

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E NATURAIS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA**

**“COMO FAÇO SE DEPOIS FICO SEM DUPLA?”: AFETIVIDADE E COGNIÇÃO  
DE IDOSOS COM DEPRESSÃO EM UM JOGO DE TABULEIRO MODERNO**

**ANNA PAULA SAMPAIO BARBOSA**

**Vitória, ES**

**2019**

ANNA PAULA SAMPAIO BARBOSA

**“COMO FAÇO SE DEPOIS FICO SEM DUPLA?”: AFETIVIDADE E COGNIÇÃO  
DE IDOSOS COM DEPRESSÃO EM UM JOGO DE TABULEIRO MODERNO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Psicologia, sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Patrocínio Pedroza Canal.

**Vitória, ES**

**2019**

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

---

S192" Sampaio Barbosa, Anna Paula, 1991-  
"Como faço se depois fico sem dupla?": afetividade e cognição de idosos com depressão em um jogo de tabuleiro moderno. / Anna Paula Sampaio Barbosa. - 2019.  
160 f. : il.

Orientadora: Cláudia Patrocínio Pedroza Canal.  
Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais.

1. jogo. 2. idoso. 3. depressão. 4. teoria piagetiana. 5. tabuleiro moderno. 6. afetividade. I. Patrocínio Pedroza Canal, Cláudia. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Ciências Humanas e Naturais. III. Título.

CDU: 159.9

---

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome: Anna Paula Sampaio Barbosa

Título: “Como faço se depois fico sem dupla?”: afetividade e cognição de idosos com depressão em um jogo de tabuleiro moderno.

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Espírito Santo, para a obtenção do grau de Mestre em Psicologia.

Dissertação defendida e aprovada em:

### BANCA EXAMINADORA

**Profa. Dra. Claudia Patrocínio Pedroza Canal**

Universidade Federal do Espírito Santo

(Orientadora)

Assinatura: \_\_\_\_\_

**Profa. Dra. Claudia Broetto Rossetti**

Universidade Federal do Espírito Santo

(Membro interno)

Assinatura: \_\_\_\_\_

**Profa. Dra. Claudimara Chisté Santos**

Universidade de Pernambuco

(Membro externo)

Assinatura: \_\_\_\_\_

## Agradecimentos

Nem sei de falar da emoção que venho vivendo estes dois intensos anos, desde a aprovação no processo seletivo do mestrado, nos quais aprendi tantas coisas e mudei minha trajetória tantas vezes. Estou aqui com a alegria desta conquista, que me diz que o que vivi até aqui foi muito bem vivido, muito prazeroso e animado por muita paixão.

Tive e tenho a sorte de encontrado a Claudia, minha orientadora, que, na verdade, foi uma mentora e me inspirou na busca do melhor de mim. Eu, que vinha de alguns anos afastada da academia, fui recebida por Claudia, que ouviu minhas ponderações, acreditou nas minhas ideias e me ajudou a superar momentos mais complicados. Claudia me inspira desde a graduação, e aprendi com ela que afetividade e cognição devem andar juntos. Sempre.

Minha outra “guru”, Renata, com quem tenho o prazer de dividir minha vida, ensinou-me coisas das quais me orgulho muito: a primeira delas, a extrema ética, a ética que não permite covardias, a ética que confere valor a nossa existência, mesmo que, muitas vezes, seja muito difícil; o equilíbrio das paixões; a humildade para reconhecer erros e fazer aquilo que nos propusemos até o fim: “99% não valem”, precisamos ir até o fim de qualquer jornada, até a das mais complicadas. Tudo isso me deu (e dá) um espaço enorme para trabalhar, estudar, viajar, fazer tudo que quero e até ser chamada pelos meus amigos de *workaholic*. Quero dizer, muito obrigada, Renata, por me ajudar a encontrar o lado bom da força. Amo você!

Agradeço a minha avó e minha mãe, as quais sempre estiveram ao meu lado e se dedicaram a dar o melhor que podiam para mim, em todos os sentidos, além de sustento para que eu pudesse chegar até aqui.

Agradeço também ao meu pai, por me ensinar tantas coisas, dividir comigo seu amor pelo trabalho, ter construído o primeiro jogo da minha vida e ser uma das pessoas mais extraordinárias que já conheci.

Agradeço a todos os meus amigos, meus companheiros de jornada, que souberam perder-me durante a produção deste trabalho e ainda continuaram ao meu lado: Lucas, Leoni, Thomas, Flávia, Ligia, Gui, Fernanda, Jessica, Patrícia, Edgar, Ana, Kamilla e Marcella. Obrigada por não desistirem de mim!

Em especial, agradeço à Amanda Barbosa, Mariane, Suelen, Tati e Dani, por me ensinarem o verdadeiro sentido da palavra companheirismo.

Agradeço a todos os idosos que gentilmente se disponibilizaram a participar das oficinas e se envolveram afetiva e cognitivamente.

Agradeço à Karine, por me apoiar em tudo e responder aos meus longos áudios com tanta presteza e carinho.

Agradeço à Alexandre Aranzedo, por me dizer o que eu precisava ouvir durante minha formação em Psicologia.

Agradeço a todos os professores do PPGP, em especial à Claudia Broetto, por suas valiosas contribuições, e Kely de Paula e Alessandra Brunoro, por me abrirem novos caminhos e perspectivas por meio de suas aulas.

Agradeço aos amigos Barbara, Mayck e todos os integrantes da turma de mestrado de 2016 do PPGP, por viverem esse momento intensamente e de forma divertida comigo.

Agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela bolsa de estudos de mestrado que me permitiu dedicação exclusiva a este trabalho.

Barbosa, A. P. S. (2019). “Como faço se depois fico sem dupla?”: afetividade e cognição de idosos com depressão em um jogo de tabuleiro moderno. Dissertação de mestrado, Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, Espírito Santo.

### **Resumo**

Os aspectos psicológicos relacionados ao envelhecimento e à depressão precisam ser mais investigados, tendo em vista a necessidade de criar estratégias de intervenção no contexto do fenômeno da depressão em idosos. Esta pesquisa teve por objetivo investigar condutas de idosos com sintomas de depressão em um jogo de regras. Participaram das oficinas 14 idosos, com média de idade de 70 anos, dos quais 12 mulheres e dois homens. Os participantes foram classificados em dois grupos: o G1, formado por idosos com sintomas de depressão; e o G2, o grupo comparação, composto por idosos sem sintomas de depressão. Os sintomas de depressão foram aferidos por meio do Inventário de Depressão de Beck–II. Posteriormente, foram formadas duplas, que eram constituídas por um participante do G1 e um participante do G2. Com base na teoria piagetiana, organizamos níveis de análise heurística, que variavam do nível I, mais rudimentar em termos de compreensão, passando pelos níveis II A e II B, ao nível III, o mais sofisticado. Além disso, foi gerado um protocolo de avaliação de fatores afetivo-emocionais, no qual foram categorizados comportamentos facilitadores e não facilitadores do desempenho durante as oficinas. O instrumento utilizado foi o jogo Gardens, criado pelo psicólogo Perepau LListosella, que é um jogo de tabuleiro moderno que mescla as mecânicas de colocação de peças e construção a partir do modelo. Os jogadores trabalham construindo, juntos, o tabuleiro e precisam exercitar, entre outras coisas, o raciocínio espacial e a memória. Ao longo das oficinas, os participantes jogaram três partidas do jogo, além de serem entrevistados individualmente sobre suas experiências durante o projeto. Os dados

revelam que os idosos do G1 sugeriram experienciar emoções mais positivas durante as oficinas, se comparados com os resultados indicados pelos idosos do G2. Além disso, os idosos com sintomas de depressão obtiveram melhores níveis de desempenho no jogo. Os dados apontaram ainda a necessidade de espaços de apoio e trocas sociais, como possibilidade de novas construções cognitivas e desenvolvimento afetivo, principalmente para os idosos com depressão. Esses espaços devem favorecer interações dinâmicas e recíprocas, por meio das quais os processos de proteção sejam produzidos mesmo diante dos fatores de risco da depressão, tais como o isolamento social. Nesse contexto, as peculiaridades dos jogos de tabuleiros modernos, tais como a necessidade de que os jogadores se mantenham alerta, até mesmo durante a jogada do outro, no sentido de repensar e organizar suas estratégias a partir da ação do oponente, pareceram ser cruciais para o sucesso da estratégia de intervenção, uma vez que ajudaram os jogadores a manter o foco na atividade e promoveram uma experiência mais imersiva. Concluímos que o uso do jogo de tabuleiro moderno Gardens é fértil para programas de manejo psicológico dos sintomas de depressão na velhice, favorecendo a construção de fatores protetivos, do ponto de vista da cognição e principalmente da afetividade.

Palavras-chave: jogo, tabuleiro moderno, idoso, depressão, teoria piagetiana, cognição, afetividade.



## **Abstract**

The psychological aspects related to aging and depression need to be further investigated due to the need of creating strategies of intervention in the context of the phenomenon of depression in elderly. This research aimed to investigate the elderly behavior with symptoms of depression in a set of rules (games). Participated of the workshops fourteen elderlies with an average age of 70 years old, where twelve were women and two were men. The participants were classified into two groups: G1, constituted by elderlies with depression symptoms and G2, the group of comparison, constituted by elderlies without depression symptoms. Symptoms of depression were measured using the Beck-II Depression Inventory. Posteriorly, pairs were formed with an individual from group G1 and another individual from group G2. Based on the Piagetian theory, we organized levels of heuristic analysis, ranging from level I, more rudimentar in terms of understanding, going through level IIA and IIB until level III, the most sophisticated. Besides, during the workshops, it was generated a protocol of evaluation of affective-emotional factors in which it was categorized behaviors facilitating and non-facilitating of (the individuals) performance. The instrument used was the game Gardens, created by the psychologist Perepau LListosella, which is a modern board game that mixes the mechanics of placing the pieces and construction from the model. Players work together building the board and need to exercise, among other things, spatial reasoning and memory. Throughout the workshops, participants played three game matches and were individually interviewed about their experiences during the project. The data show that G1 elderlies suggested had experienced more positive emotions during workshops compared to the results indicated by G2 elderlies, in addition the ones with symptoms of depression achieved better levels of performance in the game. Data also point to the need for spaces of support and social exchanges, such as a possibility of new cognitive constructions and affective development, especially for an elderly with depression. These spaces should favor

dynamic and reciprocal interactions, through which protection processes can be produced even in the face of depression risk factors such as the social isolation. In this context, the peculiarities of modern board games, such as the need for players to keep alert, even when the partner is playing in order to rethink and organize its own strategies from the opponent's action. It seems to be crucial for the success of the intervention strategy as it helped players to stay focused on the activity and promoted a more immersive experience. We conclude that the use of the modern board game Gardens is fertile for programs of psychological management of the symptoms of depression in older age, favoring the construction of protective factors, from the point of view of cognition and most especially from the affectivity.

**Keywords:** game, modern board, elderly, depression, Piagetian theory, cognition, affectivity.

## Lista de figuras

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Tabuleiro do jogo Gardens em processo de montagem ..... | 37 |
|---|----|

## Lista de tabelas

|  |    |
|--|----|
| Tabela 1. Caracterização dos participantes.....  | 30 |
| Tabela 2. Categorias de análise do roteiro da entrevista.....  | 42 |
| Tabela 3. Categorias de condutas facilitadoras do desempenho .....   | 45 |
| Tabela 4. Categorias de condutas não facilitadoras do desempenho.....  | 46 |
| Tabela 5. Classificação da pontuação dos participantes do BDI-II.....  | 48 |
| Tabela 6. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 1.....                     | 52 |
| Tabela 7. Níveis de análise heurística da Dupla 1 .....  | 53 |
| Tabela 8. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 1 .....  | 54 |
| Tabela 9. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 2.....                     | 55 |
| Tabela 10. Níveis de análise heurística da Dupla 2 .....   | 57 |
| Tabela 11. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 2.....  | 57 |
| Tabela 12. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 3.....                    | 58 |
| Tabela 13. Níveis de análise heurística da Dupla 3 .....   | 60 |
| Tabela 14. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 3.....  | 60 |
| Tabela 15. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 4.....                    | 61 |
| Tabela 16. Níveis de análise heurística da Dupla 4 .....   | 62 |
| Tabela 17. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 4.....  | 63 |
| Tabela 18. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 5.....                    | 64 |
| Tabela 19. Níveis de análise heurística da Dupla 5 .....   | 65 |
| Tabela 20. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 5.....  | 66 |
| Tabela 21. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 6.....                    | 66 |
| Tabela 22. Níveis de análise heurística da Dupla 6 .....   | 67 |
| Tabela 23. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 6.....  | 68 |
| Tabela 24. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 7.....                    | 69 |
| Tabela 25. Níveis de análise heurística da Dupla 7 .....   | 70 |
| Tabela 26. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 7.....  | 70 |
| Tabela 27. Percepção dos idosos com sintomas de depressão sobre a participação nas oficinas com o jogo Gardens ..... | 76 |
| Tabela 28. Percepção dos idosos sem sintomas de depressão sobre a participação nas oficinas com o jogo Gardens ..... | 77 |
| Tabela 29. Relato da participante Valesca (SD, 80 anos) sobre o jogo Gardens.....                                    | 78 |
| Tabela 30. Relatos das participantes Valesca (SD, 80 anos) e Marta (SD, 61 anos) sobre o jogo Gardens .....          | 79 |
| Tabela 31. Percepção sobre aspectos diferenciados na experiência com um jogo de tabuleiro moderno Gardens .....      | 79 |
| Tabela 32. Percepção dos participantes sobre aspectos sociais durante as oficinas .....                              | 82 |
| Tabela 33. Relato da participante Débora (CD, 84 anos) sobre o aspecto social das oficinas .....                     | 83 |
| Tabela 34. Percepção da participante Paloma (CD, 61 anos) sobre o aspecto social das oficinas .....                  | 84 |
| Tabela 35. Percepção do participante Paulo (SD, 64 anos) sobre o aspecto social das oficinas .....                   | 84 |
| Tabela 36. Relatos dos participantes sobre frustrações vivenciadas no contexto das oficinas .....                    | 85 |
| Tabela 37. Percepção da participante Paloma (CD, 61 anos) sobre aprendizados durante as oficinas..                   | 86 |
| Tabela 38. Percepção dos participantes sobre comportamentos de trapaça no jogo Gardens durante as oficinas.....      | 88 |
| Tabela 39. Cartas escolhidas pelos participantes .....   | 91 |

## Sumário

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Introdução .....</b>  | <b>18</b> |
| 1.1      | Envelhecimento e depressão no contexto brasileiro .....                                    | 18        |
| 1.2      | Envelhecimento, depressão e Psicologia .....   | 19        |
| 1.3      | Jogos de tabuleiro modernos .....  | 21        |
| 1.4      | Processos de investigação psicológica .....  | 22        |
| 1.5      | Afetividade e cognição na teoria piagetiana .....  | 26        |
| <b>2</b> | <b>Problema de pesquisa e objetivos .....</b>  | <b>27</b> |
| 2.1      | Objetivo geral .....   | 28        |
| 2.2      | Objetivos específicos .....  | 28        |
| <b>3</b> | <b>Método .....</b>  | <b>29</b> |
| 3.1      | Participantes e local .....  | 29        |
| 3.2      | Procedimentos e instrumentos .....   | 32        |
| 3.2.1    | Etapa 1 .....  | 32        |
| 3.2.2    | Etapa 2 .....  | 33        |
| 3.2.3    | Etapa 3 .....  | 34        |
| 3.2.4    | Etapa 4 .....  | 35        |
| 3.2.5    | Etapa 5 .....  | 35        |
| 3.3      | Jogo Gardens .....   | 36        |
| 3.3.1    | <i>Componentes do jogo</i> .....   | 38        |
| 3.3.2    | <i>Montagem do jogo</i> .....  | 38        |
| 3.3.3    | <i>Desenvolvimento da partida</i> .....  | 38        |
| 3.3.4    | <i>Fim da partida</i> .....  | 39        |
| 3.4      | Análise de dados .....   | 39        |
| 3.4.1    | <i>Níveis de análise heurística</i> .....  | 40        |
| 3.4.2    | <i>Entrevistas</i> .....   | 42        |
| 3.4.3    | <i>Baralho das Emoções</i> .....   | 43        |
| 3.4.4    | <i>Critérios de análise dos níveis de conduta em relação aos aspectos cognitivos</i> ..... | 43        |
| 3.4.5    | <i>Protocolo de avaliação dos fatores afetivo-motivacionais</i> .....                      | 45        |
| 3.5      | Aspectos éticos .....  | 46        |
| <b>4</b> | <b>Resultados e discussão .....</b>  | <b>47</b> |
| 4.1      | Participantes, características sociodemográficas e BDI-II .....                            | 47        |
| 4.2      | Partidas .....   | 51        |
| 4.2.1    | Dupla 1 .....  | 52        |
| 4.2.2    | Dupla 2 .....  | 55        |
| 4.2.3    | Dupla 3 .....  | 58        |

|   |            |
|---|------------|
| 4.2.4 Dupla 4 .....   | 61         |
| 4.2.5 Dupla 5 .....   | 64         |
| 4.2.6 Dupla 6 .....   | 66         |
| 4.2.7 Dupla 7 .....   | 68         |
| <b>4.3 Análise geral das partidas.....</b>  | <b>71</b>  |
| <b>4.4 Entrevistas .....</b>  | <b>75</b>  |
| <b>4.5 Baralho das emoções .....</b>  | <b>91</b>  |
| <b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>  | <b>93</b>  |
| <b>Referência Bibliográfica .....</b>   | <b>96</b>  |
| <b>Apêndices.....</b>   | <b>108</b> |
| <b>Apêndice A – Termo de Aprovação da Pesquisa no CEP Consubstanciado.....</b>                                | <b>108</b> |
| <b>Apêndice B –Roteiro de entrevista semiestruturada sobre estilo de vida e dados sociodemográficos. ....</b> | <b>112</b> |
| <b>Apêndice C – Roteiro semiestruturado de entrevista clínica .....</b>                                       | <b>114</b> |
| <b>Apêndice D–Termo de Consentimento Livre e Esclarecido .....</b>  | <b>115</b> |
| <b>Apêndice E – Tabulação das Partidas .....</b>  | <b>117</b> |
| <b>Apêndice F – Tabulação dos Níveis de Análise Heurística .....</b>  | <b>150</b> |
| <b>Apêndice G – Tabulação da entrevista questionário de estilo de vida e dados sociodemográficos .....</b>    | <b>151</b> |
| <b>Apêndice H – Tabulação dos resultados do BDI – II.....</b>   | <b>152</b> |
| <b>Apêndice J – Tabulação dos resultados do Baralho das Emoções .....</b>                                     | <b>160</b> |

## Apresentação

Durante o início da minha carreira em Psicologia, atuei na área de recursos humanos, trabalhando com grupos organizacionais das mais diversas áreas. Essa experiência profissional permitiu-me visualizar um cenário em transformação. O mercado valoriza agora aspectos como inovação, experiência do usuário, serviços personalizados, entre outros, e isso faz com que tanto as empresas quanto os profissionais precisem revisar suas perspectivas e paradigmas, para entregar, de fato, o que o mercado chama hoje de uma “proposta de valor”, algo que realmente contribua na direção da resolução de problemas, novos ou antigos, e na melhoria da qualidade de vida de um determinado grupo.

Chega a ser um clichê atualmente dizer que, em um mundo em que a única constante é a mudança, são necessários profissionais que buscam desenvolver-se para além da capacitação técnica, criando e consolidando novas ferramentas e métodos que tragam possibilidades de evolução de processos educacionais, empresariais, avaliativos como processos inerentes à área do saber da Psicologia.

Foi pensando nessas questões e procurando contribuir nesse contexto desafiador que os jogos surgiram na minha vida, entendendo que o jogo, conforme escreve Lino de Macedo, existe em tudo e antes de qualquer coisa, o qual se tornou importante para a vida. Eles ensinam, atraem, engajam e dão valor e sentido a diversas experiências, sem os quais elas seriam vazias e desprovidas de interesse. Nesse sentido, interpretar a vida como um jogo, conforme escreve Lino de Macedo, “significa preparar-se simbolicamente para uma vida talvez menos hipócrita” (Macedo, 1995).

Inspirada por essas novas possibilidades, retornei à academia após alguns anos, pois várias questões começaram a surgir, uma das quais passou principalmente a acompanhar minha trajetória, que só consegui expressar (e até mesmo compreender), ao escrever este

texto: como se articulam aspectos afetivos e cognitivos da conduta na construção do conhecimento?

Encontrei, na teoria piagetiana, um terreno fértil para elucidar minha questão e indicações interessantes de possibilidades de estudos, a partir de trabalhos de autores da área. Além disso, apesar de Piaget ter enunciado problemáticas das relações entre afetividade e cognição, estudando as condutas há mais de 50 anos, a produção científica nesse contexto ainda pode ser considerada limitada, o que endossa a relevância desta pesquisa.

Paralelamente, a inversão da pirâmide etária, com o crescimento do número de pessoas idosas no país, aponta uma questão emergente em todas as esferas, seja organizacional, educacional e da saúde. Pensar a velhice em qualquer contexto é urgente para que possamos criar, cada vez mais, programas de suporte e apoio à crescente população idosa de hoje e do futuro.

No intuito de responder a minha questão suscitada pela prática e contribuir para a área, traço este estudo procurando descrever e avaliar condutas de idosos com sintomas de depressão em um contexto de jogo de tabuleiro moderno.

Nos capítulos iniciais da dissertação, realizo considerações sobre as teorias abordadas, aspectos sobre os conceitos de afetividade e cognição e pesquisas nas temáticas similares à deste trabalho.

O problema e o objetivo geral, respectivamente, foram situados nos capítulos *Problema de pesquisa* e *Objetivo*. No capítulo *Método*, apresento, em subtópicos, descrições dos participantes, dos instrumentos, dos procedimentos e, em *Análise de dados*, é descrita a análise realizada para os dados do instrumento psicológico, das partidas, das entrevistas, dos níveis de análises heurísticas e do protocolo de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho dos participantes.



No capítulo *Resultados e discussão*, apresento os resultados e disserto sobre as categorias de análise e suas relações. E, nas *Considerações Finais*, finalmente encerro com a formulação de inferências sobre os dados e com a sugestão de novos caminhos para futuras pesquisas.

A seguir, enunciamos as principais reflexões que contribuíram para formular o problema de pesquisa e posterior análise de dados.

## **1 Introdução**

### **1.1 Envelhecimento e depressão no contexto brasileiro**

Até 2025, segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), o Brasil será o sexto país do mundo em número de idosos. Ainda é grande a desinformação sobre o contexto da velhice e os desafios do processo de envelhecimento populacional para a saúde pública. Entre 1980 e 2000, a população com 60 anos ou mais cresceu 7,3 milhões, totalizando 14,5 milhões em 2000. O aumento da expectativa média de vida também aumentou acentuadamente no país (WHO, 2005).

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a proporção de pessoas com 60 anos ou mais no Brasil passou de 9,8% para 14,3%, entre 2005 e 2015, considerando a população total. Pode-se afirmar que a pirâmide etária está passando por um processo de inversão nos últimos 70 anos, levando em conta os estudos que sublinham o declínio expressivo nos níveis de fecundidade, redução no índice de crescimento populacional atrelado ao aumento contínuo da população em idade acima dos 60 anos (WHO, 2005). Esses dados indicam forte tendência de envelhecimento demográfico ainda maior nos próximos anos, apontando que, até 2030, haverá uma “virada” no perfil da população, pois o número absoluto do percentual de brasileiros com 60 anos ou mais de idade vai ultrapassar o de crianças de 0 a 14 anos, de acordo com projeções (Simões, 2016).

Em paralelo a esse movimento, o número de brasileiros com sintomatologia depressiva também aumentou consideravelmente: 5,8% da população brasileira sofre de depressão, ou seja, um total de 11,5 milhões de casos registrados no país, segundo dados divulgados pela OMS (WHO, 2017). O índice é o maior na América Latina e o segundo maior nas Américas, atrás apenas dos Estados Unidos. Segundo a OMS, a prevalência de depressão também varia

conforme a idade. No topo das estatísticas, estão pessoas de 55 a 74 anos. Para o Brasil, esse relatório não apontou números específicos de idosos com depressão (WHO, 2017).

No entanto, uma pesquisa feita pela Fundação Oswaldo Cruz aponta que, da população brasileira com 60 anos ou mais, quase 10% relatam sintomas de depressão. O estudo estima que a prevalência de sintomas depressivos em idosos cresça 110% até 2030, considerando as projeções para o aumento desse grupo etário (Melo, 2011).

Nessa linha de análise, a depressão vem sendo apontada pela literatura como fator de risco para declínio de funções cognitivas (Carlomanho & Soares, 2013) e afetivas (Neri, 2004) entre idosos. Quando não tratada, a depressão relaciona-se à maior mortalidade, aumento dos custos de assistência médica, com impacto negativo na qualidade de vida, e ao maior risco de suicídio (Santos, Ribeiro, Rosa & Ribeiro, 2015).

Nesse sentido, estudos que abordam novas metodologias para a compreensão mais ampla e adequada do quadro são importantes para subsidiar diagnósticos e intervenções mais assertivas por parte dos profissionais de saúde de forma geral.

## **1.2 Envelhecimento, depressão e Psicologia**

A depressão é a alteração afetiva mais popular nos dias atuais e vem sendo estudada sistematicamente nas últimas décadas. Na atualidade, ela é classificada como um transtorno de humor e tem sido conhecida pelos sintomas descritos, como apatia, irritabilidade, perda de interesse, tristeza, atraso motor ou agitação, ideias agressivas, desolação e múltiplas queixas somáticas (insônia, fadiga, anorexia). As bases biológicas desse distúrbio têm sido largamente pesquisadas, principalmente no campo da Medicina. Porém, sua dinâmica, origens, dinâmicas e concepções ainda podem levantar questionamentos, e entende-se que é igualmente relevante a produção de conhecimento e estratégias de intervenção que contribuam para ampliar os estudos acerca de tal problemática no campo da Psicologia (Monteiro & Lage, 2007).

O fenômeno da depressão, no contexto do envelhecimento, é algo complexo, no qual muitas variáveis estão envolvidas, especialmente as funções cognitivas. De acordo com Alalade, Denny, Potter, Steffens e Wang (2011)

[...] indivíduos com depressão apresentam redução da conectividade funcional entre várias regiões do cerebelo e aumento da conectividade funcional entre o cerebelo e o córtex motor, assim a conectividade funcional alterada em pacientes deprimidos foi associada com a função cognitiva e gravidade da depressão, evidenciando que a conectividade funcional cerebelar-cerebral pode estar relacionada com a função cognitiva e com o processamento de emoções em depressão geriátrica (Alalade, Denny, Potter, Steffens, & Wang, 2011).

Nesse sentido, pode-se supor que fatores cognitivos e afetivos se articulam na produção do transtorno, sendo necessários estudos que abordem tais aspectos da conduta de forma articulada.

Segundo os sistemas classificatórios utilizados em psiquiatria, como o Manual de Diagnóstico e Estatística das Doenças Mentais (DSM-V), a característica comum dos transtornos depressivos é a presença de humor triste, vazio ou irritável, acompanhado de alterações somáticas e cognitivas que afetam significativamente a capacidade de funcionamento do indivíduo (APA, 2013). Um estudo de Lopes, Nascimento, Esteves, Terroso & Lima (2013) destaca que a análise do desempenho em testes psicométricos em idosos com depressão mostrou evidências de quanto mais grave a depressão, maiores os prejuízos cognitivos no desempenho dos participantes.

Outro dado que chama a atenção é que estudos da área de saúde mental na velhice mostram que sintomas depressivos são mais frequentes entre as mulheres (Cohen, Paskulin & Prieb, 2015; Pereira et al., 2016). Nessa linha, outros trabalhos, tais como de Salgado (2002) e Almeida, Mafra, Silva e Kando (2015), defendem que o fato de ser mulher por si só é um

fator de risco na velhice, pois, nessa fase da vida, as mulheres são mais afetadas por fatores, tais como: discriminação e gerofobia (conceito que corresponde ao medo irracional de envelhecer e de tudo que se relaciona com a velhice); pobreza e solidão; mudanças e perdas físicas e sociais. Segundo esses estudos, as mulheres idosas enfrentam uma problemática muito particular na sociedade atual, o que as coloca em uma posição de fragilidade e de vulnerabilidade diferente da posição experimentada pelos homens idosos (Salgado, 2002).

### **1.3 Jogos de tabuleiro modernos**

É extensa a gama de jogos de regras produzidos ao redor do mundo. No Brasil, especialmente em relação aos jogos de tabuleiro, há uma tradição de exploração mais intensa de jogos americanos clássicos, como War, Jogo da Vida, Cara a Cara, Banco Imobiliário, entre outros.

