

**ARTIGO ORIGINAL**

## **Prevenção da violência contra pessoas idosas: tecnologia educativa tipo bingo\***

**Prevention of violence against elderly people: educational technology like bingo\***

### **HIGHLIGHTS**

1. O jogo educativo facilita o processo de educação em saúde.
2. A pessoa idosa se beneficia de ações educativas lúdicas.
3. Reflexões sobre situações de violência eleva a consciência referente aos riscos.
4. O jogo tipo bingo é simples e fácil de ser utilizado.

Juliana Ribeiro da Silva Vernasque<sup>1</sup> 

Carolina Silva Falarino<sup>1</sup> 

Vanessa Masfely Rocha<sup>1</sup> 

Samara de Lima Silva<sup>1</sup> 

Miriam Fernanda Sanches Alarcon<sup>2</sup> 

Maria José Sanches Marin<sup>1</sup> 

### **RESUMO**

**Objetivo:** desenvolver jogo educativo tipo bingo, referente à prevenção da violência contra pessoas idosas, e analisar a aprendizagem a partir da aplicação. **Método:** estudo qualitativo, realizado de dezembro de 2022 a agosto de 2024 na Rede de Atenção Primária de Marília/SP, Brasil, por estudantes de graduação em enfermagem e medicina, mestrandos e doutorandos, em que se formulou um jogo tipo bingo, constituído por 23 frases numeradas, contendo práticas de respeito e prevenção da violência, aplicado a dois grupos de pessoas idosas, somando 21 participantes. As discussões foram gravadas e transcritas para posterior análise de conteúdo. **Resultados:** o jogo possibilitou reflexão a respeito da violência contra a pessoa idosa, direitos e propostas de prevenção, com a participação ativa dos envolvidos, gerando trocas de informação e novas aprendizagens. **Conclusão:** o jogo possibilita identificar vivências de pessoas idosas e novas aprendizagens sobre o tema, mostrando-se como estratégia relevante para profissionais da enfermagem.

**DESCRITORES:** Abuso de Idosos; Educação em Saúde; Aprendizagem Ativa; Gamificação; Tecnologia Educacional.

### **COMO REFERENCIAR ESTE ARTIGO:**

Vernasque JRS, Falarino CS, Rocha VM, Silva SL, Alarcon MFS, Marin MJS. Prevenção da violência contra pessoas idosas: tecnologia educativa tipo bingo. Cogitare Enferm [Internet]. 2025 [cited "insert year, month and day"];30:e96829. Available from: <https://doi.org/10.1590/ce.v30i0.96829>

<sup>1</sup> Faculdade de Medicina de Marília, Marília, SP, Brasil.

<sup>2</sup> Universidade Estadual do Norte do Paraná, Bandeirantes, PR, Brasil.

## INTRODUÇÃO

O aumento do número de pessoas idosas no mundo gera necessidade de novos arranjos sociais, políticos e econômicos, posto que elas apresentam necessidades específicas decorrentes das alterações intrínsecas ao envelhecimento. Frente aos desafios do envelhecimento, políticas públicas estão sendo estabelecidas nos últimos anos, visando reunir esforços de diferentes setores em busca da melhoria da qualidade de vida das pessoas idosa<sup>1</sup>. A despeito disto, muitos problemas têm persistido e aumentado entre essas pessoas, a exemplo da violência.

No Brasil, apesar de existir importante instrumento legal, visando o respeito e preservação da dignidade, a violência contra pessoas idosas persiste na sociedade, configurando-se como grave problema social e de saúde pública. A violência contra a pessoa idosa está descrita como um ato único ou repetido, ou a falta de ação apropriada, ocorrendo em qualquer relacionamento em que haja uma expectativa de confiança e que cause danos ou angústia a uma pessoa idosa<sup>2</sup>.

A dimensão desse problema se encontra na revelação de que, entre janeiro e junho de 2022, foram registradas mais de 35 mil denúncias de violação dos direitos humanos contra pessoas idosas no Disque 100, sendo que, aproximadamente, 87% das denúncias ocorreram na própria residência, ambiente que, na maioria das vezes, coabitam agressor e vítima. Em relação aos agressores, filhos foram responsáveis por mais de 16 mil das agressões, seguidos por vizinhos, 2,4 mil denúncias, e netos, 1,8 mil denúncias<sup>3</sup>.

Assim, identificar e denunciar situações em que a pessoa idosa possa estar sofrendo violência é um processo complexo e cauteloso. Para tanto, é indispensável que essa população saiba dos direitos e deveres e tenha acesso à informação. Entretanto, poucos sabem ou desconhecem as prerrogativas legais sobre direitos e significado da violência<sup>4</sup>.

As pesquisas demonstram que há falta de compreensão e familiaridade entre a população idosa sobre o assunto, além de evidenciar que aqueles com condições socioeconômicas mais precárias possuem conhecimento ainda mais limitado<sup>5</sup>. Neste contexto, sinaliza-se a importância de ações de educação em saúde, como potentes na busca de conscientização da pessoa idosa acerca das limitações e necessidades nessa etapa da vida<sup>6</sup>.

A educação em saúde contribui para produção de cuidado e de saúde, resultando na autonomia e no protagonismo das pessoas diante do processo saúde-doença, especialmente quando são utilizadas estratégias que promovem participação ativa<sup>7</sup>.

Ensaio clínico randomizado, realizado no Irã, para empoderamento de pessoas idosas, comprovou que intervenções educacionais podem ser eficazes na prevenção do abuso neste grupo populacional<sup>8</sup>. Nesta perspectiva, a gamificação proporciona experiência lúdica, possibilitando o reconhecimento de situações da realidade, a partir das trocas e interações entre os idosos, promovendo identificação, reflexão, diálogo e aplicação do conhecimento às novas vivências<sup>9</sup>.

