

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
Instituto de Artes - Curso de Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais

Milena Amorim Resende

**JOGO PROSA ARTÍSTICA: UM MATERIAL PROPOSITOR PARA IDOSOS  
RESIDENTES EM CASAS DE REPOUSO**

Uberlândia/MG

2021

Milena Amorim Resende

**JOGO PROSA ARTÍSTICA: UM MATERIAL PROPOSITOR PARA IDOSOS  
RESIDENTES EM CASAS DE REPOUSO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes, Curso de Artes Visuais - Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel e Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Tamiris Vaz

Uberlândia/MG

2021

MILENA AMORIM RESENDE

**JOGO PROSA ARTÍSTICA: UM MATERIAL PROPOSITOR PARA IDOSOS  
RESIDENTES EM CASAS DE REPOUSO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes, Curso de Artes Visuais - Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel e Licenciado em Artes Visuais.

Uberlândia, 04 de novembro de 2021

BANCA EXAMINADORA

---

Profª. Dra. Tamiris Vaz  
(UFU)

---

Profª. Dra. Raquel Mello Salimeno de Sá  
(UFU)

---

Profe. Ms. Felipe Menegheti  
(UFU)

## Agradecimentos

Agradeço ao bom Deus que cuida de mim, e me dá forças. Graças a Ele tive ânimo para concluir minha graduação. Deus é bom o tempo todo!

Agradeço aos meus pais, Vanir e Leandro. Que sempre se esforçaram para que eu frequentasse a melhor escola da cidade, frutos que colhi quando consegui entrar na Universidade Federal de Uberlândia. Agradeço à minha mãe por me apoiar no meu desejo de me graduar em Artes Visuais, ela que instigou meu apreço pelo desenho e gosto por fazer artesanato e atividades manuais. Obrigada mamãe e papai por me apoiarem durante toda a graduação, inclusive financeiramente. Que um dia eu possa retribuir vocês.

Ao meu amado, que carinhosamente chamo de xuxu. Agradeço por cuidar de mim, por me apoiar e sempre estar ao meu lado. Tanto nos momentos alegres quanto nos desafiadores. Esteve comigo durante a maior parte da graduação, vivenciou de perto minhas aflições pessoais e acadêmicas. E sempre estava disposto a me ajudar, aconselhar e enfrentar junto comigo os problemas. Agradeço suas orientações de formatação, estrutural e gramatical. Sugestões que foram supervaliosas. Já que as normas de ABNT foram umas das minhas maiores dificuldades durante a escrita dessa pesquisa. Obrigada por todos os aprendizados, pela oportunidade de amadurecer e viver momentos maravilhosos ao seu lado.

Agradeço à minha irmã, Mírian que me dava aulas de reforço quando criança. E agora, que estou na reta final de minha graduação, agradeço sua companhia. Terminar a faculdade é gratificante, mas ao mesmo tempo angustiante. Ter você ao meu lado me ajudou a não me sentir sozinha. Sempre admirei sua dedicação e empenho nos estudos. Obrigada por fazer parte da minha vida e sempre estar ao meu lado me apoiando.

Agradeço aos meus tios, Genésio e Marlene que sempre estiveram presentes em minha vida. Obrigada por todo apoio emocional e material. Além de bem-estar mental, há necessidade de bem-estar físico, agradeço por terem ajudado a comprar móveis e eletrodomésticos para minha casinha. Agradeço por terem me proporcionado conforto durante minha graduação.

Agradeço à minha orientadora, a Profa. Dra. Tamiris. Obrigada por aceitar me orientar durante esta pesquisa. Suas sugestões e envios de referencial teórico foram importantíssimos para que este trabalho ganhasse potencial acadêmico.

Agradeço a todos que direta e indiretamente contribuíram na minha graduação.

## RESUMO

Nesta pesquisa abordo a criação de um material propositor. O jogo Prosa Artística, desenvolvido para idosos residentes em casas de repouso. O objetivo é que eles possam experimentar, criar, compartilhar ideias e memórias, através de experiências artísticas, interagindo com imagens e ilustrações de obras de arte contidas no jogo. Pretendo instigar os idosos a observarem o entorno, a perceberem formas, cores, texturas, possibilitando-lhes o compartilhamento de ideias e criações uns com os outros, através de momentos de descontração e de liberdade de expressão. Como fundamentação deste trabalho foram usados artigos, textos e pesquisas acadêmicas que exploram a educação de idosos, criação de material pedagógico e experimental no campo das artes visuais, assim como minhas experiências com esse público.

Palavras-chaves: Idoso. Material Propositor. Educação das Artes Visuais.

## RESUMEN

En esta investigación me acerco a la creación de un material de propuesta. El juego Artistic Prose, desarrollado para ancianos residentes en hogares de ancianos. El objetivo es que puedan experimentar, crear, compartir ideas y recuerdos, a través de experiencias artísticas, interactuando con imágenes e ilustraciones de obras de arte contenidas en el juego. Pretendo animar a las personas mayores a observar su entorno, a percibir formas, colores, texturas, permitiéndoles compartir ideas y creaciones entre ellos, a través de momentos de relajación y libertad de expresión. Como base para este trabajo se utilizaron artículos, textos e investigaciones académicas que exploran la educación de las personas mayores, la creación de material pedagógico y experimental en el campo de las artes visuales, así como mis vivencias con este público.

Palabras clave: Anciano. Proponer material. Educación en artes visuales.

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>08</b>
<b>CAPÍTULO 1. A CULTURA DO ENVELHECIMENTO .....</b>	<b>10</b>
<b>1.1. Quem é o idoso hoje? .....</b>	<b>11</b>
<b>1.2. Vivendo e convivendo em uma casa de repouso .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO 2. GERONTOLOGIA EDUCACIONAL.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1 Educação e convívio social: Várias possibilidades de aprendizagem para idosos .....</b>	<b>18</b>
<b>2.2 A cultura visual na aprendizagem de idosos .....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO 3. MATERIAL PROPOSITOR ARTÍSTICO .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1. O que é um material propositor em arte? O que queremos ao produzi-lo?.....</b>	<b>28</b>
<b>3.2. Jogo Prosa Artística, um material propositor para idosos .....</b>	<b>31</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>41</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>42</b>
<b>ANEXO I .....</b>	<b>45</b>

## APRESENTAÇÃO

A Graduação em Artes Visuais, tanto em licenciatura quanto em bacharelado, fomentou o interesse que sempre tive, desde pequena, por atividades manuais, artísticas e artesanais. O fascínio por essas linguagens artísticas, o ato de criar, transformar, ressignificar e a possibilidade de compartilhar os conhecimentos e técnicas que conhecia, desenvolvia ou aprendia com outras pessoas sempre foi algo que fez parte de meu cotidiano.

As motivações e desejos por essa pesquisa sempre estiveram presentes, mesmo antes de começar minha graduação em Artes Visuais. Com o decorrer de minha formação acadêmica houve mudanças em alguns anseios de pesquisar sobre arte e artesanato, mas a essência do tema principal da pesquisa não se transformou por completo. O desejo de falar e escrever sobre atividades artísticas e artesanais para um público não convencional (como seria o caso de estudantes do primário, fundamental, médio ou acadêmico) fazia parte de meus anseios iniciais. Após algum tempo de graduação e conversas com colegas e professores, meus objetivos de pesquisa foram se transformando e se especificando, até chegar a essa temática de pesquisa: A criação de um material propositor com conteúdo artístico visual, voltado para a experimentação visual, pensado e criado para atender idosos residentes em casas de repouso.

Creio que meus estágios, tanto o não obrigatório que exerci por dois anos consecutivos no Hospital de Clínicas-UFU (HcU), e o Estágio supervisionado III da graduação em licenciatura, que fiz juntamente com dois colegas do curso de Artes Visuais em um lar de idosos, foram as experiências práticas que definiram a minha vontade de fazer essa pesquisa. Após minha aproximação com os idosos nesses dois estágios, pude perceber a carência que essas pessoas possuem ou adquirem por diversos fatores e motivos que vão surgindo no decorrer de suas vidas. A vontade de escrever e elaborar uma atividade interativa artística visual pensada para esse público se tornou necessária após esses contatos que tive.

Entender as necessidades dos idosos, quais são suas dificuldades, interesses, rotina etc., são fatores importantes a serem levados em consideração quando se cria um material propositor adequado. Tenho como intenção a estimulação da mente e do corpo, através de estímulos visuais táteis, e sonoros. Pretendo que esse material, além de educativo, seja lúdico, que promova a criatividade, a curiosidade e a sociabilidade, proporcionando momentos de descontração e interação entre os idosos.

O material propositor poderá então ser usado em casas de repouso com qualquer idoso que tenha interesse em fazer atividades artísticas e manuais. O material foi desenvolvido com

o intuito de ser usado em grupo. A experiência coletiva poderá proporcionar a eles retornos satisfatórios e positivos, pois além de criarem em conjunto, eles poderão compartilhar suas próprias experiências e conhecimentos. As experimentações artísticas se tornaram um pretexto e contribuíram na mudança e implementação de novos hábitos e rotinas para os idosos. O material propositor por ser simples e de prático manuseio poderá ser usado em qualquer ambiente, o objetivo é que ele seja autossuficiente para um aproveitamento satisfatório das propostas nele inseridas.

A importância dessa pesquisa e consequente elaboração de um material propositor artístico se ampara na necessidade de acolher essa parcela da população, que conta com 13% da população geral brasileira, segundo IBGE, censo de 2018, sendo que 49% da população idosa é analfabeta. Segundo pesquisa do Ipea (2011), 83.000 idosos vivem em asilos. O índice de idosos moradores de casas de repouso só tende a crescer a cada ano, em estimativa de 33% em cinco anos, visto que o Brasil ocupa o 15º lugar no ranking de países que têm os maiores índices de abandono de idosos.

Através deste trabalho tenho a intenção de fomentar discussões e pesquisas no campo da inclusão educacional para idosos. Por esse tema ainda ser pouco explorado e discutido dentro das universidades, o material propositor Jogo Prosa Artística é uma peça fundamental para se pensar na inclusão educacional na prática. Aproximar um pouco a teoria com possibilidades concretas: material impresso, livros, suportes de apoio... é uma forma menos utópica de se falar em ensino e aprendizagem para esse público.

As artes visuais têm muito potencial nesse trajeto de ensino não formal, pois a arte instiga sentidos diversos, desperta a curiosidade e pode dar retornos imediatos e satisfatórios, através de experimentações estéticas.

Através da experimentação visual objetivo instigar os idosos a observarem o entorno, verem possibilidades artísticas em formas, cores e texturas. O material propositor é uma forma deles interagirem entre eles de forma criativa e descontraída.

## **CAPÍTULO 1. A cultura do envelhecimento**

Neste capítulo faço uma contextualização social sobre quem é o idoso na sociedade brasileira atual, falo sobre estigmas, aceitação pessoal e social que se embasam em padrões pré-estabelecidos socialmente. Abordo um pouco sobre rotina, realidade e convivências dentro de casas de repouso, observadas durante visitas que fiz a algumas ao longo de minha vida.

## 1.1. Quem é o idoso hoje?

O que é ser idoso na sociedade brasileira atual? Quais são as dificuldades que eles enfrentam? Quais os seus benefícios? O que a lei resguarda a eles? Como é o cotidiano, as necessidades sociais e as interações sociais?