Uma nova tendência em jogos de tabuleiro começou a ser lançada globalmente, nos últimos anos, e refere-se a um estilo novo que se intitula jogos de tabuleiro modernos, que podem ser chamados também de jogos de estilo alemão, *eurogames* ou jogos de *designer* (Berland & Lee, 2011).

De forma geral, pode-se dizer que os jogos de tabuleiro moderno são fruto de uma série de transformações e evoluções dos jogos de tabuleiro clássicos. Os primeiros, em relação aos segundos, apresentam maior grau de desafio e necessidade de estratégia, maior elaboração e inovação em termos de *game design* e *level design*, além de ser observada maior interatividade e atenção ao *design* gráfico dos instrumentos (Nicholson, 2008).

Nessa linha, podemos destacar quatro características principais que enquadram um jogo na categoria moderno, de acordo com Nicholson (2008): 1) normalmente, nenhum jogador é eliminado do jogo, permanece jogando e com chances de vencer até o final; 2) existem raros momentos de espera em que o jogador não está envolvido, ao passo que, mesmo

que um jogador não esteja no seu turno, ele continua atento, pois a jogada do outro influencia, de forma decisiva, na concretização de sua estratégia; 3) há uma grande gama de estratégias e táticas a serem construídas para possibilitar a vitória no jogo, mesmo se utilizando dados: por exemplo, o fator sorte pode estar presente, mas as decisões do jogador têm maior peso em termos de desempenho no jogo; 4) as estratégias são flexíveis, isto é, existem caminhos diversos e válidos para alcançar as metas necessárias dentro do mesmo jogo, fazendo com que os jogadores explorem percursos diferentes.

De acordo com Woods (2012), jogos clássicos e a teoria dos jogos são temas bastante explorados em publicações científicas; no entanto, os *eurogames* ainda são pouco estudados e até mesmo pouco conhecidos pela comunidade acadêmica.

#### **1.4 Processos de investigação psicológica**

Considera-se que a investigação cognitiva é relevante em pesquisas e na prática clínica. No entanto, por se tratar de um processo complexo, é primordial o uso de uma ampla bateria de testes e tarefas psicológicas e neuropsicológicas (Chan, Shum, Touloupoulou & Chen, 2008). Em relação aos instrumentos tradicionais de avaliação psicológica e neuropsicológica, o trabalho de Martins, Caldas, Cabral, Lins e Coriolano (2017), o qual buscou analisar o uso de instrumentos de avaliação cognitiva em idosos brasileiros, revela que a maioria dos estudos utiliza o teste Mini Exame do Estado Mental (MEEM) e os subtestes da Escala Wechsler de Inteligência para adultos (WAIS III). O estudo chama a atenção para o fato de que o MEEM é o instrumento mais utilizado globalmente por sua fácil e rápida aplicação, porém não é um exame padronizado e tem maiores possibilidades de gerar resultados errôneos. Por outro lado, os subtestes do teste WAIS são instrumentos que, embora mais complexos em termos de aplicação e correção, possuem maior grau de confiabilidade.

Simões (2012) endossa que, no contexto das avaliações cognitivas, o WAIS III é um instrumento potencial e tem tomado espaço nos últimos anos, no contexto das avaliações psicológicas em idosos. A autora destaca para avaliação cognitiva ainda os seguintes instrumentos: Mini Exame do Estado Mental (MEEM), Montreal Cognitive Assessment (MoCA), Rey 15-Item Memory Test, Inventário de Avaliação Funcional de Adultos e Idosos. Já para a avaliação de fatores afetivo-emocionais, a autora destaca os instrumentos Geriatric Depression Scale (GDS), Center for Epidemiologic Studies – Depression Scale (CES-D) e Geriatric Anxiety Inventory (GAI) (Simões, 2012). Destacamos que não foram encontrados, em nossa revisão, instrumentos que se proponham a realizar a avaliação de fatores cognitivos e afetivos emocionais de forma articulada em uma mesma ferramenta. Ainda sobre os instrumentos que se propõem a avaliar fatores afetivos emocionais, Argimon, Paloski, Farina e Irigaray (2016), por meio de revisão sistemática da literatura, contribuem na análise da ferramenta BDI-II, concluindo que o inventário é um instrumento aplicável e sensível para a avaliação de sintomatologia depressiva em idosos.

Nessa linha de análise, além dos testes tradicionais, operacionalizados com lápis e papel, novos instrumentos, como testes informatizados e jogos, podem proporcionar contribuições no âmbito dessas avaliações (Uehara, Mograbi, Charchat-Fichman & Landeira-Fernandez, 2016). No Brasil, já encontramos estudos que possuem como participantes crianças e adolescentes que abordam a utilização de jogos como possibilidades de instrumentos de avaliação cognitiva (Uehara et al., 2016; Missawa & Rossetti, 2008; Rossetti et al., 2014). Por outro lado, ainda são raras as produções científicas que têm como público-alvo idosos.

Para este trabalho, empreendeu-se uma revisão bibliográfica nas bases Lilacs, Scielo, Pepsic, BIREME, Portal de Revistas USP, Sumários de Revistas Brasileiras, Portal Regional da Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), Google Acadêmico, Redalyc e Index Psi. Essa revisão

buscou encontrar artigos científicos que descrevessem práticas de psicólogos brasileiros com a utilização de jogos no contexto de avaliações e intervenções com pessoas acima de 60 anos. Os critérios de inclusão foram artigos originais publicados em português, com critério de idade definido para ser considerado idoso, abordagem da prática com jogo como elemento principal de análise do trabalho e pelo menos um dos autores possuir formação em Psicologia. Os critérios de exclusão foram estes: ser trabalho publicado em anais de congresso, artigo de revisão bibliográfica, tese, monografia ou dissertação. As buscas foram realizadas utilizando os seguintes descritores e operador booleano: [“idoso” AND “jogo”], nas bases de dados citadas anteriormente. Após a pré-seleção dos artigos, a leitura dos títulos e resumos e a exclusão dos artigos que não se encaixavam na busca e trabalhos duplicados, restaram oito trabalhos para análise.

Dos oito trabalhos encontrados, cinco utilizaram a perspectiva da Epistemologia Genética para o embasamento teórico de análise dos resultados da prática, e a maioria dos estudos buscou realizar avaliação de funções cognitivas por meio dos jogos. A autora Claudimara Chisté Santos foi a pesquisadora que se destacou no âmbito dessa revisão, tendo produzido quatro publicações que contribuíram para o delineamento desta da pesquisa.

O artigo “Relações entre Aspectos Cognitivos e Afetivos em Idosas”, que teve como objetivo investigar, em uma perspectiva microgenética, a relação entre aspectos cognitivos e afetivos de seis mulheres acima de 60 anos, em um contexto de oficinas do jogo Cara a Cara, indicou caminhos e instrumentos possíveis para estudos que tratem das relações entre afeto e cognição, indicando a necessidade de novos trabalhos com esse enfoque (Santos & Ortega, 2012). O trabalho explorou os aspectos cognitivos da conduta, os níveis de análise heurística, os aspectos afetivos da conduta, tanto em relação às regulações afetivas interesse e vontade quanto em relação ao sentimento de autovalorização, e demonstrou que não se pode falar em



relação entre os aspectos citados, no singular, mas em relações, e que elas se estabelecem de maneira diversificada, dependendo de cada sujeito.

Os outros trabalhos da autora e os respectivos coautores seguiram essa linha apresentando, por exemplo, estudos de comparação entre o funcionamento cognitivo de idosos e outros grupos etários. Assim, os autores, ao confrontarem desempenhos em termos de níveis de análise heurística alcançados por adolescentes e idosos em um jogo de tabuleiro, obtiveram como resultado que o nível mais alto foi alcançado por uma idosa, contrariando o pressuposto de que o declínio cognitivo é inevitável em idosos jovens e que um idoso sempre terá desempenho pior que um adolescente. Os autores ressaltam que, tratando-se de aspectos cognitivos, muitos são os fatores envolvidos e apenas a faixa etária não garante uma previsão de quanto um sujeito pode desenvolver-se (Santos, Rossetti, & Ortega, 2006; Santos & Ortega, 2008; Santos & Ortega, 2012; Santos & Ortega, 2014).

Já o trabalho de Nascimento e Calsa (2017) que apresentou resultados de uma pesquisa sobre o desenvolvimento do processo de tomada de consciência, tendo por base a teoria piagetiana, como fator protetivo de idosos com o uso do jogo Quarto, também representou uma importante contribuição. Com base em uma análise microgenética sobre as condutas dos idosos, as autoras constataram que a tomada de consciência constituiu um fator protetivo no jogo à medida que os jogadores passaram a refletir sobre suas estratégias, modificando-as, nesse sentido. Assim, as autoras concluem que o uso do jogo com idosos é fecundo para o desenvolvimento de suas condições de resiliência, favorecendo a construção de fatores protetivos de ordem intelectual como o processo de tomada de consciência.

Os outros estudos buscaram: 1) avaliar a influência de *exergames* (jogos de exercícios físicos) sobre a qualidade de vida de idosos (Brandão et al., 2017); 2) comparar o processo de tomada de decisão entre idosos e jovens adultos com base em baralhos informatizados, a ferramenta Iowa Gambling Task (Bakos, Parente & Bertagnolli, 2010); e 3) realizar

intervenção com jogo no contexto de atendimento clínico, buscando permitir melhor socialização de idosos institucionalizados (Leonardi & Rodrigues, 2012). O número reduzido de trabalhos e as indicações de ampliação dos estudos anteriormente citados endossam a importância dessa pesquisa.

### **1.5 Afetividade e cognição na teoria piagetiana**

Piaget (2001) investigou as relações entre inteligência e afetividade nos processos de desenvolvimento humano. Para ele, a forma de abordar a relação entre a afetividade e a cognição é pela via dos exames das condutas dos indivíduos ante as necessidades de construção do conhecimento.

Na ótica piagetiana, o afeto tem um papel fundamental no que se refere à inteligência. Piaget escreve que

a vida afetiva e vida cognitiva são inseparáveis, embora distintas. E são inseparáveis porque todo intercâmbio com o meio pressupõe ao mesmo tempo estruturação e valorização [...] por outro lado, não existem afeições sem um mínimo de compreensão [...] O ato de inteligência pressupõe, pois, uma regulação energética interna [...] (Piaget, 1977, p. 16).

Nesse sentido, a ausência de afeto pressupõe a falta tanto de interesse e necessidade na construção do conhecimento quanto de motivação, e, sem tudo isso, não há desenvolvimento cognitivo. Afetividade e cognição são complementares e a atuação de cada um desses fatores se dá em um contexto de inter-relações entre ambas as esferas.

Piaget sublinha que o afeto pode acelerar ou retardar a formação das estruturas cognitivas, mas ele também ressalta que, sozinho, o afeto não é condição suficiente para a formação de

tais estruturas. Pessoa (2000) destaca que, em toda conduta, as motivações e o dinamismo energético provêm da afetividade, enquanto as técnicas constituem o aspecto cognitivo. Não existe uma ação puramente intelectual ou exclusivamente afetiva. Ambos os elementos intervêm na conduta e um interfere sobre o outro (Pessoa, 2000).

## 2 Problema de pesquisa e objetivos

De acordo com os pressupostos da teoria piagetiana, é indiscutível a relação entre o afeto e a inteligência. Segundo o criador da Epistemologia Genética, “sem afeto não haveria interesse, nem necessidade, nem motivação; e conseqüentemente, perguntas ou problemas nunca seriam colocados e não haveria inteligência” (Piaget, 1962). Nesse sentido, a afetividade aparece na obra piagetiana como uma condição *sine qua non* na constituição cognitiva, porém não é tida como condição suficiente para essa construção.

Nesse sentido, Piaget reconheceu que a afetividade é a energia que move para a ação, enquanto o aspecto cognitivo da conduta é a estrutura que permite essa ação (Piaget, 1962). Logo, do ponto de vista piagetiano, é evidente a indissociabilidade dos mecanismos afetivos e cognitivos, ainda que distintos em energética e estrutura, para desenvolver o funcionamento cognitivo (Piaget, 1983).

Na análise do contexto deste trabalho, essa relação é relevante, pois, considerando que o processo de desenvolvimento tem se modificado à medida que a expectativa de vida aumenta, intervenções que articulem “afetividade e cognição” são importantes para contribuir em demandas da população de idosos, como a avaliação psicológica, tema deste estudo, no intuito de realizar um processo mais consistente que não tenha foco somente nos resultados de testes ou observações, e sim que consiga realizar uma análise e interpretação de dados de forma processual e complexa.

Nessa linha de análise, torna-se oportuna a justificativa da escolha do método clínico para realizar esta pesquisa, uma vez que Piaget defende que a utilização dessa metodologia, ao oferecer problemas, testar hipóteses e variar as condições em jogo em uma determinada intervenção, reduz “erros sistemáticos” no processo de investigação da cognição, pois permite situar as respostas dadas pelos sujeitos dentro de um determinado contexto mental (Piaget, 2005).

Ainda no campo dessas avaliações e intervenções, estudos apontam a necessidade de incluir aspectos afetivos e cognitivos em seus procedimentos, visto que já se sabe que níveis pouco evoluídos de conduta apenas em um desses aspectos podem prejudicar o desenvolvimento (Santos & Ortega, 2012).

Diante do exposto, torna-se pertinente o questionamento: idosos com indícios de sintomas de depressão demonstram condutas diferentes de idosos que não apresentam tal sintomatologia durante a prática no jogo de tabuleiro moderno Gardens?

## **2.1 Objetivo geral**

Avaliar condutas de idosos com sintomas de depressão em um contexto de jogo de tabuleiro moderno.

## **2.2 Objetivos específicos**

- Identificar sintomas de depressão dos sujeitos da pesquisa com auxílio de instrumento psicológico.
- Descrever as condutas dos participantes no jogo.
- Comparar as condutas dos idosos com sintomas de depressão com as condutas dos idosos sem sintomas de depressão.

- Verificar a possibilidade de utilização do jogo Gardens como uma alternativa para a avaliação de idosos com sintomas de depressão.

### **3 Método**

De acordo com Creswell (2010), este estudo se encaixa na lógica dos estudos qualitativos, que têm como objetivo compreender fenômenos mediante uma perspectiva interpretativa.

Além disso, empreendeu-se um projeto de pesquisa em forma de estudo de caso que, segundo Yin (2015),

é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo (o “caso”) em profundidade e em seu contexto de um mundo real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto puderem não ser claramente evidentes (p. 17).

Em outras palavras, buscou-se o método de estudo de caso para que investigássemos as condutas de idosos com e sem sintomas de depressão, assumindo que o entendimento de tais questões provavelmente teria como pano de fundo os fatores contextuais pertinentes ao desenrolar das oficinas, interações entre os participantes, qualidade do instrumento lúdico, entre outros fatores.

#### **3.1 Participantes e local**

Participaram da pesquisa 14 idosos, que foram divididos em dois grupos: o G1, formado por idosos com sintomas de depressão e o G2, o grupo comparação, composto por idosos sem sintomas de depressão. Os idosos foram selecionados após a realização de uma avaliação psicológica pela pesquisadora, que buscou identificar histórico e sintomas de

depressão. A pesquisa ocorreu em uma instituição da Grande Vitória que possui grupo de intervenção com foco na velhice. Todos os idosos residem na região da Grande Vitória e se deslocaram para a instituição para participar do grupo e das intervenções/avaliações propostas por esta pesquisa, semanalmente.

Para a participação neste estudo, o critério utilizado para convite aos sujeitos foi idade acima de 60 anos, conforme entende o Estatuto do Idoso, para considerar um indivíduo idoso no contexto brasileiro (Brasil, 2003). Além disso, foi considerado como critério de exclusão o funcionamento cognitivo prejudicado, no qual o participante não tinha condições de compreender as regras do jogo instrumento da pesquisa de forma adequada. Limitações motoras que impossibilitavam a interação com o tabuleiro também foram consideradas critério de exclusão no contexto desta pesquisa. Também foi considerado como critério de exclusão a utilização de psicofármacos/medicamentos para o tratamento dos sintomas da depressão.

Ressalta-se que para formação das 7 duplas de idosos com e sem sintomas de depressão, 32 idosos participaram do processo de avaliação. No caso dos participantes que não atendiam aos critérios de inclusão ou se inseriam no contexto dos critérios de exclusão, foi realizada a oficina com jogos, porém elas não foram filmadas ou avaliadas. Além disso, ressalta-se que os idosos que tinham histórico de doenças como Alzheimer e Parkinson não participaram da etapa de avaliação psicológica.

Os nomes fictícios e a idade dos participantes à época da coleta de dados são os seguintes:

Tabela 1. Caracterização dos participantes

| <b>Nome fictício</b> | <b>Idade</b> | <b>Escolaridade</b>     | <b>Situação clínica</b> |
|----------------------|--------------|-------------------------|-------------------------|
| <b>Marta</b>         | 61 anos      | Ensino médio incompleto | Sem depressão           |
| <b>Márcia</b>        | 73 anos      | Ensino                  | Depressão               |

|                 |         |                                     |                       |
|-----------------|---------|-------------------------------------|-----------------------|
|                 |         | fundamental<br>incompleto           | moderada              |
| <b>Roger</b>    | 60 anos | Ensino médio<br>incompleto          | Depressão<br>moderada |
| <b>Regina</b>   | 67 anos | Ensino médio<br>técnico completo    | Sem depressão         |
| <b>Paulo</b>    | 64 anos | Ensino superior<br>completo         | Sem depressão         |
| <b>Paloma</b>   | 61 anos | Ensino superior<br>completo         | Depressão grave       |
| <b>Sônia</b>    | 60 anos | Ensino médio<br>incompleto          | Depressão<br>moderada |
| <b>Selma</b>    | 81 anos | Ensino médio<br>incompleto          | Sem depressão         |
| <b>Vânia</b>    | 72 anos | Ensino médio<br>completo            | Depressão<br>moderada |
| <b>Valesca</b>  | 80 anos | Ensino médio<br>incompleto          | Sem depressão         |
| <b>Denise</b>   | 60 anos | Ensino<br>fundamental<br>incompleto | Sem depressão         |
| <b>Débora</b>   | 84 anos | Ensino<br>fundamental<br>completo   | Depressão grave       |
| <b>Carolina</b> | 87 anos | Ensino médio<br>incompleto          | Depressão<br>moderada |
| <b>Carmem</b>   | 70 anos | Ensino médio<br>incompleto          | Sem depressão         |

Antes das etapas de coleta de dados desta pesquisa, uma apresentação do jogo, do projeto e dos objetivos da pesquisa foi realizada para a coordenadora do grupo da velhice da instituição. Nesse encontro, foi solicitada a autorização para realizar o projeto e permissão para apresentar o mesmo material ao grupo de idosos.

Posteriormente, foram apresentados os objetivos e o projeto de pesquisa aos idosos que foram convidados a participar dos procedimentos de coleta de dados. Aqueles que se

interessaram e preenchiam aos critérios de inclusão fizeram parte da amostra do trabalho (14 sujeitos). Aos idosos que não se encaixaram no critério de inclusão da pesquisa, mas que se interessaram em participar das oficinas (cinco sujeitos), foi oferecida a possibilidade de participação; entretanto, não foram empreendidas coleta ou análise dos dados conforme registrado anteriormente.

### **3.2 Procedimentos e instrumentos**

A pesquisa foi realizada em cinco etapas, conforme se descreve a seguir. Destaca-se que nenhuma das etapas foi realizada no mesmo dia. A coleta de dados dessa pesquisa teve uma duração aproximada de dezesseis semanas.

#### **3.2.1 Etapa 1**

Nesta etapa foi realizada uma entrevista de forma individual, apoiada em roteiro semiestruturado, elaborado com base na proposta desenvolvida por Santos (2011), visando obter informações gerais dos sujeitos e contribuindo para a construção de um perfil geral do grupo de idosos participantes dessa pesquisa.

Esse roteiro de entrevista foi composto de questões a respeito de moradia, escolaridade, estilo de vida, lazer, prática de jogos, prática de esportes, hábitos e um espaço para o participante comentar o que considerasse pertinente ao tema de pesquisa e seus hábitos de vida.

As entrevistas foram gravadas em áudio, com o consentimento dos participantes, e, em seguida, integralmente transcritas. O roteiro de entrevista semiestruturada pode ser encontrado no Apêndice B.



### 3.2.2 Etapa 2

Nesta etapa foi empreendida a avaliação de sintomas de depressão por meio do uso de um dos componentes das Escalas Beck, o Inventário de Depressão de Beck – 2ª edição (BDI – II) (Beck, Ward, Mendelson, Mock & Erbaugh, 1961), em sua versão em português (Cunha, 2001), utilizando sua segunda edição (Gorenstein, Pang, Argimon, & Werlang, 2014).

O instrumento possui evidências de validade e fidedignidade, caracterizando-se como um instrumento apropriado para avaliar a sintomatologia depressiva também em idosos (Argimon, Paloski, Farina & Irigaray, 2016), tendo em vista que, nessa fase do ciclo vital, há um declínio de condições físicas e cognitivas, que foram investigadas e abordadas na adaptação do instrumento.

O BDI-II contém 21 itens que envolvem aspectos afetivos, cognitivos, comportamentais e somáticos da depressão. É um instrumento de aplicação individual ou coletiva, em que o respondente indica a cada pergunta do inventário qual das afirmações melhor descreve sua realidade. O instrumento propõe a seguinte classificação da depressão: mínimo (de 0 a 13 pontos), leve (de 14 a 19 pontos), moderado (de 20 a 28 pontos) e grave (de 29 a 63 pontos). Dessa forma, o escore final indica a intensidade dos sintomas de depressão que podem ser classificados de acordo com a normatização, da seguinte forma: (a) nenhuma depressão ou depressão mínima; (b) depressão leve – moderada; (c) depressão moderada a grave; e (d) depressão grave (Giavoni, Melo, Parente & Dantas, 2008).

Nesse sentido, o instrumento foi utilizado no intuito de mensurar sintomas de depressão e permitir a divisão dos sujeitos de pesquisa entre os grupos G1 (idosos com sintomas de depressão) e G2 (idosos sem sintomas de depressão). O instrumento foi aplicado de forma individual, e, de acordo com o resultado, promoveu-se a divisão das duplas para as oficinas e a organização geral da coleta de dados.

### 3.2.3 Etapa 3

Nesta etapa, os participantes foram divididos em duplas (primeiro com a pesquisadora e depois com outros idosos), e foram realizadas as oficinas com o jogo de tabuleiro moderno Gardens, cujas regras serão explicadas posteriormente. A seleção das duplas funcionou da seguinte forma: após a tabulação dos resultados obtidos com o BDI-II, formaram-se pares contendo sempre: 1) um idoso com sintomas de depressão (com pontuação no instrumento entre 20 e 63) e um idoso sem sintomas de depressão (com pontuação no instrumento entre 0 e 13).

A primeira partida (P1) foi a partida treino, na qual os idosos jogaram com a pesquisadora e na qual os sujeitos se familiarizaram com o jogo e as regras. Nas segunda e terceira partidas (P2 e P3), foram formadas duplas contendo sempre um idoso do G1 (com sintomas de depressão) e um idoso do G2 (sem sintomas de depressão). Assim, foram geradas 28 partidas para análise, a saber: sete partidas entre a pesquisadora e os sujeitos com sintomatologia depressiva, sete partidas entre a pesquisadora e os sujeitos sem sintomatologia depressiva e 14 partidas entre duplas mesclando sujeitos dos dois grupos. Ressalta-se que as duplas compostas pelos idosos se mantiveram sempre nas partidas P2 e P3.

Vale ressaltar que as estratégias de condução das oficinas foram orientadas pelo método clínico piagetiano (Delval, 2002; Piaget, 2005). Ao escrever sobre o método clínico de Piaget, Delval assim descreve:

[...] A essência do método clínico consiste na intervenção constante do experimentador em resposta a atuação do sujeito, com a finalidade de descobrir os caminhos que segue seu pensamento, dos quais o sujeito não tem consciência e que, portanto, não pode tornar explícitos de maneira voluntária [...] (Delval, 2002).

Ao longo das oficinas, os participantes foram observados pela pesquisadora quanto a relatos verbais, êxito ou fracasso nas partidas, estratégias manifestadas e demonstração de condutas de afetividade, disposição para a tarefa e cognição. As partidas foram gravadas integralmente em áudio e vídeo.

#### **3.2.4 Etapa 4**

Posteriormente à finalização das partidas, foi realizada individualmente uma entrevista clínica, cujo objetivo foi caracterizar a conduta de cada participante em relação a aspectos afetivos nas oficinas com o jogo Gardens.

O roteiro da entrevista pode ser encontrado no Apêndice C. A entrevista clínica foi adaptada do trabalho de Santos (2011) e contou com um roteiro de nove perguntas. Essas questões tiveram por objetivo caracterizar a conduta de cada participante em relação aos aspectos afetivos durante as partidas utilizando o jogo Gardens.

#### **3.2.5 Etapa 5**

Finalmente, esta etapa foi realizada com a aplicação do Baralho das Emoções (Caminha & Caminha, 2008) que é um instrumento que favorece o acesso às emoções em contextos clínicos, de intervenção e avaliação. Esse baralho possui 21 cartas com características gráficas para ambos os sexos. Cada uma das cartas descreve, com apoio de uma ilustração, uma emoção específica. Assim, o instrumento visa buscar a apropriação sobre os sentimentos vivenciados em contextos diversos. As 20 possibilidades de emoções que o instrumento permite trabalhar são estas: tranquilidade, alegria, saudade, esperança, solidão, amor, orgulho, desconfiança, raiva, tristeza, nojo, desespero, ansiedade, medo, confusão,

culpa, preocupação, decepção, vergonha e cansaço. Além disso, uma carta termômetro pode ser utilizada para que o sujeito classifique a intensidade das emoções expressas. Vale ressaltar que o Baralho das Emoções subdivide, por meio da cor do fundo das cartas, as emoções em primárias, aquelas mais básicas e transmitidas filogeneticamente, como alegria, e em secundárias, como a saudade, que são fortemente influenciadas por aspectos cognitivos e sociais (Caminha & Caminha, 2008).

Neste trabalho, utilizamos o Baralho das Emoções para que os participantes verbalizassem o sentimento vivenciado de forma mais preponderante por eles durante as partidas com o jogo Gardens. Desse modo, as 20 cartas de emoções citadas anteriormente foram apresentadas ao participante, após a finalização da entrevista final, e ele poderia escolher aquela que melhor representava seu sentimento em relação às oficinas. Destaca-se que a carta termômetro não foi utilizada neste trabalho.

### **3.3 Jogo Gardens**

Como instrumento lúdico nesta pesquisa, foi utilizado, durante as oficinas, o jogo de tabuleiro moderno “Gardens”.



Figura 1. Tabuleiro do jogo Gardens em processo de montagem

O jogo Gardens (Devir, 2014) mescla as mecânicas de colocação de peças e construção a partir de modelo, em um tabuleiro ambientado em formato de jardim. Esse jogo é de autoria do psicólogo espanhol Perepau Llistosella. Os jogadores trabalham juntos, construindo esse tabuleiro, peça a peça, para plantar e aumentar um jardim. À medida que o jogo evolui, os participantes precisam exercitar o raciocínio espacial e a memória, desenvolver estratégias de alocação de peças, andar em labirintos, entre outras demandas cognitivas.

O jogo foi aplicado considerando as regras especiais para dois jogadores, constantes no manual (Devir, 2014), e adaptações propostas pela pesquisadora com base nos resultados do estudo piloto. Segue abaixo uma visão geral e resumida acerca das regras e do modo de funcionamento do jogo:

### ***3.3.1 Componentes do jogo***

O jogo é composto de 100 peças de jardim, 1 ficha de jogador inicial, 1 peça de jardim inicial (fonte central), 8 jardineiros em quatro cores e 40 marcadores de pontos de jardim em 4 cores.

### ***3.3.2 Montagem do jogo***

Para iniciar o jogo, o primeiro passo é a colocação da peça de jardim inicial, a fonte central no centro da mesa, e cada um dos jogadores coloca o peão da cor que escolheu na posição inicial correspondente. As 96 peças de jardim são embaralhadas e empilhadas, com a face virada para baixo, em diversas colunas ao alcance dos jogadores. Em seguida, escolhe-se aleatoriamente um jogador, a quem é entregue a ficha de jogador inicial. No caso desta pesquisa, o jogador inicial da P1 era a pesquisadora, da P2 o sujeito com sintomatologia depressiva e da P3 o sujeito sem sintomatologia depressiva.

