

Propostas educativas para prevenção da violência contra pessoas idosas por meio da gamificação: pesquisa-ação^a

Educational proposals for preventing elder abuse adults through gamification: action research

Propuestas educativas para la prevención del abuso de ancianos mediante la gamificación: investigación-acción

Juliana Ribeiro da Silva Vernasque¹ 

Miriam Fernanda Sanches Alarcon² 

Paula Sales Rodrigues³ 

Fabiana Veronez Martelato Gimenez³ 

Maria de Lourdes da Silva⁴ 

Maria José Sanches Marin³ 

1. Universidade Estadual Paulista, Programa de Pós-Graduação em Enfermagem. Botucatu, SP, Brasil.

2. Universidade Estadual do Norte do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Enfermagem em Atenção Primária à Saúde. Bandeirantes, PR, Brasil.

3. Faculdade de Medicina de Marília, Programa de Pós-Graduação em Saúde e Envelhecimento. Marília, SP, Brasil.

4. Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Medicina de Botucatu. Botucatu, SP, Brasil.

Autor correspondente:
Juliana Ribeiro da Silva Vernasque.
E-mail: juvernasque@gmail.com

Recebido em 24/06/2025.
Aprovado em 04/11/2025.

RESUMO

Objetivo: construir propostas educativas gamificadas sobre prevenção da violência contra pessoas idosas, envolvendo universitários de diferentes áreas, e avaliar atitudes, percepções e conhecimentos sobre gamificação. **Método:** pesquisa-ação, crítico-colaborativa, realizada em município do interior paulista, Brasil, entre dezembro de 2022 e dezembro de 2023, com estudantes das áreas da saúde, humanas e exatas. Os 40 participantes foram distribuídos em grupos, orientados por um especialista em game e pesquisadoras. Inicialmente, receberam treinamento sobre gamificação e violência contra pessoas idosas. Ao longo do processo, foram conduzidas avaliações sucessivas e autoavaliações, realizadas por 22 estudantes que permaneceram até o final das atividades. **Resultados:** foram elaboradas seis propostas gamificadas voltadas à prevenção da violência contra pessoas idosas, contemplando diferentes faixas etárias e modalidades de games. Os estudantes identificaram mudanças significativas em atitudes, bem como na ampliação de habilidades e conhecimento sobre gamificação. **Considerações finais e implicações para a prática:** a construção de propostas educativas gamificadas mostrou ser estratégia adequada para sensibilizar sobre a prevenção da violência contra pessoas idosas em distintos contextos, além de oferecer recursos que podem ser incorporados por enfermeiros para potencializar a prática profissional.

Palavras-chave: Abuso de Idosos; Educação em Saúde; Gamificação; Universidades; Violência.

ABSTRACT

Objective: to develop gamified educational proposals to prevent elder abuse, engaging college students from different fields of knowledge, and to assess their attitudes, perceptions, and knowledge of gamification. **Method:** critical-collaborative action research was conducted in a municipality in the countryside of São Paulo, between December 2022 and December 2023, with health, humanities, and exact students. Forty participants were organized into groups guided by a game design specialist and researchers. Initially, they received training on gamification and elder abuse. Throughout the process, successive assessments and self-assessments were carried out by 22 students who remained until the end of the activities. **Results:** six gamified proposals addressing elder abuse prevention were developed, targeting different age groups and game modalities. Students reported significant changes in their attitudes, as well as an expansion of skills, and knowledge related to gamification. **Conclusions and implications for practice:** the collaborative development of gamified educational proposals proved to be an appropriate strategy to raise awareness about elder abuse prevention in diverse contexts, in addition to providing resources that can be applied by nurses to enhance professional practice.

Keywords: Elder Abuse; Gamification; Health Education; Universities; Violence.

RESUMEN

Objetivo: construir propuestas educativas gamificadas para la prevención del abuso de ancianos, involucrando a universitarios de diferentes áreas del conocimiento, y evaluar sus actitudes, percepciones y conocimientos sobre gamificación. **Método:** investigación acción crítico-colaborativa en un municipio del interior de São Paulo, entre diciembre de 2022 y diciembre de 2023, con estudiantes de las áreas de la salud, humanidades y ciencias exactas. Los 40 participantes fueron organizados en grupos, orientados por un especialista en juegos y de investigadores. Inicialmente, recibieron capacitación sobre gamificación y violencia contra ancianos. A lo largo del proceso, se realizaron evaluaciones sucesivas, y autoevaluaciones con 22 estudiantes que permanecieron hasta el final de las actividades. **Resultados:** se desarrollaron seis propuestas gamificadas dirigidas la prevención del abuso de ancianos, contemplando diferentes grupos etarios y modalidades de juegos. Los estudiantes identificaron cambios significativos en actitudes, así como en el desarrollo de habilidades y conocimientos relacionados con la gamificación. **Consideraciones finales e implicaciones para la práctica:** la construcción de propuestas educativas gamificadas demostró ser una estrategia adecuada para sensibilizar sobre la prevención del abuso de ancianos en distintos contextos, además de ofrecer recursos que pueden ser incorporados por enfermeros para potenciar la práctica profesional.

Palabras clave: Abuso de Ancianos; Educación en Salud; Gamificación; Universidades; Violencia.