São tantas perguntas, questionamentos, dúvidas sobre essa etapa da vida. Muitas delas carregam estigmas, preconceitos e receios em suas respostas. Por que falar de velhice é um tabu? Envelhecer é uma condição fisiológica imutável que acomete qualquer ser vivo! “Pois só o que é vivo envelhece” (TÓTORA, 2013, p. 09).

Às vezes esse preconceito sobre a velhice parte do próprio idoso, que carrega consigo desde a juventude preceitos negativos sobre essa fase da vida humana. Muitos de nós temos medo de envelhecer, com a idade avançada somos propensos a adquirir ou manifestar doenças graves, nosso corpo muda bastante. Perdemos colágeno, força nos ossos e nos músculos, a pele se torna flácida, perdemos cabelos e dentes. Essas transformações físicas podem nos assustar enquanto jovens.

Oliveira e Toschi falam sobre essa dificuldade de encarar a velhice como processo fisiológico natural, e como é difícil para os idosos se desprenderem dos estereótipos socialmente estabelecidos, ser idoso seria sinônimo de fraqueza e invalidez.

O impacto de estereótipos negativos para a auto percepção leva o idoso a crer que suas possibilidades de ação se esgotam. Assim, manter-se ativo no atual contexto social é um desafio a ser vencido pelo idoso, haja vista que a velhice, nada mais é que uma etapa do processo de desenvolvimento humano. (OLIVEIRA E TOSCHI, 2015, p. 05).

Quando envelhecemos naturalmente nosso organismo sofre mudanças, não temos a mesma disposição, concentração e força de um jovem. É chegada a época da aposentadoria, as atividades e rotinas são mudadas e adaptadas para nossas necessidades e nova realidade física.

Esse idoso aposentado sofre exclusão social por muitas das vezes, não mais produzir e contribuir ativamente para que a “roda” capitalista gire. Carolino cita Papaléo e Ponte, autores que trazem discussões sobre essa etapa da vida humana, sobre preconceito e descaso que os idosos podem sofrer da sociedade e possíveis dificuldades de conviver em comunidade:

A velhice é apresentada por alguns autores (PAPALÉO NETO; PONTE, 1996) como um período de perdas associadas a uma série de implicações patológicas e psicológicas, que interferem no desenvolvimento de um conjunto de atividades que iniciam quase que imperceptível na segunda década de vida. Assim muitos idosos passam a conviver com o preconceito, a pobreza, o descaso, as limitações físicas e vários estereótipos. Fica claro que

esses fatores acabam por dificultar/impossibilitar a interação social dessas pessoas, distanciando-as, cada vez mais, do convívio em comunidade. (CAROLINO, 2011, p. 19)

A mídia acaba por contribuir para isso. Os avanços tecnológicos dessa nova era que tanto buscam uma fórmula da eternidade, sobretudo uma eternidade com aparência física, intelectual e fisiológica jovem, propicia aos jovens e adultos buscarem por esses procedimentos para não envelhecerem externamente. A velhice passa a ser uma etapa não natural cheia de aparatos medicinais. Os que têm condições financeiras optam por tratamentos de saúde e estéticos para se tornarem “velhos jovens” e alguns envelhecem frustrados por não terem condições financeiras de serem esses idosos idealizados de propagandas, que são distribuídas nas mídias. Até nessa etapa da vida nós podemos sofrer com padrões impostos socialmente.

Dessa forma, os jovens e adultos envelhecem já carregando pesos e estigmas muitas vezes criados por eles mesmos, frutos de ilusões medicinais espalhadas diariamente pelas mídias. Não é debatido como aproveitar essa fase da vida. Por exemplo, às crianças se destinam a educação e brincadeiras; aos jovens, o início de uma responsabilidade social; aos adultos, o trabalho e a responsabilidade sobre uma família, uma casa ou apenas a eles mesmos. E aos idosos? Normalmente o que temos de expectativa socialmente implementada é que eles irão gastar sua aposentadoria com remédios e morar em casas de repouso. Mas será só esse um possível “plano” de vida para eles, sendo que há tantas possibilidades para serem exploradas ou praticadas?

Penso que essa etapa da vida não seja simplesmente uma fase de esgotamento e exclusão social. “Castells(1999) aponta que determinados grupos sociais, como os idosos, passam por um processo de exclusão social. Como trabalhadores e consumidores, estão desgastados, e sua importância como pessoa é ignorada.” (CAROLINO, 2011, p. 20).

É fato que corpo e mente de pessoas em idade avançada não sejam os mesmos se comparados aos desempenhos de sua juventude e fase adulta, mas junto com anos de desgaste há também muitas experiências, que podem e devem ser levadas em consideração.

A sociedade impõe imperativos de produção, agilidade e modernidade. O idoso, por questões biológicas, pode apresentar algumas limitações ou pequenas dificuldades, isso não significa a incapacidade de realizar tarefas. Porém, na perspectiva social atual, o idoso é considerado como um incômodo, por não atuar na velocidade, e na maneira que os jovens, julgam mais correta ou mais adequada. (OLIVEIRA E TOSCHI, 2015, p. 04 e 05)

Muitas vezes a sociedade, capitalista, vê os idosos apenas como um peso para o desempenho econômico. Por não terem o vigor de um trabalhador ativo os idosos são

marginalizados. A exclusão percorre por um ciclo: Os jovens temem a velhice, os adultos se desgastam fisicamente e mentalmente, trabalham para ter uma aposentadoria garantida e envelhecem carregando as marcas de opressão, pesos e estigmas.

Nesse sentido, cabe pensarmos em estratégias para incluir mais ativamente esse idoso na sociedade, para que ele possa ter mais visibilidade e respeito. Através da inclusão dos que não tiveram oportunidades de estudo e com disponibilização gratuita de cursos de lazer e informações.

O governo e instituições privadas vêm criando de uns anos para cá cursos e espaços destinados para idosos, atualmente há faculdades especializadas para a terceira idade, centros educativos de atendimento gratuito, e cursos temporários. Eles normalmente oferecem lazer, informação, orientação e apoio profissional. Com a expectativa de vida se elevando a cada ano, a oferta de produtos e serviços especializados para os idosos estão crescendo.

Mas também cabe a nós, estudantes e profissionais da educação, dialogar e promover discussões sobre a inclusão e disponibilização de recursos educacionais para idosos.

## **1.2. Vivendo e convivendo em uma casa de repouso.**

Em alguns momentos da minha vida tive contatos com idosos residentes em casas de repouso. Quando criança e adolescente, eu contribuía normalmente dobrando roupas e organizando acessórios de beleza em um bazar beneficente que acontecia em um lar de idosos, (antigamente ainda recebia a nomenclatura de asilo). E posteriormente em um projeto desenvolvido na faculdade em que pude de fato elaborar e executar atividades artísticas diretamente com os idosos.

Desses contatos pude conhecer um pouco da rotina que acontece nessas casas, percebi um perfil, com traços semelhantes em quase todos os idosos. Na maioria dos casos eles não recebem a visita de seus familiares, acabam desenvolvendo apegos a visitas utópicas de seus entes queridos, mas infelizmente a família não faz visitas ou quando faz é com frequências baixíssimas. O idoso acaba se iludindo com essa possibilidade de que seus familiares irão visitá-lo.

Em algumas de minhas visitas em casas de repouso pude notar que algumas idosas, devido a falta de contato com seus filhos e netos, desenvolvem a síndrome do ninho vazio, “adotam” bonecas e criam vínculos mais que materiais com elas, as idosas se apegam afetivamente, cuidam das bonecas e criam rotinas que envolvem cuidados diários.

Outros idosos, por estarem bem debilitados fisicamente, por conta de doenças e/ou idade avançada, acabam ficando acamados a maior parte do dia, outros, mesmo tendo disposição dedicam seu tempo à assistir televisão. Muitas das vezes os funcionários que cuidam e gerem esses lares não propõem atividades físicas, intelectuais.... A falta do que fazer acomete o cotidiano pacato desses idosos.

Mas a falta do que proporcionar a esses idosos não deve ser de encargo apenas dos funcionários que cuidam deles, deveria ser de preocupação dos familiares e do Estado. Mudanças na rotina dos idosos com implantação de atividades diversificadas, pensadas e adaptadas para as necessidades e interesses deles iriam ocasionar melhorias na qualidade de suas vidas. Segundo Oliveira e Toschi, “a educação possui um caráter de transformação e vai além da simples transmissão de informações” ( OLIVEIRA E TOSCHI, 2015, p. 06 e 07)

Outro fato que percebi durante minhas visitas, é que algumas casas de repouso, por dispor de um ambiente espaçoso fisicamente, conseqüentemente abrigam muitos idosos. Devido a essa grande quantidade de idosos morando em um espaço, as relações cotidianas acabam sofrendo desgastes, gerando desavenças entre eles. O que é normal, pois se há desavenças em ambientes familiares com pessoas que cresceram ou moram a bastante tempo juntas, os idosos das casas de repouso estão sujeitos a desavenças, já que devem desenvolver relações pessoais com pessoas até então desconhecidas, que tiveram uma vida e experiências

diversificadas. Cada um com sua maneira única de ser, de pensar, agir, com manias, vontades, interesses e hábitos próprios.

É normal nessa etapa da vida criar e desenvolver hábitos e manias. Alguns idosos não ficam contentes com algumas manias de outros moradores, e infelizmente acabam se agredindo física e verbalmente. Algumas dessas desavenças são iniciadas por ciúmes, alguns idosos não gostam que seu melhor amigo seja amigo de outro. Em outros casos o ciúme surge por relações externas, nos dias e horários de visitas, os que não recebem seus familiares ficam enciumados com os que têm visitas de seus entes queridos. Os que ganham visitas, algumas vezes provocam os que não ganham, às vezes apenas com intuito de se gabarem e chamarem atenção, outros fazem para magoar. De todo caso, é importante conhecer e saber como é as relações entre eles e o ambiente em que estão inseridos. Presenciei algumas vezes essas situações quando estava desenvolvendo os projetos artísticos visuais com meus colegas de graduação em uma casa de repouso.

O intuito dessa exposição da realidade deles não é julgar os idosos por atitudes que desenvolvem devido o convívio com outros idosos que moram nesses lares. Mas é importante expor essas realidades que eles estão inseridos, reconhecer os limites físicos, intelectuais e emocionais deles, respeitar toda a sua trajetória de vida. Não pensar neles somente por quem são atualmente, mas entendê-los como pessoas que se tornaram quem são por terem vividos experiências diversas ao longo de toda a vida.

É importante ter um olhar cuidadoso e acolhedor com os idosos que moram em casas de repouso. Essas desavenças não são saudáveis emocionalmente para eles, pois muitas vezes não é escolha do idoso ir morar nesses lares de acolhimento. Desenvolver boas relações sociais é algo difícil para qualquer pessoa. Acredito que incentivar esses idosos a praticar atividades interativas entre eles, como por exemplo, uma atividade lúdica artística visual tem potencial de criar um momento de descontração e crescimento pessoal e coletivo. Criar e fazer coisas novas em conjunto pode fortalecer laços e desenvolver ligações pessoais positivas entre eles. Oliveira e Toschi através de Lima ressaltam a importância do convívio social:

Lima (2000) afirma que as pesquisas mais recentes constataram que o cérebro ao ser estimulado, especialmente através de convívios sociais e trocas entre grupos sociais, acontece o que os cientistas chamam de “regeneração do cérebro”, com isso surge novos significados sobre velhice e tem ganhado consistência na sociedade atual. (OLIVEIRA E TOSCHI, 2015, p. 09 )

Trabalhar em conjunto é muito importante, pois eles vivem em conjunto, dividem um espaço físico, mesmo que não compartilhem entre si sua vida sentimental, pensamentos e

opiniões. A postura e ações diárias deles interferem na vida de todos os idosos que moram na casa, afetam direta e indiretamente.