### ***3.3.3 Desenvolvimento da partida***

As regras originais do jogo Gardens foram adaptadas ao contexto deste trabalho, visando principalmente à redução do tempo médio das partidas e buscando atender à demanda da instituição para inserir as oficinas entre as atividades oferecidas. Nesse sentido, os turnos foram jogados sempre no sentido horário, a partir do jogador inicial. Em seu turno, cada jogador realizou os seguintes passos nesta ordem:

- 1) Comprar uma peça de jardim – cada jogador escolhia aleatoriamente uma peça de jardim da pilha. As peças de jardim possuem caminhos, por onde os jardineiros podem circular, e quatro tipos de flores em seus cantos.
- 2) Colocação da peça de jardim – A peça de jardim comprada era colocada, de modo correto, junto a outras já posicionadas no tabuleiro. Cada nova peça de jardim deveria ser colocada respeitando as coincidências de tipo de terreno (observando-se os caminhos com água e as direções dos ladrilhos e pontes).

- 3) Contagem de pontos de canteiro – Quando um jogador terminava seu turno, a pesquisadora e os demais jogadores verificavam se, com a colocação da nova peça de jardim, houve a formação de um ou mais canteiros, que são círculos de flores formados pelos cantos de quatro peças de jardim. Se isso acontecia, a pontuação correspondente era marcada de imediato. Para marcar os pontos de um canteiro, verificava-se qual a cor de flor predominante, e o jogador daquela cor colocava sobre o canteiro um marcador de ponto com o lado do número para cima, para facilitar o monitoramento do jogo pela pesquisadora. No caso de haver um empate entre várias cores, o canteiro não gerava pontos. Mesmo que não fosse o turno do jogador, se o canteiro da sua cor gerasse pontos, o jogador pontuava. Ao colocar uma peça de jardim, também pode acontecer de se formar mais de um canteiro. Neste caso, todos eles eram observados e geravam pontos.

#### **3.3.4 Fim da partida**

A partida acabava quando, no fim do turno de um jogador, acontecia uma destas seguintes condições:

- a) algum jogador recebia seu 5º marcador de pontos; ou
- b) existência de apenas 4 peças de jardim na pilha.

Em caso de empate, cada jogador deveria contar as partes de sua cor nos jardins em que pontuou. Aquele que tivesse precisado de menos partes era o vencedor.

#### **3.4 Análise de dados**

Foram descritas e observadas, em cada partida do jogo Gardens, as estratégias e a construção de conhecimentos no jogo, focando as condutas observadas – aspectos cognitivos e afetivos (Piaget, 1962) – e considerando a conceituação dos níveis de análise heurística

(Piaget, 1996; Canal & Queiroz, 2012). Os dados foram analisados buscando-se uma comparação entre os participantes do G1 e G2.

### ***3.4.1 Níveis de análise heurística***

Os níveis de análise heurística utilizados para embasar essa pesquisa, e os mesmos foram criados posteriormente à coleta, baseando-se nas ações de cada participante durante as partidas no jogo Gardens. Ressalta-se que as partidas tiveram um tempo de duração variável. Para definir tais níveis, tomou-se por base a leitura da obra de Piaget (1996), o trabalho de Canal (2008) e o texto de Canal e Queiroz (2012).

De acordo com Canal e Queiroz (2012), na atividade de compreender a cognição por meio dos jogos, é necessário observar, entre outras coisas, dois sistemas cognitivos: o fazer e o compreender. Para esses autores, há uma clara solidariedade entre esses conceitos. Com base na análise empreendida pela ótica construtivista, os autores indicam que o sistema cognitivo do fazer diz respeito à espacialidade e temporalidade, à construção das estratégias e regras de execução de um jogo, tendo em destaque um objetivo definido. Já no sistema do compreender residem as tentativas de resolução de um problema, as estratégias do jogador para não somente jogar certo, mas jogar bem, conforme definem Souza e Queiroz (2013). Nesse sentido, de acordo com a conceituação na qual se sedimentou este trabalho, buscou-se criar níveis de análise heurística que contemplassem desde a classificação da execução correta ou incorreta da tarefa até a caracterização de comportamentos e estratégias que evidenciassem níveis mais complexos e arrojados de entendimento do jogo e estratégias para vencê-lo.

Propuseram-se, então, critérios de análise dos modos de jogar e interagir no jogo Gardens, conforme a seguir:



### *3.4.1.1 Critérios dos níveis de análise heurística no jogo Gardens*

#### Nível I:

Não compreende as regras. Realiza a colocação de forma incorreta no tabuleiro (não respeita as coincidências de tipo de terreno) ou aleatoriamente. Não trabalha no sentido de formar seus canteiros e acredita que o jogo é baseado em sorte. Não sabe realizar a contagem dos canteiros.

#### Nível II A:

Joga de acordo com as regras, mas não articula sua jogada com a do outro. Constrói canteiros que beneficiam o adversário sem se dar conta e não enxerga como pode interferir no jogo do colega, de forma a se beneficiar ou atrapalhar a estratégia do outro. Não se beneficia com o resultado de sua jogada e cria armadilhas para si mesmo, seja deixando de completar canteiros pré-prontos nos quais poderia pontuar, seja dificultando o término de um canteiro, com a colocação de uma peça de terreno inapropriada em determinada situação do tabuleiro.

#### Nível II B:

Consegue articular sua jogada com a do outro, realiza abstrações e percebe como suas jogadas interferem no jogo e nas estratégias do colega, porém atua com a estratégia única de “proteger” seus canteiros e não interfere no jogo do adversário.

#### Nível III:

Antecipa possíveis jogadas do adversário, protegendo seus canteiros ou desfavorecendo o colega (criando armadilhas para ele, dificultando a colocação de peças próximas a canteiros pré-prontos ou deixando de jogar uma peça que favorecerá o adversário). Observa todas as peças do tabuleiro antes de efetuar sua jogada, planeja com antecipação várias jogadas e corrige o colega.

Os níveis de análise heurística foram analisados a cada partida, incluindo a partida-treino, jogada com a pesquisadora.

### 3.4.2 Entrevistas

As entrevistas foram analisadas tomando-se por base o Método Clínico de Piaget, conforme sugere Delval (2002). Posteriormente foram criadas microcategorias de análise, as quais compreendem: 1) Percepção dos idosos sobre a participação nas oficinas com o jogo Gardens; 2) Comparação entre o jogo Gardens e experiências com outros jogos de tabuleiro; 3) Percepção dos participantes sobre aspectos sociais durante as oficinas; 4) Relatos dos participantes sobre frustrações vivenciadas no contexto das oficinas; 5) Percepção dos participantes sobre comportamentos de trapaça no jogo Gardens durante as oficinas; entre outros aspectos.

Nesse sentido, de acordo com o esquema proposto por Delval (2002), as transcrições foram analisadas separadamente e de maneira detalhada. A partir disso, foram descritas as categorias a seguir:

Tabela 2. Categorias de análise do roteiro da entrevista

| <b>CATEGORIA</b>  | <b>DESCRIÇÃO</b>   | <b>EXEMPLOS</b>   |
|---|--|---|
| Percepção dos idosos sobre a participação nas oficinas com o jogo Gardens.    | Categoria que indica, por meio das respostas dos participantes, o modo como percebem o funcionamento das oficinas com o jogo de tabuleiro moderno.                     | “Adorei, foi o momento mais legal aqui do grupo até hoje” (Márcia, 73 anos).  |
| Comparação entre o jogo Gardens e experiências com outros jogos de tabuleiro. | Categoria que indica, por meio das respostas dos participantes, o modo como percebem a experiência com o jogo de tabuleiro modernos em comparação aos jogos clássicos. | “[...] teve muita interação, você vê que planeja uma coisa, mas tem que mudar porque a pessoa joga uma coisa que faz diferença no seu jogo, bem interativo eu achei” (Débora, 84 anos). |
| Percepção dos participantes sobre aspectos sociais durante as oficinas.       | Categoria que descreve o processo de trocas sociais no decorrer das oficinas.  | “Jogar com outra pessoa é bom, né? Anima a gente” (Roger, 60 anos).   |

|  |   |   |
|--|---|---|
| Relatos dos participantes sobre frustrações vivenciadas no contexto das oficinas.                | Categoria para compreender de acordo com a percepção dos jogadores se houver frustrações durante as oficinas.   | “Quando eu vi que estava jogando mal e a colega passou na minha frente, fiquei falando para mim mesma que eu era uma burra. Mas depois passou. Fiquei chateada de não acompanhar” (Marta, 61 anos). |
| Percepção dos participantes sobre comportamentos de trapaça no jogo Gardens durante as oficinas. | Categoria referente à avaliação dos jogadores sobre os comportamentos de trapaça evidenciados contexto do jogo. | “[...] só fico chateada porque o povo não tem vergonha na cara e rouba. Roubam porque não conseguem ganhar sozinhos e na moral. No final, até roubei também” (Sônia, 60 anos).                      |

### ***3.4.3 Baralho das Emoções***

Os dados obtidos por meio da aplicação do Baralho das Emoções foram estruturados em um formulário chamado Afetivograma, de acordo com a metodologia de análise recomendada pelos autores do instrumento (Caminha & Caminha, 2008). Desse modo, foi criada uma planilha para organizar e classificar as emoções expressadas pelos participantes. Com esses dados, foi elaborada uma tabela com a demonstração da ativação das respectivas emoções escolhidas durante a condução do projeto com o grupo de idosos.

### ***3.4.4 Critérios de análise dos níveis de conduta em relação aos aspectos cognitivos***

Os critérios de análise dos níveis de conduta em relação aos aspectos cognitivos foram assim definidos e analisados, tendo como base o trabalho de Santos (2011):

Conduta Alfa: é observada quando um elemento novo não produz nenhuma modificação no sistema. Isso pode acontecer de duas formas: 1) o sujeito pode julgar a

perturbação como fraca, e pouco, ou nada, se modifica em relação a ela; ou 2) o sujeito julga a perturbação como muito forte, a ponto de negligenciá-la. Nesse sentido, as compensações que podem ocorrer nesse tipo de conduta são apenas parciais, e o processo de equilíbrio acontece de forma instável. No jogo Gardens, quando os jogadores não conseguem construir seus jardins ou colocar peças que exigem maior nível de compreensão do esquema do jogo, como as peças de água. Sendo assim, esses jogadores não analisam seus erros, apesar de estarem em evidência, não se deixando afetar cognitivamente pelo fato da dificuldade de colocação das peças no tabuleiro, e têm sua conduta caracterizada como Alfa. Vale ressaltar que aqueles que relacionam a colocação de peças adequadas ao fator sorte ou questionam as regras, dizendo que o jogo possui “algum defeito”, também se enquadram nessa categoria.

Conduta Beta: é caracterizada pela reação do sujeito ao fato perturbador, integrando-o ao sistema, sem conseguir, porém, modificar o sistema como um todo. Aqui, percebemos modificações parciais no sistema. No jogo Gardens, condutas desse tipo estão relacionadas aos comportamentos de perguntar os motivos de seus erros, repetir as regras para si mesmo em voz alta, jogar de forma mais lenta e excessivamente cuidadosa (muitas vezes tirando e colocando as peças em vários pontos do tabuleiro) e interagir com o parceiro de jogo em busca de elaborar melhores estratégias ou confirmar suas jogadas. Nesse sentido, o sujeito demonstra a perturbação, mas apenas a assimila, de forma paliativa, sem conseguir realizar uma modificação realmente qualitativa que melhore realmente seus procedimentos no jogo.

Conduta Gama: corresponde à conduta mais evoluída e ocorre quando o sujeito consegue realizar antecipações das variações possíveis do jogo, avançando e promovendo transformações reais em sua estrutura. No jogo Gardens, esse tipo de conduta implica que o jogador consiga modificar suas estratégias, considerando a peça que sorteia em cada rodada e articulando isso à jogada do outro, e perceba que errou, caso aconteça, por ter realizado

colocações de peças inadequadamente, sem organizar suas estratégias de forma eficaz para a construção dos jardins.

Em última análise, tomando como base a perspectiva de Piaget, a conduta dependerá de como o indivíduo percebe as perturbações apresentadas pelo meio e a elas responde. Ainda nessa linha de pensamento, para Piaget (1977), as condutas apresentam-se de forma a implicar um aspecto cognitivo, como na descrição acima, e um aspecto afetivo. É central na obra piagetiana a inseparabilidade entre os aspectos cognitivos afetivos (Queiroz, Dias, Chagas & Nepomoceno, 2011). Sendo assim, no intuito de complementarmos a análise de dados, propomos o protocolo de avaliação dos fatores afetivo motivacionais, conforme se pode ver a seguir.

### ***3.4.5 Protocolo de avaliação dos fatores afetivo-motivacionais***

Após a coleta de dados, foi criado um protocolo para observar os fatores afetivo-emocionais dos idosos durante as partidas do Gardens. Este protocolo foi construído tomando-se por base os trabalhos de Paula (2004), Lorencini (2011) e Ferrão, Moraes, Enumo, Linhares e Sousa (2010).

Dessa maneira, tendo como base os trabalhos citados anteriormente, realizou-se a construção do protocolo de avaliação dos fatores afetivo-motivacionais do idoso no contexto do jogo Gardens, mediante a adaptação do protocolo publicado originalmente por Ferrão et al., 2010. O protocolo desenvolvido para este trabalho pode ser observado nas tabelas a seguir:

Tabela 3. Categorias de condutas facilitadoras do desempenho

| <b>Facilitadoras</b>                            |
|---|
| 1. Atender ordem                                |
| 2. Corrigir a colocação de peça após dica/ajuda |
| 3. Corrigir a colocação de peça espontaneamente |

|   |
|---|
| 4. Dar <i>feedback</i>                  |
| 5. Demonstrar afeto                     |
| 6. Jogar seguindo as instruções do jogo |
| 7. Exibir confiança na jogada correta   |
| 8. Pedir orientação                     |

Tabela 4. Categorias de condutas não facilitadoras do desempenho

|  |
|--|
| <b>Não facilitadoras</b>                                 |
| 1. Demonstrar cansaço                                    |
| 2. Demonstrar querer interromper o jogo                  |
| 3. Demonstrar inquietude                                 |
| 4. Demonstrar impulsividade                              |
| 5. Demonstrar timidez                                    |
| 6. Distrair-se com o ambiente                            |
| 7. Reprovar-se diante de erro                            |
| 8. Exibir comportamento disruptivo <sup>1</sup>          |
| 9. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa           |
| 10. Descumprir instruções do jogo/trapaça                |
| 11. Reclamar por ter que responder/atender à solicitação |
| 12. Recusar-se a responder/atender à solicitação         |

Como se pode observar, foram criadas categorias de análise contendo condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho dos idosos no contexto do jogo. Esses comportamentos foram observados jogada a jogada, durante as partidas, por meio do uso do protocolo, e sistematizados em novas tabelas, para posteriormente avaliar os resultados. Esses protocolos preenchidos podem ser encontrados no Apêndice E.

### 3.5 Aspectos éticos

A pesquisa foi realizada observando todos os aspectos éticos que envolvem pesquisa com seres humanos, considerando o disposto na Resolução n. 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde (Brasil, 2012). Durante o primeiro encontro com a pesquisadora e após o aceite da

<sup>1</sup> São exemplos de comportamentos disruptivos: 1) levantar-se da mesa demonstrando raiva e abandonar o parceiro de jogo; 2) gritar com o parceiro de jogo ou com a pesquisadora e 3) bater na mesa de forma agressiva.

participação voluntária, os idosos assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que pode ser encontrado no Apêndice D. Este documento é o “contrato” firmado entre pesquisador e sujeitos da pesquisa e assegura os direitos dos participantes e deveres do pesquisador. O objetivo do TCLE é esclarecer os detalhes dos procedimentos e comprovar a livre vontade dos sujeitos em participar da pesquisa. Ressalta-se, ainda, que a pesquisa foi submetida e aprovada no Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) com Humanos do *campus* Goiabeiras da Universidade Federal do Espírito Santo. O projeto foi aprovado sob o Parecer n. 2.598.753 e o documento consubstanciado do CEP pode ser encontrado no Apêndice A.

## **4 Resultados e discussão**

Após a coleta de dados, obteve-se um total de 14 entrevistas sociodemográficas, 14 respostas ao BDI-II, 28 partidas, 14 entrevistas pós-oficinas e 14 cartas do instrumento Baralho das Emoções, que serão discutidas e analisadas neste capítulo. A fim de tornar a apresentação dos resultados mais precisa, o capítulo foi dividido em tópicos, de acordo com a metodologia utilizada.

### **4.1 Participantes, características sociodemográficas e BDI-II**

As características sociodemográficas dos idosos são apresentadas na íntegra no Apêndice G. Dos 14 idosos participantes, 12 eram do sexo feminino e 2 do sexo masculino. As mulheres idosas tinham em média 71,3 anos e os homens idosos, em média, 62 anos. Ressalta-se que as idades dos participantes variaram de 60 a 87 anos de idade, sendo a maioria dos participantes do sexo feminino.

Conforme os resultados da aplicação do BDI-II evidenciados na tabela 5, a prevalência de sintomas depressivos encontrada na amostra foi 50%, conforme preconizado nos critérios de seleção da amostra deste trabalho. Nesse sentido, no que se refere às pontuações no BDI-II, ao estimar a prevalência de sintomas depressivos na amostra estudada, observou-se que sete idosos apresentaram nível mínimo de sintomas de depressão, cinco idosos apresentaram sintomas de depressão de classificação moderada e dois idosos apresentaram sintomas graves. Os escores totais e a classificação da sintomatologia depressiva podem ser verificados na tabela abaixo e de forma mais detalhada no Apêndice H:

Tabela 5. Classificação da pontuação dos participantes do BDI-II

| <b>Nome fictício</b> | <b>Idade</b> | <b>Pontuação</b> | <b>Classificação</b> |
|----------------------|--------------|------------------|----------------------|
| <b>Marta</b>         | 61 anos      | 4                | Sem depressão        |
| <b>Márcia</b>        | 73 anos      | 22               | Depressão moderada   |
| <b>Roger</b>         | 60 anos      | 25               | Depressão moderada   |
| <b>Regina</b>        | 67 anos      | 5                | Sem depressão        |
| <b>Paulo</b>         | 64 anos      | 1                | Sem depressão        |
| <b>Paloma</b>        | 61 anos      | 45               | Depressão grave      |
| <b>Sônia</b>         | 60 anos      | 28               | Depressão moderada   |
| <b>Selma</b>         | 81 anos      | 10               | Sem depressão        |
| <b>Vânia</b>         | 72 anos      | 22               | Depressão moderada   |
| <b>Valesca</b>       | 80 anos      | 2                | Sem depressão        |
| <b>Denise</b>        | 60 anos      | 1                | Sem depressão        |
| <b>Débora</b>        | 84 anos      | 40               | Depressão grave      |
| <b>Carolina</b>      | 87 anos      | 21               | Depressão moderada   |
| <b>Carmem</b>        | 70 anos      | 3                | Sem depressão        |



É importante ressaltar que, nas referências sobre categorias sintomatológicas da depressão, estamos utilizando, neste estudo, os dados provindos da versão validada para o Brasil do BDI-II (Gorenstein, Pang, Argimon, & Werlang, 2014).

Com base na análise dos protocolos de respostas do BDI-II, pode-se observar, ainda, que, das principais características de sintomas depressivos encontradas na literatura, tais como caracterizadas no trabalho de Tier, Santos, Pelzer e Bulhosa (2010), os participantes deste estudo apresentaram principalmente duas vertentes: 1) alteração de humor, que inclui tristeza, perda de interesse e/ou prazer, crises de choro; e 2) sintomas vegetativos ou somáticos, que incluem alterações no sono, perda de libido, obstipação e fadiga. A análise das respostas dos participantes revelou que todos vivenciaram perda de interesse por atividades e por pessoas que eram consideradas fontes de prazer e bem-estar, ao passo que a maioria dos participantes com sintomas de depressão demonstrou diminuição da libido e desinteresse por atividades sexuais. Nesse contexto, assim como no estudo de Medeiros e Sougey (2010), que buscou investigar quais são os principais padrões de pensamento em pacientes deprimidos e identificou que a desesperança é a mais prevalente, os dados indicaram alta incidência de distorções do pensamento da classe desesperança na amostra estudada. A perda do interesse por atividades e pessoas que antes eram consideradas prazerosas foi estudada por Fleck et al. (2009) e Bós e Bós (2005). Ambos os estudos sugerem que a depressão afeta diretamente a vontade de realizar atividades habituais e nossos resultados confirmaram essa expectativa. Já a diminuição da libido da velhice foi alvo de análise de grande número de estudos que apontaram que há mudanças biológicas do envelhecimento que impactam a sexualidade, tais como a menopausa e a andropausa, além de fatores psicológicos e socioculturais, como crenças e preconceitos, que possuem relevância na questão da diminuição da libido, pois podem ser fatores inibidores do comportamento sexual ativo na velhice (Guimarães, 2015; Moraes et al., 2011).

Outro dado relevante diz respeito à coabitação. Observou-se que a maior parte dos idosos viviam acompanhados (11 participantes) e três viviam sozinhos, visto que, nessa situação, todas eram mulheres. Esse achado merece atenção, pois estudos sugerem que idosos que moram sozinhos podem ser mais vulneráveis em face de qualquer situação de adoecimento físico (Monteiro & Belo, 2016). Além disso, a situação de morar sozinho na velhice pode contribuir para o aparecimento de sintomas de depressão e ansiedade ou seu agravamento. Nesse sentido, conforme indicam Bós e Bós (2005), morar sozinho é um fator de risco para a depressão na velhice. Vale destacar que, ao responderem ao BDI-II, as três idosas que viviam sozinhas apresentavam índice de depressão moderado ou grave.

Quanto ao nível das redes de suporte social, todos os idosos afirmaram que recebem apoio. A família surgiu como apoio mencionado de modo mais frequente, seguida dos vizinhos e amigos. Esses dados vão ao encontro da literatura, por meio de outros trabalhos que também verificam a referência de suporte social dos idosos nos grupos sociais familiares e confirmam a importância dos vizinhos e amigos no enquadramento social saudável dos idosos (Ramos, 2002).

Outro aspecto que chamou a atenção foi que a maioria dos idosos com sintomas de depressão também são acometidos por hipertensão. Segundo Silva, Monteiro, Graciano, Terra e Veiga (2014), a relação entre depressão e pressão arterial é complexa. Os autores descrevem uma vasta literatura e apresentam dados de um estudo realizado no Brasil, por meio do qual foi possível concluir que os idosos com hipertensão arterial sistêmica (HAS) apresentam sintomas depressivos em uma porcentagem superior àquela encontrada na população geral. Supõe-se que fatores relacionados com a hiperatividade de sistema nervoso simpático e influências genéticas sejam a base fisiopatológica da associação entre depressão e a HAS. Há um estudo de Amenta et al. (2002) que destaca que a HAS não tratada é um fator de risco para o funcionamento cognitivo, podendo aumentar o déficit quando associada a outras doenças,

como a depressão. Nesse sentido, o estudo pressupõe que a HAS pode acelerar o processo de perda cognitiva se não tratada (Amenta, Mignini, Rabbia, Tomassoni & Veglio, 2002). Vale ressaltar que a maior parte dos participantes desse estudo que se identificaram como hipertensos, apesar de cientes da comorbidade, não realizam tratamento médico adequado.

No que se refere à escolaridade, observamos que a maioria dos idosos com sintomas de depressão deste estudo tem ensino médio incompleto. Esse dado corrobora os achados de outros estudos que mostram correlação positiva entre baixa escolaridade e casos de depressão em idosos (Veras, Valença & Nardi, 2006; Gazelle, Hallal & Lima, 2004; Ramos, Carneiro, Barbosa, Mendonça & Caldeira, 2015). Segundo autores da área, a baixa escolaridade é um fator de risco para a depressão, pois o baixo nível de instrução, quando exclusivo, ou quando combinado a outros fatores, como pobreza, desemprego e baixa qualidade de alimentação, pode favorecer o desenvolvimento de um estado de desesperança, cujo efeito é a redução da capacidade para lidar com as situações estressoras de forma satisfatória, reduzindo a disposição para suportar acontecimentos adversos e frustrantes (Cunha, Bastos & Duca, 2012).

#### **4.2 Partidas**

Cada dupla jogou três partidas. Antes da primeira partida, o jogo era explicado em detalhes, e, durante a primeira partida, que foi jogada com a pesquisadora, eram realizadas intervenções, ao serem verificados erros, bem como se fazia o esclarecimento de dúvidas dos participantes quanto às regras do jogo. Nas partidas seguintes, a pesquisadora só esclarecia dúvidas se solicitada.

As partidas foram analisadas em termos de 1) frequência de condutas facilitadoras do desempenho; 2) frequência de condutas não facilitadoras do desempenho; 3) resultado de

ganhar ou perder a partida; 4) níveis de análise heurística I, II A, II B e III dos jogadores; e 5) condutas Alfa, Beta e Gama.

Para facilitar a diferenciação durante o texto entre os participantes com e sem sintomas de depressão usaremos o código CD na frente dos nomes fictícios dos idosos com sintomas de depressão, e usaremos SD para identificar os idosos sem sintomas de depressão.

#### 4.2.1 Dupla 1

A dupla 1 foi constituída pela idosa Carmem (SD, 70 anos), que não apresentou sintomas de depressão, e pela idosa Carolina, com sintomas de depressão. Na tabela adiante, podem-se observar os registros de ocorrências de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho:

Tabela 6. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 1

| Dupla 1    | Carmem (SD, 70 anos) |                   |       | Carolina (CD, 87 anos) |                   |       |
|------------|----------------------|-------------------|-------|------------------------|-------------------|-------|
| Partida 01 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras          | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 20                   | 3                 | 23    | 40                     | 2                 | 42    |
| Proporção  | 0,87                 | 0,13              | 1     | 0,95                   | 0,5               | 1     |
| Resultado  | Perdeu               |                   |       | Perdeu                 |                   |       |
| Partida 02 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras          | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 10                   | 4                 | 14    | 58                     | 0                 | 58    |
| Proporção  | 0,71                 | 0,29              | 1     | 1                      | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu               |                   |       | Ganhou                 |                   |       |
| Partida 03 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras          | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 23                   | 2                 | 25    | 70                     | 0                 | 70    |
| Proporção  | 0,92                 | 0,8               | 1     | 1                      | 0                 | 1     |

Resultado

Perdeu

Ganhou

A análise das proporções permite-nos verificar que Carolina (CD, 87 anos) a idosa com sintomas de depressão, apresentou mais condutas facilitadoras do desempenho do que Carmem (SD, 70 anos) em todas as partidas. Destaca-se, durante as partidas jogadas pela Dupla 1, que Carolina (CD, 87 anos) demonstrou, na maior parte das vezes, as seguintes condutas indicativas de interação social: “Dar feedback”, que ocorreu 37 vezes; “Demonstrar afeto”, que ocorreu 43 vezes. Observou-se que, na segunda partida, na qual Carmem (SD, 70 anos) teve maior proporção de condutas não facilitadoras, a participante, por quatro vezes, descumpriu instruções do jogo realizando trapaças. Nessas ocasiões, sem que a colega percebesse, a participante escolhia uma peça de construção, sem o elemento água; logo, com maior facilidade de encaixe no tabuleiro, no intuito de completar o objetivo do jogo mais rapidamente. Mesmo assim, a idosa com sintomas de depressão venceu as duas partidas jogadas com a idosa sem sintomas de depressão. Outro fator que chama a atenção é que, em termos de frequência de comportamentos no jogo, a idosa com sintomas de depressão se mostrou mais ativa e mais atuante do que a idosa sem sintomas de depressão, em todas as partidas.

Nessa linha de análise, os níveis de análise heurística da dupla estão apresentados na tabela a seguir.

Tabela 7. Níveis de análise heurística da Dupla 1

| Participantes | Carmem (SD, 70 anos) | Carolina (CD, 87 anos) |
|---------------|----------------------|------------------------|
| Partida I     | I                    | II A                   |
| Partida II    | II A                 | II B                   |
| Partida III   | II A                 | IIB                    |

Os dados sugerem, ao compararmos os níveis na primeira e na terceira partida, que houve uma evolução das participantes em termos de níveis de análise heurística, indicando que passaram a compreender o jogo e construir estratégias mais elaboradas. A idosa com sintomas de depressão foi a que alcançou melhor desempenho, se comparado com o resultado de seu par.