A gamificação vem sendo utilizada em diferentes contextos e tem como finalidade promover a inovação, melhorar a aprendizagem e desenvolvimento, além de gerar impacto social positivo. Porém, a gamificação não é simplesmente colocar jogos no local

de trabalho, pois envolve aplicação dos princípios da psicologia, design, experiência do usuário e análises<sup>9</sup>.

Compreende-se que o desenvolvimento de um jogo educativo, aplicação e análise das possibilidades de aprendizagem permitem conexões entre o desafio de conscientizar pessoas idosas sobre prevenção de violência, articulando realidade objetiva e ciência<sup>10</sup>. Acrescenta-se que a gamificação é considerada inovação pedagógica que incentiva proatividade, criatividade, interatividade, empoderamento, motivação, além de envolver elementos lúdicos, de modo a proporcionar diversão aos participantes<sup>11</sup>.

Referindo-se a jogos educativos voltados para educação em saúde da pessoa idosa, encontram-se estudos voltados para promoção da saúde e do envelhecimento saudável<sup>12</sup>, prevenção de condições específicas, como é o caso da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS)<sup>13</sup>, bem como jogos para estimulação cognitiva<sup>14</sup>. Porém, não foram encontrados aqueles que tratam especificamente da prevenção da violência.

Frente ao exposto, questiona-se como o desenvolvimento e a aplicação de um jogo educativo tipo bingo sobre prevenção de violência contra pessoa idosa podem contribuir para aprendizagem entre os participantes. O presente estudo objetivou desenvolver jogo educativo tipo bingo, referente à prevenção de violência contra pessoas idosas, e analisar a aprendizagem a partir da aplicação.

## MÉTODO

Estudo exploratório, descritivo, qualitativo, realizado a partir do desenvolvimento e aplicação de jogo tipo bingo direcionado para pessoas idosas desenvolvido como parte de um projeto maior intitulado "A violência contra idoso: uma análise a partir do uso de instrumentos de rastreio na atenção primária à saúde e intervenção com universitários". Ao pautar-se no guia COREQ, os dados foram coletados por meio do jogo e submetidos à análise de conteúdo.

O estudo foi realizado, de dezembro de 2022 a agosto de 2024, na Rede de Atenção Primária de um município de médio porte do interior paulista - Brasil, com 46 unidades de saúde que abrigam 50 equipes da Estratégia Saúde da Família e oito equipes de Unidades Básicas de Saúde Tradicionais<sup>15</sup>, mais especificamente em uma unidade da Estratégia Saúde da Família, que conta com duas equipes.

O jogo educativo tipo bingo foi desenvolvido por um grupo de pesquisa composto por estudantes de graduação em enfermagem e medicina, bem como por mestrandos e doutorandos, que participaram de um curso destinado a universitários que abordou os princípios da gamificação e dos aspectos relacionados à prevenção da violência contra pessoas idosas, por profissionais experientes nas temáticas.

O processo de construção e desenvolvimento do jogo ocorreu alinhado aos fundamentos descritos por Paulo Freire, que considera que a educação se pauta nas relações e interações humanas, permeadas pelo respeito e reconhecimento do outro em integralidade, tendo como ponto de partida a realidade vivida, caminhando pela reflexão, para examinar e criticar os atos do cotidiano. Reforçam-se, nesta perspectiva, o diálogo, a autonomia, a inclusão das divergências de opiniões, de forma a transformar a realidade vivida de forma consciente<sup>16</sup>.

A partir desse reconhecimento, o grupo de estudantes, pautando-se nos conhecimentos adquiridos na legislação vigente e na literatura da área de geriatria e gerontologia, elaborou frases reflexivas sobre práticas de respeito e valorização das pessoas idosas, sendo que cada uma delas foi colocada em uma tarjeta. Nesta proposta, as frases são numeradas e o sorteio dos números, acompanhado pelas respectivas frases, é realizado por meio da plataforma *ClickTeam* e projetado em Datashow, permitindo visualização pelos participantes. Cada jogador recebe uma cartela de bingo convencional, composta por um quadro com nove números combinados aleatoriamente, no intervalo equivalente ao número de frases (23 frases). Caso o jogador conte com o número correspondente à frase sorteada, ele deve marcar um "X" na cartela, compondo-se as regras do jogo.

Inicialmente, desenvolveram 40 frases, que passaram por teste piloto, junto a dois grupos que frequentam um Centro de Referência Assistencial (CRAS) da cidade, cada um deles com 17 pessoas idosas. Entretanto, observou-se a existência de frases com sentidos semelhantes, além disso, considerando que cada frase possibilitou um processo de reflexão sobre ela mesma, o tempo de realização da atividade se tornou muito longo. Pontuou-se também que o jogo deveria contar com menos participantes, visto que com 17 pessoas idosas nem todos conseguiam ouvir e se envolver nas discussões de forma unânime. Assim, realizou-se readequação, resultando no total de 23 frases e definido que o grupo deveria contar com oito a 12 participantes. O jogo recebeu denominação de "*Mood 60+*", pois "*mood*" significa estado emocional e disposição, e "*60+*" refere-se à pessoa idosa.

Passou-se à aplicação do jogo, realizado em outubro de 2023, para dois grupos de pessoas idosas de uma Unidade de Saúde que conta com duas equipes da Estratégia Saúde da Família, a qual foi selecionada por conveniência. Pessoas idosas da área de abrangência foram convidadas, a participar de uma tarde voltada para prevenção de violência contra pessoas idosas, no salão comunitário ao lado da unidade de saúde e, além do jogo tipo bingo, eles também participaram de outras atividades sobre o tema. Foram convidadas 40 pessoas acima de 60 anos que a equipe considerou como capaz de compreender as informações. Excluíram-se pessoas idosas com comprometimento cognitivo.