Antes de morarem em casas de repouso, eles viviam em seus lares, sozinhos ou não, participavam e interagiam socialmente, em hospitais, mercado, banco... Quando passam a viver em casas de repouso eles são isolados da sociedade em geral. São poucas as casas que oferecem atividades externas, como passeios. Nas duas casas de repouso que visitei observei que há estrutura para atendimentos básicos à saúde dos idosos. Eles podem ficar internados na própria casa, pois normalmente sempre há cuidadores que são enfermeiros. Então em muitas das vezes nem em hospitais eles são levados.

Esse isolamento do ambiente externo e a ausência de convívio com seus familiares são fatores que podem contribuir para que esse idoso se sinta desmotivado. Propor uma atividade de grupo, algo que proporcione conversas, trocas de experiência, descontração e aproximações com os outros idosos que moram na casa pode gerar mudanças positivas no convívio entre eles.

## **CAPÍTULO 2. Gerontologia educacional**

Neste capítulo abordo algumas possibilidades de ensino e experimentações educacionais formais e informais para idosos. Por exemplo, as oferecidas por centros culturais gratuitos e Universidades especializadas em gerontologia educacional. Exploro como a relação professor/mediador faz diferença nesses encontros educacionais e como a cultura visual pode contribuir nessas experimentações artísticas.

## **2.1. Educação e convívio social: Várias possibilidades de aprendizagem para idosos.**

Começo este capítulo simplificando três principais aspectos que devem ser levados em consideração quando se implementa educação para idosos, minha referência textual é o artigo: Metodologias e Estratégias Pedagógicas utilizadas por Educadores de uma Universidade Aberta à Terceira Idade, escrito por Cachione et al (2015). Ainda que o artigo esteja voltado para a educação universitária, há fatores relevantes para pensarmos a educação de idosos em outros contextos, como no caso desta pesquisa.

O primeiro aspecto citado no artigo é o humano, mais precisamente a relação entre professor e aluno: “... a aprendizagem deve concentrar-se no educando, conduzida por ele; o professor tem o papel de facilitador.” (CACHIONE *et al*, 2015, p. 84). Não se deve utilizar das didáticas tradicionais, em que o professor fala e o aluno escuta. Como os autores sugerem, a educação deve ser mais dinâmica, pluralista e participativa.

O segundo aspecto é o paradigma didático: “... a aula deve ser um lugar de encontro, de interação social e intercâmbio de experiências, para a construção de um conhecimento que possa ser socialmente compartilhado” (CACHIONE *et al*, 2015, p. 84). Mais uma vez os autores defendem o uso de didáticas mais coletivas e integradoras, ainda mais se falando de educação para idosos, pois os objetivos e metas deles são bem particulares e únicas. Creio que didáticas tradicionais não seriam tão cativantes para esse público. Algo mais acolhedor, e menos formal proporcionaria mais interesse deles de se envolverem em novas aprendizagens.

O terceiro aspecto é sobre a conceitualização da aprendizagem: “os novos conhecimentos precisam ter um valor prático e relevante para a vida do aluno idoso.” (CACHIONE *et al*, 2015, p. 85). Compreender as razões, motivos e interesses dos idosos que buscam aprender é fundamental para que a experiência educativa seja significativa para eles.

Brandão ao falar sobre ensino e aprendizagem, afirma que todos estamos sujeitos a aprender em vários lugares diferentes, e que sempre estamos transmitindo conhecimento e adquirindo. A educação não se resume apenas à escola, mas a tudo que nos cerca e nos motiva.

Ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos, todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com a educação. Com uma ou com várias: Educação? Educações. (BRANDÃO, 1986, p. 7)

A educação voltada para os idosos começou a ganhar destaque e importância dentro dos planos de ensino. Muitas instituições foram criadas e pensadas para atender esse público. Alguns exemplos são casas culturais que atendem públicos de diferentes faixas etárias, mas a

maioria dos frequentadores são aposentados. Há centros de assistência, como por exemplo, os Centros Educacionais de Assistência Integrada do Idoso (CEAI) de Uberlândia. E faculdades da terceira idade que oferecem cursos para idosos e para a formação especializada de profissionais da educação que atenderão esses idosos, como por exemplo, as Universidades Abertas à Terceira Idade (UnATIs).

CEAI de Uberlândia são centros que atendem idosos com idade igual ou superior a 60 anos. O objetivo, segundo informações retiradas no site da prefeitura de Uberlândia, é promover melhoras na qualidade de vida, incentivar interações sociais positivas e fortalecer vínculos familiares. Atividades artísticas, esportivas, recreativas e de lazer, como pilates, coral, hidroginástica, violão, alongamento, ginástica, fisioterapia, musculação, atividade física, alfabetização, informática básica e dança de rua são oferecidas pelas CEAIS. Em meio a pandemia de covid 19, que teve início no ano de 2020, a Secretaria Municipal de Desenvolvimento Social, Trabalho e Habitação (Sedesth) desenvolveu uma forma de manter as atividades dos CEAIS: através da criação e publicação de vídeos no youtube, os idosos conseguem ter acesso a conteúdos de orientação dos cuidados com o coronavírus, informações sobre fisioterapia, aulas de artesanato, atividades físicas entre outras. Assim as pessoas que frequentavam os espaços físicos puderam continuar se exercitando física e mentalmente na segurança de seu domicílio.<sup>1</sup>

Esse tipo de interação que acontece nesses centros especializados é muito rico, pois além de promover interações sociais, os idosos são incentivados a praticarem atividades saudáveis que estimulam a mente e o físico. Mostrar que todos têm lugar dentro da sociedade independente da faixa etária é importante. E a educação ajuda a democratizar os direitos de todos. “Para Gadotti (1984), a educação tem um papel político fundamental, ela deve desempenhar um papel eminentemente democrático, ser um lugar de encontro, de permanente troca de experiências” (OLIVEIRA E TOSCHI, 2015, p. 10).

Em 1960 o Serviço Social do Comércio (SESC) de São Paulo fundou os primeiros *Grupos de Convivência* para idosos sob influência francesa. Na década de 1970, quando as primeiras *Escolas Abertas para a Terceira Idade* foram criadas, era oferecido informações sobre o envelhecimento, programas de preparação para aposentadoria, atualização cultural e atividades físicas, de expressão e de lazer. O objetivo era que o idoso tivesse uma participação ativa com sua família e comunidade (CACHIONI *et al*, 2015, p. 82)

---

<sup>1</sup> Informações adquiridas no site da prefeitura de Uberlândia (<https://www.uberlandia.mg.gov.br/>)

Para atender esse público é necessário modificações nos planos de ensino tradicionais, conhecer os anseios, dificuldades e desejos que motivam idosos a procurarem por educação formal. O que essas UnATIs podem oferecer a eles? Muitas trocas de conhecimento e experiências podem surgir em ambientes escolares. O papel do professor nessas universidades se torna mais de mediador.

No início deste capítulo foram listados três principais aspectos a serem levados em consideração para a implementação de educação formal para idosos. Se analisarmos a interação e prestação de serviços de lazer e educacionais não formais, como no caso das CEAIS de Uberlândia, é perceptível a utilização desses aspectos anteriormente citados.

Independentemente de ser uma educação formal ou não, creio ser importante a aproximação do educador e educando e haver proximidade dos interesses do aluno com o que lhe é oferecido.

Com isso, podemos pensar também na criação de um material educativo que atenda a esses interesses e necessidades, permitindo que, em sua jogabilidade, com ou sem mediador, haja espaço para essas características de aprendizagem das pessoas nessa faixa etária.

## **2.2. A cultura visual na aprendizagem de idosos**

Por que pensar em encontros educativos com idosos? Digo que experimentar arte seja relevante para qualquer faixa etária, mas abordo especificamente a educação com abordagens artísticas para idosos residentes em casas de repouso.

A primeira preocupação que tive ao projetar um material propositor para idosos é que: 49% da população idosa é analfabeta, logo, essa grande porcentagem nunca teve acesso à educação formal. O direito à educação é resguardado a todos os indivíduos, conforme previsto na Constituição Federal:

Art. 205 A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

[...]

Art. 215. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais. (BRASIL,1988).

Ainda há muitas falhas na implementação dessas leis na sociedade. Os idosos de hoje quando jovens não foram resguardados por direitos ao acesso à educação e cultura, mas, mesmo que esses idosos em sua juventude não tenham sido beneficiados com o direito à educação e frequentado uma escola, não podemos ignorar esse direito. Mesmo estando em idade avançada eles podem e muitos têm interesse em ter experiências educativas.

Precisamos falar e pensar em alternativas e experiências de ensino voltadas para esse público, por exemplo, adequando experiências artísticas com enfoque no cotidiano dos idosos, aproveitando os saberes que eles já possuem no contato com objetos e imagens, independentemente de seu grau de alfabetização. Essa pode ser uma forma deles estarem exercitando o corpo, mente e desenvolvendo um lado criativo, ao mesmo tempo que fazem associações da arte com objetos e paisagens comuns a eles.

Ao vermos a imagem de uma pintura, fotografia, xilogravura, esta pode nos proporcionar estímulos mentais, resgates de memórias, ou despertar um olhar para nosso entorno. Uma obra artística pode estimular a imaginação, criação de algo novo, ou proporcionar um momento de nostalgia e lembrança. Pode nos fazer sentir um aroma familiar e até o gosto e sabor de algo. Se a palavra (limão), por exemplo, já instantaneamente nos faz salivar, ver uma imagem da fruta nos faz sentir seu aroma e acidez. Segundo Souza (2016,np)

nossa memória não é feita apenas de coisas que podemos ver. Ela é palpável, ela tem som, tem sabor e tem cheiro.

[...]

Trazer à memória o que nos dá contentamento é nos alegrar com nossa história, com os sabores e odores que nos lembram da infância, com o apalpar de um objeto que nos faz viajar no tempo, com a fotografia amarelada que nos lembra dos que amamos, com o som de uma canção que persiste em memorar um encontro. (SOUZA, 2016, np.)

Venho pensar como um contato visual pode estimular a criatividade e resgatar memórias, possibilitando aos idosos criar e associar o que veem a infinitas possibilidades criativas, muitas vezes misturando sentidos como o olfato, paladar e até o tato. Ao observarmos a textura e a forma de um objeto, mesmo sem tocá-lo, podemos ter uma sensação tátil, podemos imaginar se um objeto é áspero, macio, liso...

Penso que a observação do entorno nos proporciona apreciações visuais totalmente diferentes das obtidas em museus e galerias. Cada objeto do nosso cotidiano tem um significado único e exclusivo para cada um de nós, alguns resgatam memórias, outros são vistos apenas por suas funcionalidades, outros são apenas decorativos. Essas associações podem ser feitas a longo e curto prazo, e creio ser possível transformarmos a forma como vemos e interagimos com os objetos do nosso entorno mudando o tipo de associação que fazemos com cada um deles.