INTRODUÇÃO

A população mundial vivencia processo contínuo de envelhecimento. No Brasil, o censo demográfico de 2022 apontou que 15,8% da população era composta por pessoas idosas. Para 2060, estima-se que mais de um quarto da população terá mais de 60 anos.^{1,2}

No envelhecimento, ocorrem alterações orgânicas, funcionais e psicológicas. Consequentemente, tem-se a diminuição da funcionalidade, que amplia a possibilidade de agravos e doenças, bem como a dependência para as atividades de vida diária. Assim, as pessoas idosas se encontram expostas a circunstâncias que podem piorar as condições de vida e de saúde, como é o caso da violência.³

O abuso contra pessoas idosas é caracterizado como qualquer ação ou omissão que ocorra em contexto de relação de confiança e que resulte em danos ou sofrimento. Essa violência pode se manifestar de diversas formas, como negligência, abandono, abuso patrimonial/financeiro, psicológico, físico e sexual, e autonegligência.⁴ Frequentemente, os episódios ocorrem no ambiente domiciliar, tendo como principais perpetradores filhos, netos e vizinhos. Trata-se, portanto, de fenômeno complexo, subnotificado e subdiagnosticado, o que contribui para invisibilidade social, dificultando o enfrentamento e o reconhecimento enquanto violação aos direitos humanos.⁵⁻⁷

Embora os profissionais de saúde desempenhem papel central, devido à proximidade com essa população vulnerável, muitos relatam não se sentirem devidamente preparados para lidar com a complexidade do fenômeno. Além disso, para enfrentar esse desafio, são necessários esforços integrados, que incluem desde melhorias na formação profissional até iniciativas comunitárias de conscientização, incentivando cultura de respeito, cuidado e proteção às pessoas idosas, o que envolve tanto a área da saúde quanto a área das ciências humanas e exatas.⁸

Estudo com estudantes de odontologia demonstrou que um treinamento *online* melhorou o conhecimento real dos estudantes sobre como interagir adequadamente com pessoas idosas vítimas de abusos.⁹ Outro programa, voltado a estudantes de enfermagem, abordou direitos da pessoa idosa, tipos de abuso, legislação e agências de proteção, promovendo avanços no conhecimento, nas atitudes e na predisposição para denunciar situações de violência.¹⁰

Assim, observa-se que a oferta de intervenções educacionais sobre o abuso de pessoas idosas, durante a graduação, favorece a identificação da violência. Contudo, observa-se que os currículos que abordam o processo de envelhecimento não têm fornecido aporte suficiente para intervenções diante da violência.^{9,10}

Considera-se, portanto, que os jovens universitários das áreas da saúde, humanas e exatas desempenham papel estratégico na formação de uma sociedade mais consciente e engajada com questões sociais relevantes, como respeito e proteção à população idosa, especialmente quando recebem preparo adequado. Para contribuir com essa abordagem, podem ser utilizadas intervenções educativas gamificadas.

A gamificação, que aplica elementos e técnicas de *design* de *games*, em contextos como educação, saúde e ambiente corporativo, tem se destacado como estratégia promissora para engajar, motivar e transformar comportamentos. A gamificação vem sendo adotada para inspirar equipes, estimular a inovação, aprimorar processos de aprendizagem e gerar impactos sociais significativos.¹¹

Assim, este estudo partiu do questionamento: como os jovens universitários, estimulados para produção de *games* educativos, voltados à prevenção de violência contra pessoas idosas pela intervenção educativa gamificada, desenvolvem e implementam propostas para o enfrentamento da problemática? Neste contexto, propôs-se a construir propostas educativas gamificadas sobre prevenção da violência contra pessoas idosas, envolvendo universitários de diferentes áreas, e avaliar atitudes, percepções e conhecimentos destes sobre gamificação.

MÉTODO

Trata-se de estudo na modalidade de pesquisa-ação (PA), do tipo crítico-colaborativa, desenvolvido com a participação de universitários de diferentes áreas do conhecimento, com vistas ao desenvolvimento de propostas educativas gamificadas voltados para prevenção de violência contra pessoas idosas.¹² Para manter o rigor metodológico, foi utilizado o protocolo *Standards for Reporting Qualitative Research* como ferramenta de apoio para o desenvolvimento do estudo.

A PA busca a resolução de problemas práticos por meio da ação. Trata-se de estratégia de experimento que, ao enfatizar a compreensão dos fatos, estabelece-se como projeto de intervenção para solucionar um problema. Por meio da PA, é possível contribuir para melhor condução do problema, identificar soluções, contribuir para transformação da situação, desenvolver consciência coletiva e produzir conhecimento. Assim, o pesquisador deve acompanhar o processo com postura ativa diante do problema, de modo a avaliar as ações desenvolvidas.¹²

Na proposta de PA crítico-colaborativa, os participantes se tornam pesquisadores, a partir da problematização, e buscam ações interventivas. A ação envolve participação ativa e colaborativa entre os participantes, além de ter caráter pedagógico, promovendo formação crítica. Dessa forma, os envolvidos no processo se tornam aptos a resolver problemas de forma coerente e interativa, com vistas à transformação da realidade.^{13,14}

O estudo foi realizado em instituição de ensino superior (IES), localizada em município do Centro-Oeste do estado de São Paulo, Brasil, com população estimada em 237.627 habitantes.¹⁵ Essa IES oferece dois cursos de graduação: medicina e enfermagem.