Na ocasião, compareceram, na atividade, 21 idosos, em que foram esclarecidos os objetivos e procedimentos da pesquisa, sendo que a totalidade concordou em participar. Constituíram-se, assim, dois grupos, um deles com 12 e outro com nove participantes, conforme a ordem de chegada. A atividade teve duração de, aproximadamente, 90 minutos cada grupo. A moderação de um grupo foi feita por uma docente, o outro por uma doutoranda em enfermagem que contaram com apoio de quatro estudantes dos cursos de graduação em medicina e enfermagem e de dois profissionais da unidade. Salienta-se que a docente é doutora em enfermagem e coordenadora da equipe de pesquisa. Além disso, tanto a docente como a doutoranda contaram com experiência na condução e nas atividades com grupos e na temática sobre a violência contra a pessoa idosa há pelo menos 10 anos.

As discussões foram gravadas em áudio e, posteriormente, transcritas na íntegra por duas pesquisadoras. A análise das transcrições revelou a repetição das informações nas falas das pessoas idosas dos dois grupos, indicando a saturação dos dados. Esse ponto foi alcançado quando novas informações deixaram de trazer *insights* relevantes ou agregar novos conhecimentos ao estudo. Após a transcrição, o material foi compartilhado com todos envolvidos nas atividades dos grupos, os quais manifestaram consenso sobre a fidedignidade deste.

Os dados transcritos foram anonimizados para garantir a privacidade dos participantes e armazenados em formato digital, com *backup* em dispositivos protegidos por senha e acesso restrito. Notas de campo e outros materiais físicos foram arquivados em local seguro. O arquivamento seguiu diretrizes éticas e visou assegurar a integridade e a confidencialidade das informações.

Por se tratar de um processo de gamificação, conforme as pessoas idosas foram preenchendo as cartelas, recebiam brindes ofertados pelos organizadores, como forma de recompensa, assim como no jogo convencional. A atividade contou com apoio das equipes de saúde que organizaram a estrutura física, participaram ativamente do desenvolvimento das atividades e providenciaram lanche ofertado após as atividades.

Os dados obtidos por meio das discussões no momento da aplicação do jogo foram submetidos à análise de conteúdo na modalidade temática, seguindo as fases de pré-análise, exploração do material, tratamento dos resultados e interpretação<sup>17</sup>. Inicialmente, as transcrições foram submetidas à leitura flutuante para familiarização com o conteúdo e a definição do *corpus* analítico. Na sequência, a codificação foi realizada por duas pesquisadoras experientes, identificando unidades de significado e agrupando-as em categorias provisórias, que foram refinadas e organizadas em temas principais. A validação dos temas foi realizada por consenso entre os autores, assegurando rigor e consistência. Os dados foram interpretados à luz do referencial teórico adotado, com trechos das falas utilizados para ilustrar os resultados. O processo foi conduzido com atenção à confidencialidade e às diretrizes éticas.

A codificação dos dados foi, inicialmente, realizada por duas das pesquisadoras com experiência em pesquisa qualitativa e, na sequência, passou por revisão e validação por outros autores, sendo um deles com experiência e dois iniciantes em pesquisa.

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da instituição proponente, conforme parecer nº 6.767.329. Para preservação do anonimato, adotaram-se os códigos G1, G2 e P1 a P11.

## RESULTADOS

As 23 frases selecionadas para compor o jogo educativo tipo bingo “Mood 60+” abordam diferentes aspectos relacionados à violência e refletem experiências e desafios enfrentados pelas pessoas idosas, conforme o Quadro 1.

**Quadro 1** – Distribuição das frases elaboradas para o jogo tipo bingo Mood 60+.  
Marília, SP, Brasil, 2024

(continua)

- 1) Não admito que meus filhos ou netos me xinguem
- 2) Se eu sofrer violência, sei como denunciar
- 3) Meus familiares insistem para que eu gaste meu dinheiro apenas com minhas coisas
- 4) Me sinto protegido no bairro onde eu moro, as ruas são niveladas, regulares e, por isso, eu consigo andar sem dificuldades
- 5) Meus filhos e netos nunca pegam meu dinheiro
- 6) Faço denúncia quando percebo que algum idoso está sofrendo violência

**Quadro 1 – Distribuição das frases elaboradas para o jogo tipo bingo Mood 60+.**  
Marília, SP, Brasil, 2024

(conclusão)

- 7) No ônibus, as filas de supermercado e banco percebo que as pessoas se preocupam em respeitar a minha condição preferencial
- 8) Meus familiares têm paciência, respeitam minhas vontades e sempre me convidam para sair
- 9) Tenho quem possa me ajudar em uma emergência
- 10) Minha família se preocupa quando me queixo de dor
- 11) Não acredito quando recebo telefonema dizendo que ganhei um prêmio ou que é do banco
- 12) Observo que meus familiares apenas falam coisas que me engrandecem
- 13) Me sinto feliz na minha casa.
- 14) Recebo visita dos meus familiares frequentemente
- 15) Não permito que pessoas estranhas entrem na minha casa ou que peguem meus documentos
- 16) Não passo meus dados pessoais por telefone
- 17) Mantenho minhas senhas em local que só eu sei
- 18) Quando me oferecem algum prêmio ou dinheiro fácil, saio logo de perto
- 19) Sou capaz de denunciar caso alguma pessoa tente tocar minhas partes íntimas
- 20) Evito pessoas que me oferecem empréstimo para descontar na minha aposentadoria
- 21) Não faço empréstimo no meu nome, mesmo que seja para pessoas da minha família
- 22) Sei que é crime e que devo denunciar, caso venha a sofrer uma lesão corporal, mesmo leve
- 23) Consigo fazer as coisas sozinho no meu tempo e sou respeitado por isso.