No trabalho educativo com idosos, podemos usar preceitos da cultura visual para propor experimentações visuais com os objetos ao seu entorno de forma diferente do comum à eles. Ver esses objetos decorativos e funcionais desprendidos das simbologias impostas por cada um e observá-los mais amplamente pode resultar em experimentações visuais riquíssimas.

Sardelich (2006, p. 212) a partir de Mirzoeff, fala sobre a ideia de “plasmar a vida em imagens ou visualizar a existência, para estudar a contemporaneidade”. Com isso

o autor busca compreender a resposta dos indivíduos e dos grupos aos meios visuais de comunicação em uma estrutura interpretativa fluida. Enfatiza que a noção de cultura visual é nova precisamente por centrar-se no visual como um lugar no qual se criam e se discutem significados. Dessa forma, se distancia das obras de arte, dos museus e do cinema para focalizar sua atenção na experiência cotidiana. Do mesmo modo que os estudos culturais tratam de compreender de que maneira os sujeitos buscam sentido ao consumo da cultura de massas, a cultura visual dá prioridade à experiência cotidiana do visual, (SARDELICH, 2006, p. 212).

A maneira que vemos e associamos uma imagem ou objeto a significados e sentidos, vai estar relacionado diretamente a forma que nós nos relacionamos com o mundo. Cada objeto terá um significado próprio para cada pessoa, nossas experiências fazem os significados serem

originais e únicos para nós. Penso que compartilhar esses significados e sentidos únicos de um mesmo estímulo, (objeto/imagem), pode ser um exercício de interação social riquíssima.

Cada pessoa imagina um tipo de árvore, com peculiaridades e significados próprios, seu inconsciente resgata memórias que tenham associação com a palavra "árvore". Nossas experiências e vivências fazem nossa relação com o mundo ter um sentido único e exclusivo.

As noções de visão e visualidade são básicas para esse entendimento da cultura visual. Walker e Chaplin (2002) definem a visão como sendo o processo fisiológico em que a luz impressiona os olhos e a visualidade como o olhar socializado. O sistema ótico de um brasileiro, um europeu ou um africano não são diferentes, mas sim o modo de descrever e representar o mundo de cada um deles, já que eles possuem diferentes maneiras de olhar para o mundo - o que, conseqüentemente, dá lugar a diferentes sistemas de representação. (SARDELICH, 2006, p. 212).

Pensando nisso, cada idoso residente em uma mesma casa de repouso terá um significado próprio para o mesmo estímulo, mesmo eles morando no mesmo lugar e tendo contato com os mesmos objetos e tendo uma rotina bem parecida, a forma que enxergam o mundo e os significados que cada objeto tem para eles podem ser bem diferentes. Essas diferenças estão relacionadas às experiências de vida pessoais. Nossas experiências e vivências fazem nossa relação com o mundo ter um sentido único e exclusivo. Essas diferenças estão relacionadas às experiências de vida pessoais.

Propor uma atividade interativa artística visual para os idosos fazerem em conjunto pode fortalecer e criar interações positivas entre eles. Compartilhar os pensamentos e memórias de forma descontraída pode ser uma forma deles interagirem uns com os outros, ter um momento na rotina que os faz olhar para o entorno, para o outro e para si mesmo de forma carinhosa, compartilhar experiências e conhecer perspectivas novas, tudo isso pode ser feito através de estímulos visuais, imagens e frases sugestivas.

Sardelich nos apresenta a cultura visual como um campo que envolve resistências e negociações em relação às práticas dominantes (2002). Com isso, ela nos apresenta o pensamento do australiano Paul Duncun, que

rejeita a noção de cultura como um refinamento pessoal, ou como obras de uma sensibilidade determinada, já que esta representa, apenas, uma parte muito seletiva do que seja a cultura. Também nega a noção antropológica de cultura como prática de vida por ser muito ampla. Adota uma concepção de cultura como práticas significantes, não como objetos específicos, mas sim como as relações sociais, valores, as crenças e as práticas das quais os objetos são uma parte constitutiva. (SARDELICH, 2006, p. 213).

Cada indivíduo é único, com experiências próprias, cada pessoa agrega um significado único e específico se baseando em suas memórias, cada estímulo provoca sensações e associações diferentes em cada um. É importante entender as necessidades e objetivos dos idosos que têm interesse de ter contato com experiências educativas formais ou informais. Se eles têm interesses por frequentar uma escola formal como, por exemplo, as Universidades Abertas à Terceira Idade (UnATIs), seus objetivos podem ser mais específicos. Se eles têm interesses por algumas áreas do conhecimento, seus objetivos e experiências devem ser personalizados para esse tipo de contato não formal com um tipo de ensino.

Nesse sentido, já não cabe mais o/a educador/a se perguntar o que as/os educandas/os não sabem e se propor a ensinar-lhes, mas perguntar-se sobre o que já sabem e como ampliar as conexões para que, juntos, possam organizar outros discursos com os saberes mosaicos que todos possuem... Mais do que pensar em representações e artefatos, o/a educador/a necessita pensar no que o grupo de trabalho (o que implica educandas/os e educadoras/es) quer aprender e o que pode aprender. (SARDELICH, 2006, p. 215).

Às vezes, a própria experiência da experimentação já é o suficiente para esse idoso, ter um contato com as artes visuais, por exemplo, com a execução de uma atividade artística de forma descontraída e lúdica. Esse contato artístico pode ser suficiente para ele em termos de mudança de rotina. Alguns desses idosos apenas buscam algo novo e diferente para fazerem, algo que traga sentimentos bons, momentos de descontração, mudanças sutis, mas relevantes em suas rotinas, algo que já tenham tido contado em algum momento de suas vidas, algo que possa ser nostálgico e ao mesmo tempo novo e que provoque a curiosidade. Acredito que a arte possa provocar essas sensações, se pensada e adaptada para a realidade e cotidiano deles.

Não é necessário ser culto (no sentido dado pelas elites) para se ter cultura, é o povo, a sociedade que faz a cultura. Com isso, não desmereço os saberes e conhecimento, pois minha pesquisa tem como um de seus objetivos abordar educação, mas entendo que é necessário ter mente aberta para se falar de educação, informal, de cultura e de aprendizagem, sobretudo quando falamos em idoso, pois o ensino quase nunca é visto como importante ou necessário para essa faixa etária.

Pensando no campo das artes visuais, temos algumas peculiaridades sobre outros saberes e linguagens, pois para se falar de arte não há sempre a necessidade do contato com a leitura. Podemos “ler” um quadro ou obra de arte com base em experiências, sentimentos e criatividade. Por a arte ser visual, feita de imagens, formas, sensações, ideias, qualquer pessoa, alfabetizada ou não, pode observar uma obra artística e aprender algo com ela, basta estar aberta para interpretações e permitir-se ser tocado pelas experiências junto dela.

Desde os tempos remotos o ser humano sempre buscou formas de expor seus sentimentos, pensamentos e experiências de vida. Essa necessidade de expressão sempre esteve impregnada em nós, transmitir e registrar sentimentos e vontades é uma necessidade quase fisiológica nossa. Podemos supor esse fato nos baseando nas artes rupestres. Ainda não se sabe ao certo se existia uma linguagem escrita formal usadas pelas antigas civilizações para a comunicação, pelo menos, não uma escrita com base em grafismos conhecidos, como o greco-romano, kanji, devanágari, mas o desenho era usado como linguagem visual para o registro de acontecimentos, histórias e como meio de transmissão de conhecimento. O desenho era a forma que podiam usar para se expressarem universalmente uns com os outros.

A expressão por meio de imagens era algo essencial. Registrar acontecimentos, desejos ou apenas sentimentos era e é algo intrínseco ao ser humano.

O desenho é uma linguagem amplamente acessível, não é necessário saber ler, escrever ou falar para se entender uma imagem gráfica. Crianças antes mesmo de aprenderem a falar, entendem ao ver uma imagem de cachorro que aquela imagem representa um cachorro. Elas podem fazer essa associação mesmo não tendo dicção para falar a palavra (cachorro) e mesmo não sabendo escrever essa palavra.

Tendo em mente essa necessidade da expressão por meio de grafismos, podemos dizer que idosos analfabetos ou alfabetizados têm condições de interpretar uma imagem e reproduzir algo por meio de desenhos.

Trabalhar com linguagens visuais vai muito além de conhecer técnicas e teorias. É claro que as teorias sempre serão importantes nos processos de aprendizagem, mas se falando de um ensino não formal, podemos priorizar um ensino menos teórico, mas tudo isso depende do tipo de ensino que se quer passar, os objetivos e o público que será direcionado esses ensinamentos.

Meu objetivo é instigar esse idoso a olhar ao seu entorno, ver possibilidades, analisar e perceber potenciais artísticos ao seu redor, conhecer e entender linguagens visuais, sempre resgatando e utilizando elementos que fazem parte de seu cotidiano, priorizando as experiências que ele tem ou já teve com esses elementos, proporcionando interações interessantes entre os residentes da casa de repouso.

Não visio um conhecimento acadêmico para eles, mas uma oportunidade deles vislumbrarem possibilidades artísticas através de um material propositor que preze pela interação social entre eles, que os faça querer e buscar por atividades novas, e que gerem conversas. Irei dar ferramentas e meios para que eles construam livremente através de bagagens pessoais, diálogos, pela criatividade e momentos interativos agradáveis com atividades diferentes das que eles estão acostumados.

Ver um quadro, uma obra artística, saber o nome do artista, ano que a obra foi feita, a vanguarda que ela está inserida, se a obra está em um museu ou galeria, qual material foi utilizado, saber tudo isso é algo fantástico! Mas qual será o proveito para o idoso saber tudo isso? Quando ele vai usar esses saberes no seu dia a dia? Impressionar alguém com esses conhecimentos seria algo vago para eles, mas proporcionar uma interação entre eles, com uma proposta de experimentação de alguma obra artística tem muito potencial. Pretendo com o Jogo Prosa Artística instigar os idosos a olhar ao redor, perceber cores e formas, resgatar sentimentos e vivências e inspirar a criatividade neles.

### **CAPÍTULO 3. Material propositor artístico**

Neste capítulo abordo o que é um material propositor artístico, como e onde ele pode ser usado. Apresento o Jogo Prosa Artística, um material criado e pensado por mim, para um público específico, idosos residentes de casas de repouso, pensando como um jogo pode ser interativo, lúdico, educativo e divertido. Esse material propositor visa a experimentação, estimula a criatividade e proporciona o compartilhamento de pensamentos e vivências, através de observação de obras de arte.

### **3.1. O que é um material propositor em arte? O que queremos ao produzi-lo?**

Optei por trabalhar com um material propositor, devido às grandes possibilidades lúdicas que ele pode proporcionar. Um jogo de tabuleiro é algo divertido de se jogar, e incluindo cartas ilustradas com atividades dinâmicas que estimulam a criatividade é uma forma envolvente de atrair e prender a atenção.

Pego emprestado uma fala da Andrea Hofstaetter para exemplificar o que é um material propositor:

Os objetos propositores serão elementos de mediação entre sujeitos e produções da arte e da cultura visual. Além de proporcionar experiências estéticas, atuarão no desenvolvimento da imaginação, na ativação da memória, na elaboração de pensamento crítico e poderão ampliar as capacidades de percepção e de interpretação da realidade e de suas representações, sejam visuais ou de outra ordem. (HOFSTAETTER, 2019, p. 93).