Para este estudo, foram incluídos estudantes tanto da instituição responsável pela condução da pesquisa quanto de outras três IESs do município, totalizando quatro instituições (duas públicas e duas privadas), com objetivo de contemplar universitários das áreas da saúde, exatas e humanas, de ambos os sexos/gêneros.

A seleção dos participantes ocorreu de forma não aleatória. Inicialmente, foram estabelecidos contatos com os coordenadores

de curso das instituições selecionadas, que, por sua vez, convidaram estudantes interessados em participar das atividades e repassaram os contatos destes à equipe de pesquisa.

Incluíram-se estudantes regularmente matriculados em uma das quatro instituições, que concluíram pelo menos um ano do curso e possuem idade igual ou superior a 18 anos. Excluíram-se estudantes sem acesso a dispositivos digitais ou à internet.

As atividades realizadas de dezembro de 2022 a dezembro de 2023 foram conduzidas por duas pesquisadoras especialistas em violência contra a pessoas idosas e um profissional da área de *games*. Os participantes eram provenientes dos cursos de medicina, enfermagem, direito, terapia ocupacional, fisioterapia, engenharia civil, psicologia e pedagogia. A amostra inicial foi composta por 40 estudantes, número definido previamente, conforme a viabilidade de execução da atividade. Entretanto, ao longo do processo, parte dos estudantes desistiu das atividades, sendo que 22 concluíram o projeto.

A condução da elaboração das propostas educativas gamificadas foi pautada em métodos ativos de aprendizagem, especificamente na problematização, efetivada pelo processo dialético de ação-reflexão-ação. Esse processo parte de problemas complexos da realidade e, após fundamentação teórica, retorna à realidade com propostas transformadoras.¹⁶

As atividades de elaboração das propostas educativas foram desenvolvidas em quatro encontros presenciais de oito horas cada, intercalados com quatro encontros *online* de quatro horas. Os encontros presenciais ocorreram aos sábados nas salas de aula e no laboratório de informática da instituição proponente. Já os encontros *online* foram realizados no período noturno, com o objetivo de contemplar o maior número possível de participantes sem interferir nas atividades acadêmicas. Inicialmente, foi realizada abordagem de conceitos fundamentais de gamificação, como motivação nos jogos, elementos essenciais (pontos, medalhas e *rankings*), pirâmide de elementos, papel do *game designer*, tipologia de jogadores, regras de *design*, fundamentos do behaviorismo aplicados à gamificação, motivação intrínseca e extrínseca, frameworks práticos (6Ds do *design*), e análise de limitações e riscos. Ademais, foram discutidos temas contemporâneos, como o envelhecimento populacional, capacidade funcional, direitos e tipos de violência contra pessoas idosas.

Na sequência, os estudantes foram divididos em seis grupos, com seis a sete integrantes, para elaborar as propostas educativas gamificadas. Assim, os participantes aplicaram esses conhecimentos na construção de propostas gamificadas voltadas à prevenção da violência contra pessoas idosas. Na medida em que foram elaboradas, elas eram apresentadas ao grande grupo, debatidas e aperfeiçoadas com apoio dos demais estudantes, das pesquisadoras e do especialista em *games*. Reuniões adicionais também ocorreram para sanar dúvidas específicas sobre a elaboração das propostas. Embora haja desistências de estudantes ao longo do processo, não houve alteração no número de grupos e propostas no decorrer.

Para autoavaliação do desempenho dos estudantes, após o término da PA, elaborou-se instrumento com seis perguntas

sobre percepção e atitudes em relação à violência contra pessoas idosas e conhecimento sobre gamificação antes e após o treinamento. Para as respostas, utilizou-se escala do tipo Likert de cinco pontos com as seguintes opções de respostas: muito bom; bom; regular; ruim; e muito ruim.

Para tratamento dos dados obtidos, a partir da aplicação do instrumento de autoavaliação sobre conhecimento, percepção, atitudes e habilidade em gamificação, antes e após o curso, empregou-se o teste de Wilcoxon¹⁷ para comparar as médias.

O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da instituição proponente (Certificado de Apresentação para Apreciação Ética nº 53517421.5.0000.5413 e Parecer nº 7.209.355). Os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

RESULTADOS

Em relação aos 22 participantes, 17 se autodeclararam do gênero feminino, e cinco, do gênero masculino, e a média de idade foi de 23 anos. O treinamento em gamificação incluiu conceitos gerais, estudos de caso, enfoque na motivação proporcionada pelos jogos, elementos fundamentais dos jogos, tipos de jogadores e respectivos comportamentos, além de princípios de *design*, motivação intrínseca e extrínseca, e 6Ds do *design* prático de gamificação. Discutiram-se, também, as limitações e os potenciais riscos da gamificação, culminando na elaboração de seis propostas gamificadas focadas na violência contra pessoas idosas.

Durante o processo de construção das propostas gamificadas, houve constante integração de conteúdos sobre violência contra pessoas idosas baseados em revisões de literatura e apresentações de dados, incluindo estudos locais, conduzidos pela equipe de pesquisa. Além disso, os participantes foram incentivados a buscar conhecimento em diversas fontes, como artigos, livros e outros materiais educativos. A seguir, apresenta-se quadro síntese com as propostas desenvolvidas (Quadro 1).

