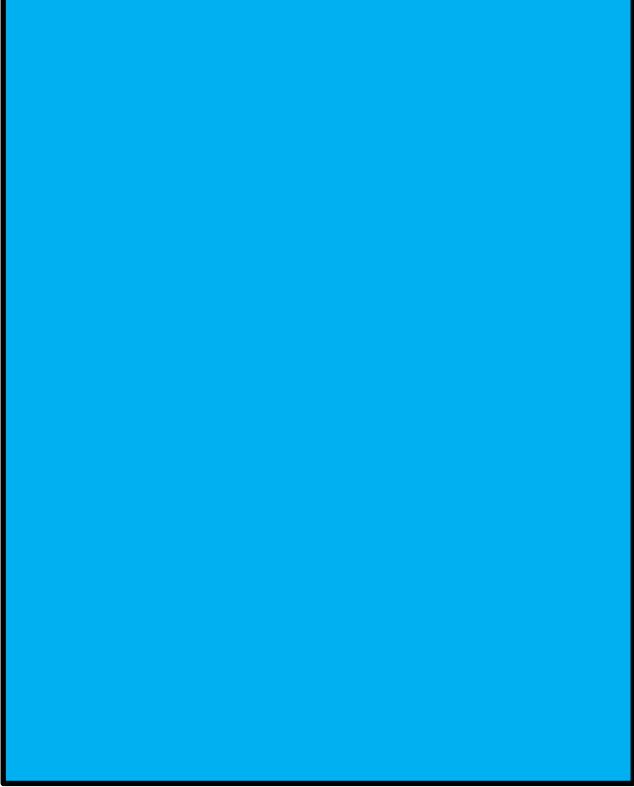
Situação: Lucia 64 anos é líder comunitária na cidade onde mora, coordena a atividade de caminhada promovida na Unidade Básica de Saúde perto de sua casa e participa de um grupo de convivência para todas as idades em sua comunidade. Sempre participou das atividades da família, gosta de ser ativa, de reunir com amigas e participar de eventos de dança. Ela acredita que a idade não a atrapalha a curtir as coisas que ela gosta. Afirma que por enquanto não está procurando um namorado.

O que você acha da participação ativa

Situação: Sr Lucio (69 anos) mora com o filho e eles sempre conversam sobre a importância de preservar a autonomia do Sr. Lucio, seu direito de decidir questões da sua vida, de participar de atividades com os amigos, de escolher o que preferir e de pedir ajuda ao filho caso precise. Ele é viúvo e participa dos encontros para Práticas Integrativas de Saúde próximos de sua casa. Recentemente conheceu uma pessoa idosa e estão namorando. Ele contou ao filho que planeja apresentá-la em breve para a família.

Situação: Antônio tem 66 anos e sempre trabalhou como jardineiro. Nos finais de semana ele frequenta a igreja localizada

Situação: Lucia 64 anos é líder comunitária na cidade onde mora, coordena a atividade de caminhada promovida na Unidade Básica de Saúde



Situação: Todos sabem que pessoas maiores de 60 anos tem preferência em assentos nos transportes públicos coletivos. O Sr. Joaquim, um idoso de 72 anos, sempre conversa com seus amigos e vizinhos e alerta-os para os direitos das pessoas idosas quanto ao transporte coletivo. Ele luta por um maior respeito aos direitos da pessoa idosa.

O que você acha da atitude dele?

Situação: Marta e João são pessoas idosas que vieram do Nordeste para viver no Distrito Federal. Moravam em uma cidade pequena e lá se sustentavam pelo plantio na roça. Viver na cidade por vezes é um desafio, mas também pode ser um momento de descoberta de novos talentos.

O casal, junto com dois amigos, resolveu plantar uma horta, pois mexer na terra é uma paixão para eles. Hoje eles cultivam verduras e hortaliças para vender aos vizinhos e interessados.

Situação: Joaquim e Maria foram visitar sua filha que mora em outro bairro. Ao chegar o ônibus sua esposa teve dificuldade em subir e um jovem estendeu a mão para ajudá-la a subir. Sr. Joaquim e D. Maria agradeceram e foram procurar as cadeiras demarcadas como prioridade para pessoas idosas, pois conhecem seus direitos.

Você sabia que todos os assentos de transportes públicos coletivos são prioritários para idosos (pessoas a partir de 60 anos), gestantes e passageiros com criança de colo, com deficiência ou com mobilidade reduzida? **Lei 5.984**

Situação: Rose começou a apresentar esquecimento com muita frequência e se envolve em situações de esquecimento dos nomes dos netos, objetos e locais que guarda os instrumentos na cozinha e outras coisas. A família acha normal esse esquecimento, fala que ela está “caducando”, acha que isso é esperado para a idade e não procurou nenhum atendimento médico.