Um material propositor artístico proporciona experiências e aprendizagem de forma descontraída e lúdica. Aproxima o conhecimento, arte e cultura, às vivências individuais e coletivas. Muitas vezes os objetivos centrais não se limitam ao ensino e aprendizagem, mas às experimentações e criatividade. Um material propositor é quase irresistível a qualquer idade, mesmo que seja um instrumento educacional, o formato que ele é apresentado elimina preconceitos e preconceitos que podemos ter quando abordado o assunto “educação”.

Objetos propositores pressupõem compreender que a aprendizagem se dá através de processos participativos, envolventes, conectados com a vida, pela interação com o outro e com o meio, implicando em transformação e atuação sobre os conhecimentos. (HOFSTAETTER, 2019, p. 93)

Um material propositor pode sugerir, guiar e ser totalmente aberto à experimentação espontânea. Tudo depende do formato, objetivo, regras ou falta delas. Pode ser totalmente lúdico, ou acadêmico.

Então, entendo que um material propositor é uma atividade ou conjunto de atividades, lúdicas ou não e que contém propostas interativas. Que podem ser educativas, de apreciação visual, de estimulação criativa ou experimental.

Em uma fala de Andrea Hofstaetter sobre as proposições artísticas participativas elaboradas pela Lygia Clark durante os anos 60 e 70, podemos entender um pouco mais como funciona na prática a interação do público com obras de experimentação. Os objetos artísticos estão expostos, mas a obra só se valida quando o público interage com ela. “... já que a mesma somente passa a existir através da participação e da ação de outras pessoas que não somente a

artista propositora. A obra passa a ser um acontecimento em que o acaso se faz presente e em que a experiência é a própria obra” (HOFSTAETTER, 2019, p. 93).

Cada material propositivo possui uma finalidade, suas propostas podem ser executadas individualmente ou em grupos. Podem ser pensadas e planejadas para serem feitas em espaços educativos formais, como escolas ou centros informais de educação, museus, galerias. Segundo Hofstadter, ele é proposto tendo em vista " que a produção de conhecimento se dá na interação entre sujeitos e na diversidade de experiências” (HOFSTAETTER, 2019, p. 92).

Uma forma interessante de material propositivo é em formato de jogo, pois a utilização dele proporciona uma interação lúdica e chama mais a atenção para que seja utilizado. Um jogo cria mais dinâmica e as ações propostas pelo material, mesmo que com conteúdo educativos, se tornam divertidas de serem feitas. Andrea Hofstaetter fala sobre os atributos que um material didático propositivo deve ter para cativar o interesse das pessoas, segundo ela:

Um material didático ou objeto propositivo que sirva como recurso que provoque a ação, participação e adesão ativa no processo de construção de conhecimento precisa ter alguns atributos. Precisa ser elaborado com a intenção de provocar tudo isso. (HOFSTAETTER, 2015, p. 612).

Quando também pensado para que as propostas sejam feitas em grupo, o material proporciona interações sociais e pessoais, a troca de experiências e pensamentos enriquece o momento de ação das atividades do material propositivo.

Um material propositivo com conteúdo artísticos, deve ser elaborado e pensado de acordo com o público, o local que será utilizado e os objetivos, podendo ser educacionais, experimentais, apreciativos ou lúdicos.

Esse material pode ser criado para crianças, jovens, estudantes de nível superior ou pessoas leigas. Pode ser usado como material suporte para ensino escolar, como instrumento de apoio para mediadores em museus e galerias, ou distribuídos para a população em geral. Em cada situação, com um público específico, as propostas, conteúdos e estilo do suporte deve ser pensado para atender as demandas de cada grupo.

Uma atuação educativa pautada por outro modo de compreender os materiais didáticos transforma as relações entre os sujeitos aprendizes e entre estes e os saberes de diferentes áreas de conhecimento, tornando o processo de aprendizagem um processo ativo e autoral. (HOFSTAETTER, 2019, p. 93)

Uma forma de que a interação e execução das propostas contidas no material tenham resultados positivos e satisfatórios é aproximar a temática e conteúdo com o cotidiano do público que é dirigido às atividades. Quando há familiaridade com as informações, a

assimilação e compreensão se tornam fluidas e naturais. A aprendizagem e/ou experimentação é memorizada de forma mais duradoura no consciente e subconsciente.

A criação de materiais educativos, em nosso percurso investigativo, é pautada pelas intenções de produzir encontros abertos e significativos com proposições e pensamentos artísticos, através de objetos propositores poéticos, porque produzidos através de ação criadora. (HOFSTAETTER, 2019, p. 97)

Um material propositor pode conter diversos temas e conteúdos educacionais. O voltado para as artes visuais, a meu ver deve conter imagens com qualidades gráficas satisfatórias, quando temos que estudar e observar obras de arte através da tela de um computador e livros, nossas experiências automaticamente é reduzida pelo distanciamento da realidade visual das obras, a representação do tamanho, cor, texturas, volumes... Todas as características que compõem as obras de arte são reduzidas quando representadas em imagens chapadas. Infelizmente o acesso aos museus e galerias ainda é difícil para a maior porcentagem da população, mas podemos tentar suprir as apreciações museológicas através dos aparatos tecnológicos. Museus virtuais, grande quantidade de imagens disponíveis na internet, vídeos...

Um material propositor aproxima a pessoa de uma experimentação visual artística, proporciona uma mediação, e estimula a criatividade. Podemos incluir todas essas possibilidades através de propostas e seleções específicas de imagens. As atividades podem ser lúdicas ou ter objetivos educacionais. Um material propositor pode ser uma ótima ferramenta para ser usada na sala de aula, ou em museus para chamar a atenção do público.

### **3.2. Jogo Prosa Artística, um material propositor para idosos**

O Jogo Prosa Artística, é um tabuleiro com atividades e propostas artísticas, elaborado e criado por mim. O objetivo é que os idosos possam se divertir, enquanto consomem cultura e estimulam a criatividade. Para Barbosa *et al*,

Um material didático voltado ao público idoso necessita utilizar recursos que sejam atrativos e que facilitem o seu acesso oferecendo segurança, e que sobretudo, possa minimizar as dificuldades de algumas alterações funcionais decorrentes da idade estimulando a sua utilização pelo usuário, de modo a alcançar os objetivos propostos da sua construção ao promover atividades participativas e interativas, bem como, temas que contribuam para a melhoria da sua qualidade de vida. (BARBOSA *et al*, 2017, p.04)

O Jogo Prosa Artística poderá ser jogado preferencialmente por no máximo quatro idosos. O número reduzido de jogadores é para proporcionar uma experiência mais próxima entre eles. Uma quantidade grande de jogadores poderia afastá-los fisicamente, o que poderia gerar muitas dispersões durante a execução das propostas. Ademais, como o nível de atenção dos idosos pode ser baixo, havendo muitos jogadores, o tempo para que todos pudessem participar das atividades seria maior, logo eles acabariam desistindo de jogar por ter que esperar muito tempo para chegar sua vez.

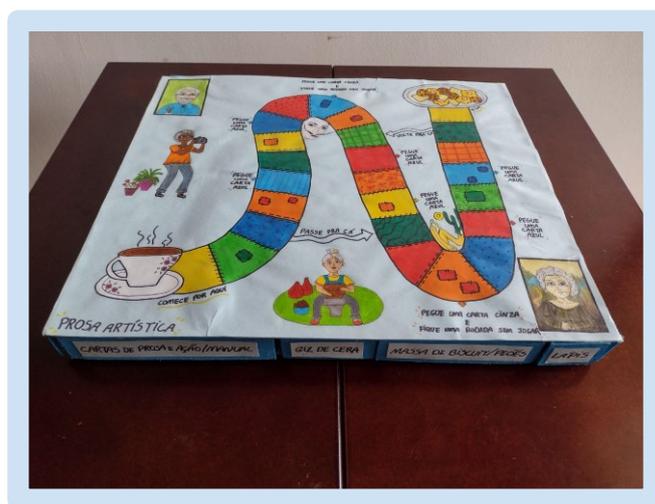


Figura 1: Tabuleiro do jogo Prosa Artística  
Fonte: Arquivo pessoal

O material propositor foi classificado como um jogo, pelo estilo visual e de utilização, mas um de meus objetivos não é criar competitividade, mas cumplicidade. Dessa forma muitas das sugestões e propostas de experimentação e exercícios poderão ser feitas em conjunto ou pensadas para que a experimentação coletiva traga resultados positivos. Em uma fala de

Oliveira *et al* podemos observar que nem sempre é necessário o elemento de competitividade para que um jogo seja interessante e envolvente para os jogadores:

Para que estes indivíduos estejam mais envolvidos com as narrativas desses jogos e nas elaborações auditivas e visuais, devemos converter a competição em elementos de curiosidade, desafio e experiência e não apenas ficarmos presos às pontuações e aos princípios de competitividade. (OLIVEIRA *et al*, 2016, p. 347)



Figura 2: Carta do jogo Prosa Artística<sup>2</sup>  
Fonte: Arquivo pessoal

As propostas de atividades são disponibilizadas em cartas. Os peões devem ser feitos pelos jogadores com massa de *biscuit*, que também é disponibilizada, dessa forma os jogadores podem começar a exercer a criatividade “antes de começar a jogar”, podendo criar uma identificação maior com o jogo. Logo, os peões serão únicos e refletirão um pouco da individualidade de cada idoso que estará jogando o Jogo Prosa Artística.

Quando o jogador chegar nas casas: “Pegue uma carta azul” e “Pegue uma carta cinza e fique uma rodada sem jogar” do tabuleiro ele pega uma carta aleatoriamente e executa a atividade proposta e quando sugerido para ficar uma rodada sem jogar, ele poderá usar esse tempo para executar a atividade sugerida em uma carta de ação.

<sup>2</sup> Obra utilizada na carta: Anita Malfatti - Serenata, déc 40 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

O jogador deve sortear através do dado apenas uma vez um número por rodada para andar pelo tabuleiro. Se chegar em uma casa que instrui pegar uma carta, independentemente de ser de “prosa” ou de “ação” o jogador executa a atividade e espera chegar sua vez novamente para poder jogar o dado e assim avançar mais casas.

**Antes de começar:**

- O jogo pode ser jogado entre 2 e 4 pessoas;
- Antes de começar o jogo, os jogadores devem criar seus próprios “peões” com a massa de biscoito que vem dentro da gaveta do tabuleiro. Esperarem o peão secar, e pinte da cor que desejar;

**Obs:**

- O peão não pode ser muito grande, e deve ter uma base reta. É recomendado que ele tenha uma altura de aproximadamente metade de um dedo indicador;



- Os peões podem ser guardados na gaveta do tabuleiro para serem usados nas próximas vezes que o jogo for usado;

**Como jogar:**

- Cada jogador deve jogar o dado e mover o seu peão pelo tabuleiro, avançando o número de casas correspondente ao resultado sorteado;
- Cada jogador deve sortear pelo dado o número de casas que andará uma vez em cada jogada:
- Quando o jogador cair em uma casa com a frase: “PEGUE UMA CARTA AZUL” deve sortear uma carta azul - “CARTA DE PROSA” - e executar a experiência sugerida, e não avançar mais casas no tabuleiro;
- Quando o jogador cair em uma casa com a frase: “PEGUE UMA CARTA CINZA E FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR” deve sortear uma carta cinza - “CARTA DE AÇÃO” - e ficar uma rodada sem jogar. Enquanto aguarda sua próxima vez de jogar, executará o exercício sugerido da carta sorteada;
- Ganha o jogo quem chegar primeiro no “PRATO DE BISCOITOS”, indicado pela palavra FIM.