Após o término das atividades de construção dos projetos gamificados, os estudantes avaliaram como a vivência nos projetos contribuiu para percepção e atitudes em relação à violência contra pessoas idosas, bem como para o conhecimento sobre gamificação trabalhado no decorrer do processo (Tabela 1).

Verifica-se, na Tabela 1, que, quando comparadas as autoavaliações antes e após a intervenção, houve diferença estatisticamente significativa, indicando que os participantes consideraram que melhoraram conhecimento de gamificação, atitudes e percepções em relação à violência contra pessoas idosas, bem como otimizaram o conhecimento sobre gamificação.

DISCUSSÃO

Pesquisar, no decorrer do desenvolvimento de ações em prol da melhoria do cuidado em saúde, apresenta-se como processo favorável à construção de intervenções confiáveis, uma vez que mostra as possibilidades de transformação do conhecimento em ferramentas que podem ser aplicadas na prática

Quadro 1. Síntese das propostas elaborados na pesquisa-ação. Marília, São Paulo, Brasil, 2022/2023.

| Nomes | Público-alvo | Descrição geral da proposta | Validação e resultados |
|----------------------------------|--|--|--|
| Super Netos | Crianças de 5 anos | Aplicativo com jogo lúdico, composto por 25 questões sobre violência psicológica e convivência entre gerações. Para cada questão, desenvolveu-se prancha interativa no <i>Microsoft Power Point</i> seguindo formato de game rápido e com ilustrações adequadas à idade. As pranchas são apresentadas para as crianças que apontam se a condição colocada está correta ou não. Ao acertar, elas acumulam pontos. | As pranchas foram validadas por sete especialistas em relação à aparência, à relevância e ao conteúdo, sendo consolidada como ferramenta de grande relevância para sensibilização do público infantil em relação ao tema. |
| Mood 60+ | Pessoas idosas | Bingo digital com 23 frases reflexivas relacionadas ao respeito e à valorização da pessoa idosa. Cada frase recebe uma numeração. Os jogadores receberam uma cartela de bingo convencional individualmente, composta por nove números combinados aleatoriamente. Cada uma das frases suscita discussões e reflexões entre as pessoas idosas integrantes do grupo, momento em que a prevenção da violência é reforçada pelos moderadores. | Validação junto ao público-alvo, com ajustes feitos para maior dinamismo e engajamento. Além disso, o jogo vem sendo utilizado em diferentes cenários. ¹⁸ |
| Descubra o Agressor | Adolescentes, adultos e profissionais da saúde | Jogo de tabuleiro estilo “Detetive”, que define papéis como juiz, agressor, vizinho, profissional de saúde, policial, entre outros, sendo que cada um desempenha o papel que lhe foi designado. Ao final da partida, os moderadores da atividade, em conjunto com os participantes, levantam pontos sobre os temas a serem discutidos e explorados. | Esse jogo foi implementado em atividades com a comunidade, sendo considerado como interativo, divertido e com possibilidades de suscitar importantes reflexões. |
| Saber Cuidar | Cuidadores familiares de pessoas idosas | O protótipo do aplicativo foi construído por meio da plataforma Canva. O jogo é focado no cuidado com o cuidador, enfatizando a importância do bem-estar, com espaço para o acompanhamento das condições emocionais e de saúde. Além disso, colocam-se espaços para dados das atividades de vida diária das pessoas idosas, bem como vídeos, ilustrações e descrições sobre os principais cuidados com as pessoas idosas. | O material foi submetido à validação de 11 juízes, que incluiu tanto profissionais de saúde com experiência na área da geriatria e gerontologia quanto pela população-alvo. Após corrigidas as inadequações apontadas, o jogo foi considerado validado. |
| Conhecer para Respeitar | Estudantes universitários de saúde | Desenvolvido um vídeo educativo de três minutos e um <i>quiz</i> com dez questões sobre prevenção de violência contra pessoas idosas. À medida que o jogador acerta a totalidade das questões, o sistema emite um certificado de “Amigo da pessoa idosa”. | A validação foi feita por 13 juízes selecionados a partir da população-alvo. |
| USF Amiga da Pessoa Idosa | Pessoas idosas da comunidade | Foi elaborado um formulário <i>online</i> , por meio da plataforma <i>Google Forms</i> , contendo a Avaliação Multidimensional da Pessoa Idosa na Atenção Básica ¹⁹ e <i>Hwalek-Sengstock Elder Abuse Screening Test</i> . ²⁰ Foi feito o treinamento de estudantes dos cursos de enfermagem e medicina, bem como de profissionais da rede básica de saúde. | Inicialmente, foram avaliadas 118 pessoas idosas, revelando-se grande proporção de pré-frágeis e frágeis, bem como associação entre fragilidade e risco de violência. Por meio de parceria com a Secretaria Municipal de Saúde, foram instituídas ações de atendimento especializados para as pessoas idosas de maior risco. |

Tabela 1. Distribuição dos participantes conforme autoavaliação sobre percepção e atitudes em relação à violência contra pessoas idosas e conhecimento de gamificação antes e após a intervenção (n=22). Marília, SP, Brasil, 2022/2023.