Fonte: Os autores (2024)

Na Figura 1, encontra-se exemplo de cartela de bingo que as pessoas idosas receberam para participar do jogo e marcar a pontuação. Na Figura 2, segue exemplo de frase sorteada, por meio da plataforma *ClickTeam* e projetada em *Datashow*.

**Figura 1 - Exemplo de cartela do jogo tipo bingo.** Marília, SP, Brasil, 2023



Fonte: Os autores (2024)

**Figura 2** - Exemplo de frase sorteada, por meio da plataforma *ClickTeam*.  
Marília, SP, Brasil, 2023



Fonte: Os autores (2024)

Na caracterização dos participantes dos grupos, encontra-se que aqueles do Grupo 1 (G1) situavam-se na faixa etária de 64 a 82 anos, compreendendo três do sexo masculino e sete do sexo feminino. Os participantes do Grupo 2 (G2) encontravam-se na faixa etária de 60 a 82 anos, sendo dois do sexo masculino e quatro do sexo feminino. A média de idade foi de 70,63 anos.

Ao considerar as falas das pessoas idosas sobre as frases, observou-se que, além de possibilitar reflexões e trocas de informações, elas também revelaram situações de violência vivenciada. Assim, elaboraram-se seis categorias temáticas que emergiram das análises das discussões, no momento da aplicação do jogo, sendo elas: Vivenciando situações de submissão/desrespeito; família como principal fonte de apoio; sofrendo tentativas e/ou abuso financeiro; desconhecimento dos canais de denúncias; desconsiderando possibilidade de violência sexual e faltando respeito aos direitos sociais.

Quanto à categoria temática “vivenciando situações de submissão/desrespeito”, percebeu-se que as pessoas idosas passaram por situações constrangedoras que as obrigavam a se calar, manter pouca aproximação durante as relações e tentar ignorar agressões, conforme se observa:

[...] se me xingar, fico quieta. (G1, P5)

[...] Mas, eu o entendo, vou na casa dele. Assim, fico mais quieta, só brinco mais com o menino [neto], sabe? (G1, P11)

Falam coisas para me rebaixar. Coisa que diminui. É, mas eu não ligo [...] (G2, P2)

Nesse contexto, valorizam ter a própria casa, sem interferência de outros familiares, bem como conquistar da individualidade:

*Eu já passei por isso, é horrível. Hoje, eu tenho meu apartamento, meu Deus, meu apartamento sempre. Eu sei que é meu cantinho. Meu espaço!* (G1, P4)

*Hoje, eu faço o barulho que eu quiser na cozinha!* (G1, P8)

Na categoria “Família como principal fonte de apoio”, nas discussões dos participantes, encontra-se que são os familiares que atendem às suas necessidades e se preocupam nos casos de adoecimento:

*Meu filho fala: Mãe, nem que for meia noite, uma hora da manhã, a senhora me liga que eu pego o carro e vou aí levar a senhora ao médico. (G1, P5)*

Os idosos que moravam sozinhos e longe dos familiares contavam com ajuda de amigos ou vizinhos.

*Sim, tenho um vizinho. (G1, P9)*

Em relação à categoria “Sofrendo tentativas e/ou abuso financeiro”, as discussões giraram em torno das interferências em relação à forma como pessoas idosas faziam gestão do dinheiro e das extorsões que já sofreram ou que verificaram outros idosos sofrerem, conforme se observam nas falas:

*A sobrinha dele extorque ele [referindo-se ao seu cunhado]! É porque ele não tem conhecimento nenhum e aí ela que tem controle de tudo! Fez empréstimo no nome dele. Acaba com a vida dele financeira! (G2, P7)*

*Meus filhos falam para eu não gastar meu dinheiro com bobeira. Senão não sobra para pagar as contas. (G2, P3)*

Importantes reflexões também foram realizadas acerca da violência financeira fora do lar, incluindo estelionato, extorsão, apropriação, dano e roubo e situações que os idosos se mostram prevenidos, porém cotidianamente expostos, conforme falas que seguem:

*[...] a hora que ele pedir o meu nome completo eu falei ‘você tá falando do banco por telefone e não sabe quem é? Aí, disse, então, passa sua data de nascimento e o CPF. Eu disse não [...] (G1, P5)*

*Às vezes, chega com cara de coitado, com cara de bonzinho, oferecendo alguma coisa para vender. Fecho o portão, tranco com cadeado! (G2, P1)*

*Passei lá, fui receber e roubaram metade do que eu tinha para receber! (G1, P4)*

Quanto ao “Desconhecimento dos canais de denúncias”, observou-se que eles desconheciam o Disque 100 e alegaram que seriam capazes de realizá-la caso venham a sofrer violência e se verificarem outras pessoas sofrendo, seguem alguns fragmentos de fala:

*Eu nunca sofri violência! Eu sei denunciar também! Só ligar 190. (G1, P5)*

*A gente sabe o telefone da polícia, do bombeiro e faz a denúncia. (G2, P8)*

Quanto à temática “Desconsiderando possibilidade de violência sexual”, os participantes do grupo demonstraram descrença de que isso possa ocorrer com a pessoa idosa, o que foi consenso entre eles:

*Em velho ninguém quer saber, não! Vai atrás dos ‘novo’. (G2, P2)*

Referindo-se à temática “Faltando respeito aos direitos sociais”, constatou-se desrespeito aos direitos das pessoas idosas, especialmente no transporte público, quando os mais jovens ignoram a presença do idoso, além de ocuparem assentos preferenciais, seguem as falas:

*Às vezes, parece que quanto mais jovem mais duro de coração! Eles estão viajando dormindo. Finge que estão dormindo! (G1, P9)*

*É porque, às vezes, eles nem pensam, não se preocupam. (G2, P1)*

Sobre todos esses aspectos, foi possível estabelecer discussões, com trocas de informação em relação às formas de agir sobre os problemas, tendo como foco a vulnerabilidade presente entre as pessoas idosas e as respectivas necessidades, enfatizando formas de proteção em relação aos riscos aos quais encontram-se expostas, com base nos direitos dos idosos definidos na legislação brasileira.