**BOM JOGO!**

Figura 3: Manual do jogo Prosa Artística  
Fonte: Arquivo pessoal

As cartas são grandes, para que possam facilitar a leitura de imagens e escrita. As propostas são diretas, com perguntas simples e frases de fácil entendimento. Tanto a fonte das palavras e cor foram escolhidas para que facilitasse a leitura. As imagens são de alta qualidade, são obras artísticas: fotografias, esculturas e pinturas. E a imagem se relaciona diretamente com a proposta escrita. A escolha desses elementos visuais é extremamente importantes, pois eles estimulam a criatividade do jogador sobre novas possibilidades imaginárias e construtivas, de acordo com Oliveira *et al* ao observarmos “...os elementos estéticos presentes no processo de ensino e aprendizagem com os jogos. Eles favorecem a capacidade imaginativa direta e indireta do indivíduo.” (Oliveira *et al*, 2016, p. 348)



Figura 4: Carta do jogo Prosa Artística<sup>3</sup>  
Fonte: Arquivo pessoal

Pensando na possibilidade de haver idosos analfabetos, o jogo foi pensado e elaborado para ser o mais sugestivo possível, mesmo assim, as propostas de experimentação e exercícios estão escritas. Para que haja um entendimento de leitura, os idosos podem pedir auxílio dos outros idosos que sabem ler, ou mesmo dos funcionários da casa. Assim, os funcionários podem também participar e experimentar diretamente ou indiretamente.



Figura 5: Tabuleiro do jogo Prosa Artística  
Fonte: Arquivo pessoal

<sup>3</sup> Obra utilizada na carta: Rafael Silveira - Disturbed by old time music, 2015 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

O jogo também não possui um tempo médio de utilização. As falas e dinâmicas dos idosos que estabelecerão o tempo total que o material será utilizado. As propostas contidas nas cartas serão executadas pela pessoa que pegá-la, mas quem sentir vontade poderá também participar da proposta. O interessante é que eles compartilhem suas experiências e possam criar juntos. Oliveira *et al* aborda sobre essa importância do fazer em conjunto e como podemos alcançar essas interações com jogos:

...destacamos o conceito de “interação social”, que, através da linguagem cria a possibilidade de dialogar com o Outro e, ao utilizarmos os jogos, particularmente os educacionais, podemos estabelecer esse diálogo. (OLIVEIRA *et al*, 2016, / p. 346)



Figura 6: Carta do jogo Prosa Artística<sup>4</sup>  
Fonte: Arquivo pessoal

O objetivo do material propositor é que os idosos possam ter um momento de interação positiva, expor opiniões e pensamentos de forma livre, compartilhar criações e memórias. As propostas os instigarão a olhar o entorno, perceber formas, cores, texturas e criar perspectivas novas para o futuro. Schewartz e Moreira falam da relação do jogo, afirmando como os objetos lúdicos podem contribuir com a interação social além de estimular criativamente.

<sup>4</sup> Obra utilizada na carta: Maria auxiliadora - Sem título, 1968 - Imagem retirada no site do Museu de arte de São Paulo - <https://masp.org.br/>

... a conduta lúdica assemelha-se ao "fluir artístico", pois ambos colaboram com a transcendência das necessidades e preocupações cotidianas, aprimoram sensações e percepções, permitem uma imersão total no presente, aflorando novos atributos biofísicos e sociais. Destacam-se, dentre eles, o senso de "self" e as possibilidades de se conjugar elementos não materiais, como o sonho, a criatividade, a expressividade, como formas catalisadoras das relações humanas pessoais com os ambientes físico e social. (SCHERWARTZ E MOREIRA 2009, p. 208 e 209)

As obras de arte contidas nas cartas foram escolhidas para ter relações com o cotidiano e vivências desses idosos. Como fotografias que remetem a álbuns de família, pinturas abstratas e expressionistas que relembram colchas de retalhos e paisagens que estimulam a busca visual por elementos comuns a eles.



Figura 7: Carta do jogo Prosa Artística<sup>5</sup>  
Fonte: Arquivo pessoal

Meu processo criativo do material propositor começou com a escolha das imagens. Optei por buscá-las em sites de museus, pois conseguiria uma qualidade visual boa e teria à disposição informações confiáveis do título, artista e ano. British Museum, Van Gogh Museum, The Metropolitan Museum of Art foram alguns dos museus visitados virtualmente.

<sup>5</sup> Obra utilizada na carta: Lucia Koch - Olinda x Olinda, 2006 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>

Para iniciar a criação das atividades propositivas visitei os sites dos museus e procurei pelos acervos virtuais, à medida que olhava para as imagens das obras de artes ia divagando em possibilidades de exercícios. Sempre tentava imaginar como um idoso reagiria às propostas, se elas faziam sentido para eles, se havia possibilidade de dialogar com o local em que eles moram, com sua história e memórias.



Figura 8: Carta do jogo Prosa Artística<sup>6</sup>  
 Fonte: Arquivo pessoal

Como minhas propostas têm o objetivo de instigar os idosos a olharem ao redor, buscar novas formas, observarem texturas, resgatar memórias, as obras de arte devem abrir possibilidades visuais para os exercícios. Algumas dialogam diretamente com as atividades escritas, outras estão inseridas nos cartões para ilustrar possibilidades criativas que podem ser desenvolvidas.

O jogo foi proposto com dois tipos de cartas, as “Cartas de Prosa”, com exercícios mais rápidos, que devem ser executados assim que sorteados, não havendo a necessidade de uso de outros materiais. E as “Cartas de Ação”, que demandam um tempo maior para que a atividade sugerida seja feita. O jogador que sortear uma carta de ação deve ficar uma rodada do jogo sem

<sup>6</sup> Obra utilizada na carta: João Urban - Cristina Bobrik, 1999 - Museu Oscar Niemeyer -  
<https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

jogar, nesse tempo ele executará a atividade através do uso de algum material, como lápis, giz de cera ou tiras de E.V.A.

Na carta do exercício da cadeira, a *Caleb Gardner, (1758)* dialoga diretamente com a atividade proposta, pois a partir da observação de cores, texturas e formas que compõem a cadeira os idosos podem se inspirar na imagem, criar mentalmente e explicar verbalmente aos outros jogadores como seria sua cadeira “ideal”.



Figura 9: Carta do jogo Prosa Artística<sup>7</sup>  
Fonte: Arquivo pessoal

Na carta que propõe o exercício de construir uma imagem 2D, uso o quadro *'Yellow Meander', by Anni Albers (1899-1994)* para ilustrar visualmente como seria uma das possibilidades de resultado final. Assim o idoso pode entender mais facilmente como a proposta funciona na prática.

<sup>7</sup> Obra utilizada na carta: Caleb Gardner, 1758 - Imagem retirada no site do The Metropolitan Museum of Art - <https://www.metmuseum.org/>



Figura 10: Carta do jogo Prosa Artística<sup>8</sup>  
 Fonte: Arquivo pessoal

Além da parte criativa de escolher as imagens que irão compor os cartões do jogo foi importante estar atenta também ao formato e estrutura. Meu público é de idosos, logo, todas as características físicas e de conteúdo devem ser pensadas e adaptadas para eles.

Um artigo que me ajudou bastante nesse processo de construção física do material propositor foi o *Desenvolvimento de material educacional para orientação de idosos candidatos ao uso de próteses auditivas*, de ALMEIDA E NAKAMURA, 2018. Busquei por referências textuais de material educacionais artísticos para idosos, mas não houve um saldo positivo, por ainda ser um tema pouco explorado.

Esse artigo é muito interessante pois exemplifica algumas características importantes que devem ser pensadas quando construímos um material físico específico para idosos. Por exemplo: Usar uma linguagem clara e objetiva, pois assim a compreensão será mais fácil. Os autores também recomendam o uso de letras simples, evitar CAIXA ALTA, *itálico* e sublinhado. Pois letras em maiúsculo possuem menos traços que as diferenciam, sendo assim mais difícil de ler e compreender. Também é recomendado o uso de fontes maiores para as letras, pois muitos idosos possuem problemas de visão.

<sup>8</sup> Obra utilizada na carta: Anni Albers - 'Yellow Meander', 1899-1994 - Imagem retirada no site do British Museum - <https://www.britishmuseum.org/>



Figura 11: Tabuleiro do jogo Prosa Artística  
Fonte: Arquivo pessoal

A versão finalizada do jogo é composta por uma caixa de 39,05 cm de altura x 45,05 de largura x 4,0 cm de profundidade. Optei por usar papel paraná para a construção pois é um material resistente. O tabuleiro possui 7 gavetas para armazenar os materiais necessários para o funcionamento do jogo (dado, folhas em branco para a execução das atividades, tiras de E.V.A amarelo para o exercício do *yellow meander*, cartas de prosa e cartas de ação, giz de cera, massa de biscuit, tintas, pincéis e lápis de escrever).

Como a pesquisa foi toda desenvolvida durante o período da pandemia do Covid-19, optei por não realizar a atividade junto com idosos. Em um momento oportuno, pretendo visitar alguma casa de repouso para poder ver o jogo sendo utilizado, e doá-lo à instituição se for de interesse dela e dos idosos.

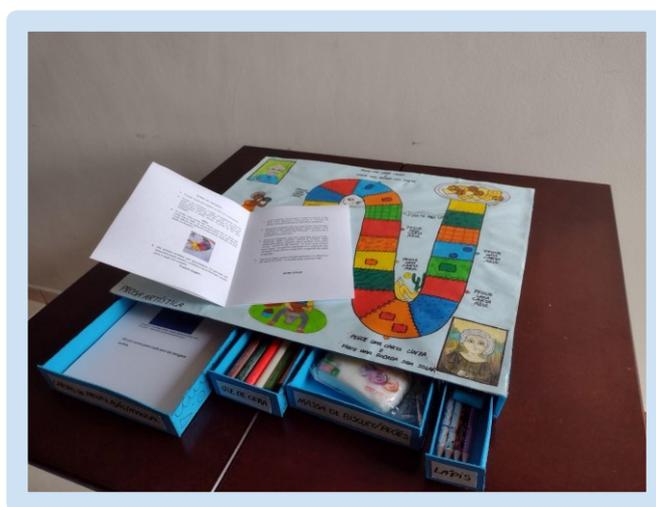


Figura 12: Tabuleiro do jogo Prosa Artística  
Fonte: Arquivo pessoal

#### 4. Considerações Finais

Essa pesquisa teve como objetivo explorar a gerontologia educacional, através da elaboração e criação de um material propositor, cuja finalidade principal é proporcionar à idosos residentes de casas de repouso a criação e execução de experiências artísticas visuais embasadas em memórias e cotidianos deles mesmos.

Abordar essa temática à princípio se mostrou um desafio, pois ao meu ver é um tema pouco explorado, mas no decorrer de minhas pesquisas me deparei com muitos artigos, teses e livros dedicados a gerontologia educacional. Minha orientadora me encaminhou muitas referências, que li e pude conhecer melhor sobre a educação para/de idosos. Não havia muitos textos que dialogavam diretamente com o campo das artes visuais, mas todo referencial que partia do idoso, foi de grande valia para minha escrita. Pois conhecer bem as características do público de minha pesquisa era fundamental para a construção do material propositor.