| Variáveis | Categorias | Antes | | Após | | Valor de p |
|-----------------------------|------------|-------|-------|------|------|------------|
| | | N | % | N | % | |
| Atitude | Muito ruim | 0 | 0,0 | 0 | 0,0 | <0,001* |
| | Ruim | 1 | 4,5 | 0 | 0,0 | |
| | Regular | 4 | 18,2 | 0 | 0,0 | |
| | Bom | 12 | 54,5 | 5 | 22,7 | |
| Percepção | Muito bom | 5 | 22,7 | 17 | 77,3 | <0,001* |
| | Muito ruim | 0 | 0,0 | 0 | 0,0 | |
| | Ruim | 3 | 13,6 | 0 | 0,0 | |
| | Regular | 11 | 50,0 | 0 | 0,0 | |
| Conhecimento de gamificação | Bom | 6 | 27,3 | 6 | 27,3 | <0,001* |
| | Muito bom | 2 | 9,1 | 16 | 72,7 | |
| | Total | 22 | 100,0 | 0 | 0,0 | |
| | Muito ruim | 3 | 13,6 | 0 | 0,0 | |
| | Ruim | 8 | 36,4 | 0 | 0,0 | <0,001* |
| | Regular | 7 | 31,8 | 1 | 4,5 | |
| | Bom | 3 | 13,6 | 9 | 40,9 | |
| | Muito bom | 1 | 4,5 | 12 | 54,5 | |

Nota: *Indica diferença significativa na distribuição de proporção entre os momentos pré- e pós- pelo teste de Wilcoxon para valor de $p \leq 0,050$.

profissional, com claras evidências de efetividade. Ressalta-se, nesta experiência de PA, a importância de trabalhar com métodos ativos de aprendizagem, em razão da capacidade de estimular os estudantes a desenvolver a autonomia, integrando diferentes áreas do conhecimento.

Nessa perspectiva, destaca-se o exercício da criatividade dos estudantes, visto que conseguiram desenvolver jogos com diferentes modalidades e enfoques, além de os destinarem a públicos distintos, envolvendo desde crianças de 5 anos de idade até a própria pessoa idosa. Embora a criatividade possa ser interpretada sob distintas concepções, do ponto de vista do engajamento, ela se vincula ao comprometimento individual e/ou coletivo, que envolve sensação positiva e gratificante relacionada ao trabalho, o que gera dedicação e eficiência na busca de novas ideias.²¹

Os jogos educativos elaborados utilizaram os princípios da gamificação, que também tem sido considerada uma forma ativa de aprendizagem por ser centrada no aluno, envolvente e dinâmica. Entretanto, a criação impõe alguns desafios, como a necessidade de incluir o aspecto lúdico e abordar o conhecimento que se deseja transmitir de forma sistemática. Por isso, carece-se de equipe interdisciplinar, que tenha capacidade para abordar tanto a temática quanto a tecnologia utilizada, de modo a assegurar interação eficaz entre o conteúdo e os recursos tecnológicos, com foco na população-alvo.^{22,23}

Na educação, a gamificação tem se destacado, por priorizar a aprendizagem, por meio de componentes interativos e envolventes, que considerem a interação com o ambiente, as tecnologias e as pessoas, resultando em maior engajamento e motivação nas atividades pedagógicas.^{22,23} Neste estudo, ao serem propostas ações para prevenção do relevante problema de saúde pública que a violência contra a pessoa idosa representa, os estudantes se sentiram desafiados e motivados.

Assim, pode-se depreender que as vivências dos estudantes no desenvolvimento das atividades se aproximam dos princípios da teoria construtivista, na qual o conhecimento é construído a partir de motivações intrínsecas e extrínsecas. Nessa perspectiva, o jogo se torna atraente por se pautar nas características do comportamento humano, como a conquista, competição, bonificação e recompensa.²⁴

A presente PA, além do processo de aprendizagem, permitiu a elaboração de seis propostas educativas gamificadas, com diferentes estruturas e população-alvo. O projeto “Super Netos”, destinado a crianças de 5 anos, com destaque à violência psicológica, o que se caracteriza por ações verbais ou gestuais que visam restringir a interação social, isolar, humilhar ou gerar medo na pessoa idosa. Por, muitas vezes, fazer parte do cotidiano das pessoas idosas, passa a ser naturalizada nesse cenário.²⁵ Essa proposta partiu da crença de que a educação desde tenra idade, especialmente quando incentiva a empatia e o respeito,

tem se mostrado uma abordagem promissora para fomentar atitudes positivas em relação às pessoas idosas.²⁶

A proposta “Conhecer para Respeitar”, voltada a estudantes da área da saúde, apresenta-se como possibilidade de divulgação nas redes sociais e nos repositórios, e tem o potencial de motivar e reforçar a importância de mudança de comportamento em relação aos direitos das pessoas idosas e à prevenção da violência, uma vez que o jogo é pautado em condições que se apresentam no cotidiano dos serviços de saúde. A esse respeito, tem-se considerado que os profissionais da área da saúde são peças fundamentais na identificação do problema e realização da denúncia de violência contra pessoas idosas, pois atuam em estreita colaboração com os pacientes.²⁷ Apesar disso, os profissionais, muitas vezes, não se sentem preparados para o enfrentamento desse fenômeno.²⁸

O jogo educativo tipo bingo “Mood 60+”,¹⁸ além de desenvolvido, foi validado e aplicado em diferentes cenários, tendo como população-alvo a própria pessoa idosa. Trata-se de jogo fácil, acessível, divertido e, ao mesmo tempo, com capacidade de mobilizar reflexões importantes a respeito da prevenção, bem como revelar situações vivenciadas por eles. Nessa perspectiva, a gamificação proporciona experiência lúdica, possibilitando o reconhecimento de situações da realidade a partir das trocas e interações entre os participantes, promovendo identificação, reflexão, diálogo e aplicação do conhecimento às novas vivências.¹¹ Reforça-se que o jogo do bingo é bastante apreciado por eles para fins recreativos, o que facilmente foi incorporado como tecnologia educativa.