Salienta-se que, embora se tratando de um tema com intensa carga negativa, o jogo suscitou risos, diversão e empolgação com a pontuação, deixando os participantes agradecidos pela oportunidade de participar da atividade.

## DISCUSSÃO

O jogo educativo se apresentou como uma ferramenta valiosa para identificar vivências relacionadas aos direitos e riscos de violência, proporcionar novas aprendizagens de forma lúdica, reconhecer pessoas idosas como agentes ativos no processo de envelhecimento e compartilhar experiências, contribuindo para abordagem inclusiva e ampliada do envelhecimento.

Intervenções voltadas para prevenção da violência contra a pessoa idosa são necessárias e urgente, pois o problema é complexo e multifatorial. Entre os fatores associados à violência, a baixa renda é expressiva em todos os tipos de violência. Ademais, outros fatores, como ser mulher, apresentar idade mais avançada, baixo nível educacional, transtorno mental, depressão, dependência para as atividades de vida diária e arranjos familiares comprometidos, também, associam-se ao maior risco de violência<sup>18</sup>. Embora no presente estudo não tenham sido identificadas as condições socioeconômicas dos participantes, pode-se afirmar que a unidade que foi cenário da pesquisa, atende a uma população com baixo poder aquisitivo.

Os participantes do presente estudo afirmaram não sofrer ou nunca ter sofrido ofensas e agressões verbais cometidas por filhos, netos ou outros familiares, alguns deles referiram que escutaram comentários ofensivos e humilhantes e se resignaram a essa violência. Aspectos importantes a serem considerados em relação à violência contra a pessoa idosa tratam da submissão e ausência de respeito a qual os idosos são expostos, especialmente nas relações familiares.

As relações familiares conturbadas, associam-se a um declínio da saúde mental e insatisfação com a vida nas pessoas idosas. Em contrapartida, relações saudáveis geram sensação de apoio, companheirismo e pertencimento. Desta forma, a configuração de um ambiente familiar como rede de apoio para a pessoa idosa é essencial para manter a saúde mental, reduzindo a probabilidade de interferências negativas no estado geral de saúde<sup>19</sup>.

Em relação à complexidade dos arranjos familiares, pessoas idosas podem ser vítimas da violência psicológica<sup>20</sup>, mesmo sem ter consciência desta, o que contribui para o desenvolvimento de processos depressivos e autodestrutivos, gerando ideação e tentativas de suicídio. O fato de residir na mesma casa ou quintal que o agressor, potencialmente filhos e cuidadores, dependência familiar, ou até mesmo conviver em relacionamentos baseados na violência, justifica a recusa em prestar queixa ou até mesmo falar sobre a situação<sup>21</sup>.

Portanto, considera-se a relevância de romper com o silêncio dos círculos familiares, de modo que os idosos sejam encorajados a denunciarem, em busca de um envelhecimento com respeito e sem violência<sup>20</sup>. Para isso, é preciso a conscientização da população idosa, de familiares, cuidadores e agentes de saúde, a fim de que os idosos permaneçam protegidos e que aqueles que forem conscientizados sejam propagadores dessa informação, realizem denúncias e possam, indiretamente, proteger aqueles mais vulneráveis<sup>22</sup>.

O presente estudo mostrou que os idosos relataram abandono afetivo quando os filhos se casam ou passam a residir em outra cidade. Essas mudanças nas dinâmicas familiares acarretam distanciamento, o qual se manifesta na redução das visitas e na falta de comunicação regular com os idosos, impactando na qualidade de vida e no bem-estar<sup>23</sup>.

Demonstrou-se que principalmente em datas comemorativas<sup>24</sup>, há pessoas idosas que aguardam por telefonemas ou visitas que nunca ocorrem, revelando realidade dolorosa que perpassa questões econômicas e sociais. Neste estudo, uma parcela das pessoas idosas afirmaram possuir apoio em emergências, não terem dores negligenciadas, serem incluídas nos passeios em família e receberem visitas frequentes dos familiares. Contudo, alguns participantes referiram ser excluídos das atividades de lazer em família, não terem desejos respeitados e, muitas vezes, serem eles que se deslocam para visitar filhos e netos.

Assim como evidenciado em outro estudo<sup>25</sup>, salienta-se que os participantes do jogo também estão sujeitos à violência financeira, especialmente exposição ao estelionato e à extorsão, apropriação, roubo e furto. Outro aspecto da violência financeira contra a pessoa idosa se refere aos empréstimos realizados para um membro da família ou amigos. A condição de “residir com a família de um filho casado” e “viver com um único filho” são elementos de risco associados ao abuso financeiro<sup>26</sup>.

Muitas vezes, devido ao adoecimento e/ou incapacidade do idoso de administrar finanças, a família se torna administradora dos bens monetários, especialmente nos casos de adoecimento e/ou incapacidade do idoso de administrar finanças, contribuindo para a violência financeira familiar<sup>27</sup>. Apesar das pessoas idosas deste estudo não precisarem dos familiares para cuidar de suas finanças, observou-se que eles sofrem ou já sofreram interferência quanto à forma de administrar seu dinheiro.