Analisaram-se também os critérios de análise dos níveis de conduta em relação aos aspectos cognitivos, conforme se indica na tabela abaixo:

Tabela 8. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 1

| Participantes | Carmem (SD, 70 anos) | Carolina (CD, 87 anos) |
|---------------|----------------------|------------------------|
| Partida I     | Alfa                 | Beta                   |
| Partida II    | Beta                 | Gama                   |
| Partida III   | Beta                 | Gama                   |

Observa-se que, na primeira partida, o jogo pareceu não ter sido capaz de “perturbar” a idosa Carmem (SD, 70 anos); no entanto, no decorrer das partidas, percebeu-se que ela procurou jogar mais lentamente e pedia orientações à parceira para confirmar suas jogadas. Inclusive, a conduta “Corrigir a colocação de peça após dica/ajuda” foi o comportamento facilitador do desempenho mais frequente da idosa sem sintomas de depressão. Todavia, por mais que ela tenha demonstrado a perturbação, sugeriu que apenas a assimilou, sem acomodar uma modificação qualitativa para melhorar seus procedimentos no jogo de forma sustentada.

Nesse ínterim, a idosa Carolina (CD, 87 anos), na segunda partida, já conseguia realizar antecipações e lidar, com certo conforto, com as variações possíveis do jogo, por exemplo, sortear uma peça de água, que foi frequentemente evitada pela parceira. Quando encontrava esse tipo de peça, de mais difícil encaixe, Carolina (CD, 87 anos) buscava criar estratégias para colocar essas peças somente em um lado do tabuleiro, deixando o outro

espaço livre para as peças de mais fácil introdução. Assim, conseguiu aumentar suas chances de pontuação e ganhou os dois jogos. Desse modo, há indícios de que Carolina (CD, 87 anos) conseguiu alcançar níveis mais elaborados de condutas cognitivas.

#### 4.2.2 Dupla 2

A Dupla 2 foi constituída pelas idosas Denise, que não apresentou sintomas de depressão, e Débora (CD, 84 anos), com sintomas de depressão. Na tabela a seguir, podem-se observar os registros de ocorrências de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho:

Tabela 9. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 2

| Dupla 2    | Denise (SD, 60 anos) |                   |       | Débora (CD, 84 anos) |                   |       |
|------------|----------------------|-------------------|-------|----------------------|-------------------|-------|
| Partida 01 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 42                   | 15                | 57    | 34                   | 0                 | 34    |
| Proporção  | 0,74                 | 0,26              | 1     | 1                    | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu               |                   |       | Perdeu               |                   |       |
| Partida 02 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 38                   | 20                | 58    | 45                   | 0                 | 45    |
| Proporção  | 0,66                 | 0,34              | 1     | 1                    | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu               |                   |       | Ganhou               |                   |       |
| Partida 03 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 9                    | 17                | 26    | 26                   | 2                 | 28    |
| Proporção  | 0,35                 | 0,65              | 1     | 0,93                 | 0,07              | 1     |
| Resultado  | Ganhou               |                   |       | Perdeu               |                   |       |

Pode-se observar que a proporção de condutas facilitadoras do desempenho da idosa Denise (SD, 60 anos) caiu progressivamente no decorrer das partidas. Entre as condutas não facilitadoras do desempenho mostradas pela participante, destacam-se as seguintes categorias: “Descumprir instruções do jogo (trapaça)”, “Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa” e “Exibir comportamento disruptivo” (como gritar com a parceira de jogo).

Mesmo assim, pode-se observar que Denise (SD, 60 anos) alcançou a vitória no jogo, na última partida. Na análise das partidas, pode-se observar que isso aconteceu devido às investidas de sua dupla, Débora (CD, 84 anos), idosa com sintomas de depressão, que orientou a colega na colocação de peças durante toda partida. Durante quase que todo o tempo da partida, Débora (CD, 84 anos) forneceu dicas e favoreceu a colega no jogo, chegando inclusive a não pontuar em locais de fácil colocação de peças, para que a colega pudesse ganhar.

É interessante ressaltar que, em dado momento da partida, Denise (SD, 60 anos) chegou a perceber que a colega estava facilitando o jogo para ela e fazia um comentário negativo a esse respeito. Débora (CD, 84 anos) respondeu ao comentário da seguinte forma: “Eu não preciso ganhar a partida. Eu já ganhei a semana por estar aqui!”. Em relação às condutas de Débora (CD, 84 anos), observou-se que a participante realizou, com maior frequência, o comportamento de “Demonstrar afeto”, na maior parte das vezes direcionado à sua colega de dupla e, algumas vezes, ao instrumento (jogo).

Nessa linha de análise, os níveis de análise heurística da dupla estão apresentados na tabela a seguir.



Tabela 10. Níveis de análise heurística da Dupla 2

| Participantes | Denise (SD, 60 anos) | Débora (CD, 84 anos) |
|---------------|----------------------|----------------------|
| Partida I     | I                    | II A                 |
| Partida II    | II A                 | II B                 |
| Partida III   | II A                 | III                  |

Nesse sentido, de acordo com a tabela acima, pode-se observar que Débora (CD, 84 anos), mesmo tendo alcançado a vitória apenas na segunda partida, parece ter evoluído progressivamente, em termos de compreensão, da primeira para a última partida. Por outro lado, Denise (SD, 60 anos) parece ter tido dificuldades de desempenhar, de forma autônoma, estratégias mais elaboradas. Somente no fim da última partida, começa a exibir jogadas mais evoluídas, fruto das próprias elucubrações.

Em relação aos critérios de análise dos níveis de conduta dos aspectos cognitivos, indicam-se os dados abaixo:

Tabela 11. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 2

| Participantes | Denise (SD, 60 anos) | Débora (CD, 84 anos) |
|---------------|----------------------|----------------------|
| Partida I     | Alfa                 | Beta                 |
| Partida II    | Alfa                 | Beta                 |
| Partida III   | Beta                 | Gama                 |

Observa-se que, durante as primeiras partidas, a participante Débora (CD, 84 anos) sugeriu não ter modificado seu sistema cognitivo por conta das novas informações; no entanto, na terceira partida, com a ajuda da colega, começou a se questionar e assimilar informações. Percebe-se que, durante a última partida, as duas participantes transcenderam em relação ao nível de condutas cognitivas no jogo Gardens. Aqui nos parece que o contato entre as duas idosas e a relação afetiva desenvolvida por ambas, principalmente na terceira

partida, podem ter sido um elemento que equacionou a compreensão do jogo para as duas e atuou como aspecto favorecedor de melhores elaborações cognitivas. Ainda que a idosa Denise (SD, 60 anos) tenha desempenhado a menor proporção de comportamentos favorecedores do desempenho na última partida, Débora (CD, 84 anos) exibiu condutas favorecedoras do desempenho quase que totalmente direcionadas à colega, ajudando-a a alcançar o objetivo do jogo. Isso fez com que, embora Denise (SD, 60 anos), por várias vezes, tentasse iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa, Débora (CD, 84 anos) intervinha, fornecia *feedback*, orientava a colega e demonstrava afetos positivos pela situação vivenciada na oficina, fazendo com que a colega se mantivesse engajada na atividade.

#### 4.2.3 Dupla 3

A Dupla 3 foi constituída pelas idosas Marta (SD, 61 anos), que não apresentou sintomas de depressão, e Márcia (CD, 73 anos), com sintomas de depressão. Na tabela abaixo, podem-se observar os registros de ocorrências de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho de ambas:

Tabela 12. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 3

| Dupla 3    | Marta (SD, 61 anos) |                   |       | Márcia (CD, 73 anos) |                   |       |
|------------|---------------------|-------------------|-------|----------------------|-------------------|-------|
| Partida 01 | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 33                  | 1                 | 34    | 42                   | 5                 | 47    |
| Proporção  | 0,97                | 0,03              | 1     | 0,89                 | 0,11              | 1     |
| Resultado  | Ganhou              |                   |       | Ganhou               |                   |       |
| Partida 02 | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 39                  | 10                | 49    | 40                   | 8                 | 48    |

|            |               |                   |       |               |                   |       |    |
|------------|---------------|-------------------|-------|---------------|-------------------|-------|----|
|            | Proporção     | 0,80              | 0,20  | 1             | 0,83              | 0,17  | 1  |
|            | Resultado     | Perdeu            |       |               | Ganhou            |       |    |
| Partida 03 | Facilitadoras | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras | Não facilitadoras | Total |    |
|            | Frequência    | 26                | 10    | 36            | 35                | 7     | 42 |
|            | Proporção     | 0,72              | 0,28  | 1             | 0,83              | 0,17  | 1  |
|            | Resultado     | Perdeu            |       |               | Ganhou            |       |    |

Diferentemente do verificado nas Duplas 1 e 2, pode-se observar, no caso da Dupla 3, em termos de proporção, o decréscimo de condutas facilitadoras do desempenho das duas idosas no decorrer das partidas. Embora os números absolutos demonstrem, nas três partidas, uma diferença significativa entre os dois tipos de conduta, a proporção demonstra que, na primeira partida nos dois casos, foi observado maior número de condutas facilitadoras do desempenho, sendo a última partida o momento com menor proporção de condutas desse tipo. Mesmo assim, ressalta-se que as condutas facilitadoras foram observadas em maior número que as condutas não facilitadoras.

É interessante ressaltar que, ao longo das partidas, a participante Marta (SD, 61 anos), idosa sem sintomas de depressão, demonstrou mais comportamentos não facilitadoras do desempenho da categoria “Demonstrar cansaço”, com 18 ocorrências ao todo. Já Márcia (CD, 73 anos), a idosa com sintomas de depressão, demonstrou maior número de comportamentos não facilitadoras do desempenho das categorias “Demonstrar timidez” e “Demonstrar impulsividade”, ambas com cinco ocorrências cada uma.

Os níveis de análise heurística alcançados pelas participantes da Dupla 3 podem ser vistos a seguir:

Tabela 13. Níveis de análise heurística da Dupla 3

| Participantes | Marta (SD, 61 anos) | Márcia (CD, 73 anos) |
|---------------|---------------------|----------------------|
| Partida I     | II A                | II A                 |
| Partida II    | II B                | II B                 |
| Partida III   | II A                | II B                 |

Conforme os dados acima, constatou-se uma evolução da participante Márcia (CD, 73 anos) em termos de níveis de análise heurística, enquanto Marta (SD, 61 anos) se mostrou estável entre as partidas 1 e 3. Aqui observamos que a idosa sem sintomas de depressão alcançou o nível II B na partida 2 e retornou ao nível II A na última partida.

Em relação aos critérios de análise dos níveis de conduta dos aspectos cognitivos, indicam-se os dados abaixo:

Tabela 14. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 3

| Participantes | Marta (SD, 61 anos) | Márcia (CD, 73 anos) |
|---------------|---------------------|----------------------|
| Partida I     | Alfa                | Alfa                 |
| Partida II    | Beta                | Beta                 |
| Partida III   | Beta                | Beta                 |

Observa-se que, durante a primeira partida, as duas idosas se mantiveram no nível mais básico em relação aos aspectos cognitivos e depois, no decorrer da segunda e terceira partidas, avançaram; no entanto, mantiveram-se estáveis, sem conseguir realizar antecipações do jogo e modificar suas estruturas.

## 4.2.4 Dupla 4

A Dupla 4 foi formada pelos participantes Paulo (SD, 64 anos), idoso sem sintomas de depressão, e Paloma (CD, 61 anos), idosa com sintomas de depressão. Na tabela a seguir, apresentam-se as ocorrências dos comportamentos estabelecidas pelos participantes:

Tabela 15. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 4

| Dupla 4    | Paulo (SD, 64 anos) |                   |       | Paloma (CD, 61 anos) |                   |       |
|------------|---------------------|-------------------|-------|----------------------|-------------------|-------|
| Partida 01 | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 24                  | 16                | 40    | 28                   | 10                | 38    |
| Proporção  | 0,6                 | 0,4               | 1     | 0,74                 | 0,26              | 1     |
| Resultado  | Perdeu              |                   |       | Ganhou               |                   |       |
| Partida 02 | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 70                  | 40                | 110   | 39                   | 30                | 89    |
| Proporção  | 0,64                | 0,36              | 1     | 0,44                 | 0,56              | 1     |
| Resultado  | Ganhou              |                   |       | Perdeu               |                   |       |
| Partida 03 | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 52                  | 14                | 66    | 20                   | 33                | 53    |
| Proporção  | 0,79                | 0,21              | 1     | 0,38                 | 0,62              | 1     |
| Resultado  | Ganhou              |                   |       | Perdeu               |                   |       |

Pode-se observar que, enquanto Paulo (SD, 64 anos), idoso sem sintomas de depressão, ao longo das partidas, aumentou sua proporção de condutas facilitadoras do desempenho, a idosa Paloma (CD, 61 anos) teve um decréscimo gradual de comportamentos desse tipo. Nesse sentido, observou-se que, enquanto Paulo (SD, 64 anos) evoluiu em termos de condutas facilitadoras com o passar das partidas, a idosa com depressão apresentou mais condutas não facilitadoras do desempenho com o avanço das oficinas. Notamos que as

condutas não facilitadoras desempenhadas por Paloma (CD, 61 anos) obtiveram maior número de categorias: “Demonstrar impulsividade”, “Demonstrar inquietude” e “Reprovar-se diante de erro”.

No entanto, podemos observar, conforme a tabela a seguir, que Paloma (CD, 61 anos) alcançou o nível mais alto em termos de análise heurística:

Tabela 16. Níveis de análise heurística da Dupla 4

| Participantes | Paulo (SD, 64 anos) | Paloma (CD, 61 anos) |
|---------------|---------------------|----------------------|
| Partida I     | I                   | II B                 |
| Partida II    | II A                | III                  |
| Partida III   | II B                | III                  |

É interessante observar que, embora as condutas facilitadoras da idosa Paloma (CD, 61 anos) tenham caído drasticamente no decurso das oficinas, dando lugar a condutas não facilitadoras do desempenho, ela conseguiu alcançar, na segunda partida, o nível mais complexo de análise heurística. No entanto, mediante a análise dos vídeos das oficinas, percebe-se que ela orientava o parceiro quanto à jogada mais conveniente para ele e, em alguns momentos, não jogava de forma competente para si mesma.

O que explica o motivo pelo qual Paulo (SD, 64 anos) tenha ganhado as duas últimas partidas, mesmo tendo um nível de compreensão inferior do jogo, é justamente o fato de Paloma (CD, 61 anos) tê-lo orientado durante suas jogadas, impedindo que ele fizesse colocações de peças de forma inadequada. O fluxo da jogada da dupla consistia no seguinte: cada vez que Paulo (SD, 64 anos) pegava uma peça, falava em voz alta como realizaria a jogada. Assim, quando Paloma (CD, 61 anos) avaliava que não era a melhor decisão a tomar, ela intervinha na jogada do colega, explicando uma tática mais elaborada, fazendo-o seguir sua orientação e concretizar a estratégia criada por ela. Percebeu-se que, em algumas vezes,

essa prática causou estranheza a Paulo (SD, 64 anos), mas ele obedeceu a todas as orientações de Paloma (CD, 61 anos). Durante certo momento do vídeo, Paloma (CD, 61 anos) se irritou quando percebeu que a partida estava quase no fim, dizendo que não gostaria que acabasse, e insinuou sem deixar explícita sua vontade, um pedido para que eles continuassem a jogar juntos em outros momentos.

Vale ressaltar que Paloma (CD, 61 anos) foi a participante que apresentou maior pontuação no escore do BDI-II, sendo a idosa com o índice mais grave de depressão da amostra, com base no instrumento utilizado. De acordo com análises posteriores e com a ajuda de outros instrumentos (que serão apresentados a seguir) acreditamos que esse resultado pode estar relacionado com a necessidade de manter o parceiro motivado e agradar-lhe, no intuito de manter-se participando das oficinas ou criar novos espaços de convivência e momentos de entretenimento com o companheiro de jogo.

Em relação aos aspectos cognitivos da conduta, pode-se observar a seguir:

Tabela 17. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 4

| Participantes | Paulo (SD, 64 anos) | Paloma (CD, 61 anos) |
|---------------|---------------------|----------------------|
| Partida I     | Alfa                | Beta                 |
| Partida II    | Beta                | Gama                 |
| Partida III   | Beta                | Gama                 |

Nota-se que, enquanto Paloma (CD, 61 anos) evoluiu rapidamente no entendimento e em relação aos aspectos cognitivos da conduta, Paulo (SD, 64 anos) teve uma progressão mais linear, que acreditamos ter sido “acelerada” pelo comportamento da colega de orientá-lo quanto às melhores jogadas e estratégias. Jogada a jogada, quando ele falava, em voz alta, o que faria com a peça em sua mão, pode-se observar uma evolução na compreensão das regras do jogo, principalmente mediante as orientações da parceira. Ou seja, aos poucos, ele

conseguiu formular estratégias coerentes que evoluíram para ações menos rudimentares. Além disso, ele conseguiu realizar assimilações por meio da confirmação de suas jogadas, porém ele não realizou antecipações nem conseguia, por exemplo, articular sua jogada com a da parceira e jogava de forma excessivamente cuidadosa.

#### 4.2.5 Dupla 5

A Dupla 5 foi formada pelos participantes Roger (CD, 60 anos), idoso com sintomas de depressão, e Regina (SD, 60 anos), idosa sem sintomas de depressão. Na tabela a seguir, apresentam-se as ocorrências dos comportamentos estabelecidas pelos participantes:

Tabela 18. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 5

| Dupla 5    | Regina (SD, 60 anos) |                   |       | Roger (CD, 60 anos) |                   |       |
|------------|----------------------|-------------------|-------|---------------------|-------------------|-------|
| Partida 01 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 30                   | 1                 | 31    | 33                  | 5                 | 38    |
| Proporção  | 0,97                 | 0,03              | 1     | 0,87                | 0,13              | 1     |
| Resultado  | Perdeu               |                   |       | Perdeu              |                   |       |
| Partida 02 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 10                   | 5                 | 15    | 31                  | 0                 | 31    |
| Proporção  | 0,66                 | 0,44              | 1     | 1                   | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu               |                   |       | Ganhou              |                   |       |
| Partida 03 | Facilitadoras        | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 20                   | 6                 | 26    | 36                  | 2                 | 38    |
| Proporção  | 0,77                 | 0,33              | 1     | 0,95                | 0,05              | 1     |
| Resultado  | Perdeu               |                   |       | Ganhou              |                   |       |



Na Dupla 5, pode-se perceber, em uma comparação entre as partidas, que, no caso de Regina (SD, 60 anos), houve diminuição na proporção das condutas facilitadoras do desempenho em relação às condutas não facilitadoras. Da primeira partida para a última, a idosa sem sintomas de depressão aumentou a proporção de condutas não facilitadoras do desempenho em 0,30. A classe de condutas que a participante mais evidenciou foi “Reclamar por ter que responder/atender à solicitação”, como em uma situação em que Roger (CD, 60 anos) solicitou que a parceira posicionasse as peças com mais rapidez no tabuleiro e ela respondeu de forma ríspida, com uma crítica ao comportamento do colega. Já Roger (CD, 60 anos) apresentou um ligeiro aumento de condutas facilitadoras do desempenho no decorrer das partidas, mas observa-se que a proporção das condutas facilitadoras do idoso com sintomas de depressão caiu na última partida, em relação ao observado na segunda oficina. Uma peculiaridade dessa partida é que Roger (CD, 60 anos) procurava ajudar a parceira dando dicas, sem que ela interagisse ou prestasse atenção às suas recomendações.

Os níveis de análise heurística alcançados pelos participantes podem ser observados na tabela a seguir:

Tabela 19. Níveis de análise heurística da Dupla 5

| Participantes | Regina (SD, 60 anos) | Roger (CD, 60 anos) |
|---------------|----------------------|---------------------|
| Partida I     | II A                 | II A                |
| Partida II    | II A                 | III                 |
| Partida III   | II B                 | III                 |

Na Dupla 5, os dados apontam melhoria de desempenho dos jogadores ao longo das partidas, considerando que níveis de análise mais simplificados deram lugar a níveis mais complexos de análise nos dois casos.

Em relação aos aspectos cognitivos da conduta, pode-se observar a seguir:

Tabela 20. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 5

| Participantes | Regina (SD, 60 anos) | Roger (CD, 60 anos) |
|---------------|----------------------|---------------------|
| Partida I     | Beta                 | Beta                |
| Partida II    | Beta                 | Gama                |
| Partida III   | Beta                 | Gama                |

No que se refere aos aspectos cognitivos da conduta, também se observou que houve uma progressão no decorrer das partidas, mas, diferentemente dos achados anteriores, nenhum dos jogadores demonstrou o nível Alfa durante as oficinas. Na primeira partida, os dois jogadores já se mostravam no nível Beta.

#### 4.2.6 Dupla 6

A Dupla 6 foi formada por Sônia (CD, 60 anos), idosa com sintomas de depressão, e Selma (SD, 81 anos), idosa sem sintomas de depressão. Na tabela a seguir, apresentam-se as ocorrências dos comportamentos estabelecidas pelas participantes:

Tabela 21. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 6

| Dupla 6    | Selma (SD, 81 anos) |                   |       | Sônia (CD, 60 anos) |                   |       |
|------------|---------------------|-------------------|-------|---------------------|-------------------|-------|
| Partida    | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| 01         |                     |                   |       |                     |                   |       |
| Frequência | 37                  | 15                | 52    | 79                  | 0                 | 79    |
| Proporção  | 0,72                | 0,28              | 1     | 1                   | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu              |                   |       | Ganhou              |                   |       |
| Partida    | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| 02         |                     |                   |       |                     |                   |       |
| Frequência | 40                  | 8                 | 48    | 69                  | 8                 | 77    |
| Proporção  | 0,83                | 0,17              | 1     | 0,90                | 0,10              | 1     |
| Resultado  | Perdeu              |                   |       | Ganhou              |                   |       |

| Partida<br>03 | Facilitadoras | Não<br>facilitadoras | Total | Facilitadoras | Não<br>facilitadoras | Total |
|---------------|---------------|----------------------|-------|---------------|----------------------|-------|
| Frequência    | 16            | 13                   | 29    | 35            | 2                    | 37    |
| Proporção     | 0,56          | 0,44                 | 1     | 0,95          | 0,05                 | 1     |
| Resultado     | Ganhou        |                      |       | Perdeu        |                      |       |

Conforme observado e relatado em casos anteriores, a análise das proporções permitenos verificar que Sônia (CD, 60 anos), a idosa com sintomas de depressão, apresentou, em todas as partidas, mais condutas facilitadoras do desempenho do que Selma (SD, 81 anos). Enquanto Sônia (CD, 60 anos) manteve suas condutas facilitadoras do desempenho no intervalo entre 0,90 e 1, em termos de proporção, Selma (SD, 81 anos) variou de 0,56 a 0,83. Destaca-se que, durante as partidas, Selma (SD, 81 anos) apresentou, na maior parte das vezes, a conduta facilitadora do tipo “Dar feedback” e a maior preponderância de suas condutas não facilitadoras foi do tipo “Descumprir instruções do jogo/trapaça”. Notou-se, ainda, que, em todos os casos em que Sônia (CD, 60 anos) exibiu condutas não facilitadoras, os comportamentos foram da categoria “Descumprir instruções do jogo/trapaça”.

Nessa linha de análise, os níveis de análise heurística da dupla estão apresentados na tabela a seguir.

Tabela 22. Níveis de análise heurística da Dupla 6

| Participantes | Selma (SD, 81 anos) | Sônia (CD, 60 anos) |
|---------------|---------------------|---------------------|
| Partida I     | II A                | II A                |
| Partida II    | II A                | II B                |
| Partida III   | II A                | II B                |

Na Dupla 6, os dados apontam evolução no desempenho de Sônia (CD, 60 anos), da primeira partida para a segunda, mantendo-se estável na última. E, no caso de Selma (SD, 81

anos), observa-se que não houve melhoria dos níveis de análise heurística. Tal como no caso de duplas anteriores que exibiram comportamento de trapaça, analisa-se que essa ação no jogo denota menores níveis de compreensão do jogo, uma vez que as trapaças realizadas foram da ordem de escolha de peças, sempre evitando aquelas de maior complexidade de encaixe no tabuleiro (peças com presença de água).

Em relação aos aspectos cognitivos da conduta, pode-se observar a seguir:

Tabela 23. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 6

| Participantes | Selma (SD, 81 anos) | Sônia (CD, 60 anos) |
|---------------|---------------------|---------------------|
| Partida I     | Alfa                | Alfa                |
| Partida II    | Alfa                | Alfa                |
| Partida III   | Alfa                | Alfa                |

Na Dupla 6, observamos uma situação peculiar em que ambas as idosas apresentaram, em todas as partidas, aspectos cognitivos da conduta que podem ser classificados como da classe Alfa, com dificuldades de lidar com os novos elementos trazidos pelo jogo e modificar suas estruturas.

#### 4.2.7 Dupla 7

A Dupla 7 foi constituída pelas idosas Valesca (SD, 80 anos), que não apresentou sintomas de depressão, e Vânia (CD, 72 anos), com sintomas de depressão. Na tabela a seguir, podem-se observar os registros de ocorrências de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho:

Tabela 24. Frequência de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho da Dupla 7

| Dupla 7    | Valesca (SD, 80 anos) |                   |       | Vânia (CD, 72 anos) |                   |       |
|------------|-----------------------|-------------------|-------|---------------------|-------------------|-------|
| Partida 01 | Facilitadoras         | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 38                    | 0                 | 38    | 55                  | 0                 | 55    |
| Proporção  | 1                     | 0                 | 1     | 1                   | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu                |                   |       | Ganhou              |                   |       |
| Partida 02 | Facilitadoras         | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 24                    | 12                | 36    | 36                  | 0                 | 36    |
| Proporção  | 0,67                  | 0,43              | 1     | 1                   | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu                |                   |       | Ganhou              |                   |       |
| Partida 03 | Facilitadoras         | Não facilitadoras | Total | Facilitadoras       | Não facilitadoras | Total |
| Frequência | 35                    | 25                | 60    | 42                  | 0                 | 42    |
| Proporção  | 0,59                  | 0,41              | 1     | 1                   | 0                 | 1     |
| Resultado  | Perdeu                |                   |       | Ganhou              |                   |       |

Na mesma linha de achados obtidos com outras duplas de jogadores deste trabalho, a análise das proporções da Dupla 7 permite-nos verificar que a participante com sintomas de depressão apresentou, nas oficinas com o jogo Gardens, mais condutas facilitadoras do desempenho do que a participante sem sintomas de depressão. Notamos que todas as condutas não facilitadoras do desempenho de Valesca (SD, 80 anos) foram da classe “Descumprir instruções do jogo/trapaça”. Durante essas ocasiões, como ocorrido em outros casos, a participante buscava escolher peças, sem que a colega percebesse, sem a presença do elemento água; logo, com maior facilidade de encaixe no tabuleiro, no intuito de completar seus jardins antes da adversária. Mesmo assim, a idosa sem sintomas de depressão perdeu as duas partidas jogadas com a idosa com sintomas de depressão.

Os níveis de análise heurística alcançados pelas participantes podem ser observados na tabela a seguir:

Tabela 25. Níveis de análise heurística da Dupla 7

| Participantes | Valesca (SD, 80 anos) | Vânia (CD, 72 anos) |
|---------------|-----------------------|---------------------|
| Partida I     | I                     | II B                |
| Partida II    | II A                  | III                 |
| Partida III   | II B                  | III                 |

Na Dupla 7, os dados apontam melhoria de desempenho dos jogadores ao longo das partidas, mas a idosa sem sintomas de depressão demonstrou nível inferior de compreensão e estratégia no jogo Gardens. O alto número de comportamentos de trapaça reforça esse resultado, uma vez que, conforme descrito anteriormente, o tipo de trapaça realizado (escolher peças de mais fácil colocação) denota menor nível de habilidade para lidar com os desafios apresentados pelo instrumento lúdico. Vale ressaltar que a idosa com sintomas de depressão começou, em dado momento do jogo, a orientar a colega quanto à colocação das peças no tabuleiro.

Em relação aos aspectos cognitivos da conduta, pode-se observar a seguir:

Tabela 26. Aspectos cognitivos da conduta da Dupla 7

| Participantes | Valesca (SD, 80 anos) | Vânia (CD, 72 anos) |
|---------------|-----------------------|---------------------|
| Partida I     | Alfa                  | Beta                |
| Partida II    | Beta                  | Gama                |
| Partida III   | Alfa                  | Gama                |

Na Dupla 7, constatou-se uma evolução das duas jogadoras em termos dos aspectos cognitivos da conduta. Todavia, observou-se que a jogadora Valesca (SD, 80 anos) alcançou o nível Beta na partida 2 e retornou ao nível Alfa na última partida.