O jogo “Descubra o Agressor” também se destacou como ferramenta inovadora e eficaz na educação preventiva, promovendo a consciência coletiva e incentivando a responsabilidade social na proteção das pessoas idosas.¹¹

A proposta “Saber Cuidar”, que se propôs a desenvolver um aplicativo que reunisse informações para o cuidado a pessoas idosas, além de alertar para condições que geram desgaste e estresse do cuidador, considera o reconhecimento de que a causa do desgaste físico e emocional do cuidador informal é a falta de domínio de técnicas e conhecimento relacionados ao ato de cuidar. Portanto, a utilização do aplicativo, como fonte de conhecimento, tem a finalidade de promover mudança de hábitos, por auxiliar no autocuidado do cuidador, como também na dimensão do conhecimento, para lidar com mais segurança com a pessoa idosa que necessita de cuidados.²⁹

A proposta “USF Amiga da Pessoa Idosa” foi desenvolvida, ao serem consideradas as repercussões da violência e a importância de avaliar o risco de violência e a vulnerabilidade da pessoa idosa na Atenção Primária à Saúde, uma vez que este cenário é propício para propor medidas preventivas adequadas, embora mantendo poucos elementos da gamificação.^{28,30}

Ademais, discutiu-se que a autoavaliação dos participantes indicou melhorias na atitude, na percepção em relação à violência contra idosos e no conhecimento sobre gamificação, o que sugere que a intervenção obteve efeito positivo. Essa perspectiva coaduna com a constatação de que a aprendizagem ocorre por meio de

uma teia de relações que é processada a partir das informações percebidas pelo cérebro, advindas de sensações, percepções, emoções, palavras, sons, gestos e posturas corporais, quando ocorrem trocas constantes entre memória e conexões associativas em um movimento de aprendizagem circular.³¹

Resgata-se a importância do modelo de ensino construtivista, pois, além da avaliação, em que apontam o acréscimo na habilidade, na atitude e no conhecimento, os participantes também apresentaram produto consistente e efetivo sobre a temática em pauta.³² Enfatiza-se que, na presente PA, ao adentrar o universo com a possibilidade de observar, avaliar, refletir e planejar em um processo que envolve múltiplos atores e possibilidades de criação, constatou-se o potencial como modalidade de pesquisa que também propõe intervenção e maior visibilidade do problema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS E IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA

Diante do objetivo de desenvolver propostas educativas gamificadas, visando prevenção da violência contra pessoas idosas, contando com participação de universitários de diferentes áreas de conhecimento, pode-se afirmar que, a partir de um processo de intenso envolvimento e motivação, elaboraram-se importantes propostas que podem contribuir como ferramentas para avanços da prática profissional. Além disso, o processo de construção destas se mostrou eficaz no desenvolvimento de habilidades, atitudes e conhecimentos dos estudantes, ao permitir articular princípios da gamificação com as necessidades das pessoas idosas diante da violência, com vistas à prevenção.

Reforça-se, nesse contexto, o uso dos métodos ativos de aprendizagem na transformação da realidade e na aprendizagem significativa. A partir da promoção da interatividade e da interdisciplinaridade nos trabalhos em grupos, os estudantes tiveram a oportunidade de se aproximar dos conceitos e da elaboração de *games*, o que vem sendo enfatizado para facilitar a aprendizagem, especialmente de temáticas de difícil abordagem, como a violência contra pessoas idosas.

Ademais, foi possível elaborar seis propostas educativas gamificadas, com diferentes estruturas e população-alvo, as quais foram validadas e vêm sendo aplicadas localmente e divulgadas, para que profissionais de outros locais possam utilizar na respectiva realidade, ressaltando, assim, a contribuição para as práticas de saúde e da enfermagem.

Como limitações metodológicas, ressalta-se o uso de amostra reduzida e de conveniência, o que restringe a generalização dos achados. Além disso, a natureza participativa da PA pode ter introduzido vieses subjetivos nas interpretações. Ainda assim, os resultados obtidos demonstram a relevância e aplicabilidade das propostas educativas desenvolvidas.

AGRADECIMENTOS

À equipe de professores e estudantes que participaram das propostas educativas gamificadas voltadas à prevenção da violência contra a pessoa idosa.

FINANCIAMENTO

Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado de São Paulo - Brasil, Processo nº 2022/05547-7. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil – Código de Financiamento 001.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DA PESQUISA

Declaramos que o banco de dados da pesquisa está disponível no repositório Figshare nos endereços eletrônicos: <https://figshare.com/s/18960a5ced87212d0b1e>; <https://figshare.com/s/91666959094e7e9a2ac5>; <https://figshare.com/s/62eda06d7dd1f9d8b545>; <https://figshare.com/s/7808f25864d252fd67a6>

CONFLITO DE INTERESSE

Sem conflito de interesse.