Alguns idosos, confiando nos laços familiares e numa relação íntima de reciprocidade, cedem os dados para um membro da família, o qual, a princípio, se responsabilizaria pelo pagamento do empréstimo. Contudo, deixam de fazer o pagamento das prestações, causando prejuízos financeiros, emocionais, psicológicos e físicos à pessoa idosa, conforme pode ser observado nos relatos dos participantes deste estudo.

Entre os golpes virtuais, mencionam-se ligações telefônicas mal-intencionadas, nas quais golpistas se passam por familiares, empresas ou contas em geral, buscando obter dados e créditos de forma fraudulenta<sup>28</sup>. Esse cenário suscita cautela, no âmbito familiar

e de ameaças externas, destacando a importância de medidas preventivas para proteger idosos que se encontram em condição de vulnerabilidade. Destaca-se a necessidade de estratégias de prevenção e apoio que considerem a diversidade dos contextos familiares, a fim de promover relações mais saudáveis e seguras.

No contexto desta pesquisa, embora as pessoas idosas tenham afirmado que denunciariam se fossem vítimas de violência sexual, considerou-se a impossibilidade de que indivíduos mais velhos possam ser vítimas desse tipo de violência. Essa ambivalência nas respostas destaca a complexidade envolvida na percepção e no reconhecimento da violência sexual por parte das pessoas idosas, motivando reflexões sobre a necessidade de conscientização e educação para combater esse problema social.

No período de janeiro de 2009 a dezembro de 2017, 91,9% dos casos de abuso sexual em idosos envolveram mulheres. Quanto aos agressores, 36,3% eram desconhecidos; 18,4%, amigos ou conhecidos e 14,3%, cônjuges ou namorados<sup>29</sup>.

As pessoas idosas que participaram do jogo, expressaram queixas de desrespeito ao aguardar em filas de instituições e reivindicar direito. Essas narrativas revelaram um cenário em que passageiros mais jovens, ao ocuparem assentos preferenciais, muitas vezes, optam por ignorar a presença das pessoas, fingindo estar dormindo e se recusando a ceder assento. Essa dinâmica motiva a refletir sobre a eficácia das abordagens existentes para promover um ambiente de transporte mais inclusivo e respeitoso para a pessoa idosa.

Frente ao exposto, pode se considerar que o jogo permitiu identificar situações complexas vivenciadas pelas pessoas idosas e suscitou importantes trocas de informação e reflexão sobre tipos de violência, direitos das pessoas idosas e formas de prevenção. Resgata-se a importância de estratégias ativas de aprendizagem, especialmente com temáticas sensíveis, como violência contra a pessoa idosa. Neste sentido, os fundamentos de Paulo Freire constituem importante direcionador para implementação de abordagens educacionais ativas e participativas, com potencial transformador da forma de agir e pensar<sup>16</sup>.

Nesse sentido, ao ser aplicado um jogo de tabuleiro antifraude para pessoas idosas, os participantes tiveram melhoras significativas na autoeficácia, na prevenção de fraudes e na consciência dessas situações. Ademais, houve diminuição na suscetibilidade a fraudes, demonstrando efeitos satisfatórios do programa de educação antifraude, na redução do risco deste tipo de violência contra pessoas idosas<sup>30</sup>.

Como limitação do estudo, destaca-se a aplicação do jogo a pessoas idosas sem comprometimento cognitivo e independentes para atividades de vida diária, o que não representa aquelas pessoas idosas que se encontram sob maior risco de violência. Ademais, embora tenha sido desenvolvida análise qualitativa, pela característica da coleta, que ocorreu a partir das reflexões sobre as frases apresentadas, não foi possível aprofundamento das informações coletadas. Não obstante, destaca-se a importância do jogo na conscientização sobre fatores de risco para violência e formas de prevenção.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo buscou desenvolver, aplicar e analisar as possibilidades de aprendizagem de pessoas idosas, a partir de um jogo educativo tipo bingo, evidenciando o potencial

deste para identificar vivências dos idosos relacionadas aos direitos e riscos de violência e proporcionar novas aprendizagens, de forma ativa, participativa e lúdica, culminando com os fundamentos de Paulo Freire.

Dessa forma, acredita-se que a experiência exposta possa trazer contribuições para área da gamificação aplicada à educação em saúde para pessoas idosas, uma vez que se trata de parcela da população que, cada vez mais, precisa estar engajada na busca de autonomia e bem-estar. O jogo elaborado constitui importante estratégia lúdica e educativa a ser utilizada por enfermeiros, com vistas a proporcionar melhoria nas condições de vida e saúde das pessoas idosas.

Além disso, possui potencial para subsidiar políticas públicas voltadas ao envelhecimento ativo e saudável, de modo a promover a conscientização sobre os direitos da pessoa idosa e a prevenção da violência. Ao integrar os princípios da educação crítica com metodologias lúdicas, o jogo educativo contribui para criação de ambientes que valorizam o protagonismo e a inclusão dos idosos, fortalecendo a implementação de intervenções mais humanizadas e eficazes na saúde pública.

## AGRADECIMENTOS

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), pelo apoio financeiro. Processo: 2022/05547-7. CAPES, Código de financiamento 001.