### **4.3 Análise geral das partidas**

Numa análise geral dos níveis de análise heurística observados em todas as partidas, fazem-se as considerações seguintes: o nível II A foi verificado em maior número, 18 vezes, durante análise das partidas; o segundo nível mais observado foi o II B, 13 vezes, seguido do nível III, que apareceu sete vezes, e do nível I, que foi verificado quatro vezes.

Ao serem comparados os resultados obtidos pelos idosos com sintomas de depressão e idosos sem sintomas de depressão, verifica-se que os primeiros obtiveram melhor resultado em termos de níveis de análise heurística, em relação ao grupo comparação. Enquanto, por sete vezes, o grupo de idosos com sintomas de depressão consegue alcançar o nível III, mais complexo, e nenhum idoso sem sintomas de depressão conseguiu alcançar esse nível no jogo. Já o nível II B foi notado nove vezes entre idosos com sintomas de depressão e quatro vezes entre os idosos sem sintomas de depressão. Ademais, o nível I, mais rudimentar, foi observado apenas na classificação dos idosos sem sintomas de depressão. Nenhum idoso com sintomas de depressão apresentou o nível I, o menos evoluído. Desse modo, a análise das partidas das sete duplas permite-nos a inferência de que os idosos com sintomas de depressão tiveram melhor desempenho durante as partidas com o jogo Gardens, tendo demonstrado melhor compreensão do jogo e conseguido elaborar estratégias mais sofisticadas. Sendo assim, conseqüentemente, notou-se que os idosos com sintomas de depressão obtiveram mais resultados de vitórias no jogo do que os idosos sem sintomas de depressão.

Percebeu-se, ainda em alguns casos, como o de Paulo (SD, 64 anos) e Denise (SD, 60 anos), que a evolução das estratégias cognitivas e compreensão do jogo pareceu estar

relacionada com a emergência de condutas indicativas de cooperação. Nos casos em que observamos maior interação entre ambos, o parceiro com menor nível de análise heurística denotou maior facilidade na estruturação e evolução para os níveis mais sofisticados de compreensão do jogo. O mesmo foi observado no que se refere às condutas cognitivas: nas duplas em que se observou maior interação entre os idosos e comportamentos de cooperação, os participantes sem sintomas de depressão que apresentavam outrora nível Alfa evoluíram para o nível Beta. Os dados explicitados anteriormente se relacionam com os achados do trabalho de Machado e Canal (2018), que, ao estudarem condutas de cooperação em um jogo de tabuleiro moderno, encontraram dados que mostram que a incidência de condutas de cooperação está relacionada à melhoria dos níveis de análise heurística dos jogadores em relação ao instrumento estudado e com o aumento dos resultados de vitória no jogo. Dessa maneira, a atuação conjunta, o compartilhamento social da estratégia e a coordenação entre pontos de vista parecem ser condições favorecedoras da construção de aspectos cognitivos da conduta mais complexos.

Destaca-se que somente os participantes com sintomas de depressão tiveram como resultado as condutas classificadas como nível Gama. Os idosos sem sintomas de depressão tiveram como resultado somente condutas do tipo Alfa e Beta. Acreditamos que esse dado pode ser discutido mediante a perspectiva teórica do conceito de equilibração, cunhado por Piaget (1976). Para o estudioso, “o desequilíbrio é uma das fontes de progresso no desenvolvimento” (Piaget, 1976, p. 19). Nesse sentido, a equilibração conceitua-se como um processo regulatório em que novas experiências e elementos exteriores são, com êxito, incorporados às estruturas cognitivas do sujeito e, assim, organizam-se e adaptam-se às necessidades do contexto (Queiroz, Dias, Chagas & Nepomoceno, 2011). No desenvolvimento das estruturas cognitivas, esse processo entre equilíbrios e desequilíbrios é fundamental para o progresso. Nesse sentido, se essas equilibrações e reequilibrações dos



esquemas são realizadas por meio da relação entre o sujeito e o objeto e, nessa relação, o sujeito é corrigido ou reforçado, podemos empreender uma lógica com as afirmativas dos sujeitos desta pesquisa. O jogo foi o objeto desequilibrador e perturbador das estruturas dos sistemas cognitivos de nossos participantes, e, como reação a essa perturbação, os sujeitos conseguiram regular-se, causando a equilibração. Ainda seguindo a lógica da descrição piagetiana sobre esses esquemas de ação, Piaget (1976) descreve que, para compensar as perturbações, se evidenciam os três tipos de condutas cognitivas conforme descritos neste trabalho: Alfa, Beta e Gama. Sendo assim, observa-se que, para os idosos com sintomatologia depressiva, o jogo foi um elemento perturbador do sistema cognitivo, os quais apresentaram, na maior parte das vezes, condutas do tipo Gama para compensar esse desequilíbrio, construindo (ou adaptando) seus esquemas.

Em relação às classes de condutas facilitadoras e não facilitadoras do desempenho, pode-se perceber que estas pareceram estar relacionadas com o resultado do jogo. Aqueles participantes nos quais se observou maior proporção de condutas facilitadoras do desenvolvimento, por via de regra, foram os que alcançaram o resultado de vencer as partidas e obtiveram ainda melhores níveis de análise heurística. Nesse sentido, na mesma linha de análise, tais como os trabalhos de Paula (2004) e Turrini, Enumo, Ferrão & Monteiro (2010), os dados de nosso trabalho corroboram a literatura, relacionando fatores afetivo-motivacionais e desempenho cognitivo. Quanto mais se observam comportamentos facilitadores, melhor parece ser o desempenho em desafios cognitivos (Turrini et al., 2010). No contexto da afetividade em Piaget, esse dado também encontra fundamentação. Piaget (1977) defende que a afetividade e a cognição se complementam e uma instância dá suporte e complementa o desenvolvimento da outra. Segundo o autor da epistemologia genética, o afeto pode acelerar ou retardar a formação das estruturas cognitivas (Piaget, 1977). Nesse sentido, a observação de mais condutas facilitadoras do desenvolvimento em par e relacionadas com níveis mais

complexos de análise heurística se justifica pelo paralelo entre a vida afetiva e intelectual, conforme já destacado por Piaget. A afetividade constitui a energética das condutas, cujas estruturas correspondem à cognição. Sendo assim, fatores como interesse e motivação para com as oficinas facilitam, ainda que em contextos em que se observam fatores de risco como o diagnóstico da depressão, o desenvolvimento das estruturas cognitivas no decorrer das atividades.

Observou-se, ainda, que os idosos com sintomas de depressão demonstraram condutas indicativas de busca de interação social e interesse nas atividades conjuntas. Neri (1993) defende que o relacionamento social e o desempenho de papéis sociais positivos são fundamentais na produção do bem-estar do indivíduo idoso. Nesse sentido, a autora sublinha o papel do convívio social e de atividades grupais como fator de proteção na velhice. Neste trabalho, foi possível enxergar que principalmente os idosos com sintomas de depressão encontravam, na atividade com o parceiro de jogo, relações de amizade satisfatórias, com os quais começaram a compartilhar emoções positivas, como alegria e confiança. Assim como afirma Ramos (2002) que o estresse do idoso parece ser amenizado no contexto das relações familiares e de amizade, pudemos perceber que as ansiedades, sentimentos de solidão e desesperança, culpa, medo, vergonha e até mesmo cansaço pareceram ter sido atenuados no contexto da relação com outro, durante as oficinas.

Outro fator que chama a atenção foi o fato de os participantes desta pesquisa terem demonstrado proporções expressivas de condutas de trapaça. Ressalta-se, ainda, que a maior proporção de condutas de trapaça foi observada em comportamentos de idosos sem sintomas de depressão. Diferentemente de trabalhos, tais como o de Canal (2008), que entenderam a trapaça como comportamentos cognitivos mais elaborados no contexto do instrumento específico estudado, chegamos à conclusão de que as condutas de trapaça realizadas e descritas anteriormente neste trabalho denotam níveis mais rudimentares de análise heurística,

pois os jogadores buscaram evitar peças que consideravam de difícil colocação no tabuleiro, denotando inabilidade para lidar com os desafios trazidos pelo jogo de tabuleiro moderno Gardens.

Nesse sentido, o jogo usado como aparato desse trabalho pareceu-nos um instrumento facilitador da avaliação de condutas cognitivas e afetivas de idosos com sintomas de depressão. Ao proporcionar imersão e engajamento por meio de uma mecânica de jogos modernos e exigir que os jogadores atuem com paciência e concentração para ganhar, agindo ainda de forma articulada à jogada do outro e interagindo com parceiro de jogo, por exemplo, acredita-se que o tipo de funcionamento do instrumento lúdico favorece que os participantes apresentem tais condutas de forma aparentemente mais genuína do que em um ambiente de avaliação tradicional. A avaliação psicológica com práticas bem-sucedidas, utilizando instrumentos não convencionais, como jogos, já foram estudadas por autores como Rossetti et al. (2014), Pylro (2012), Santos (2011), Missawa e Rossetti (2008), entre outros, que corroboram os dados de nossa pesquisa que apontam o jogo de regras como instrumento eficaz para avaliações e intervenções no campo da Psicologia. Vale ressaltar que este trabalho apresenta uma nova recomendação que diz respeito ao uso de jogos de regras que se valem de *design* de mecânicas classificadas como modernas, uma vez que estas também se mostraram interessantes na prática psicológica, conforme nossos achados.

#### **4.4 Entrevistas**

Durante a apresentação dos resultados e da discussão relacionados às entrevistas, serão apresentados trechos delas, para explicitar informações importantes. A tabela com a transcrição integral das entrevistas pode ser encontrada no Apêndice I.

Tabela 27. Percepção dos idosos com sintomas de depressão sobre a participação nas oficinas com o jogo Gardens

|                        |   |
|------------------------|---|
| Márcia (CD, 73 anos)   | “Adorei, foi o momento mais legal aqui do grupo até hoje.”  |
| Carolina (CD, 87 anos) | “Foi bom, agora peço minha filha para jogar comigo e ela joga, mas, eu sou melhor que ela (risos).” |
| Vânia (CD, 72 anos)    | “Gostei, viu? Peguei a manha na primeira vez que joguei. Já entendi qual era o raciocínio do jogo.” |

Por meio dos relatos acima, pode-se observar que as oficinas promovidas com o jogo foram momentos agradáveis e de descontração para os idosos com sintomatologia de depressão. Tornou-se perceptível nas entrevistas e observação que as oficinas com jogos despertaram mais interesse do que as atividades tradicionais oferecidas ao público da instituição em que foi realizada nossa pesquisa, conforme explicitado na fala de Márcia (CD, 73 anos).

Outro aspecto que evidenciamos e foi discutido por autores Santos e Ortega (2014) é quanto ao aspecto afetivo engendrado nessa relação. Para os autores, o sujeito precisa de uma perturbação que, de fato, lhe cause interesse, para que, então, manifeste condutas mais evoluídas. Podemos analisar, com base na leitura crítica das entrevistas de nosso trabalho, que a maior parte dos idosos com depressão apresentou conduta Gama ante as tarefas do jogo Gardens, pois o jogo lhes gerou interesse, seja pela própria atividade, seja pela relação com o parceiro de jogo. Esse dado assemelha-se ao encontrado por Santos (2011) em seu trabalho de doutorado. A autora, que se embasou no sistema lógico cunhado por Piaget e criou um sistema de classificação para analisar as condutas afetivas utilizando os níveis Alfa, Beta e

Gama, encontrou dados que mostram que os idosos com maior nível de interesse nas oficinas apresentaram melhor desempenho na tarefa, o que também foi encontrado em nossa pesquisa. Santos (2011) analisou que os participantes que apresentaram classificação Gama no que se refere à conduta interesse valorizam a convivência com os colegas de oficina e possuem entusiasmo por entender e atuar no sistema lógico do jogo. Ainda que, em alguns casos, as oficinas não sejam as atividades prioritárias em suas escolhas, na maioria dos casos preferem jogar a fazer outras atividades de lazer (Santos, 2011). No caso dos idosos desta pesquisa, houve relatos de que as atividades com jogos de regras foram incorporadas até mesmo ao dia a dia familiar.

Esse dado chamou-nos a atenção, pois, no caso dos idosos acometidos pela depressão, a expectativa é que, com o distúrbio que acarreta sintomas afetivos incapacitantes, comumente descritos na literatura, tais como diminuição ou incapacidade de sentir alegria e prazer em atividades anteriormente consideradas agradáveis, desinteresse, falta de motivação, apatia, etc. (Esteves & Galvan, 2006), na contramão, foram encontrados resultados que sugerem que o jogo e as relações pertencentes a esse contexto conseguem despertar com êxito o interesse dos idosos e causar modificações nos esquemas e estruturas, gerando desenvolvimento cognitivo e também afetivo.

Por outro lado, ao observar a fala de alguns idosos sem sintomatologia depressiva, podemos inferir que eles parecem ter sido menos capazes de desenvolver interesse em relação ao jogo, durante as sessões da oficina com jogo, conforme abaixo,

Tabela 28. Percepção dos idosos sem sintomas de depressão sobre a participação nas oficinas com o jogo Gardens

|                      |   |
|----------------------|---|
| Carmem (SD, 70 anos) | “Foi bom, só queria ter conseguido jogar melhor, é difícil da gente pegar, não entra na cabeça da gente.” |
|----------------------|---|

---

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Valesca (SD, 80 anos) | “Não gostei, não. Achei esse jogo muito difícil. Depende demais de sorte e eu não tenho sorte, fiquei tentando fazer o jardim e nunca conseguia terminar direito, porque não vinha a peça.” |
|-----------------------|---|

---

No caso dos idosos sem sintomas de depressão, o jogo gerou perturbações, mas, quando houve erros, esses participantes se mostraram menos dispostos a refletir sobre a questão e compreender o motivo do erro que os levou, na maior parte das vezes, a perder o jogo, aceitando o não êxito de forma mais passiva que o outro grupo. No caso da participante Valesca (SD, 80 anos), o relato demonstrou isso, e, ao ser perguntada sobre o que diria a uma pessoa que fosse começar as oficinas, respondeu:

Tabela 29. Relato da participante Valesca (SD, 80 anos) sobre o jogo Gardens

---

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Valesca (SD, 80 anos) | “Que é muito difícil, então vai preparado para perder mesmo.” |
|-----------------------|---|

---

Nesse sentido, a maior parte dos participantes que se frustraram com o jogo apresentou condutas do tipo Alfa e Beta, alguns com inexistência de modificações no sistema cognitivo, outros que precisaram perguntar-se sobre os motivos de seus erros ou fazer modificações parciais no sistema de conduta.

No que se refere ao aspecto interesse, os idosos sem sintomas de depressão, pareceram estar menos interessados que os idosos com depressão; no entanto, mantiveram-se engajados com as atividades lúdicas da oficina até o fim do projeto. Além disso, conforme pode ser observado no relato abaixo, houve manifestações que dizem a respeito ao interesse de compreender melhor a mecânica do jogo, para apresentar melhor desempenho. Ao serem

interrogadas sobre o que fariam diferente se fossem começar as oficinas novamente, Valesca (SD, 80 anos) e Marta (SD, 61 anos) responderam da seguinte forma:

Tabela 30. Relatos das participantes Valesca (SD, 80 anos) e Marta (SD, 61 anos) sobre o jogo Gardens

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Valesca (SD, 80 anos) | “Ia estudar as regras antes ou pedir para você (pesquisadora) me explicar antes.” |
| Marta (SD, 61 anos)   | “Encontraria na internet para jogar antes e chegar afiada (risos).”               |

Desse modo, os idosos sem sintomas de depressão demonstram maior frustração em relação aos seus desempenhos no jogo do que os idosos com depressão, mas houve também interesse dos primeiros em evoluir em relação à análise heurística, para alcançar melhores resultados, porém parece que precisariam de mais tempo para avançar em suas construções cognitivas.

Outro ponto de destaque foi quanto à percepção sobre a experiência de jogo diferenciada obtida com um jogo de tabuleiro moderno, se comparada a um jogo de tabuleiro clássico:

Tabela 31. Percepção sobre aspectos diferenciados na experiência com um jogo de tabuleiro moderno Gardens

|                        |   |
|------------------------|---|
| Carolina (CD, 87 anos) | “Sim, aprendi que jogo pode ser bom para meu coração e minha alma, porque achava que o negócio era só palavra cruzada para a cabeça.” |
| Débora (CD, 84 anos)   | “[...] teve muita interação, você vê que planeja uma coisa, mas tem que mudar   |

---

|                       |  |
|-----------------------|--|
|                       | porque a pessoa joga uma coisa que faz diferença no seu jogo, bem interativo eu achei.”  |
| Marta (SD, 61 anos)   | “Achei que ia ser igual xadrez, meio chato. Foi bem melhor, teve interação, bota a gente para pensar, de verdade. [...] treina a cabeça, né? Melhor que fazer palavra cruzada, mais interessante.”                   |
| Selma (SD, 81 anos)   | “[...] imaginei que ia ter jogo, mas esse aí eu não conhecia, achei que ia ser dama, até tinha jogado com meu neto para chegar afiada.”  |
| Vânia (CD, 72 anos)   | “Foi diferente, achei que ia ser igual a dama e xadrez, foi diferente. [...] todo mundo quis jogar, não achei que as pessoas iam querer. A gente está cansado de ser sempre os mesmos jogos, isso aí era diferente.” |
| Valesca (SD, 80 anos) | “[...] achei que ia ser fácil, igual a moça jogava com a gente o Jogo da Vida, você só escolhe e pronto, esse aí tem que pensar demais e, às vezes, a pessoa faz uma coisa que acaba com seu jogo todinho.”          |
| Paloma (CD, 61 anos)  | “[...] achei que ia ser igual jogo normal,   |

---



---

esse é diferente [...].”

---

Destaca-se um aspecto que foi constante nos recortes acima que se refere ao que alguns idosos chamaram de interatividade do jogo, pois planejavam uma certa ação, no entanto a jogada do parceiro interferia, de forma decisiva, na efetividade ou não dessa estratégia. Esta característica é uma das peculiaridades dos jogos de tabuleiro modernos, tal como destaca Woods (2012). Ainda conforme explica Nicholson (2008), nos jogos modernos, são raras as vezes em que o jogador está esperando sua vez ou aguardando seu turno de forma passiva, sem envolver-se no jogo. Os jogos de tabuleiro modernos são projetados para atingir um alto grau de engajamento em que os jogadores se mantenham alerta, até mesmo durante a jogada do outro, para repensar e organizar suas estratégias mediante a ação do oponente. Essa característica, em nossa análise, pode tornar os jogos de tabuleiros modernos ainda mais interessantes do ponto de vista das intervenções psicológicas, uma vez que ajudam o jogador a manter o foco na atividade e promove uma experiência mais imersiva pelo prisma do funcionamento cognitivo e afetivo.

Alguns trabalhos que reiteram compreensões semelhantes são dos seguintes autores: Sato e Haan (2016); Bernades (2017); Prado (2018) e Machado e Canal (2018), que relatam experiências de intervenção bem-sucedidas, ao fazerem uso de jogos de tabuleiro modernos nas áreas da educação e da Psicologia, tendo evidenciado, em seus trabalhos, como esses instrumentos podem ser úteis em projetos de intervenção ou avaliação para públicos diversos.

Do ponto de vista teórico, esses dados correspondem à lógica piagetiana do conceito de interação social, como condição possibilitadora dos avanços cognitivos. Para Piaget (1967), por meio do confronto entre pontos de vista e da necessidade de provar e sanar suas dúvidas perante as ações do outro, observamos o processo de desenvolvimento do raciocínio lógico.

Ainda no sentido das experiências propiciadas pelo jogo de tabuleiro Gardens, continuamos a destacar o aspecto social da prática, conforme os relatos na tabela abaixo:

Tabela 32. Percepção dos participantes sobre aspectos sociais durante as oficinas

|                      |   |
|----------------------|---|
| Denise (SD, 60 anos) | “Sim, interessante de passar tempo, melhor que ficar em casa sozinha.”  |
| Márcia (CD, 73 anos) | “Ah, sim. A melhor parte foi jogar com os amigos, é legal ter esses momentos e ainda trabalha a cabeça da gente.” |
| Roger (CD, 60 anos)  | “Jogar com outra pessoa é bom, né? Anima a gente.”  |
| Vânia (CD, 72 anos)  | “[...] sabia que ia ganhar todas as vezes, até fiquei com pena e ajudei a colega.”                                |
| Selma (SD, 81 anos)  | “O pessoal gostou eu acho, a minha dupla também. Agora a gente até conversa mais, antes era ‘oi e tchau’, só.”    |

Os dados obtidos denotam duas respostas centrais: uma que diz respeito à satisfação obtida pela socialização e construção de laços afetivos com o outro idoso; e a outra sobre o fato de terem facilitado e flexibilizado suas estratégias para deixar que o oponente ganhasse o jogo e pudesse experimentar sentimentos positivos em relação à atividade. Sobre o primeiro aspecto, trabalhos como o de Castro, Lima e Duarte (2016) discutem que práticas com jogos se mostram, do ponto de vista social, relevantes para idosos, à medida que propiciam trocas de experiências, afetos e amizades.

Sobre o segundo aspecto, a participante Débora (CD, 84 anos) sugere que deixar o parceiro ganhar o jogo e evitar que ele se frustre pode ser uma estratégia para manter-se participante das oficinas:

Tabela 33. Relato da participante Débora (CD, 84 anos) sobre o aspecto social das oficinas

|                      |   |
|----------------------|---|
| Débora (CD, 84 anos) | <p>“Eu gostei muito, gostei tanto da diversão, que até deixei a colega ganhar de mim para ela ficar feliz também. [...] Fiquei só pensando que eu ‘tava indo bem demais e humilhando a minha dupla, aí comecei a jogar mais tranquilo, ajudar ela e deixei ela ganhar. Porque estava bom esse negócio de jogar, aí como faço, se depois fico sem dupla? Achei muito bom mesmo esse negócio de interagir e tal.”</p> |
|----------------------|---|

Nesse sentido, pode ser que, no imaginário dos participantes, a desistência do parceiro aponta um possível fator ameaçador, que colocaria fim aos encontros. É interessante observar a importância de espaços de apoio e trocas sociais, como possibilidade de novas construções cognitivas e desenvolvimento afetivo, para os idosos com depressão, espaços que favoreçam interações dinâmicas e recíprocas, por meio das quais os processos de proteção sejam produzidos mesmo diante de fatores de risco, como os vivenciados por este grupo. Vale lembrar que a idosa com os sintomas mais severos de depressão foi a que alcançou melhores níveis de análise heurística e buscou favorecer o parceiro no contexto do jogo, justificando

que gostaria que ele ficasse feliz e satisfeito como ela se sentia durante as oficinas em sua companhia:

Tabela 34. Percepção da participante Paloma (CD, 61 anos) sobre o aspecto social das oficinas

|                      |   |
|----------------------|---|
| Paloma (CD, 61 anos) | “[...] todo jogo é bom, né? Depende de quem você joga, gostei de jogar com ele (Paulo (SD, 64 anos)). [...] Estava sendo bom para mim, queria que ele gostasse também, aí como ele é competitivo, deixei ele ganhar.” |
|----------------------|---|

Esse fato chegou a causar estranhamento no parceiro, que relatou:

Tabela 35. Percepção do participante Paulo (SD, 64 anos) sobre o aspecto social das oficinas

|                     |  |
|---------------------|--|
| Paulo (SD, 64 anos) | “Gostei (do jogo), achei engraçado porque a Paloma (CD, 61 anos) deixou eu ganhar. Ela ficava me dando as dicas, percebi isso. Fiquei pensando: ‘ela acha que sou burro?’” |
|---------------------|--|

Seguindo nessa linha de análise, os idosos, especialmente aqueles sem sintomas de depressão, mostraram-se frustrados por não conseguirem alcançar o nível de desempenho esperado, tal como revelam os relatos abaixo:

Tabela 36. Relatos dos participantes sobre frustrações vivenciadas no contexto das oficinas

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Carmem (SD, 70 anos)  | “[...] não gosto de perder, ainda mais para outro velho.”  |
| Marta (SD, 61 anos)   | “Quando eu vi que estava jogando mal e a colega passou na minha frente, fiquei falando para mim mesma que eu era uma burra. Mas depois passou. Fiquei chateada de não acompanhar.”   |
| Regina (SD, 60 anos)  | “Acho que ele (Roger (CD, 60 anos)) gostou, ficou se achando porque ganhou. Não gostei disso, parece criança. [...] não gosto de jogo, fico ressentida de não ganhar. [...] Quando via que não ia ganhar, aí ficava para baixo.” |
| Valesca (SD, 80 anos) | “Não gostei, não. Achei esse jogo muito difícil. Depende demais de sorte e eu não tenho sorte, fiquei tentando fazer o jardim e nunca conseguia terminar direito, porque não vinha a peça.”                                      |

Ao retomarmos o conceito piagetiano do processo de tomada de consciência, verificamos que os sujeitos acima se encontram em um nível de compreensão periférico de suas ações, visto que consideram apenas o resultado final de seu desempenho. Nesse sentido, focam apenas o resultado de fracasso no jogo, sem levar em conta outros fatores, tais como o nível mais elaborado de ações e estratégias de seus oponentes em detrimento das suas, por

exemplo. A participante Valesca (SD, 80 anos), chega a relacionar o êxito no jogo com o fator sorte, conforme pode ser observado acima.

Segundo Piaget (1977), no avanço na tomada de consciência, o sujeito explica e entende seus êxitos e fracassos levando em conta a centralidade de suas ações nesses resultados em conjunto com o objeto e o outro. Nascimento e Calsa (2017), apoiadas na Epistemologia Genética, defendem que o processo de tomada de consciência permite ao indivíduo refletir sobre si, sobre o outro e sobre os objetos que está em contato. A pesquisa das referidas autoras encontrou dados que demonstram que, tomando como base a perspectiva cognitiva, esse processo constitui um fator protetivo do sujeito para o enfrentamento de situações-problema, uma vez que ele aprende a enxergar, de forma organizada, suas estratégias de ação com chances de vir a modificá-las positivamente (Nascimento & Calsa, 2017).

Nesse sentido, a dificuldade de tomada de consciência, principalmente dos idosos sem sintomas de depressão, pode ter sido um dos fatores que explicam por que este grupo foi o que obteve menores níveis de análise heurística. Entre outras coisas, pelo fato de não retomarem a análise de seus erros e no jogo não se aproximarem da centralidade de suas ações, não conseguiram enfrentar as adversidades do jogo e criar novas e mais refinadas estratégias para lidar com os desafios apresentados pelo instrumento.

Assim, parece que, quando os participantes descentrados das próprias ações, ou seja, levando em consideração o outro, abandonam um modo único de perceber as coisas, acabam por avançar em termos de aprendizado, conforme pode ser observado abaixo:

Tabela 37. Percepção da participante Paloma (CD, 61 anos) sobre aprendizados durante as oficinas

|                      |   |
|----------------------|---|
| Paloma (CD, 61 anos) | “Aceitar participar, às vezes a gente tem preconceito com coisa nova e não sabe |
|----------------------|---|

---

como é bom. Eu mesma no início fiquei nervosa, meio ansiosa assim, depois gostei muito, até ajudei ele (Paulo (SD, 64 anos)), evoluí muito no entendimento, assim, sabe? Então é isso, você tem que ter a mente flexível igual a moça assistente social daqui diz.”

---

Sendo assim, observou-se, neste trabalho, que, no jogo de tabuleiro moderno Gardens, o progresso cognitivo dos participantes pareceu estar associado às condições cognitivas de cada sujeito e intimamente relacionado com aspectos afetivos e ainda com a interação estabelecida com o parceiro de jogo. Esse dado relaciona-se com resultados do trabalho de Cavalcante e Ortega (2008), que também estudaram o funcionamento cognitivo de sujeitos com base em um jogo de regras e constataram que a progressão em termos de estratégias cognitivas no jogo estava relacionada com a inter-relação com os parceiros e com a abertura para repensar suas jogadas e atuar de forma cooperativa. Outra pesquisa realizada por Machado e Canal (2018), a qual teve por objetivo descrever níveis de análise heurística das condutas de cooperação entre jovens em um jogo de tabuleiro cooperativo, verificou que, quanto mais os participantes avançavam no que diz respeito a noções de condutas de cooperação no decorrer do trabalho com o jogo, mais atingiam níveis refinados de análise heurística. Nesse caso, também mostrando a importância das relações sociais e interação para o desenvolvimento e explicitando como essas relações podem atuar como protetivas e potencializadoras do avanço do raciocínio.

Nossos dados corroboram ainda os achados do trabalho de Santos (2011), que também estudou o funcionamento cognitivo de idosos em um jogo de regras e apresentou dados que indicam forte relação entre cognição e afetividade no desempenho desses idosos.