REFERÊNCIAS

1. Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (BR). Crescimento da população idosa traz desafios para a garantia de direitos [Internet]. Brasília; 2023 [citado 2024 jun 18]. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2023/outubro/crescimento-da-populacao-idosa-traz-desafios-para-a-garantia-de-direitos>.
2. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Censo demográfico 2022: identificação étnico-racial da população, por sexo e idade: resultados do universo [Internet]. Rio de Janeiro; 2023 [citado 2024 set 12]. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/periodicos/3105_cd_2022_etnico_racial.pdf
3. Mrejen M, Nunes L, Giacomin K. Envelhecimento populacional e saúde dos idosos: o Brasil está preparado? [Internet]. São Paulo: Instituto de Estudos para Políticas de Saúde; 2023 [citado 2024 jun 18]. (Estudo Institucional; no. 10). Disponível em: https://ieps.org.br/wp-content/uploads/2023/01/Estudo_Institucional_IEPS_10.pdf
4. Ministério da Saúde (BR), Secretaria de Atenção Primária à Saúde, Departamento de Gestão do Cuidado Integral. Guia de cuidados para a pessoa idosa [Internet]. Brasília; 2023 [citado 2024 jun 18]. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_cuidados_pessoa_idosa.pdf
5. Santos-Rodrigues RCD, Araújo-Monteiro GKN, Dantas AMN, Beserra PJF, Morais RM, Souto RQ. Elder abuse: a conceptual analysis. Rev Bras Enferm. 2023;76(6):e20230150. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2023-0150>. PMid:38055495.
6. Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (BR). Disque 100 registra mais de 35 mil denúncias de violações de direitos humanos contra pessoas idosas em 2022 [Internet]. Brasília; 2022 [citado 2024 jun 20]. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2022/junho/disque-100-registra-mais-de-35-mil-denuncias-de-violacoes-de-direitos-humanos-contra-pessoas-idosas-em-2022>
7. Silva SPC, Lima AAR, Maciel MJL, Vasconcelos ECFR, Silva MMC, Matos KKC. Violence in old age: social representations elaborated by elderly people. Esc Anna Nery. 2023;27:e20220169. <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2022-0169en>.
8. Alarcon MFS, Damaceno DG, Cardoso BC, Bracciali LAD, Sponchiado VBY, Marin MJS. Elder abuse: actions and suggestions by Primary Health Care professionals. Rev Bras Enferm. 2021;74(Suppl 2):e20200263. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0263>. PMid:33566931.
9. Nouer SS, Meyer L, Shen Y, Hare ME, Connor PD. Dental students' perceived and actual knowledge of elder abuse: an online training curriculum. Spec Care Dentist. 2020;40(1):106-12. <https://doi.org/10.1111/scd.12445>. PMid:31867765.
10. Park D, Ha J. Education program promoting report of elder abuse by nursing students: a pilot study. BMC Geriatr. 2023;23(1):204. <https://doi.org/10.1186/s12877-023-03931-0>. PMid:37003984.
11. Andreu JMP. Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. Teor Educ. 2022;34(1):189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>.
12. Thiollent M. Metodologia da pesquisa-ação. 2. ed. São Paulo: Cortez; 1986.
13. Holloway I, Galvin K. Qualitative research in nursing and healthcare. 5th ed. Hoboken: Wiley-Blackwell; 2024.
14. Franco MAS. Pesquisa-ação pedagógica: práticas de empoderamento e participação. ETD Educ Temat. Digit. 2016;18(2):511-30. <https://doi.org/10.20396/etd.v18i2.8637507>.
15. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Cidades e Estados [Internet]. Rio de Janeiro; 2022 [citado 2024 set 12]. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/marilia/panorama>
16. Ghezzi JFSA, Higa EFR, Lemes MA, Marin MJS. Strategies of active learning methodologies in nursing education: an integrative literature review. Rev Bras Enferm. 2021;74(1):e20200130. <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0130>. PMid:33787786.
17. Howard CW, Zou G, Morrow SA, Fridman S, Racosta JM. Wilcoxon-Mann-Whitney odds ratio: A statistical measure for ordinal outcomes such as EDSS. Mult Scler Relat Disord. 2022;59:103516. <https://doi.org/10.1016/j.msard.2022.103516>. PMid:35123291.
18. Vernasque JRDS, Falarino CS, Rocha VM, Silva SDL, Alarcon MFS, Marin MJS. Prevention of violence against elderly people: educational technology like bingo. Cogitare Enferm. 2025;30:e96829. <https://doi.org/10.1590/ce.v30i0.98813>.
19. Prefeitura Municipal (SP). Manual avaliação multidimensional da pessoa idosa na Atenção Básica (AMPI-AB) [Internet]. São Paulo: Secretaria Municipal de Saúde; 2021 [citado 2023 nov 6]. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/saude/MANUAL_AMPI_AB_ATUALIZAO_2021.pdf
20. Reichenheim ME, Paixão Jr CM, Moraes CL. Adaptação transcultural para o português (Brasil) do instrumento Hwalek-Sengstock Elder Abuse Screening Test (H-S/EAST) utilizado para identificar risco de violência contra o idoso. Cad Saude Publica. 2008;24(8):1801-13. <https://doi.org/10.1590/S0102-311X2008000800009>. PMid:18709221.
21. Dourado PC, Davel EPB. Creativity as practice: perspectives and challenges for research on management. RAE. 2022;62(3):e2020-0891. <https://doi.org/10.1590/s0034-759020220310x>.
22. Almeida BA, Santos TDV, Silva WP. A gamificação no ensino médio: uma abordagem inovadora para a educação. Rev JRG. 2023;6(13):1764-72.
23. Sharifzadeh N, Kharrazi H, Nazari E, Tabesh H, Edalati Khodabandeh M, Heidari S et al. Health education serious games targeting health care providers, patients, and public health users: scoping review. JMIR Serious Games. 2020;8(1):e13459. <https://doi.org/10.2196/13459>. PMid:32134391.
24. Simão CH, Jardim MIA. Motivation in the learning process and its relationship with gamified activities: an epistemological analysis. EccoS. 2023;(65):e23660. <https://doi.org/10.5585/eccos.n65.23660>.
25. Hazrati M, Mashayekh M, Sharifi N, Motalebi SA. Screening for domestic abuse and its relationship with demographic variables among elderly individuals referred to primary health care centers of Shiraz in 2018. BMC Geriatr. 2020;20(1):291. <https://doi.org/10.1186/s12877-020-01667-9>. PMid:32807091.
26. Liu C, Bai X. The influence of parent- and adult child-level factors on intergenerational relationship quality: a study of Chinese families with multiple children in Hong Kong. J Cross Cult Gerontol. 2023;38(1):19-37. <https://doi.org/10.1007/s10823-022-09467-x>. PMid:36692664.
27. Mohd Mydin FH, Wan Yuen C, Othman S, Mohd Hairi NN, Mohd Hairi F, Ali Z et al. Evaluating the effectiveness of I-NEED Program: improving nurses' detection and management of elder abuse and neglect-a 6-month prospective study. J Interpers Violence. 2022;37(1-2):NP719-41. <https://doi.org/10.1177/0886260520918580>. PMid:32394780.
28. Alarcon MFS, Damaceno DG, Cardoso BC, Bracciali LAD, Sponchiado VBY, Marin MJS. Violence against the older adult: perceptions of the