Hoje sabemos que tais esquecimentos podem estar associados a doenças que provocam a perda de memória.

O que você acha da atitude da família de Rose para com ela?

Você sabia que a população está envelhecendo e por conta disso é importante que toda sociedade entenda os mitos e preconceitos contra pessoas idosas denominado de ageísmo?

O **ageísmo** são atitudes de julgamento preconceituosa relacionada com o julgamento de que as pessoas idosas não seriam capazes de exercer suas atividades de trabalho, educacionais, intelectuais e culturais na sociedade. Envolve considera-los como pessoas incapazes, improdutivos, fracos, doentes, depressivos, senis, frágeis.

Você tem visto situações de

Situação: Mariza tem 65 anos e trabalhou sua vida inteira como babá. Ela se aposentou há 1 ano, mas precisando complementar sua renda decidiu continuar trabalhando como babá. Porém ainda não conseguiu arrumar um emprego, pois todos diziam que ela está muito velha e não daria conta de cuidar das crianças. Falaram para ela que ela precisava dar a oportunidade para as pessoas mais jovens trabalhar.

O que você pensa sobre isso?

Situação: Zilda é uma idosa que não teve muitas oportunidades quando jovem. Depois dos filhos criados, resolveu que queria voltar a estudar e procurou o EJA próximo a sua casa. Quando chegou ao local, a secretária do EJA informou que não havia mais vaga disponível naquele ano. E mesmo que houvesse, ela afirmou que as vagas eram para pessoas mais jovens, pois elas tinham mais “capacidades”.

O que você acha da atitude dessa funcionária?

O direito à educação é garantido tanto na CF/88 (Art 6º) quanto no Estatuto do Idoso (Art 20 e 21).

Situação: Hoje no jornal da manhã, uma matéria descreveu que o Brasil está ficando cheio de “velhos”, do “Tsunami cinza” e do aumento do número de aposentados que provoca aumento dos gastos públicos com o cuidado dessa população. O jornalista apresentou a situação como um grande problema para o futuro do país e descreveu apenas questões negativas do envelhecimento brasileiro.

O que você pensa sobre isso?



Quais outros preconceitos você já sofreu por causa da idade?



Quais palavras você já ouviu ou usou para definir uma pessoa idosa?



Quais outros tipos de situação de violência você considera que exista contra as pessoas idosas?



O que é violência para você?

Situação: Monica e os filhos moram com a mãe Josefa, uma senhora de 75 anos aposentada pelo INSS. Ela conseguiu da mãe uma procuração que lhe garante plenos poderes e administra o dinheiro de aposentadoria da mãe. D. Josefa relata que antes o dinheiro dela era gasto com remédios e alguns alimentos para todos da casa, mas depois que a filha assumiu o controle do dinheiro de sua aposentadoria sempre tem ocorrido falta de remédios e ela não tem mais o controle de seu próprio dinheiro.

O que você pensa sobre essa situação?

Conceito de Violência Financeira ou Exploração Econômica: Qualquer prática que visa à apropriação ilícita do patrimônio e/ou renda de uma pessoa idosa e pode ser realizada por familiares, profissionais e instituições.

Situação: Joaquim recebeu uma chamada no seu celular informando que ele precisava atualizar seus dados a fim de receber um prêmio. Dias depois ele ficou sabendo que seu cartão do banco havia sido clonado.

O que você pensa sobre essa situação?

Conceito de Violência Financeira/ Exploração Econômica: Qualquer prática que visa à apropriação ilícita do patrimônio e/ou renda de uma pessoa idosa e pode ser realizada por familiares, profissionais e instituições.

Situação: João tem 70 anos, é viúvo e criou 5 filhos. Há 8 anos ele mora sozinho e as visitas dos filhos se tornaram cada vez mais raras. Desde o início deste ano ele tem tentado contatá-los, mas não consegue ter notícias e se sente muito só.

O que você pensa sobre essa situação?

Conceito de Abandono: Omissão de auxílio do responsável pela pessoa idosa em providenciar as necessidades básicas, necessárias à sua sobrevivência. Algumas situações mais comuns são: retirar a pessoa idosa da sua casa contra sua vontade; trocar seu lugar na residência a favor dos mais jovens, impedir seu convívio com outros membros da família e amigos; conduzi-lo a uma Instituição de Longa Permanência contra a sua vontade.