Outro fator que nos chamou a atenção foi quanto à emergência de comportamentos de trapaça no contexto do jogo:

Tabela 38. Percepção dos participantes sobre comportamentos de trapaça no jogo Gardens durante as oficinas

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Marta (SD, 61 anos)   | “Teve gente que até falou que roubou para não sair por baixo. Achei feio. Não fiz isso.”  |
| Sônia (CD, 60 anos)   | “[...] só fico chateada porque o povo não tem vergonha na cara e rouba. Roubam porque não conseguem ganhar sozinhos e na moral. No final, até roubei também.”   |
| Valesca (SD, 80 anos) | “[...] até fiz coisa errada ( <i>risos</i> ), mas fiquei na minha”. Pesquisadora: que coisa errada? Entrevistada: “[...] fiquei tentando escolher a peça para ganhar, mas não deu certo, tem que pensar, a peça, às vezes, nem tem tanta influência assim...” |

O comportamento de trapaça foi estudado por Piaget (1994), que desenvolveu sua própria teoria a respeito do desenvolvimento moral. De acordo com o epistemólogo, a moralidade consiste em um sistema de regras, sedimentado no respeito que o indivíduo adquire por essas regras (Pessotti, Ortega & Alencar, 2011).



De acordo com a perspectiva da Psicologia Genética, uma pesquisa que estudou o roubo foi a de Bianchini, Oliveira e Vasconcelos (2012), na qual buscaram estabelecer uma relação entre virtude, regras do jogo e condutas lúdicas em um jogo virtual. O estudo foi realizado com 60 participantes, de idades entre 20 e 60 anos, por meio de observações das ações deles durante o jogo. O trabalho indica fortemente que o roubo é utilizado como uma estratégia no contexto do jogo estudado. Os autores argumentam que roubar depende da escolha do jogador, mas, se ele não rouba, não consegue competir com aquele que rouba, no caso específico daquele jogo. Nesse sentido, o comportamento de roubar seria uma conduta estimulada pelo próprio *modus operandi* do jogo.

No caso deste trabalho, uma idosa indicou ter roubado no jogo para conseguir acompanhar a pontuação da sua dupla, contudo somente a escolha de peças de mais fáceis colocação, como foi observado na maioria dos casos de trapaça, não garante por si só a vitória no jogo. Aspectos como atenção ao tabuleiro e estratégias articuladas às jogadas do parceiro sobressaem na dinâmica do jogo e impactam de forma mais positiva do que a simples escolha de peças de mais fácil encaixe no tabuleiro. Uma das idosas que experimentaram a estratégia de trapaça de escolha de peças se dá conta disso posteriormente, conforme pode ser observado acima.

E incorporamos a análise de Rebeiro (2012), que reflete que o jogo se constitui como uma importante possibilidade de construção da resiliência e enfrentamento de desafios, em contextos diversos. Nesse sentido, uma vez que o sujeito se permite viver a perturbação criada pelas problemáticas do jogo e se dispõe a construir formas de enfrentar essas questões, constituem-se momentos de regulações que permitam equilíbrio das ações do pensamento.

De acordo com a teoria piagetiana, sabemos que os desequilíbrios e as perturbações enfrentados por meio de uma situação desconhecida, como um jogo, são imprescindíveis para o processo de desenvolvimento. Para Piaget (1976),

[...] não poderíamos falar de regulação quando a perturbação provoca simplesmente uma repetição da ação, sem qualquer mudança, e com a ilusória esperança de ser melhor sucedida (como ocorre tão frequentemente com a criança); ainda menos quando o obstáculo leva, ao cessar da ação, nem mesmo quando o sujeito, interessado por um aspecto imprevisto da perturbação, empenha sua atividade numa outra direção. [...] Em outras palavras, para que haja regulação, é necessária a intervenção de um regulador e será conveniente indagar em que consiste ele (p. 25).

Ou seja, não se trata somente de retornar ao equilíbrio perdido, por exemplo, encontrando uma peça fácil de encaixar no tabuleiro, tal como no contexto deste trabalho. Vai muito além, estamos falando de alcançar um novo estado de equilíbrio em que seja possível criar estratégias articuladas com a jogada do outro e/ou enxergar possibilidades mais abrangentes de construção de ações que podem levar o participante à vitória. Como aqui, a estratégia de trapaça na verdade estava ligada a um baixo nível de compreensão do jogo, e, conseqüentemente, a um nível mais primário de análise heurística, pudemos observar que aqueles jogadores que mais trapacearam foram aqueles que mais obtiveram como resultado a derrota no jogo.

Podemos observar que, quando as estratégias de ação foram repetitivas e as jogadas não evoluíram no sentido na análise heurística, a trapaça surgiu como uma estratégia de buscar ganhar o jogo a qualquer custo, porque isso era tido como mais importante do que a experiência de jogar bem, tal como conceituado por Macedo (1997).

#### 4.5 Baralho das emoções

O Baralho das Emoções (Caminha & Caminha, 2008) foi utilizado na última oficina com cada participante, sendo solicitado que escolhesse a carta que melhor expressava o sentimento vivenciado por ele durante a prática do jogo.

No que se refere aos dados encontrados com a utilização do Baralho das Emoções, observamos, conforme as tabelas abaixo, que os idosos com sintomas de depressão sugeriram experienciar emoções mais positivas durante as oficinas, se comparadas com os resultados indicados pelos idosos sem sintomas de depressão:

Tabela 39. Cartas escolhidas pelos participantes

| <b>Idoso</b>           | <b>Carta escolhida</b> |
|------------------------|------------------------|
| Márcia (CD, 73 anos)   | Esperança              |
| Roger (CD, 60 anos)    | Ansiedade              |
| Paloma (CD, 61 anos)   | Tranquilidade          |
| Sônia (CD, 60 anos)    | Alegria                |
| Vânia (CD, 72 anos)    | Alegria                |
| Débora (CD, 84 anos)   | Amor                   |
| Carolina (CD, 87 anos) | Orgulho                |
| Marta (SD, 61 anos)    | Esperança              |
| Regina (SD, 60 anos)   | Decepção               |
| Paulo (SD, 64 anos)    | Culpa                  |
| Selma (SD, 81 anos)    | Alegria                |
| Valesca (SD, 80 anos)  | Decepção               |
| Denise (SD, 60 anos)   | Ansiedade              |
| Carmem (SD, 70 anos)   | Vergonha               |

Podemos inferir que, durante as oficinas com jogos, os idosos experimentaram vários tipos de afetos, tais como: o prazer da descoberta de um novo jogo, a alegria quando

conseguiam ganhar, a tristeza ou frustração diante derrota, a ansiedade perante expectativas a respeito da percepção do outro, a culpa quanto ao ato de trapacear. Foram muitas situações, modos de explorar a afetividade que, muitas vezes, para esses idosos, foram convites ao enfrentamento de suas dificuldades e um elemento facilitador do seu processo de desenvolvimento. Em nossa análise, os modos de lidar com esses sentimentos e as interações propiciadas foram a maior contribuição das oficinas para os idosos de forma geral, sejam aqueles com ou sem sintomas de depressão.

Enquanto os idosos com sintomas de depressão, apesar das adversidades que enfrentavam, conseguiram estabelecer boas relações com os parceiros e demonstraram condutas e emoções mais facilitadoras do desenvolvimento, os idosos sem sintomas de depressão tiveram mais condutas dificultadoras no contexto das oficinas e do jogo.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A parte final deste trabalho apresenta as conclusões provocadas pelos dados e indicações de outras possibilidades de caminhos de pesquisa posteriores.

Esta pesquisa possibilitou analisar condutas de idosos com e sem sintomas de depressão em um jogo de tabuleiro moderno. Entre outras coisas, utilizamos um protocolo para identificar os comportamentos afetivo-motivacionais que ocorreram durante a execução das oficinas. Foi possível também verificar diferenças entre os dois grupos de idosos na área afetivo-motivacional durante a realização das partidas com o jogo Gardens, de forma que os idosos com sintomas de depressão demonstraram mais condutas facilitadoras do desempenho do que os idosos sem sintomas de depressão.

Nesse sentido, os dados revelam que os idosos com sintomas de depressão sugeriram experienciar emoções mais positivas durante as oficinas, se comparados com os resultados indicados pelos idosos sem sintomas de depressão; além disso, os primeiros obtiveram melhores níveis de desempenho no jogo. Isso nos leva a pensar sobre os contextos de intervenção no campo da Psicologia com idosos. Inicialmente seria contraditório esperar o resultado que deparamos no decorrer desta pesquisa. A literatura mostra que indivíduos com sintomas de depressão tenderiam a demonstrar um resultado prejudicado tanto em relação aos fatores afetivo-motivacionais quanto em relação aos níveis cognitivos, em comparação ao grupo sem sintomas de depressão. No entanto, a qualidade da relação com o parceiro de jogo e o espaço engajador e seguro, para esses idosos, criado no contexto das oficinas, pareceram favorecer a emergência de condutas de cognitivas e afetivas mais positivas.

Nesse sentido, nossos achados apontam ainda a necessidade de espaços de apoio e trocas sociais, como possibilidade de novas construções cognitivas e desenvolvimento afetivo, principalmente para os idosos com depressão. Esses espaços devem favorecer interações dinâmicas e recíprocas, por meio das quais os processos de proteção sejam produzidos mesmo

diante dos fatores de risco da depressão, tais como o isolamento social. Sendo assim, somos instigados a pensar sobre as formas de manejo de avaliação e intervenção com idosos no que se refere às práticas da Psicologia. O uso de novos instrumentos e de metodologias que propiciem essa construção é necessário para que contribuamos para a melhoria da qualidade de vida na velhice.

Nesse contexto, as peculiaridades dos jogos de tabuleiros modernos, tais como a necessidade de que os jogadores se mantenham alerta, até mesmo durante a jogada do outro, no sentido de repensar e organizar suas estratégias, a interatividade, as formas diferenciadas de desafio, entre outras coisas, pareceram ser cruciais para o sucesso da estratégia de intervenção, uma vez que ajudaram os jogadores a manter o foco na atividade e promoveram uma experiência mais imersiva. Sendo assim, pensamos que o uso do jogo de tabuleiro moderno é fértil para programas de manejo psicológico dos sintomas de depressão na velhice, favorecendo a construção de fatores protetivos, do ponto de vista da cognição e principalmente da afetividade.

Considera-se importante que novos estudos sejam empreendidos no intuito de trabalhar com jogos de tabuleiro modernos, em contextos em que se verifiquem, em estudos longitudinais, os resultados em longo prazo das intervenções realizadas. Outro caminho possível é o estudo das condutas dos jogos modernos virtuais, verificando como se dão as relações no meio digital.

E, nesse ínterim, os jogos que, muitas vezes na visão do senso comum, são vistos como instrumentos propiciadores de contextos de ansiedade e competição, podem diferentemente dessa perspectiva, ser instrumentos eficazes para estimular a construção de fatores protetivos, sentimento de autorrealização e de boas relações com outras pessoas. Vale ressaltar que um fator que nos chamou a atenção foi que a idosa com o índice mais severo de depressão esteve entre os participantes que alcançaram maior nível de análise heurística e

ajudou o parceiro em sua evolução no jogo. Mais tarde na entrevista, sua fala, que dá título a este trabalho, indica que isso aconteceu pela alta motivação da idosa com a situação de jogo e da agradabilidade daquele espaço construído com o parceiro.

Sendo assim, a pesquisa realizada nos conduz a conclusões que corroboram os postulados de Piaget e de outros trabalhos que nos inspiraram na construção deste trabalho, com relação à impossibilidade de separação das esferas cognitivas e afetivas, pois observamos que, durante as oficinas com o jogo de tabuleiro moderno, muitas vezes, os idosos compensaram limitações cognitivas, e até mesmo afetivas, com motivação por meio da relação com o outro e interesse, para dar conta dos desafios propostos. Acreditamos que uma das principais contribuições desta dissertação é reforçar o papel da afetividade como uma esfera que também tem protagonismo no processo de desenvolvimento dos indivíduos na fase da velhice e como aspecto que deve ser incluso e trabalhado sistematicamente em programas voltados ao atendimento da população idosa.

Encerra-se o texto desta dissertação com a expectativa de que tais discussões contribuam nas pesquisas e atuação profissional de enfermeiros, terapeutas ocupacionais, psicólogos e todos aqueles profissionais da área da saúde que se interessem por este desafiador campo de pesquisa e intervenção da depressão em pessoas idosas e que buscam formas inovadoras de intervenção.

## Referência Bibliográfica

- Alalade E, Denny K, Potter G, Steffens D, Wang L. (2011). *Altered Cerebellar-Cerebral Functional Connectivity in Geriatric Depression. Plos One* 6(5): e20035. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0020035>
- Almeida, A. V., Mafra, S. C. T., da Silva, E. P., & Kanso, S. (2015). *A Feminização da Velhice: em foco as características socioeconômicas, pessoais e familiares das idosas e o risco social/The Feminization of Old Age: a focus on the socioeconomic, personal and Family characteristics of the elderly and the social risk. Textos & Contextos* (Porto Alegre), 14(1), 115-131.
- Amenta, F., Mignini, F., Rabbia, F., Tomassoni, D., & Veglio, F. (2002). *Protective effect of anti-hypertensive treatment on cognitive function in essential hypertension: analysis of published clinical data. Journal of the Neurological Sciences*, 203, 147-151.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub.
- Argimon, I. I., Paloski, L. H., Farina, M., & Irigaray, T. Q. (2016). *Aplicabilidade do Inventário de Depressão de Beck-II em idosos: uma revisão sistemática. Avaliação Psicológica*, 15, 11-17.
- Bakos, D. S., Parente, M. A. D. M. P., & Bertagnolli, A. C. (2010). *A tomada de decisão em adultos jovens e em adultos idosos: um estudo comparativo. Psicologia Ciência e Profissão*, 30(1), 162-173.
- Beck, A. T., Ward, C., Mendelson, M., Mock, J., & Erbaugh, J. (1961). *Beck depression inventory (BDI). Arch Gen Psychiatry*, 4(6), 561-571.



- Berland, M., & Lee, V. R. (2011). *Collaborative Strategic Board Games as a Site for Distributed Computational Thinking. International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*,1(2), 65-81.
- Bernardes, M. P. (2017). *À luta camaradas! A greve geral de 1917-São Paulo: ensino de história e análises de conjuntura através de um jogo de tabuleiro moderno*. Dissertação de mestrado.
- Bianchini, L. G. B., Oliveira, F. N. D., & Vasconcelos, M. S. (2012). *Procedimentos no jogo virtual Colheita Feliz: entre a virtude e a regra*. *ETD-Educação Temática Digital*, 14(1), 1-21.
- Bós, A. M. G., & Bós, Â. J. G. (2005). *Fatores determinantes e conseqüências econômicas da depressão entre os idosos no Brasil*. *Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano*, 2(2).
- Brandão, P. S., de Sousa Neto, I. V., Rauber, S. B., de Assis Pimente, R. P. F., Zukowski, M. S., Fagundes, F., & Campbell, C. S. G. (2017). *Impacto de Exergames na qualidade de vida de idosos*. *Fisioterapia Brasil*, 18(3), 320-328.
- Brasil (2004). *Estatuto do Idoso: lei federal n 10.741*, de 01 de outubro de 2003. Brasília, DF: Secretaria Especial dos Direitos Humanos. Retirado de [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/L10.741.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.741.htm)
- Brasil (2012). *Resolução 466/2012 do Ministério da Saúde. Diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos*. Brasília: Ministério da Saúde. (Online). Disponível em <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf>. Acesso em 14 de outubro de 2017.

- Caminha, R. M., & Caminha, M. G. (2008). *Baralho das emoções: acessando a criança no trabalho clínico*. Porto Alegre: Sinopsys.
- Canal, C. P. P. (2008). *Menos com menos dá mais? Análise de desempenho de alunos de 6.<sup>a</sup> e 8.<sup>a</sup> séries do Ensino Fundamental no jogo Mattix (Doctoral dissertation, Tese de Doutorado não publicada, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória)*.
- Canal, C. P., & Queiroz, S. S. (2012). *Dos níveis de compreensão aos níveis de análise heurística: novas contribuições conceituais e suas influências metodológicas sobre a psicologia genética que utiliza jogos de regras*. In: Rossetti, C. B., & Ortega, A. C. *Cognição, afetividade e moralidade. Estudos segundo o referencial teórico de Jean Piaget*. (p. 119-135). São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Carlomanho, A. M. F., & Soares, E. (2013). *Declínio cognitivo e depressão em idosos institucionalizados e não institucionalizados: possibilidades de correlação*. Revista de Iniciação Científica da FFC, 01-23.
- Castro, M. R., Lima, L. H. R., & Duarte, E. R. (2016). *Jogos recreativos para a terceira idade: uma análise a partir da percepção dos idosos*. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 38(3), 283-289.
- Cavalcante, C. M. B., & Ortega, A. C. (2008). *Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix. Estudos em psicologia. (Campinas)*,25(3), 449-459.
- Chan, R. C., Shum, D., Touloupoulou, T., & Chen, E. Y. (2008). *Assessment of executive functions: Review of instruments and identification of critical issues*. Archives of clinical neuropsychology, 23(2), 201-216.

- Cohen, R., Paskulin, L. Manganelli G., & Prieb, R. G. G.. (2015). *Prevalência de sintomas depressivos entre idosos em um serviço de emergência. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, 18(2)*, 307-317. Epub April 00, 2015.
- Creswell, J. W. (2010). *Projeto de pesquisa métodos qualitativo, quantitativo e misto*. In Projeto de pesquisa métodos qualitativo, quantitativo e misto. Artmed.
- Cunha, J. A. (2001). *Manual da versão em português das Escalas Beck*. São Paulo: Casa do Psicólogo.
- Cunha, R. V. D., Bastos, G. A. N., & Duca, G. F. D. (2012). *Prevalência de depressão e fatores associados em comunidade de baixa renda de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Revista Brasileira de Epidemiologia, 15*, 346-354.
- Delval, J. (2002). *Introdução à prática do método clínico: descobrindo o pensamento das crianças*. Artmed.
- Devir. (2014). *Gardens – 2014 - Designer: Perepau Llistosella. Artists: Fiore GmbH, Marc Margielsky, Pedro Soto*. Devir. Barcelona.
- Esteves, Fernanda Cavalcante, & Galvan, Alda Luiza. (2006). *Depressão numa contextualização contemporânea. Aletheia, (24)*, 127-135.
- Ferrão, E., Moraes, E. O., Enumo, S. R. F., Linhares, M. B. M., & de Sousa, G. P. (2010). *Comportamentos afetivo-motivacionais durante avaliação assistida, por crianças com dificuldade de aprendizagem: uma proposta de categorização. Interação em Psicologia, 14(2)*.
- Fleck, Marcelo P., Berlim, Marcelo T., Lafer, Beny, Sougey, Everton Botelho, Porto, José Alberto Del, Brasil, Marco Antônio, Juruena, Mário Francisco, & Hetem, Luis Alberto. (2009). *Revisão das diretrizes da Associação Médica Brasileira para o tratamento da*

*depressão* (Versão integral). *Brazilian Journal of Psychiatry*, 31(Suppl. 1), S7-S17. <https://dx.doi.org/10.1590/S1516-44462009000500003>

Gazalle F. K., Hallal P. C., Lima M. S. (2004) *Depressão na população idosa: os médicos estão investigando?*. *Rev. Bras. Psiquiatr.* [Internet]. 26( 3 ): 145-149.

Giavoni, A., Melo, G. F. D., Parente, I., & Dantas, G. (2008). *Elaboração e validação da Escala de Depressão para Idosos*. *Cadernos de Saúde Pública*, 24, 975-982.

Gorenstein, C., Pang, W. Y., Argimon, I. L. & Werlang, B. S. G. (2014). *Manual da adaptação brasileira do Inventário de Depressão de Beck - BDI-II*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Guimarães, H. C. (2015). *Sexualidade na terceira idade*. *Revista Longevidade*, (47).

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. (2016). *Síntese de indicadores sociais - 2016*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado em 10 de agosto de 2017, de [www.ibge.gov.br](http://www.ibge.gov.br).

Leonardi, L. C., & Rodrigues, A. L. (2012). *Caixa lúdica para idosos: processo de construção como procedimento clínico e sua contribuição na qualidade do vínculo*. *Psicologia USP*, 23(2), 327-341.

Lopes, R. M. F., do Nascimento, R. F. L., Esteves, C. S., Terroso, L. B., & Lima A., I. I. (2013). *Funções executivas de idosos com depressão: um estudo comparativo*. Executive functions of elderle with depression: a comparative study. *Cuadernos de Neuropsicología/Panamerican Journal of Neuropsychology*, 7(2).

Lorencini, G. R. F. (2011). *Desempenho Cognitivo, Indicadores Comportamentais e Afetivo-motivacionais na Avaliação Assistida de Crianças com Anemia Falciforme* (Master's thesis, Universidade Federal do Espírito Santo).

Macedo, L. D. (1995). *Os jogos e sua importância na escola*. *Cadernos de pesquisa*, 93, 5-10.

- Macedo, L. D. (1997). *Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica*. Casa do Psicólogo.
- Machado, R. S. & Canal, C. P. P., (2018). *Cognição e cooperação entre jovens adultos em um jogo de tabuleiro cooperativo*. Schème - Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas.
- Martins, N. I. M., Caldas, P. R., Cabral, E. D., Lins, C. C. S. A., & Coriolano, M. G. W. S. (2017). *Instrumentos de avaliação cognitiva utilizados nos últimos 5 anos em idosos brasileiros*. CiencSaude Coletiva, 402.
- Medeiros, H. L. V., & Sougey, E. B. (2010). *Distorções do pensamento em pacientes deprimidos: frequência e tipos*. *J BrasPsiquiatr*, 59(1), 28-33.
- Melo, A. F. D. (2011). *A saúde do idoso em 2030: Uma análise prospectiva do gasto público na saúde no Brasil* (Tese de doutorado). Centro de Pesquisas Aggeu Magalhães, Fundação Oswaldo Cruz, Recife.
- Missawa, D. D. A., & Rossetti B. C. (2008). *Desempenho de crianças com e sem dificuldades de atenção no jogo Mancala*. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 60(2), 60-74.
- Monteiro, B. M. C., & Belo, A. P. P. R. (2016). *Avaliação do nível de ansiedade, depressão e autoestima dos idosos com patologia respiratória*. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 1(1), 283-292.
- Monteiro, Katia Cristine Cavalcante, & Lage, Ana Maria Vieira. (2007). *A dimensão psíquica na compreensão da depressão*. *Psicologia para América Latina*, (11).

- Moraes, K. M., Vasconcelos, D. P., Silva, A. S. R., Silva, R. C. C., Santiago, L. M. M., & Freitas, C. A. S. L. (2011). Companheirismo e sexualidade de casais na melhor idade: cuidando do casal idoso. *Revbrasgeriatrgerontol*, 14(4), 787-98.
- Nascimento, M. C., & Calsa, G. C. (2017). *Tomada de consciência e fatores protetivos no jogo de regras quarto: um estudo com idosos da UNATI*. Schème-Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas, 9(1), 118-135.
- Neri, A. L. (1993). *Qualidade de vida e idade madura*. Papirus editora.
- Neri, M. L. (2004). *Velhice bem-sucedida: aspectos afetivos e cognitivos*. Psico-USF, 9(1), 109-110.
- Nicholson, S. (2008). *Modern board games: It's not a Monopoly any more*. Library Technology Reports, 44(3), 8-10.
- Paula, K. D. (2004). *Avaliação assistida: Análise de indicadores cognitivos, comportamentais e afetivo-motivacionais em crianças na situação de intervenção com sistema de comunicação alternativa* (Doctoral dissertation, Tese (Doutorado em Psicologia)-Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES).
- Pereira, F., Nunes, B., Azevedo, A., Raimundo, D., Vieira, A., & Fernandes, H. (2016). *Multidimensional assessment study of the elderly living alone in the county of Alfândega da Fé-Northeast of Portugal*. Journal of Aging & Innovation, 5(2), 27-39.
- Pessoa, V. S. (2000). *A afetividade sob a ótica psicanalítica e piagetiana*. Revista Publicatio UEPG Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas, Linguística, Letras e Artes ano 8, n. 1. p. 97-107.

- Pessotti, A. M., Ortega, A. C., & de Alencar, H. M. (2011). *Juízo moral e trapaça em uma perspectiva psicogenética*. *Ciências & Cognição*, 16(3).
- Piaget, J. (1962). *The relation of affectivity to intelligence in the mental development of the child*. *Bulletin of the Menninger clinic*, 26(3), 129.
- Piaget, J. (1967). *O raciocínio na criança*. Rio de Janeiro: Record. (Originalmente publicado em 1924).
- Piaget, J. (1976). *A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento*. Zahar.
- Piaget, J. (1977) *A tomada de consciência*. São Paulo: Melhoramentos.
- Piaget, J. (1983). *Inconsciente afetivo e inconsciente cognitivo*. In: *Problemas de psicologia genética / Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, pp. 226-234.
- Piaget, J. (1994). *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus Editorial. (Original publicado em 1932).
- Piaget, J. (1996). *Formas Elementares Da Dialética*, as. Casa do Psicólogo. (Original publicado em 1980).
- Piaget, J. (2001). *Inteligencia y afectividad*. Tradução Maria Sol Dorin. Buenos Aires: Aique, (Original de 1954).
- Piaget, J. (2005). *Introdução: Problemas e Métodos*. In *J. Piaget. A representação do mundo na criança* (A. U. Sobral, Trad., pp. 9-31). Aparecida: Ideias & Letras. (Trabalho original publicado em 1926).
- Piaget, J. (2005). *Seis estudos de psicologia*. 24ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária. (Original de 1964).

- Prado, L. L. (2018). *Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica*. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, 2(2).
- Pylro, S. C. (2012). *Avaliação de Noções Operatórias em Adolescentes Com e Sem Indícios do Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade*. (Doctoral dissertation, Tese (Doutorado em Psicologia) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES).
- Queiroz, S. S. D., Dias, L. P., Chagas, J. D., & Nepomoceno, P. D. S. (2011). *Errors and equilibrium in the genetic psychology*. *Psicologia Escolar e Educacional*, 15(2), 263-271.
- Ramos, G. C. F., Carneiro, J. A. Barbosa A. T. F., Mendonça, José M. G., & Caldeira, A. P. (2015). *Prevalência de sintomas depressivos e fatores associados em idosos no norte de Minas Gerais: um estudo de base populacional*. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 64(2), 122-131. <https://dx.doi.org/10.1590/0047-2085000000067>
- Ramos, M. P. (2002). *Apoio social e saúde entre idosos*. *Sociologias*, 4(7), 156-175.
- Rebeiro, G. B. D. F. (2012). *Fatores protetivos e o jogo de regras Rammikub: um estudo com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental*. 2012. 119 f (Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina).
- Rossetti, C. B., Souza, M. T. C. C. D., Röhrig, F., Guimarães, Q. C. C., Pylro, S. C., & Bahiense, T. R. S. (2014). *Desempenho operatório de crianças com queixas de desatenção e hiperatividade em jogos eletrônicos baseados em provas Piagetianas*. *Estud. psicol.(Campinas)*, 31(3), 377-386.
- Salgado, C. D. S. (2002). *Mulher idosa: a feminização da velhice*. *Estudos interdisciplinares sobre o envelhecimento*, 4.



Santos, C. A. D., Ribeiro, A. Q., Rosa, C. D. O. B., & Ribeiro, R. D. C. L. (2015). *Depressão, déficit cognitivo e fatores associados à desnutrição em idosos com câncer*. *Ciência & Saúde Coletiva*, 20, 751-760.

Santos, C. C. (2011). *Análise microgenética de aspectos cognitivos e afetivos em idosas: uma proposta teórica e metodológica* (Doctoral dissertation, Tese de doutorado). Recuperada de [http://portais4.ufes.br/posgrad/teses/tese\\_5128\\_.pdf](http://portais4.ufes.br/posgrad/teses/tese_5128_.pdf).

Santos, C. C., & Ortega, A. C. (2008). *Evolução do nível de compreensão do jogo Quoridor: uma comparação entre idosas e adolescentes*. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, 11(2), 223-243.

Santos, C. C., & Ortega, A. C. (2012). *Relações entre aspectos cognitivos e afetivos em idosas*. *Schème-Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, 4(1), 109-148.

Santos, C. C., & Ortega, A. C. (2014). *Conduta e análise heurística de idosas no jogo "Cara a Cara"*. *Psicologia Argumento*, 32(76).

Santos, C. C., Rossetti, C. B., & Ortega, A. C. (2006). *O funcionamento cognitivo de idosos e de adolescentes num contexto de jogo de regras*. *Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento*, 9.