- basic health care teams. Texto Contexto Enferm. 2021;30:e20200099. <https://doi.org/10.1590/1980-265x-tce-2020-0099>.
29. Batista IB, Marinho JS, Brito TR, Guimarães MS, Silva No LS, Pagotto V et al. Quality of life of family caregivers of bedridden older adults. Acta Paul Enferm. 2023;36:eAPE00361. <https://doi.org/10.37689/acta-ape/2023AO00361>.
30. Makaroun LK, Rosland A, Mor MK, Zhang H, Lovelace E, Rosen T et al. Frailty predicts referral for elder abuse evaluation in a nationwide healthcare system: results from a case-control study. J Am Geriatr Soc. 2023;71(6):1724-34. <https://doi.org/10.1111/jgs.18245>. PMid:36695515.
31. Costa C, Nobile M, Crespi LRS. Compreensão do processo de aprendizagem: as contribuições da Neuroeducação. Rev Pedagógica. 2021;23:1-28. <https://doi.org/10.22196/rp.v22i0.6019>.
32. Cruz SAB, Silva AFMD. Autoavaliação dos graduandos de pedagogia sobre seu desempenho acadêmico no decorrer do curso. Rev Est Aplic Educ. 2019;4(8):203-17. <https://doi.org/10.13037/rea-e.vol4n8.5842>.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

Desenho do estudo. Juliana Ribeiro da Silva Vernasque. Maria José Sanches Marin.

Aquisição de dados. Juliana Ribeiro da Silva Vernasque. Miriam Fernanda Sanches Alarcon. Paula Sales Rodrigues. Fabiana Veronez Martelato Gimenez. Maria de Lourdes da Silva. Maria José Sanches Marin.

Análise de dados e interpretação dos resultados. Juliana Ribeiro da Silva Vernasque. Miriam Fernanda Sanches Alarcon.

Paula Sales Rodrigues. Fabiana Veronez Martelato Gimenez. Maria de Lourdes da Silva. Maria José Sanches Marin.

Redação e revisão crítica do manuscrito. Juliana Ribeiro da Silva Vernasque. Miriam Fernanda Sanches Alarcon. Paula Sales Rodrigues. Fabiana Veronez Martelato Gimenez. Maria de Lourdes da Silva. Maria José Sanches Marin.

Aprovação da versão final do artigo. Juliana Ribeiro da Silva Vernasque. Miriam Fernanda Sanches Alarcon. Paula Sales Rodrigues. Fabiana Veronez Martelato Gimenez. Maria de Lourdes da Silva. Maria José Sanches Marin.

Responsabilidade por todos os aspectos do conteúdo e a integridade do artigo publicado. Juliana Ribeiro da Silva Vernasque. Miriam Fernanda Sanches Alarcon. Paula Sales Rodrigues. Fabiana Veronez Martelato Gimenez. Maria de Lourdes da Silva. Maria José Sanches Marin.

EDITOR ASSOCIADO

Márcia de Assunção Ferreira 

EDITOR CIENTÍFICO

Marcelle Miranda da Silva 

Extraído da tese “Conhecimento, atitude, e percepção de universitários sobre os direitos e violência contra as pessoas idosas: uma proposta de intervenção”, apresentada ao Programa de Pós-Graduação de Doutorado em Enfermagem, Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Medicina de Botucatu, Botucatu, em 2025.