Ter tido experiências pessoais e contato direto com idosos residentes de casas de repouso foi muito importante para que minha escrita fluísse. Ter familiaridade com características gerais, comportamento, cotidianos, hábitos e manias desses idosos, contribuiu para que o jogo Prosa Artística fosse criado de forma mais humanizada, com atividades e propostas que dialogam diretamente com as vivências deles.

É importante que as faculdades de licenciatura implementem diálogos e orientações sobre educação para esse público. Envelhecer é uma condição natural e imutável do ser humano, devemos pensar sobre possibilidades educacionais, formais e informais para idosos. O Brasil é um país com crescente número de idosos, graças à elevação da qualidade de vida, que poderia ser ainda maior não fosse a falta de investimento e valorização por parte do poder público. Logo, discutir e pensar em possibilidades de inclusão educacional, seja formal ou informal para idosos proporciona mais expectativas positivas aos jovens e adultos que sentem receios de envelhecer.

Começar a mudar essas perspectivas da velhice “tradicional” por meios educacionais é uma forma de quebrar os tabus sociais de “invalidez dos idosos”. Acredito que o jogo Prosa Artística tenha sido um passo na direção disso.

## 5. Bibliografia

ALMEIDA, Milena Yoko; NAKAMURA, Katia de. Desenvolvimento de material educacional para orientação de idosos candidatos ao uso de próteses auditivas. **Scientific Electronic Library Online**, São Paulo, 03 dez. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/acr/a/Jz4GSpXnGmYFDxXfxGQrzWk/?lang=pt>. Acesso em: 12 abr. 2021.

BARBOSA, Maria Lúcia Kroeff; HAHN, Cleonice Silvana Rodrigues; SAMPAIO, Deise Cristina Frizzo; ROSA Luziana Quadros da; CAZELLA, Sílvio César; MACHADO LETÍCIA. Envelhecer@Saudável: um material educacional digital voltado ao público idoso. **Renote - Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 15, n. 1 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/75098/42541>. Acesso em: 12 abr. 2021.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. 1º edição. São Paulo: Brasiliense, 2007.

CACHIONE, Meire; ORDONEZ, Tiago Nascimento; BATISTONE, Samila Sathler Tavares; SILVA, Taís Bento Lima. Metodologias e estratégias pedagógicas utilizadas por educadores de uma universidade aberta à terceira idade. **Scientific Electronic Library Online**, Porto Alegre, Jan-Mar 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/rnkWvrrHNGM5j6sMc3sHLzm/?lang=pt>. Acesso em: 10 abr. 2021.

CANCIAN, Natália e ALEGRETTI, Laís. Total de idoso que vivem em abrigos públicos sobre 33% em cinco anos. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 02 de julho de 2018. Cotidiano. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/07/total-de-idosos-que-vivem-em-abrigos-publicos-sobe-33-em-cinco-anos.shtml>. Acesso em: 14 set. 2021.

CAROLINO, Jaqueline Alves. **Envelhecimento e perspectivas sociológicas de inclusão pelo viés da arte: um estudo no centro de produção artístico-cultural da pessoa idosa no município de João Pessoa**. 2011. Dissertação (Mestrado em serviço social) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013

CORREA, Mariele Rodrigues. **Cartografias do envelhecimento na contemporaneidade: velhice e a terceira idade**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. E-book. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/centrais-de-conteudo/pessoa-idosa/cartografias-do-envelhecimento-na-contemporaneidade-velhice-e-terceira-idade>. Acesso em: 21 abr. 2021.

CORREA, Sofia. Memória olfativa: por que os cheiros nos trazem tantas lembranças? **Metrópoles**. 09 de junho de 2018. Vida e estilo - Comportamento. Disponível em: <https://www.metropoles.com/vida-e-estilo/comportamento/memoria-olfativa-por-que-os-cheiros-nos-trazem-lembrancas>. Acesso em: 10 out.2021.

COSTA, Rita de Cássia Fraga da; MORAES, Taiza Mara Rauen; PILLOTTO, Silvia Sell Duarte. A educação para/ com idosos: caminhos alternativos de inclusão social. **Dialogia: Programa de Mestrado em Gestão e Práticas Educacionais (PROGEPE)**, São Paulo, n.34, 2020 Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/16698/8217>. Acesso em: 25 mar. 2021.

DE ALCÂNTARA DO CARMO, R.; MAXIMIANO ARRUDA XIMENES DE LIMA, J. . Relações entre os conceitos de jogos e aprendizagem significativa. *Educação em Foco, [S. l.]*, v. 24, n. 43, p. 82–103, 2021. DOI: 10.24934/eef.v24i43.5534. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/5534>. Acesso em: 22 out. 2021. Acesso em : 13 out. 2021.

FERNÁNDEZ, Tatiana; DIAS, Belidson. Objetos de aprendizagem poéticos: máquinas para construir territórios de subjetivação. *in: ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS*, 24., Santa Maria. **Anais Eletrônicos Simpósio 8 – Pesquisa em educação e metodologias artísticas: entre fronteiras, conexões e compartilhamentos** 2015 Disponível em: [http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s8/tatiana\\_fernandez\\_belidson\\_dias.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s8/tatiana_fernandez_belidson_dias.pdf). Acesso em: 28 maio. 2021.

Hofstaetter, A. (2019). **Objetos propositivos para a aprendizagem em artes visuais**. In P. M. Homem, D. Silva & G. Graça (Eds.), *Ensaio e Práticas em Museologia* (Vol. 08, pp. 90-106). Porto: Universidade do Porto, Faculdade de Letras, DCTP. Disponível em: <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/17916.pdf>. Acesso em: 28 maio. 2021.

HOFSTAETTER, Andrea, Possibilidades e experiências de criação de material didático para o ensino de artes visuais. *in: ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS*, 24., Santa Maria. **Anais Eletrônicos Compartilhamentos na Arte: Redes e Conexões**. 2015 Disponível em: [http://anpap.org.br/anais/2015/comites/ceav/andrea\\_hofstaetter.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/comites/ceav/andrea_hofstaetter.pdf). Acesso em: 28 maio. 2021.

MOREIRA, Jaqueline C. Castilho; SCHWARTZ, Gisele Maria. Conteúdos lúdico, expressivos e artísticos na educação **formal**. *Educar*, Curitiba, n. 33, p. 205-220, 2009. Editora UFPR. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/29847/S0104-40602009000100014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 05 out. 2021.

OLIVEIRA, Mácia Mende Marquez de; TOSCHI, Mirza Seabra. Gerontologia educacional: uma didática para idosos. **FASEM: Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Saúde e Tecnologia é um periódico semestral interdisciplinar da Faculdade Serra da Mesa (FaSem)**, Uruaçu, v. 4 n. 1, 2015. Disponível em: <https://revista.fasem.edu.br/index.php/fasem/article/view/74>. Acesso em: 31 mar. 2021.

OLIVEIRA, Fabiana Martins de; HILDEBRAND, Hermes Renato; GOMES, Silvia Trentin. Jogos digitais, artístico e educacionais e o processo de cognição. *in: ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS*, 25., Porto Alegre. **Anais Eletrônicos Arte: Espaços e em nosso tempo**. 2016 Disponível em: [http://anpap.org.br/anais/2016/comites/ceav/fabiana\\_oliveira-hermes\\_hildebrand-silvia\\_gomes.pdf](http://anpap.org.br/anais/2016/comites/ceav/fabiana_oliveira-hermes_hildebrand-silvia_gomes.pdf). Acesso em: 05 out. 2021.

**Prefeitura de Uberlândia**. 2020 Ceais retomam atividades em benefício de quase 12 mil idosos. Disponível em: <https://www.uberlandia.mg.gov.br/2020/02/04/ceais-retomam-atividades-em-beneficio-de-quase-12-mil-idosos/>. Acesso em: 14 set. 2021.

**Prefeitura de Uberlândia.** Desenvolvimento social, trabalho e habitação - Idosos. Disponível em: <https://www.uberlandia.mg.gov.br/prefeitura/secretarias/desenvolvimento-social-habitacao-e-trabalho/idosos-uberlandia/>. Acesso em: 14 set. 2021.

**Prefeitura de Uberlândia.** 2020 Ceais oferecerão videoaulas de atividades para idosos. Disponível em: <https://www.uberlandia.mg.gov.br/2020/04/07/ceais-oferecerao-videoaulas-de-atividades-para-idosos/>. Acesso em: 14 set. 2021.

**Prefeitura de Uberlândia.** 2021 Ceai em casa alcança mais de 195 mil acessos. Disponível em: <https://www.uberlandia.mg.gov.br/2021/03/12/ceai-em-casa-alcanca-mais-de-195-mil-acessos/>. Acesso em: 14 set. 2021.

SARDELICH, Maria Emilia. Leitura de imagens e cultura visual: desenredando conceitos para a prática educativa. **Educar em Revista** in 2006, 27. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155013354013>. Acesso em: 03 abr. 2021.

SOUZA, Sandra Duarte de. Memória dos sentidos e sentidos da memória: Relembrar para gerar vida. **Centro Otília Chaves.** 2016 Disponível em: <http://portal.metodista.br/centrootiliachaves/editorial/arquivoeditorial/201cmemoria-dos-sentidos-e-sentidos-da-memoria-relembrar-para-gerar-vida201d>. Acesso em: 07 abr. 2021.

TÓTORA, Silvana. Velhice: uma estética da existência. Tótora, Silvana EDUC; 1ª edição, p. 09, 2015. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=QdrDDQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=QdrDDQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 30 mar. 2021.

VAZ, Ana Beatriz Campos, O cotidiano como experiência estética - Questões para pensar a arte contemporânea na escola. .in: ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 24., Santa Maria. **Anais Eletrônicos Arte: Compartilhamentos na Arte: Redes e conexões.** 2015 Disponível em: [http://anpap.org.br/anais/2015/comites/ceav/ana\\_beatriz\\_campos\\_vaz.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/comites/ceav/ana_beatriz_campos_vaz.pdf). Acesso em: 23 abr. 2021.

## ANEXO I

### Jogo Prosa Artística

Figuras 1 a 24: cartas do jogo

Figura 25: manual do jogo

Figuras 26 a 35: Tabuleiro do jogo

Figura 36: Carta explicativa sobre o que é o jogo Prosa Artística



<sup>9</sup> Referência da obra de arte.

<sup>9</sup> Anni Albers - 'Yellow Meander', 1899-1994 - Imagem retirada no site do British Museum - <https://www.britishmuseum.org/>



Adelaide Tomasselli - ... so war es einmal ..., 1990 - Imagem retirada do site do Museu de Arte do Rio Grande do Sul - <https://www.margs.rs.gov.br/>

Desenhe um mapa do caminho que você faz todos os dias. Insira elementos, como cadeiras, vasos de plantas, estantes...

\*Fique uma rodada sem jogar para fazer a atividade\*

<sup>10</sup> Referência da obra de arte.



Vincent van Gogh - Arles, 1853 - 1890 - Imagem retirada do site do Van Gogh Museum - <https://www.vangoghmuseum.nl/en>

Quais objetos, móveis e cores da imagem que você encontra também em seu quarto? Desenhe seu quarto.

\*Fique uma rodada sem jogar para fazer a atividade\*

<sup>11</sup> Referência da obra de arte.



Parte de trás

Parte de frente

Caleb Gardner, 1758 - Imagem retirada do site do The Metropolitan Museum of Art - <https://www.metmuseum.org/>

O que você vê estampado nessa cadeira? Fale como é a cadeira que você senta todo dia, e se pudesse mudar ela, o que faria?