Santos, Carolina Araújo dos, Ribeiro, Andréia Queiroz, Rosa, Carla de Oliveira Barbosa, & Ribeiro, Rita de Cassia Lanes. (2015). *Depressão, déficit cognitivo e fatores associados à desnutrição em idosos com câncer*. *Ciência & Saúde Coletiva*, 20(3), 751-760.

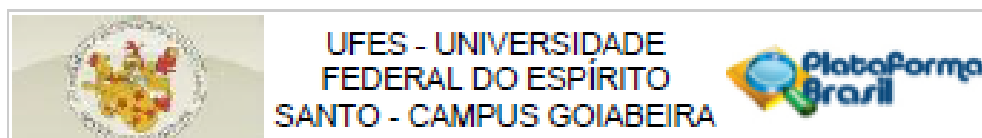
Sato, A., & Haan, J. (2016). *Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games*. *International Journal of Instruction*, 9(1), 3-16.

- Silva, P. C. D. S., Monteiro, L. A., da Silva Graciano, A. D., de Souza Terra, F., & Veiga, E. V. (2014). *Avaliação da depressão em idosos com hipertensão arterial sistêmica*. Revista da Rede de Enfermagem do Nordeste, 15(1), 151-157.
- Simões, C. C. S. (2016). *Relações entre as Alterações Históricas na Dinâmica Demográfica Brasileira e os Impactos Decorrentes do Processo de Envelhecimento da População*. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
- Simões, M. R. (2012). *Instrumentos de avaliação psicológica de pessoas idosas: investigação e estudos de validação em Portugal*. Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica, 2(34), 9-33.
- Souza, H. S., & Queiroz, S. S. (2013). Xequemate Soccer: Um jogo de regras entre futebol e xadrez. *Schème-Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, 5(2), 157-184.
- Tier, C. G., Santos, S. S. C., Pelzer, M. T., & Bulhosa, M. S. (2010). *Escalas de avaliação da depressão em idosos*. Revista Baiana de Enfermagem 21, (2).
- Turrini, F. A., Enumo, S. R. F., Ferrão, E. da S., & Monteiro, R. N. (2010). *Comportamentos afetivo-motivacionais durante prova assistida diferenciam pré-escolares nascidos prematuros e com baixo peso dos nascidos a termo Avaliação e intervenção psicológica com crianças nascidas pré-termo e com baixo peso, suas mães e profissionais da UTIN*. Psicologia: teoria e prática, 12(2), 158-172.
- Uehara, E., Mograbi, D., Charchat-Fichman, H., & Landeira-Fernandez, J. (2016). *Evidências de validade de um instrumento executivo informatizado infantil: Jogo das Cartas Mágicas*. Neuropsicologia Latinoamericana, 8(1).

- Veras, A. B., Rassi, A., Valença, A. M., & Nardi, A. E. (2006). *Prevalência de transtornos depressivos e ansiosos em uma amostra ambulatorial brasileira de mulheres na menopausa*. Rev Psiquiatr RS, 28(2), 27-38.
- Woods, S. (2012). *The Design, Culture and Play of Modern European Boardgames*. MacFarland & Company.
- World Health Organization. (2005). *Department of Mental Health, Substance Abuse, World Health Organization, World health organisation*. Department of mental health, substance abuse. Mental health, evidence & Research Team. Mental health atlas 2005. World Health Organization.
- World Health Organization. (2017). *Depression and other common mental disorders: global health estimates*. Geneva: World Health Organization.
- Yin, R. K. (2015). *Estudo de Caso-: Planejamento e métodos*. Bookman editora.

## Apêndices

### Apêndice A – Termo de Aprovação da Pesquisa no CEP Consubstanciado



#### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

##### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** Condutas de Idosos com depressão em um jogo de tabuleiro moderno

**Pesquisador:** Claudia Pedroza

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 85279317.4.0000.5542

**Instituição Proponente:** Centro de Ciências Humanas e Naturais da Universidade Federal do Espírito

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

##### DADOS DO PARECER

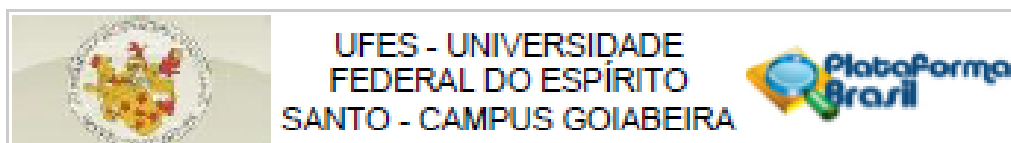
**Número do Parecer:** 2.598.753

##### Apresentação do Projeto:

O projeto de pesquisa em análise por este Comitê de Ética tem por objetivo avaliar condutas de idosos com indícios de depressão em contexto de jogo de tabuleiro moderno, tendo como norteadora a teoria e o método clínico piagetianos para desenvolvimento da avaliação e análise dos resultados. Para tanto, caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa que empregará as seguintes etapas: 1) entrevista semi estruturada sobre estilo de vida; 2) aplicação do Inventário de Depressão de Beck ; 3) oficinas com o jogo de tabuleiro moderno Gardens; 4) aplicação da Escala Wechsler de Inteligência para Adultos e 5)Entrevista clínica. Participarão do estudo 20 idosos, acima de 60 anos, que frequentem atividades em instituição que ofereça serviço para essa faixa etária.

Para o processo de análise dos dados, a pesquisadora esclarece que serão descritas e observadas em cada partida do jogo Gardens as estratégias e a construção de conhecimentos no jogo, com enfoque nas condutas observadas - aspectos cognitivos e afetivos (Piaget, 1962), considerando ainda a conceitualização dos níveis de análise heurística (Piaget, 1996; Canal & Queiroz, 2012). Os níveis de análise heurística utilizados para embasar as análises serão criados posteriormente à coleta, baseando-se nas ações de cada participante durante as partidas no jogo Gardens. Após a conclusão das oficinas, informa que realizará as análises das partidas por meio de criação de um protocolo de observação. Além disso, serão consideradas também as anotações feitas pela pesquisadora durante a coleta de dados da pesquisa. Para análise dos resultados dos instrumentos

Endereço: Av. Fernando Ferrari, 514-Campus Universitário, Prédio Administrativo do CCHN  
 Bairro: Goiabeiras CEP: 29.075-910  
 UF: ES Município: VITÓRIA  
 Telefone: (27)3145-0000 E-mail: cep.goiabeiras@gmail.com



Continuação do Parecer: 3.596.753

psicológicos tradicionais aplicados, BDI-II e WAIS-III, os mesmos serão corrigidos e interpretados, conforme orientações constantes em seus respectivos manuais (Gorenstein, Pang, Argimon, & Werlang, 2014; Wechsler, 2015). Ressalta, ainda, que posteriormente serão construídas tabelas e outras formas de representação para possibilitar as análises integrada dos dados e caracterizar o tipo de conduta dos participantes, conforme os objetivos da pesquisa.

Com base nesses procedimentos e sólida argumentação teórica, o trabalho buscará avaliar a possibilidade de utilização do instrumento lúdico como metodologia de observação das condutas dos idosos com sintomas de depressão, por meio do estudo comparativo do desempenho no jogo Gardens de Idosos sem sintomas de depressão. A pesquisadora espera que com a pesquisa contribua com indicadores para compreensão do manejo do instrumento lúdico como metodologia inovadora para avaliação de aspectos afetivos e cognitivos do desenvolvimento do idoso.

#### **Objetivo da Pesquisa:**

##### **Objetivo Primário:**

Descrever condutas de idosos com sintomas de depressão em um contexto de jogo de tabuleiro moderno.

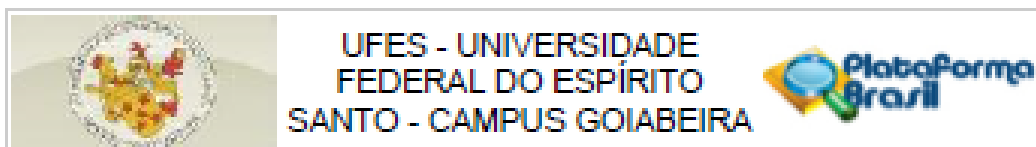
##### **Objetivo Secundário:**

Identificar sintomas de depressão dos sujeitos da pesquisa com auxílio de instrumento psicológico; Caracterizar aspectos cognitivos do funcionamento executivo dos participantes por meio de instrumento psicológico tradicional; Descrever as condutas dos participantes no jogo; Comparar as condutas dos idosos com sintomas de depressão com as condutas dos idosos sem sintomas de depressão.

#### **Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

A pesquisadora assume que a participação envolverá riscos mínimos, desconforto devido ao registro através de filmagem das partidas e em áudio das entrevistas; desconforto também durante realização da avaliação psicológica, por instrumentos tradicionais ou pelo jogo de tabuleiro; Desconforto na devolutiva dos resultados. A pesquisadora esclarece que a fim de minimizar esses possíveis riscos, os participantes serão informados sobre possibilidade de desistência de participação a qualquer momento, todos os procedimentos serão realizados por profissional psicóloga e, caso seja necessário, o participante será encaminhado para serviço de atendimento psicológico e médico. É importante ressaltar que essas informações estão presentes no TCLE.

Endereço: Av. Fernando Ferrari, 514-Campus Universitário, Prédio Administrativo do CCHN  
 Bairro: Goiabeiras CEP: 29.075-910  
 UF: ES Município: VITÓRIA  
 Telefone: (27) 3145-9820 E-mail: cep.goiabeiras@gmail.com



Continuação do Parecer: 2.566.753

Sobre os benefícios previstas oriundos da pesquisa é informado a possibilidade de participação em oficinas lúdicas com jogos de tabuleiro, nas quais se espera propiciar um momento de entretenimento e interação positiva entre os participantes. Enfatiza, ainda, que para a comunidade em geral envolvida, espera-se contribuir com o entendimento e possibilidade de aplicação de novas metodologias para processos de investigação psicológica. Além disso, no processo de avaliação pode-se identificar casos de depressão ainda não diagnosticados, possibilitando encaminhamento para acompanhamento adequado da sintomatologia.

Avaliando os riscos e os benefícios, destaco que a pesquisa atende as especificações da Resolução Nº 466/12 e Resolução Nº 510/2016.

#### **Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

O projeto é relevante cientificamente e socialmente, e está bem delimitado com sólida argumentação teórica e metodológica. Sendo assim, a pesquisadora espera como resultados do projeto de pesquisa: 1)Compreender qualitativamente aspectos do funcionamento cognitivo e afetivo dos idosos com e sem depressão por meio dos jogos de tabuleiro modernos; 2)Obter indicadores de potencialidades do desenvolvimento dos idosos com e sem depressão. Além disso, espera-se como possíveis impactos: 1)Colaborar na ampliação de estudos sobre a terceira idade, especificamente sobre o quadro de depressão que possui grande prevalência durante esse período da vida; 2) Propagar a noção de terceira idade como período de desenvolvimento, em que se destacam as potencialidades e não prejuízos ou limitações do indivíduo; 3) Ampliar o campo de estudos sobre jogos, desenvolvimento e terceira idade, pois as investigações no campo do desenvolvimento que envolvem jogos são geralmente restritas a crianças.

#### **Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

O TCLE atende todas as especificações necessárias para sua aprovação, conforme Resoluções Nº 466/12 e Nº 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde, tais como: objetivos, procedimentos, riscos, benefícios, indenização, ressarcimento. Além disso, ênfase a linguagem utilizada no TCLE, adequada para o público da pesquisa.

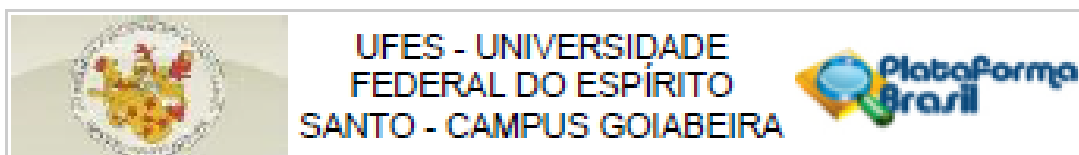
#### **Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Não há pendências.

#### **Considerações Finais a critério do CEP:**

Projeto aprovado por esse comitê, estando autorizado a ser iniciado.

Endereço: Av. Fernando Ferrari, 514-Campus Universitário, Prédio Administrativo do CCHN  
 Bairro: Goiabeiras CEP: 29.075-910  
 UF: ES Município: VITORIA  
 Telefone: (27)3145-0820 E-mail: cep.goiabeiras@gmail.com



Continuação do Parecer: 2.596.753

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

| Tipo Documento  | Arquivo                                       | Postagem               | Autor           | Situação |
|---|---|------------------------|-----------------|----------|
| Informações Básicas do Projeto                            | PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1058664.pdf | 14/03/2018<br>11:46:14 |                 | Aceito   |
| Projeto Detalhado / Brochura Investigador                 | Pesquisa032018.pdf                            | 14/03/2018<br>11:45:14 | Claudia Pedroza | Aceito   |
| Cronograma  | Cronograma1.pdf                               | 14/03/2018<br>11:43:42 | Claudia Pedroza | Aceito   |
| TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência | TCLE.pdf                                      | 27/12/2017<br>15:48:24 | Claudia Pedroza | Aceito   |
| Folha de Rosto  | folha.pdf                                     | 27/12/2017<br>15:39:44 | Claudia Pedroza | Aceito   |

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Aprovação da CONEP:

Não

VITORIA, 13 de Abril de 2018

Assinado por:  
KALLINE PEREIRA ARGEIRA  
(Coordenador)

Endereço: Av. Fernando Ferrari, 514-Campus Universitário, Prédio Administrativo do CCHN  
Bairro: Goiabeiras CEP: 29.075-910  
UF: ES Município: VITORIA  
Telefone: (27)3145-9820 E-mail: cep.goiabeiras@gmail.com

**Apêndice B –Roteiro de entrevista semiestruturada sobre estilo de vida e dados sociodemográficos.**

Adaptado do trabalho de Santos (2011).

Nome:

Data de Nascimento: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Idade:

Data da Realização da Entrevista: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Atividade Atual:

Aposentado?  Sim  não

Atividade antes de se aposentar:

Exerce alguma atividade remunerada?  não  sim Em qual atividade?

Mora em qual bairro:

Mora sozinho?  sim  não

Mora com (grau de parentesco):

Participa de alguma atividade em grupo?

Escolaridade:

não frequentou a escola

1º ciclo incompleto  1º ciclo completo  2º ciclo incompleto

2º ciclo completo  ensino médio incomp.  ensino médio completo

ensino sup. Incomp.  ensino sup. Completo

No seu lazer, você costuma jogar algum jogo? (Dama, dominó, baralho, xadrez.....)

sim  não

Se sim, quantas vezes por semana/mês? Que tipo de jogos?

Se não, nunca joga?

1- Você dorme bem?

2- Quantas horas por noite?



- 3- Acorda bem disposto ou cansado?
- 4- Faz exercícios físicos?
- 5- Com que frequência?
- 6- Que tipo de exercícios?
- 7- Tem alguma doença que o impeça de fazer alguma atividade?
- 8- Se você precisar de ajuda, tem com quem contar? Quem?
- 9- Faz algum acompanhamento médico ou psicológico? Toma medicações?

## Apêndice C – Roteiro semiestruturado de entrevista clínica

Adaptado do trabalho de Santos (2011).

Nome:

Data da Realização da Entrevista: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

1. Como foi, para você, participar das oficinas?
2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?
3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?
4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?
5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo?
6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?
7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?
8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?
9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?

## Apêndice D–Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



Universidade Federal do Espírito Santo  
Centro de Ciências Humanas e Naturais  
Programa de Pós Graduação em Psicologia  
**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

Você está sendo convidado a participar da pesquisa intitulada "Condutas de idosos com depressão em um jogo de tabuleiro moderno" por sua própria vontade, sem receber qualquer incentivo financeiro, com a finalidade exclusiva de colaborar para o estudo. Informamos que o objetivo da pesquisa é avaliar condutas de idosos, com sintomas de depressão em um contexto de jogo de tabuleiro moderno e em instrumento psicológico tradicional.

Considerando o aumento da população idosa no mundo inteiro, essa pesquisa se justifica em função das demandas que acompanham o crescimento desse grupo etário, sendo uma delas, necessidade avanço no estudo e concepção de novos instrumentos psicológicos. Sendo assim, espera-se que essa pesquisa contribua com indicadores para compreensão do manejo do instrumento lúdico como metodologia inovadora para avaliação de aspectos afetivos e cognitivos do desenvolvimento do idoso.

A participação na pesquisa só ocorrerá após sua autorização, expressa na assinatura desse documento e compreenderá: 1) se submeter a aplicação do Inventário de Depressão de Beck; 2) jogar três partidas, gravadas em vídeo, do jogo Gardens junto a outros participantes, e 3) se submeter a aplicação da Escala Wechsler de Inteligência para adultos. Você também responderá a duas entrevistas, que serão gravadas em áudio. A pesquisa contará com a participação de 20 idosos, sendo dez com sintomas de depressão e dez sem sintomas de depressão. Você tem a liberdade e o direito de poder desistir de participar da pesquisa a qualquer momento ou fase da mesma, sem prejuízo ou risco de sofrer quaisquer sanções ou constrangimentos. Garantimos ainda manter o sigilo de informações coletadas.

Informamos ainda, que os resultados da pesquisa serão divulgados em congressos e periódicos especializados, contribuindo, assim, para a ampliação do conhecimento a respeito do tema investigado, sendo assegurado ao participante o sigilo e a privacidade de suas informações.

O estudo segue padrões éticos, sobre a realização de pesquisa em Psicologia com seres humanos e os riscos apresentados referem-se a desconforto devido ao registro através de filmagem das partidas e em áudio das entrevistas. Além disso, pode surgir desconforto também durante a execução e devolutiva dos resultados da avaliação psicológica.

Caso haja algum desconforto em função da participação nos procedimentos da pesquisa, o participante receberá aconselhamento psicológico pela pesquisadora principal como forma de amenizar algum possível desconforto decorrente da participação. Uma indenização é assegurada em caso de eventual dano decorrente da pesquisa, bem como ressarcimento de despesas com a participação na pesquisa.

Aos participantes da pesquisa que apresentarem indícios de depressão e ainda não estiverem realizando tratamento médico e/ou psicológico será fornecido encaminhamento para serviços públicos que prestem este tipo de assistência.

O benefício previsto na participação desta pesquisa é principalmente, a possibilidade de participação em oficinas lúdicas com jogos de tabuleiro, nas quais se espera propiciar um momento de entretenimento e interação positiva entre os participantes. Para a comunidade em geral envolvida, espera-se contribuir com o entendimento e possibilidade de aplicação de novas metodologias para processos de investigação psicológica.

Em caso de dúvidas o pesquisador poderá ser contatado através dos canais citados, mas caso haja alguma denúncia e/ou intercorrência na pesquisa, o Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) poderá ser acionado pelo telefone (27) 3145-9820, pelo e-mail cep.goiabeiras@gmail.com, pessoalmente ou pelo correio, no seguinte endereço: Av. Fernando Ferrari, 514 Campus Universitário, sala 07 do Prédio Administrativo do CCHN, Goiabeiras, Vitória - ES, CEP 29.075-910.

Estando, portanto, de acordo, declaro que compreendi o termo e os procedimentos de pesquisa envolvidos, como participação em oficinas de jogo de tabuleiro, aplicação de teste e entrevistas, e assino o Termo de Consentimento em duas vias de igual teor. Ambas as vias serão assinadas e rubricadas em todas as páginas pela pesquisadora principal e pelo participante, o qual receberá uma delas.

---

Assinatura Participante

---

Assinatura Pesquisadora

### Apêndice E – Tabulação das Partidas

| Idoso  | Carmem (SD, 70 anos) |
|--|----------------------|
|  | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho     |                      |
| Facilitadores  |                      |
| 1. Atender ordem   | 9                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda                | 3                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente                | 2                    |
| 4. Dar feedback  | 1                    |
| 5. Demonstrar afeto  | 0                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                         | 0                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                        | 2                    |
| 8. Pedir orientação  | 3                    |
|  | 20                   |
| TABELA 2   |                      |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |                      |
| Não facilitadores  |                      |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0                    |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0                    |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0                    |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0                    |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0                    |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0                    |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0                    |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0                    |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0                    |

|  |        |
|--|--------|
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 3      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      |
|  | 3      |
|  | Perdeu |

Nível de análise heurística

I

|  |                        |
|--|------------------------|
| Idoso  | Carolina (CD, 87 anos) |
|  | Com depressão          |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                        |
| Facilitadores  |                        |
| 1. Atender ordem   | 6                      |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 3                      |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 10                     |
| 4. Dar feedback  | 2                      |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 3                      |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 4                      |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 5                      |
| 8. Pedir orientação                                      | 7                      |

40

|  |   |
|--|---|
| TABELA 2   |   |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |
| Não facilitadores  |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 |

|  |   |
|--|---|
| 13. Demonstrar timidez                                 | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 2 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0 |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0 |

2

Perdeu

Nível de análise heurística

IIA

| Idoso  | Carolina (CD, 87 anos) | Carmem (SD, 70 anos) |
|--|------------------------|----------------------|
|  | Com depressão          | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho     |                        |                      |
| Facilitadores  |                        |                      |
| 1. Atender ordem   | 4                      | 3                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda                | 3                      | 2                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente                | 2                      | 1                    |
| 4. Dar feedback  | 10                     | 0                    |
| 5. Demonstrar afeto  | 15                     | 0                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                         | 16                     | 0                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                        | 8                      | 0                    |
| 8. Pedir orientação  | 0                      | 4                    |
|  | 58                     | 10                   |
| TABELA 2   |                        |                      |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |                        |                      |

|  |        |        |
|--|--------|--------|
| Não facilitadores                                      |        |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                 | 0      | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo               | 0      | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                              | 0      | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                           | 0      | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                 | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 0      | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0      | 3      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      | 1      |
|  | 0      | 4      |
|  | ganhou | perdeu |

Nível de análise heurística

IIB

IIA

| Idoso  | Carolina (CD, 87 anos) | Carmem (SD, 70 anos) |
|--|------------------------|----------------------|
|  | Com depressão          | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                        |                      |
| Facilitadores  |                        |                      |
| 1. Atender ordem   | 0                      | 0                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 0                      | 15                   |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 10                     | 0                    |
| 4. Dar feedback  | 25                     | 0                    |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 24                     | 3                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 0                      | 0                    |



|                                       |    |    |
|---------------------------------------|----|----|
| 7. Exibir confiança na jogada correta | 2  | 2  |
| 8. Pedir orientação                   | 9  | 3  |
|                                       | 70 | 23 |

| TABELA 2   |        |        |
|--|--------|--------|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |        |        |
| Não facilitadores  |        |        |
|  | ganhou | perdeu |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0      | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0      | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0      | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0      | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0      | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0      | 2      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0      | 0      |
|  | 0      | 2      |
|  | ganhou | perdeu |

Nível de análise heurística

IIB

IIA

|  |                      |
|--|----------------------|
| Idoso  | Denise (SD, 60 anos) |
|  | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |
| Facilitadores  |                      |
| 1. Atender ordem   | 20                   |

|   |   |
|---|---|
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda | 4 |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente | 6 |
| 4. Dar feedback                               | 9 |
| 5. Demonstrar afeto                           | 2 |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo          | 1 |
| 7. Exibir confiança na jogada correta         | 0 |
| 8. Pedir orientação                           | 0 |

42

|  |    |
|--|----|
| TABELA 2   |    |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |    |
| Não facilitadores  |    |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0  |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0  |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0  |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0  |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0  |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0  |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0  |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 10 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0  |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 5  |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0  |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0  |

15

Perdeu

Nível de análise heurística

I

|       |                 |
|-------|-----------------|
| Idoso | Débora (CD, 84) |
|-------|-----------------|

|  | anos)         |
|--|---------------|
|  | Com depressão |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |               |
| Facilitadores  |               |
| 1. Atender ordem   | 10            |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 9             |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 8             |
| 4. Dar feedback  | 4             |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 2             |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 1             |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 0             |
| 8. Pedir orientação                                      |               |

34

| TABELA 2   |   |
|--|---|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |
| Não facilitadores  |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0 |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0 |

0

Perdeu

Nível de análise heurística

IIA

| Idoso  | Débora (CD, 84 anos) | Denise (SD, 60 anos) |
|--|----------------------|----------------------|
|  | Com depressão        | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho     |                      |                      |
| Facilitadores  |                      |                      |
| 1. Atender ordem   | 10                   | 20                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda                | 2                    | 0                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente                | 3                    | 3                    |
| 4. Dar feedback  | 9                    | 4                    |
| 5. Demonstrar afeto  | 16                   | 5                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                         | 4                    | 6                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                        | 0                    | 0                    |
| 8. Pedir orientação  | 1                    | 0                    |
|  | 45                   | 38                   |
| TABELA 2   |                      |                      |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |                      |                      |
| Não facilitadores  |                      |                      |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0                    | 0                    |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0                    | 0                    |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0                    | 0                    |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0                    | 0                    |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0                    | 0                    |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0                    | 0                    |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0                    | 0                    |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0                    | 0                    |

|  |        |        |
|--|--------|--------|
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0      | 15     |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      | 2      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      | 3      |
|  | 0      | 20     |
|  | ganhou | perdeu |

Nível de análise heurística

IIB

IIA

| Idoso  | Débora (CD, 84 anos) | Denise (SD, 60 anos) |
|--|----------------------|----------------------|
|  | Com depressão        | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |                      |
| Facilitadores  |                      |                      |
| 1. Atender ordem   | 0                    | 0                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 0                    | 9                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 3                    | 0                    |
| 4. Dar feedback  | 4                    | 0                    |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 19                   | 0                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 0                    | 0                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 0                    | 0                    |
| 8. Pedir orientação                                      | 0                    | 0                    |
|  | 26                   | 9                    |

| TABELA 2   |   |   |
|--|---|---|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |   |
| Não facilitadores  |   |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 | 0 |

|  |        |        |
|--|--------|--------|
| 12. Demonstrar impulsividade                           | 0      | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                 | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 2      | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0      | 8      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0      | 7      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      | 1      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      | 1      |
|  | 2      | 17     |
|  | perdeu | ganhou |

Nível de análise heurística

III

IIA

|  |                      |
|--|----------------------|
| Idoso  | Márcia (CD, 73 anos) |
|  | Com depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |
| Facilitadores  |                      |
| 1. Atender ordem   | 10                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 6                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 7                    |
| 4. Dar feedback  | 0                    |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 5                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 9                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 2                    |
| 8. Pedir orientação                                      | 3                    |

| TABELA 2   |        |
|--|--------|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |        |
| Não facilitadores  |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 5      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0      |
|  | 5      |
|  | Ganhou |

Nível de análise heurística

IIA

| Idoso  | Marta (SD, 61 anos) |
|--|---------------------|
|  | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                     |
| Facilitadores  |                     |
| 1. Atender ordem   | 6                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 7                   |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 9                   |
| 4. Dar feedback  | 3                   |

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 5. Demonstrar afeto                   | 0  |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo  | 2  |
| 7. Exibir confiança na jogada correta | 1  |
| 8. Pedir orientação                   | 5  |
|                                       | 33 |

|  |   |
|--|---|
| TABELA 2   |   |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |
| Não facilitadores  |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 1 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0 |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0 |
|  | 1 |

|        |
|--------|
| Ganhou |
|--------|

Nível de análise heurística

IIA

|       |                      |                     |
|-------|----------------------|---------------------|
| Idoso | Márcia (CD, 73 anos) | Marta (SD, 61 anos) |
|       | Com depressão        | Sem depressão       |



| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |    |    |
|--|----|----|
| Facilitadores  |    |    |
| 1. Atender ordem   | 4  | 3  |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 3  | 1  |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 4  | 5  |
| 4. Dar feedback  | 6  | 4  |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 8  | 9  |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 2  | 3  |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 4  | 6  |
| 8. Pedir orientação                                      | 9  | 8  |
|  | 40 | 39 |

| TABELA 2   |        |        |
|--|--------|--------|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |        |        |
| Não facilitadores  |        |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0      | 8      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0      | 2      |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0      | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 5      | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 3      | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0      | 0      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0      | 0      |
|  | 8      | 10     |
|  | ganhou | perdeu |