Situação: Valteir é um senhor de 66 anos que mora com seu parceiro e é diabético. Sua condição de saúde requer acompanhamento pela equipe de Estratégia de Saúde da Família, alimentação saudável e uso regulares dos medicamentos.

Você acha que o sr. Valteir está cuidando de si mesmo?

Conceito de autonegligência: Conceito de autonegligência: É uma conduta perigosa em que a pessoa idosa ameaça sua própria saúde ou segurança, recusando-se a procurar ou prover cuidados necessários a si mesmo.

Situação: João tem 69 anos, mora com o filho solteiro que trabalha o dia inteiro, e foi encontrado muito fraco dentro de uma rede no fundo do quintal de sua residência. Em denúncia feita a Defensoria Pública há relatos de que os vizinhos mais próximos ouviam gritos, gemidos. Ele ficava sem assistência e sem alimentação ao longo do dia.

O que você pensa sobre isso?

Conceito de Negligencia: Refere-se à recusa ou à omissão de cuidados devidos e necessários aos idosos, por parte dos responsáveis familiares ou institucionais. A negligência se manifesta, freqüentemente, associada a outros abusos que geram lesões e traumas físicos, emocionais e sociais, em particular, para as pessoas que se encontram em situação de múltipla dependência ou incapacidade.

Situação: Dona Marina tem 70 anos e mora com o filho há dois anos . Ele sempre se queixa de da falta de dinheiro, por varias ocasioes ela tem sido obrigada a fazer emprestimos no banco para ajuda-lo com as dividas.

O que você pensa sobre essa situação?

Conceito de Violência Financeira/ Exploração Econômica: Qualquer prática que visa à apropriação ilícita do patrimônio e/ou renda de uma pessoa idosa e pode ser realizada por familiares, profissionais e instituições.

Situação: Amália tem 80 anos e desabafa para sua neta que tanto os profissionais de saúde (durante as consultas) quanto a maioria das pessoas da família não têm paciência para escutá-la e frequentemente interrompem o que ela está falando e não esperam ela terminar de falar. Ela relata que cada vez mais se sente humilhada com essa situação.

O que você pensa sobre isso?

Conceito de Violência Psicológica: Os abusos psicológicos correspondem a todas as formas de menosprezo, de desprezo e de preconceito e discriminação que trazem como consequência tristeza, isolamento, solidão, sofrimento mental e, frequentemente depressão.

Situação: Roberto e Tereza são casados há 45 anos e possuem uma vida sexual ativa. Nos últimos tempos tem chegado em casa muito alterado por bebidas alcólicas e forçado carícias sexuais mesmo quando D. Teresa diz não. Ela procurou a vizinha para buscar informações.

O que você pensa sobre essa situação?

Conceito de Violência sexual: Diz respeito ao ato que ocorre nas relações hétero ou homossexuais e consiste na estimulação ou utilização da vítima para obter para obter excitação sexual e práticas eróticas e pornográficas impostas por meio de aliciamento, violência física ou ameaças. Vítimas de abuso sexual costumam sofrer também violência física, psicológica e negligências.

Situação: Francisca é casada, tem 65 anos e todos os filhos já saíram de casa. Ela é dona de casa e está com dores no joelho, o que dificulta a sua locomoção e atrasa suas tarefas de casa. Ela conta que quando Sr. José (61 anos) chega em casa e não encontra a refeição pronta ele grita com ela, dizendo que ela é "uma inútil que não serve nem para fazer comida". Essa situação tem se repetido muitas vezes nos últimos anos.

O que você pensa sobre essa situação?

Conceito de Violência Psicológica: Os abusos psicológicos correspondem a todas as formas de menosprezo, de desprezo e de preconceito e discriminação que trazem como consequência tristeza, isolamento, solidão, sofrimento mental e, frequentemente depressão.

Situação: Luiza é uma idosa que mora com os filhos, foi atendida pela equipe Estratégia de Saúde da Família e a enfermeira observou que ela estava com algumas manchas "roxas" nos braços e nas costas. Quando perguntada da causa das manchas D. Luiza demonstrou vergonha de comentar sobre o problema.

O que você pensa sobre essa situação?

Conceito de Violência Física: Os abusos físicos constituem a forma de violência mais visível e costumam acontecer por meio de empurrões, beliscões, tapas, ou por outros meios mais graves como agressões com cintos, objetos caseiros, armas brancas e armas de fogo. O local em que se observa mais episódios de violências físicas contra a pessoa idosa é na própria casa que a pessoa idosa reside.