<sup>12</sup> Referência da obra de arte.



Exemplo

Azul pirulito

Gonçalo Ivo - Tissue Naga, 2009 - Imagem retirada do Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

Dê um nome para cada azul da imagem acima.

<sup>13</sup> Referência da obra de arte.

<sup>10</sup> Adelaide Tomasselli - ... so war es einmal ..., 1990 - imagem retirada do site do Museu de Arte do Rio Grande do Sul - <https://www.margs.rs.gov.br/>

<sup>11</sup> Vincent van Gogh - Arles, 1853 - 1890 - Imagem retirada no site do Van Gogh Museum - <https://www.vangoghmuseum.nl/en>

<sup>12</sup> Caleb Gardner, 1758 - Imagem retirada no site do The Metropolitan Museum of Art - <https://www.metmuseum.org/>

<sup>13</sup> Gonçalo Ivo - Tissue Naga, 2009 - imagem retirada do Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>



Berna Reale - Palomo, 2013 - Imagem retirada do site do Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

Pense em um animal. Agora pense em uma cor diferente para ele.

<sup>14</sup> Referência da obra de arte.



Jose Yalenti - Miragem, ca. 1950 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

Estátua! Faça uma pose.

<sup>15</sup> Referência da obra de arte.



Rafael Silveira - Disturbed by old time music, 2015 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

Encontre na imagem uma ORELHA, um OLHO, um ÓCULOS, e um CACHIMBO.

<sup>16</sup> Referência da obra de arte.



Erika Kobayashi, sem título - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

Hora do chá. Conte uma boa história.

<sup>17</sup> Referência da obra de arte.

<sup>14</sup> Berna Reale - Palomo, 2013 - Imagem retirada do site do Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

<sup>15</sup> Jose Yalenti - Miragem, ca. 1950 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

<sup>16</sup> Rafael Silveira - Disturbed by old time music, 2015 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

<sup>17</sup> Erika Kobayashi, sem título - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>



Anita Malfatti - Serenata, déc 40 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

Que música você acha que eles estão cantando? Cante um trecho em voz alta.

<sup>18</sup> Referência da obra de arte.



João Urban - Cristina Bobrik, 1999 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

Descreva sua fotografia preferida.

<sup>19</sup> Referência da obra de arte.



Cândido Portinari - Meninos na gangorra, 1944 - Imagem retirada no site do Museu Casa de Portinari - <https://www.museucasadeportinari.org.br/>

Qual era sua brincadeira de infância preferida?

<sup>20</sup> Referência da obra de arte.



León Ferrari - Sem título, 1964 - Imagem retirada no site do Museu de arte de São Paulo - <https://masp.org.br/>

O que você gostaria de guardar dentro de uma garrafa?

<sup>21</sup> Referência da obra de arte.

<sup>18</sup> Anita Malfatti - Serenata, déc 40 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

<sup>19</sup> João Urban - Cristina Bobrik, 1999 - Museu Oscar Niemeyer - <https://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

<sup>20</sup> Cândido Portinari - Meninos na gangorra, 1944 - Imagem retirada no site do Museu Casa de Portinari - <https://www.museucasadeportinari.org.br/>

<sup>21</sup> León Ferrari - Sem título, 1964 - Imagem retirada no site do Museu de arte de São Paulo - <https://masp.org.br/>



Maria auxiliadora - Sem título, 1968 - Imagem retirada no site do Museu de arte de São Paulo - <http://masp.org.br/>

É festa! Dance um pouco.

<sup>22</sup> Referência da obra de arte.



Mônica Nador - O coração, 1988 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <http://mam.org.br/>

O que acha que Mônica Nador estava sentindo quando pintou esse coração? E você, o que está sentindo agora?

<sup>23</sup> Referência da obra de arte.



Lucia Koch - Lâmpada, 2002 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <http://mam.org.br/>

Olhe para o céu.

<sup>24</sup> Referência da obra de arte.



Lucia Koch - Olinda x Olinda, 2006 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <http://mam.org.br/>

Onde você mora tem azulejos? Como eles são? Que cores eles têm? Em qual lugar da casa eles estão?

<sup>25</sup> Referência da obra de arte.

<sup>22</sup> Maria auxiliadora - Sem título, 1968 - Imagem retirada no site do Museu de arte de São Paulo - <https://masp.org.br/>

<sup>23</sup> Mônica Nador - O coração, 1988 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>

<sup>24</sup> Lucia Koch - Lâmpada, 2002 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>

<sup>25</sup> Lucia Koch - Olinda x Olinda, 2006 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>



Lucia Koch - Magali, a única Presidente de 1997, GRS Mocidade Camisa Verde e Branco, 1997 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>

Faça os outros jogadores sorrirem.

<sup>26</sup> Referência da obra de arte.



Vincent van Gogh - Irises, 1890 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <https://www.metmuseum.org/>

Qual a sua flor preferida? Tem flores onde você mora?

<sup>27</sup> Referência da obra de arte.



German Lorca - A procura de emprego, 1951 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>

Conte uma fofoca. Pode ser verdadeira ou inventada.

<sup>28</sup> Referência da obra de arte.



Máscara, ca.1870 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <https://www.metmuseum.org/>

Faça uma careta.

<sup>29</sup> Referência da obra de arte.

<sup>26</sup> Lucia Koch - Magali, a única Presidente de 1997, GRS Mocidade Camisa Verde e Branco, 1997 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>

<sup>27</sup> Vincent van Gogh - Irises, 1890 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <https://www.metmuseum.org/>

<sup>28</sup> German Lorca - A procura de emprego, 1951 - Imagem retirada no site do Museu de arte Moderna de São Paulo - <https://mam.org.br/>

<sup>29</sup> Máscara, ca.1870 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <https://www.metmuseum.org/>



Nadar - Eugène Pelletan, 1855-59 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <http://www.metmuseum.org>

O que você acha que o Eugène estava escondendo dentro do casaco?



Mary Cassatt - Retrato do artista, 1878 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <http://www.metmuseum.org>

O que você acha que a Mary estava esperando?

<sup>30</sup> Referência da obra de arte.

<sup>31</sup> Referência da obra de arte.

#### Antes de começar:

- O jogo pode ser jogado entre 2 e 4 pessoas;
- Antes de começar o jogo, os jogadores devem criar seus próprios "peões" com a massa de biscoito que vem dentro da gaveta do tabuleiro. Esperarem o peão secar, e pinte da cor que desejarem;

#### Obs:

- O peão não pode ser muito grande, e deve ter uma base reta. É recomendado que ele tenha uma altura de aproximadamente metade de um dedo indicador;



- Os peões podem ser guardados na gaveta do tabuleiro para serem usados nas próximas vezes que o jogo for usado;

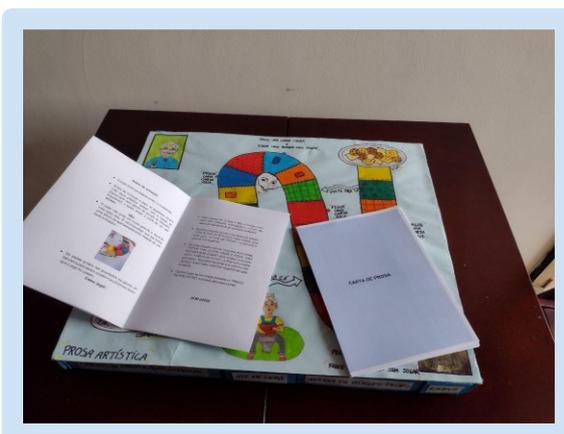
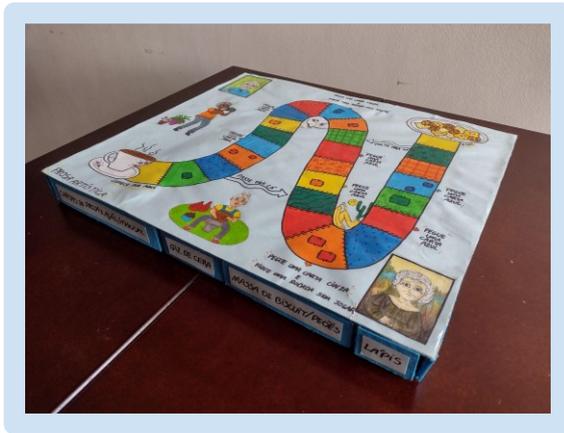
#### Como jogar:

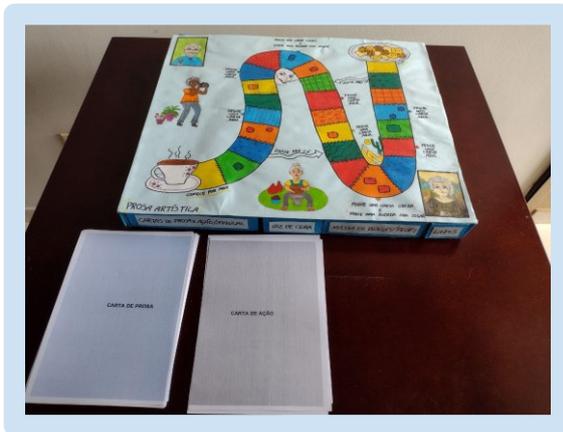
- Cada jogador deve jogar o dado e mover o seu peão pelo tabuleiro, avançando o número de casas correspondente ao resultado sorteado;
- Cada jogador deve sortear pelo dado o número de casas que andará uma vez em cada jogada;
- Quando o jogador cair em uma casa com a frase: "PEGUE UMA CARTA AZUL" deve sortear uma carta azul - "CARTA DE PRÓSA" - e executar a experiência sugerida, e não avançar mais casas no tabuleiro;
- Quando o jogador cair em uma casa com a frase: "PEGUE UMA CARTA CINZA E FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR" deve sortear uma carta cinza - "CARTA DE AÇÃO" - e ficar uma rodada sem jogar. Enquanto aguarda sua próxima vez de jogar, executará o exercício sugerido da carta sorteada;
- Ganha o jogo quem chegar primeiro no "PRATO DE BISCOITOS", indicado pela palavra FIM.

**BOM JOGO!**

<sup>30</sup> Nadar - Eugène Pelletan, 1855-59 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <https://www.metmuseum.org/>

<sup>31</sup> Mary Cassatt - Retrato do artista, 1878 - Imagem retirada no site do Metropolitan Museum of Art- <https://www.metmuseum.org/>





O jogo Prosa Artística nasceu de um desejo de pesquisar e falar sobre possibilidades artísticas além das escolas e universidades. É um jogo sobre arte e cotidiano.

Através do desenvolvimento do meu trabalho de conclusão de curso " JOGO PROSA ARTÍSTICA: UM MATERIAL PROPOSITOR PARA IDOSOS RESIDENTES EM CASAS DE REPOUSO", sob orientação da Profa. Dra. Tamaris Vaz, criei o jogo Prosa artística.

Voltado para um público específico, idosos residentes de casas de repouso, o jogo contém cartas que sugerem experimentações. Através de obras artísticas os jogadores podem associar, criar, resgatar memórias ou apreciar elementos cotidianos.

Meu objetivo é que o jogo Prosa Artística possibilite momentos de diversão, descontração, aprendizagem em conjunto, com trocas de conhecimento e doses de humor. Um pretexto para que idosos saiam de sua rotina e possam olhar ao redor de uma forma diferente do comum.

Milena Amorim Resende.