## REFERÊNCIAS

1. Organização Pan-Americana de Saúde (OPAS). Decade of healthy ageing 2020-2030 [Internet]. Washington: OPAS; 2020 [cited 2024 May 3] Available from: <https://iris.paho.org/handle/10665.2/52902>
2. Krug EG, Mercy JA, Dahlberg LL, Zwi AB. The world report on violence and health. *The Lancet* [Internet]. 2002 [cited 2024 May 10];360(9339):1083-8. Available from: [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(02\)11133-0](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(02)11133-0)
3. 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. Governo Federal [Internet]. 15 Jun 2020 [cited 2024 May 05];Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania:[about 2 screens]. Available from: <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>
4. Ministério da Saúde (BR). Guia de cuidados para a pessoa idosa [Internet]. Brasília: Ministério da Saúde; Secretaria de Atenção Primária à Saúde; 2023 [cited 2024 May 6]. Available from: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia\\_cuidados\\_pessoa\\_idosa.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_cuidados_pessoa_idosa.pdf)
5. Lima AS, Barbosa RA, Cronemberger IH, da Silva SL. Activating citizenship of elderly: a social service experience of a family health residence. *Rev Humanid Inov* [Internet]. 2022 [cited 2024 May 6];9(17):339-52. Available from: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/6924>
6. Alarcon MF, Damaceno DG, Cardoso BC, Bracciali LA, Sponchiado VB, Marin MJ. Elder abuse: actions and suggestions by Primary Health Care professionals. *Rev Bras Enferm* [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];74(Suppl 2):e20200263. Available from: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0263>

7. de Souza EM, Silva DP, de Barros AS. Popular education, health promotion and active aging: an integrative literature review. Ciênc Saúde Colet [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];26(4):1355-68. Available from: <https://doi.org/10.1590/1413-81232021264.09642019>
8. Estebsari F, Dastoorpoor M, Mostafaei D, Khanjani N, Khalifehkandi ZR, Foroushani AR, et al. Design and implementation of an empowerment model to prevent elder abuse: a randomized controlled trial. Clin Interv Aging. [Internet]. 2018 [cited 2024 May 3];13:669-79. Available from: <https://doi.org/10.2147/CIA.S158097>
9. Prieto Andreu JM. Sistematic review about evaluation of gamification in seven educational disciplines. Teor Educ [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];34(1):189-214. Available from: <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
10. Zepeda KG, da Silva MM, Silva IR, Redko C, Gimbel S. Fundamentals of Implementation Science: an intensive course on an emerging field of research. Esc Anna Nery [Internet]. 2018 [cited 2024 May 3];22(2):e20170323. Available from: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2017-0323>
11. Tori AA, Tori R, Nunes FL. Serious game design in health education: a systematic review. IEEE Trans Learn Technol [Internet]. 2022 [cited 2025 Jan 18];15(6):827-46. Available from: <https://doi.org/10.1109/TLT.2022.3200583>
12. Silva JP, Xavier FG, Christé RB, Lazarini WS, Nogueira RS, Busatto LS, et al. Using games as a strategy for health education and self-care for the elderly: an integrative review. Rev Foco [Internet]. 2024 [cited 2025 Jan 18];17(4):e4600. Available from: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n4-014>
13. Melo PO, de Abreu WJ, Feitoza AR, Barbosa AS, Mendes RC, Teixeira E, et al. Board game as an information device on HIV/Aids for aged individuals. Cogitare Enferm [Internet]. 2022 [cited 2025 Jan 18];27:e79013. Available from: <https://doi.org/10.5380/ce.v27i0.79013>
14. Oliveira FG, Rodrigues VE, Brito ME, Machado AL. Construction of an educational game for cognitive stimulation of elderly people. Rev Bras Ciênc Envelhec Hum [Internet]. 2022 [cited 2025 Jan 18];19(Suppl 2):84-7. Available from: <https://seer.upf.br/index.php/rbceh/article/view/14111>
15. Prefeitura Municipal de Marília [Internet]. Marília, SP: Prefeitura Municipal de Marília; c2024 [cited 2024 May 3]. Setores e serviços da Secretaria Municipal de Saúde de Marília;[about 25 screens]. Available from: <https://www.marilia.sp.gov.br/portal/secretarias-paginas/15/estrutura-organizacional/>
16. Morais JM, de Oliveira FT, Nóbrega-Therrien SM, de Souza SG. Paulo Freire's contributions to the education of young people and adults: a narrative review. Educ rev [Internet]. 2023 [cited 2025 Jan 18];39:e40514. Available from: <https://doi.org/10.1590/0102-469840514>
17. Minayo MCS. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec Editora; 2014. 416p.
18. dos Santos MA, Moreira RD, Faccio PF, Gomes GC, Silva VD. Factors associated with elder abuse: a systematic review of the literature. Ciênc Saúde Colet. [Internet]. 2020 [cited 2024 May 3];25(6):2153-75. Available from: <https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.25112018>
19. Coutinho JD, Henriques BD, Salgado PS, Toledo LV, de Sá Diaz FB, Balbino PC, et al. Understanding the relationship between the mental health of the elderly and their family environment: an integrative review. Braz J Hea Rev [Internet]. 2020 [cited 2024 May 3];3(4):10559-72. Available from: <https://doi.org/10.34119/bjhrv3n4-270>
20. Zhang D, Li S. Family members' abuse of older adults, psychological well-being, and sleep quality among older women and men in China. J Appl Gerontol [Internet]. 2024 [cited 2024 May 3];43(2):205-14. Available from: <https://doi.org/10.1177/07334648231203835>

21. Boágua JS, Rodrigues IV, Gomes EP. Existential phenomenological understanding about chemical dependence in contemporaneity. *Braz J Hea Rev* [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];4(2):8705-16. Available from: <https://doi.org/10.34119/bjhrv4n2-384>
22. Ross J. Elder abuse-the need for increased awareness, assessment, and reporting in health care. *J Perianesth Nurs* [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];38(6):945-6. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.jpn.2023.08.012>
23. Lima CF, Marins AM, Chrizostino MM, Fonseca IF, dos Santos TM, Pinto AC. The abandonment of elderly women in the Covid-19 pandemic: a look from health professionals. *Res Soc Dev* [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];12(9):e14012943315. Available from: <https://doi.org/10.33448/rsd-v12i9.43315>
24. Furtado EL. Abandono afetivo inverso: responsabilidade civil dos filhos em relação aos pais idosos. *REASE* [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];9(11):536-53. Available from: <https://doi.org/10.51891/rease.v9i11.12382>
25. Alarcon MF, Paes VP, Damaceno DG, Sponchiado VB, Marin MJ. Financial abuse: circumstances of occurrences against older adults. *Rev Bras Geriatr Gerontol* [Internet]. 2019 [cited 2024 May 3];22(6):e190182. Available from: <https://doi.org/10.1590/1981-22562019022.190182>
26. dos Santos RV, Monteiro EA, Costa e Silva SP, de Oliveira AB. Violence against the elderly: a problem that needs to be highlighted. *Rev Recien* [Internet]. 2022 [cited 2024 May 03];12(40):210-20. Available from: <https://doi.org/10.24276/rrecien2022.12.40.210-220>
27. Hall L, Gómez JM, Lichtenberg PA. Trust and betrayal in older adult financial exploitation. *Aging Ment Health* [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];27(12):2466-73. Available from: <https://doi.org/10.1080/13607863.2023.2199688>
28. Wojahn AS, Michael CP, da Veiga DJ, Lenz R, da Silva SG, Rossetto TP, et al. The social vulnerability of the elderly against scams in the digital scope. *Res Soc Dev* [Internet]. 2022 [cited 2024 May 3];11(11):e452111133652. Available from: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i11.33652>
29. Vieira TB, de Toledo RF. Sexual violence in elderly in Brazil: why do we need to talk about this subject? *Desafios (Palmas)* [Internet]. 2022 [cited 2024 May 3];9(1):15-29. Available from: <https://doi.org/10.20873/uftv8-8591>
30. Hung Chung EK, Yeung DY. Reducing older people's risk of fraud victimization through an anti-scam board game. *J Elder Abuse Negl* [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];35(2-3):121-38. Available from: <https://doi.org/10.1080/08946566.2023.2240005>

## **Prevention of violence against elderly people: educational technology like bingo\***

### **ABSTRACT:**

**Objective:** To develop an educational bingo-type game related to the prevention of violence against elderly people and to analyze learning from its application. **Method:** Qualitative study, conducted from December 2022 to August 2024 in the Primary Care Network of Marília/SP, Brazil, by undergraduate nursing and medical students, masters and doctoral students, in which a bingo-type game was formulated, consisting of 23 numbered phrases, containing practices of respect and violence prevention, applied to two groups of elderly people, totaling 21 participants. The discussions were recorded and transcribed for later content analysis. **Results:** The game allowed for reflection on violence against the elderly, rights, and prevention proposals, with the active participation of those involved, generating exchanges of information and new learnings. **Conclusion:** The game allows for the identification of experiences of elderly people and new learnings on the subject, proving to be a relevant strategy for nursing professionals.

**DESCRIPTORS:** Elder Abuse; Health Education; Active Learning; Gamification; Educational Technology.

## **Prevención de la violencia contra las personas mayores: tecnología educativa tipo bingo\***

### **RESUMEN:**

**Objetivo:** desarrollar un juego de bingo educativo sobre la prevención de la violencia contra las personas mayores y analizar el aprendizaje derivado de su aplicación. **Material y método:** estudio cualitativo, realizado de diciembre de 2022 a agosto de 2024 en la Red de Atención Primaria de Marília/SP, Brasil, por estudiantes de pregrado de enfermería y medicina, maestría y doctorado, en el que se formuló un juego tipo bingo, compuesto por 23 frases numeradas, conteniendo prácticas de respeto y prevención de la violencia, aplicado a dos grupos de ancianos, totalizando 21 participantes. Las discusiones fueron grabadas y transcriptas para su posterior análisis de contenido. **Resultados:** el juego permitió reflexionar sobre la violencia contra las personas mayores, los derechos y las propuestas de prevención, con la participación activa de los implicados, generando intercambios de información y nuevos aprendizajes. **Conclusión:** el juego permite identificar las experiencias de las personas mayores y aprender cosas nuevas sobre el tema, demostrando ser una estrategia relevante para los profesionales de enfermería.

**DESCRIPTORES:** Maltrato de ancianos; Educación sanitaria; Aprendizaje activo; Gamificación; Tecnología educativa.

\*Artigo extraído da tese de doutorado: "A violência contra idoso: uma análise a partir do uso de instrumentos de rastreio na atenção primária à saúde e intervenção com universitários", Universidade Estadual Paulista, Botucatu, SP, Brasil, 2024.

**Recebido em:** 12/09/2024

**Aprovado em:** 03/02/2025

**Editora associada:** Dra. Luciana Puchalski Kalinke

### **Autor Correspondente:**

Maria José Sanches Marin

Faculdade de Medicina de Marília

Av. Monte Carmelo, n. 800, Fragata, Marília, SP.

E-mail:marnadia@terra.com.br

### **Contribuição dos autores:**

Contribuições substanciais para a concepção ou desenho do estudo; ou a aquisição, análise ou interpretação de dados do estudo - **Vernasque JRS, Falarino CS, Rocha VM, Silva SL, Alarcon MFS, Marin MJS.** Elaboração e revisão crítica do conteúdo intelectual do estudo - **Vernasque JRS, Rocha VM, Alarcon MFS, Marin MJS.** Responsável por todos os aspectos do estudo, assegurando as questões de precisão ou integridade de qualquer parte do estudo - **Vernasque JRS, Falarino CS, Rocha VM, Silva SL, Alarcon MFS, Marin MJS.** Todos os autores aprovaram a versão final do texto.

**ISSN 2176-9133**



Este obra está licenciada com uma [Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](#).