Nível de análise heurística

IIB

IIB

| Idoso  | Márcia (CD, 73 anos) | Marta (SD, 61 anos) |
|--|----------------------|---------------------|
|  | Com depressão        | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |                     |
| Facilitadores  |                      |                     |
| 1. Atender ordem   | 4                    | 0                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 2                    | 2                   |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 7                    | 0                   |
| 4. Dar feedback  | 10                   | 6                   |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 6                    | 9                   |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 2                    | 4                   |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 4                    | 0                   |
| 8. Pedir orientação                                      | 0                    | 5                   |
|  | 35                   | 26                  |

| TABELA 2   |   |    |
|--|---|----|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |    |
| Não facilitadores  |   |    |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 | 10 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 | 0  |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 2 | 0  |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 | 0  |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 5 | 0  |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 | 0  |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 | 0  |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 | 0  |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0 | 0  |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0 | 0  |

|  |        |        |
|--|--------|--------|
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      | 0      |
|  | 7      | 10     |
|  | ganhou | perdeu |

Nível de análise heurística

IIB

IIA

|  |                      |
|--|----------------------|
| Idoso  | Paloma (CD, 61 anos) |
|  | Com depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |
| Facilitadores  |                      |
| 1. Atender ordem   | 8                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 0                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 6                    |
| 4. Dar feedback  | 0                    |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 1                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 10                   |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 0                    |
| 8. Pedir orientação                                      | 3                    |
|  | 28                   |

|  |   |
|--|---|
| TABELA 2   |   |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |
| Não facilitadores  |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 3 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 |

|  |        |
|--|--------|
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 4      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 3      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      |
|  | 10     |
|  | Ganhou |

Nível de análise heurística

IIB

|  |                     |
|--|---------------------|
| Idoso  | Paulo (SD, 64 anos) |
|  | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho     |                     |
| Facilitadores  |                     |
| 1. Atender ordem   | 14                  |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda                | 6                   |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente                | 0                   |
| 4. Dar feedback  | 0                   |
| 5. Demonstrar afeto  | 3                   |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                         | 1                   |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                        | 0                   |
| 8. Pedir orientação  | 0                   |
|  | 24                  |
| TABELA 2   |                     |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |                     |
| Não facilitadores  |                     |

|  |    |
|--|----|
| 19. Demonstrar cansaço                                 | 0  |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo               | 0  |
| 11. Demonstrar inquietude                              | 0  |
| 12. Demonstrar impulsividade                           | 0  |
| 13. Demonstrar timidez                                 | 0  |
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0  |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 16 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0  |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0  |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0  |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0  |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0  |

16

Perdeu

Nível de análise heurística

I

| Idoso  | Paloma (CD, 61 anos) | Paulo (SD, 64 anos) |
|--|----------------------|---------------------|
|  | Com depressão        | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |                     |
| Facilitadores  |                      |                     |
| 1. Atender ordem   | 0                    | 0                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 5                    | 20                  |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 0                    | 0                   |
| 4. Dar feedback  | 3                    | 0                   |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 0                    | 0                   |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 10                   | 0                   |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 20                   | 30                  |

|                     |    |    |
|---------------------|----|----|
| 8. Pedir orientação | 1  | 20 |
|                     | 39 | 70 |

| TABELA 2   |        |        |
|--|--------|--------|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |        |        |
| Não facilitadores  |        |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0      | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0      | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0      | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 30     | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0      | 30     |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0      | 10     |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0      | 0      |
|  | 30     | 40     |
|  | perdeu | ganhou |

Nível de análise heurística

III

IIA

| Idoso  | Paloma (CD, 61 anos) | Paulo (SD, 64 anos) |
|--|----------------------|---------------------|
|  | Com depressão        | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |                     |
| Facilitadores  |                      |                     |
| 1. Atender ordem   | 0                    | 0                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 0                    | 20                  |

|   |    |    |
|---|----|----|
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente | 10 | 0  |
| 4. Dar feedback                               | 0  | 0  |
| 5. Demonstrar afeto                           | 0  | 2  |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo          | 10 | 0  |
| 7. Exibir confiança na jogada correta         | 0  | 0  |
| 8. Pedir orientação                           | 0  | 30 |
|   | 20 | 52 |

|  |        |        |
|--|--------|--------|
| TABELA 2   |        |        |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |        |        |
| Não facilitadores  |        |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 7      | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0      | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 13     | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0      | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 13     | 6      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0      | 8      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0      | 0      |
|  | 33     | 14     |
|  | perdeu | ganhou |

Nível de análise heurística

III

IIB

|       |                     |
|-------|---------------------|
| Idoso | Roger (CD, 60 anos) |
|-------|---------------------|

|  | Com depressão |
|--|---------------|
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |               |
| Facilitadores  |               |
| 1. Atender ordem   | 3             |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 4             |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 0             |
| 4. Dar feedback  | 5             |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 0             |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 6             |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 10            |
| 8. Pedir orientação                                      | 5             |

33

| TABELA 2   |   |
|--|---|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |
| Não facilitadores  |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 2 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 1 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 2 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0 |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0 |

5

Perdeu



Nível de análise heurística

IIA

|  |                      |
|--|----------------------|
| Idoso  | Regina (SD, 60 anos) |
|  | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                      |
| Facilitadores  |                      |
| 1. Atender ordem   | 10                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 3                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 8                    |
| 4. Dar feedback  | 4                    |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 0                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 3                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 2                    |
| 8. Pedir orientação                                      | 0                    |
|  | 30                   |

|  |   |
|--|---|
| TABELA 2   |   |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |
| Não facilitadores  |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 1 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0 |

|  |        |
|--|--------|
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      |
|  | 1      |
|  | Perdeu |

Nível de análise heurística

IIA

| Idoso  | Roger (CD, 60 anos) | Regina (SD, 60 anos) |
|--|---------------------|----------------------|
|  | Com depressão       | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho     |                     |                      |
| Facilitadores  |                     |                      |
| 1. Atender ordem   | 4                   | 2                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda                | 5                   | 3                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente                | 2                   | 0                    |
| 4. Dar feedback  | 1                   | 0                    |
| 5. Demonstrar afeto  | 0                   | 0                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                         | 9                   | 0                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                        | 10                  | 5                    |
| 8. Pedir orientação  | 0                   | 0                    |
|  | 31                  | 10                   |
| TABELA 2   |                     |                      |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |                     |                      |
| Não facilitadores  |                     |                      |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0                   | 2                    |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0                   | 0                    |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0                   | 0                    |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0                   | 0                    |

|  |   |   |
|--|---|---|
| 13. Demonstrar timidez                                 | 0 | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0 | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 0 | 0 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0 | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0 | 0 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0 | 0 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0 | 3 |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0 | 0 |
|  | 0 | 5 |

|        |        |
|--------|--------|
| ganhou | perdeu |
|--------|--------|

Nível de análise heurística

III

IIA

| Idoso  | Roger (CD, 60 anos) | Regina (SD, 60 anos) |
|--|---------------------|----------------------|
|  | Com depressão       | Sem depressão        |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho     |                     |                      |
| Facilitadores  |                     |                      |
| 1. Atender ordem   | 0                   | 0                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda                | 3                   | 4                    |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente                | 5                   | 2                    |
| 4. Dar feedback  | 7                   | 8                    |
| 5. Demonstrar afeto  | 10                  | 1                    |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                         | 11                  | 0                    |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                        | 0                   | 5                    |
| 8. Pedir orientação  | 0                   | 0                    |
|  | 36                  | 20                   |
| TABELA 2   |                     |                      |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |                     |                      |

|  |        |        |
|--|--------|--------|
| Não facilitadores                                      |        |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                 | 0      | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo               | 2      | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                              | 0      | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                           | 0      | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                 | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 0      | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0      | 2      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0      | 0      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      | 4      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      | 0      |
|  | 2      | 6      |
|  | ganhou | perdeu |

Nível de análise heurística

III

IIB

|  |                     |
|--|---------------------|
| Idoso  | Sônia (CD, 60 anos) |
|  | Com depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                     |
| Facilitadores  |                     |
| 1. Atender ordem   | 12                  |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 10                  |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 0                   |
| 4. Dar feedback  | 0                   |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 20                  |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 30                  |

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 7. Exibir confiança na jogada correta | 1 |
| 8. Pedir orientação                   | 6 |

79

|  |   |
|--|---|
| TABELA 2   |   |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |
| Não facilitadores  |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0 |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0 |

0

Ganhou

Nível de análise heurística

IIA

|  |                     |
|--|---------------------|
| Idoso  | Selma (SD, 81 anos) |
|  | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                     |
| Facilitadores  |                     |
| 1. Atender ordem   | 10                  |

|   |   |
|---|---|
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda | 9 |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente | 8 |
| 4. Dar feedback                               | 4 |
| 5. Demonstrar afeto                           | 0 |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo          | 3 |
| 7. Exibir confiança na jogada correta         | 1 |
| 8. Pedir orientação                           | 2 |

37

|  |    |
|--|----|
| TABELA 2   |    |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |    |
| Não facilitadores  |    |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0  |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0  |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0  |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0  |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0  |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0  |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0  |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0  |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 15 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0  |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0  |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0  |

15

Perdeu

Nível de análise heurística

IIA

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

| Idoso  | Sônia (CD, 60 anos) | Selma (SD, 81 anos) |
|--|---------------------|---------------------|
|  | Com depressão       | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                     |                     |
| Facilitadores  |                     |                     |
| 1. Atender ordem   | 10                  | 22                  |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 2                   | 3                   |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 5                   | 6                   |
| 4. Dar feedback  | 6                   | 9                   |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 8                   | 0                   |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 20                  | 0                   |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 9                   | 0                   |
| 8. Pedir orientação                                      | 9                   | 0                   |
|  | 69                  | 40                  |

|  |   |   |
|--|---|---|
| TABELA 2   |   |   |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |   |
| Não facilitadores  |   |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 | 3 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 | 0 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 | 1 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 | 2 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 | 0 |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 | 0 |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0 | 0 |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 8 | 2 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0 | 0 |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0 | 0 |

|        |   |        |
|--------|---|--------|
|        | 8 | 8      |
| ganhou |   | perdeu |

Nível de análise heurística

IIB

IIA

| Idoso  | Sonia         | Selma (SD, 81 anos) |
|--|---------------|---------------------|
|  | Com depressão | Sem depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |               |                     |
| Facilitadores  |               |                     |
| 1. Atender ordem   | 2             | 2                   |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 3             | 4                   |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 0             | 0                   |
| 4. Dar feedback  | 0             | 9                   |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 30            | 0                   |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 0             | 0                   |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 0             | 0                   |
| 8. Pedir orientação                                      | 0             | 1                   |
|  | 35            | 16                  |

| TABELA 2   |   |   |
|--|---|---|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |   |
| Não facilitadores  |   |   |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 | 0 |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 | 0 |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 | 0 |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 | 0 |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 | 0 |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 | 0 |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 | 0 |



|  |        |        |
|--|--------|--------|
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 2      | 13     |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      | 0      |
|  | 2      | 13     |
|  | perdeu | ganhou |

Nível de análise heurística

IIB

IIA

|  |                     |
|--|---------------------|
| Idoso  | Vânia (CD, 72 anos) |
|  | Com depressão       |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho     |                     |
| Facilitadores  |                     |
| 1. Atender ordem   | 10                  |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda                | 20                  |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente                | 4                   |
| 4. Dar feedback  | 9                   |
| 5. Demonstrar afeto  | 3                   |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                         | 3                   |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                        | 3                   |
| 8. Pedir orientação  | 3                   |
|  | 55                  |
| TABELA 2   |                     |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |                     |
| Não facilitadores  |                     |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0                   |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0                   |

|  |        |
|--|--------|
| 11. Demonstrar inquietude                              | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                           | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                 | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                         | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                         | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                    | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa        | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)            | 0      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação         | 0      |
|  | 0      |
|  | Ganhou |

Nível de análise heurística

IIB

|  |                       |
|--|-----------------------|
| Idoso  | Valesca (SD, 80 anos) |
|  | Sem depressão         |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                       |
| Facilitadores  |                       |
| 1. Atender ordem   | 10                    |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 3                     |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 8                     |
| 4. Dar feedback  | 4                     |
| 5. Demonstrar afeto                                      | 8                     |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo                     | 3                     |
| 7. Exibir confiança na jogada correta                    | 2                     |
| 8. Pedir orientação                                      | 0                     |

| TABELA 2   |        |
|--|--------|
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |        |
| Não facilitadores  |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0      |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0      |
|  | 0      |
|  | Perdeu |

Nível de análise heurística

I

| Idoso  | Vânia (CD, 72 anos) | Valesca (SD, 80 anos) |
|--|---------------------|-----------------------|
|  | Com depressão       | Sem depressão         |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                     |                       |
| Facilitadores  |                     |                       |
| 1. Atender ordem   | 4                   | 2                     |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda            | 10                  | 9                     |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente            | 2                   | 3                     |
| 4. Dar feedback  | 1                   | 2                     |

|                                       |    |    |
|---------------------------------------|----|----|
| 5. Demonstrar afeto                   | 0  | 3  |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo  | 9  | 0  |
| 7. Exibir confiança na jogada correta | 10 | 5  |
| 8. Pedir orientação                   | 0  | 0  |
|                                       | 36 | 24 |

|  |   |    |
|--|---|----|
| TABELA 2   |   |    |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |   |    |
| Não facilitadores  |   |    |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0 | 0  |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0 | 0  |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0 | 0  |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0 | 0  |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0 | 0  |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0 | 0  |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0 | 0  |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0 | 0  |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0 | 0  |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0 | 12 |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0 | 0  |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0 | 0  |
|  | 0 | 12 |

|        |        |
|--------|--------|
| ganhou | perdeu |
|--------|--------|

Nível de análise heurística

III

IIA

|  |                     |                       |
|--|---------------------|-----------------------|
| Idoso  | Vânia (CD, 72 anos) | Valesca (SD, 80 anos) |
|  | Com depressão       | Sem depressão         |
| Categorias de Comportamentos Facilitadores do Desempenho |                     |                       |

|   |    |    |
|---|----|----|
| Facilitadores                                 |    |    |
| 1. Atender ordem                              | 9  | 0  |
| 2. Corrigir colocação de peça após dica/ajuda | 3  | 15 |
| 3. Corrigir colocação de peça espontaneamente | 0  | 0  |
| 4. Dar feedback                               | 0  | 0  |
| 5. Demonstrar afeto                           | 30 | 0  |
| 6. Jogar seguindo instruções do jogo          | 0  | 0  |
| 7. Exibir confiança na jogada correta         | 0  | 0  |
| 8. Pedir orientação                           | 0  | 20 |
|   | 42 | 35 |

|  |        |        |
|--|--------|--------|
| TABELA 2   |        |        |
| Categorias de Comportamentos Não Facilitadores do Desempenho |        |        |
| Não facilitadores  |        |        |
| 19. Demonstrar cansaço                                       | 0      | 0      |
| 10. Demonstrar querer interromper o jogo                     | 0      | 0      |
| 11. Demonstrar inquietude                                    | 0      | 0      |
| 12. Demonstrar impulsividade                                 | 0      | 0      |
| 13. Demonstrar timidez                                       | 0      | 0      |
| 14. Distrair-se com o ambiente                               | 0      | 0      |
| 15. Reprovar-se diante de erro                               | 0      | 0      |
| 16. Exibir comportamento disruptivo                          | 0      | 0      |
| 17. Iniciar assuntos incompatíveis com a tarefa              | 0      | 0      |
| 18. Descumprir instruções do jogo (trapaça)                  | 0      | 25     |
| 19. Reclamar por ter que responder/atender solicitação       | 0      | 0      |
| 20. Recusar-se a responder/atender solicitação               | 0      | 0      |
|  | 0      | 25     |
|  | ganhou | perdeu |

Nível de análise heurística

III

IIB

### Apêndice F – Tabulação dos Níveis de Análise Heurística

|                                    | <i>Idoso</i>                  | <i>P1</i> | <i>P2</i> | <i>P3</i> |
|------------------------------------|-------------------------------|-----------|-----------|-----------|
| <b><i>Idosos com depressão</i></b> | <i>Carolina (CD, 87 anos)</i> | IIA       | IIB       | IIB       |
|                                    | <i>Débora (CD, 84 anos)</i>   | IIA       | IIB       | III       |
|                                    | <i>Márcia (CD, 73 anos)</i>   | IIA       | IIB       | IIB       |
|                                    | <i>Paloma (CD, 61 anos)</i>   | IIB       | III       | III       |
|                                    | <i>Roger (CD, 60 anos)</i>    | IIA       | III       | III       |
|                                    | <i>Sônia (CD, 60 anos)</i>    | IIA       | IIB       | IIB       |
|                                    | <i>Vânia (CD, 72 anos)</i>    | IIB       | III       | III       |
| <b><i>Idosos sem depressão</i></b> | <i>Carmem (SD, 70 anos)</i>   | I         | IIA       | IIA       |
|                                    | <i>Denise (SD, 60 anos)</i>   | I         | IIA       | IIA       |
|                                    | <i>Marta (SD, 61 anos)</i>    | IIA       | IIB       | IIA       |
|                                    | <i>Paulo (SD, 64 anos)</i>    | I         | IIA       | IIB       |
|                                    | <i>Regina (SD, 60 anos)</i>   | IIA       | IIA       | IIB       |
|                                    | <i>Selma (SD, 81 anos)</i>    | IIA       | IIA       | IIA       |
|                                    | <i>Valesca (SD, 80 anos)</i>  | I         | IIA       | IIB       |

### Apêndice G – Tabulação da entrevista questionário de estilo de vida e dados sociodemográficos

| Nome fictício   | Marta                   | Márcia                        | Roger                                 | Regina                        | Paulo                    | Paloma                              | Sônia                    | Selma                      | Vânia                 | Valesca                 | Denise                        | Débora                      | Carolina                    | Carmem                  |
|---|-------------------------|-------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|----------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| Idade   | 61 anos                 | 73 anos                       | 60 anos                               | 67 anos                       | 64 anos                  | 61 anos                             | 60 anos                  | 81 anos                    | 72 anos               | 80 anos                 | 60 anos                       | 84 anos                     | 87 anos                     | 70 anos                 |
| Atividade Atual   | Aposentado              | Aposentado                    | Aposentado                            | Aposentado                    | Aposentado               | Aposentado                          | Aposentado               | Aposentado                 | Aposentado            | Aposentado              | Aposentado                    | Aposentado                  | Aposentado                  | Aposentado              |
| Atividade antes de se aposentar                           | Secretária              | Doméstica                     | Artista                               | Técnico de Enfermagem         | Bancário                 | Dentista                            | Dona de casa             | Vendedora                  | Dona de casa          | Dona de casa            | Doméstica                     | Dona de casa                | Dona de casa                | Dona de casa            |
| Exerce alguma atividade remunerada                        | Não                     | Sim (governanta)              | Não                                   | Não                           | Não                      | Não                                 | Não                      | Sim (vendas porta a porta) | Não                   | Não                     | Não                           | Não                         | Não                         | Não                     |
| Mora sozinho?   | Não                     | Não                           | Não                                   | Não                           | Não                      | Sim                                 | Sim                      | Não                        | Não                   | Não                     | Não                           | Não                         | Sim                         | Não                     |
| Tem com quem contar em caso de dificuldade?               | Sim. Família.           | Sim. Vizinhos e amigos.       | Sim. Família.                         | Sim. Vizinhos.                | Sim. Vizinhos e família. | Sim. Família.                       | Sim. Família e vizinhos. | Sim. Família.              | Sim. Família.         | Sim. Família.           | Sim. Família.                 | Sim. Família.               | Sim. Família.               | Sim. Família.           |
| Escolaridade  | Ensino médio incompleto | Ensino fundamental incompleto | Ensino médio incompleto               | Ensino médio técnico completo | Ensino superior completo | Ensino superior completo            | Ensino médio incompleto  | Ensino médio incompleto    | Ensino médio completo | Ensino médio incompleto | Ensino fundamental incompleto | Ensino fundamental completo | Ensino médio incompleto     | Ensino médio incompleto |
| Costuma jogar?  | Não                     | Não                           | Não                                   | Não                           | Sim (xadrez)             | Não                                 | Não                      | Sim (damas)                | Não                   | Não                     | Não                           | Não                         | Sim (resta um)              | Não                     |
| Dorme bem?  | Sim                     | Sim                           | Não                                   | Sim                           | Não                      | Sim                                 | Sim                      | Sim                        | Sim                   | Não                     | Sim                           | Não                         | Sim                         | Sim                     |
| Pratica exercícios físicos?                               | Não                     | Não                           | Não                                   | Não                           | Não                      | Não                                 | Não                      | Não                        | Não                   | Não                     | Não                           | Não                         | Não                         | Não                     |
| Tem alguma doença que o impeça de fazer alguma atividade? | Não                     | Não                           | Não                                   | Não                           | Não                      | Não                                 | Não                      | Não                        | Não                   | Não                     | Não                           | Não                         | Sim (problemas ortopédicos) | Não                     |
| Faz algum acompanhamento médico ou psicológico?           | Sim Hipertensão         | Sim (problemas cardíacos)     | Sim (problemas cardíacos e depressão) | Hipertensão                   | Não                      | Sim (problemas gástricos/ansiedade) | Sim, hipertensão         | Não                        | Sim. Hipertensão      | Não                     | Não                           | Sim (problemas ortopédicos) | Sim. Hipertensão            | Não                     |
| Toma medicações?  | Não                     | Sim                           | Sim                                   | Não                           | Não                      | Sim                                 | Não                      | Não                        | Não                   | Não                     | Não                           | Sim                         | Sim                         | Não                     |

**Apêndice H – Tabulação dos resultados do BDI – II**

| <b>Nome fictício</b>   | <b>Pontuação</b> | <b>Classificação</b> |
|------------------------|------------------|----------------------|
| Marta (SD, 61 anos)    | 4                | Sem depressão        |
| Márcia (CD, 73 anos)   | 22               | Depressão moderada   |
| Roger (CD, 60 anos)    | 25               | Depressão moderada   |
| Regina (SD, 60 anos)   | 5                | Sem depressão        |
| Paulo (SD, 64 anos)    | 1                | Sem depressão        |
| Paloma (CD, 61 anos)   | 45               | Depressão grave      |
| Sônia (CD, 60 anos)    | 28               | Depressão moderada   |
| Selma (SD, 81 anos)    | 10               | Sem depressão        |
| Vânia (CD, 72 anos)    | 22               | Depressão moderada   |
| Valesca (SD, 80 anos)  | 2                | Sem depressão        |
| Denise (SD, 60 anos)   | 1                | Sem depressão        |
| Débora (CD, 84 anos)   | 40               | Depressão grave      |
| Carolina (CD, 87 anos) | 21               | Depressão moderada   |
| Carmem (SD, 70 anos)   | 3                | Sem depressão        |

| <b>Referência BDI - II</b> |       |
|----------------------------|-------|
| depressão mínima           | 0-13  |
| depressão leve             | 14-19 |
| depressão moderada         | 20-28 |
| depressão severa           | 29-63 |



## Apêndice I – Transcrição das entrevistas

| Nome fictício  | Carolina  | Carmem  |
|--|---|---|
| Idade  | 87 anos   | 70 anos   |
| 1. Como foi, para você, participar das oficinas?   | Foi bom, agora peço minha filha para jogar comigo e ela joga, mas, eu sou melhor que ela (risos). Tá sendo bom, a gente joga baralho todo dia de noite. | Foi bom, só queria ter conseguido jogar melhor, é difícil da gente pegar, não entra na cabeça da gente.   |
| 2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?  | Foi bom, todo mundo ficou animado, nunca vi tanta animação com uma atividade aqui do grupo.   | Foi bom, teve uams que falaram que era muito difícil e eu concordei. Depois fiquei achando que é despeito de todo mundo que jogou mal (risos).                        |
| 3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?  | Foram sim, bem interessantes, jogo novo, igual eu imaginei.   | Mais ou menos, imaginei ser mais fácil. Que o jogo era mais tranquilo, tipo bingo assim, igual a gente joga aqui.   |
| 4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?  | Sim, aprendi que jogo pode ser bom para meu coração e minha alma. Porque achava que o negócio era só palavra cruzada para a cabeça.                     | Tive sim, a gente se diverte apesar de tudo, de não entender...   |
| 5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo? | Fiquei normal, mas, acho que nem aconteceu.   | Fiquei chateada, né. Ninguém gosta de perder para outro velho (risos).  |
| 6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?  | De forma alguma!  | Só quando eu estava perdendo, fora isso não. Igual falei em cima, não gosto de perder, ainda mais para outro velho. E no meu caso, mais velho que você ainda (risos). |
| 7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?  | Só foi ficando mais alto!   | Normal, nem alto, nem baixo, normal.  |
| 8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?  | Tudo igual, não me arrependo, joguei bem.   | Não.  |
| 9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?  | Para jogar mesmo que é bom demais, a gente fica mais esperto e mais feliz, mesmo quando não é para estar. Tinha esquecido disso.                        | Que jogue mesmo e tenha persistência para aprender.   |

| Nome fictício  | Denise  | Débora   |
|--|---|--|
| Idade  | 60 anos   | 84 anos  |
| 1. Como foi, para você, participar das oficinas?   | Eu gostei, é interessante, né.  | Eu gostei muito, gostei tanto da diversão que até deixei a colega ganhar de mim para ela ficar feliz também.   |
| 2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?  | Acho que todo mundo gostou, sim, pode ficar tranquila.                      | Todo mundo deve ter gostado, ficavam perguntando quando saia da sala se perdeu ou se ganhou, tinha até o ranking da semana. Assim que você falou que chama, né (risos).  |
| 3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?  | Foram iguais, achei que ia ter jogo, que ia ter a gravação, tudo igual.     | Forma bem melhores, teve muita interação, você vê que planeja uma coisa, mas, tem que mudar porque a pessoa joga uma coisa que faz diferença no seu jogo, bem interativo eu achei.   |
| 4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?  | Sim, interessante de passar tempo, melhor que ficar em casa sozinha.        | Sim, conheci uma coisa nova, né.   |
| 5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo? | Fiquei normal, no jogo às vezes você ganha e às vezes você perde, é normal. | Não aconteceu.   |
| 6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?  | Não fiquei, não.  | Fiquei só pensando que eu tava indo bem demais e humilhando a minha dupla, aí comecei a jogar mais tranquilo, ajudar ela e deixei ela ganhar. Porque tava bom esse negócio de jogar, aí como faço se depois fico sem dupla? Achei muito bom mesmo esse negócio de interagir e tal. |
| 7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?  | Normal, igual, eu acho.   | Ficou bom, gostei, gostei. Na verdade, foi só aumentando...  |
| 8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?  | Não, tudo igual.  | Nada, tudo igual. Bom demais!  |
| 9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?  | Para aceitar jogar. É bom quando joga.                                      | Falaria para me chamar (risos), porque eu sou boa (risos).   |

| Nome fictício  | Marta   | Márcia  |
|--|---|---|
| Idade  | 61 anos   | 73 anos   |
| 1. Como foi, para você, participar das oficinas?   | Eu gostei, achei um momento bom para compartilhar com os amigos. Vou jogar na minha casa agora.   | Adorei, foi o momento mais legal aqui do grupo até hoje. Achei uma coisa que sou boa mesmo (risos).   |
| 2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?  | Acho que todo mundo gostou. Tava maior pressão para ganhar. Teve gente que até falou que roubou para não sair por baixo. Achei feio. Não fiz isso.                                | Acho que todo mundo gostou, bem bom. Todo mundo animado. Gerou burburinho, era igual quando a gente era adolescente e ia para a praça no domingo, todo mundo queria ser escolhido para ir no dia para a sua sala, igual quer ser escolhido para namorar.                      |
| 3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?  | Não foi nada igual. Achei que ia ser igual xadrez, meio chato. Foi bem melhor, teve interação, bota a gente para pensar, de verdade.  | Foi, eu já tinha expectativa que seria bom e foi mesmo. Nem vi o tempo passar, não via ninguém na porta, só pensava no jogo.  |
| 4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?  | Sim, treina a cabeça, né. Melhor que fazer palavra cruzada, mais interessante.  | Ah, sim. A melhor parte foi jogar com os amigos, é legal ter esses momentos e ainda trabalha a cabeça da gente. Você vê a água que não pode juntar com o concreto e fica: "ai meu Deus do céu". Se eu conhecesse esse negócio de jogo antes acho que minha cabeça era melhor. |
| 5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo? | Entreguei, às vezes a gente perde e é assim mesmo.  | Não aconteceu, mandei bem (risos).  |
| 6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?  | Quando eu vi que estava jogando mal e a colega passou na minha frente, fiquei falando para mim mesma que eu era uma burra. Mas, depois passou. Fiquei chateada de não acompanhar. | Não, fiquei animada e olha que isso é difícil para mim. Pesquisadora: por que é difícil para você? Entrevistada: Porque a gente vai ficando velho, vai ficando triste, para de gostar das coisas.   |
| 7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?  | Aumentou até. Foi bem legal. Não imaginava que seria tão bom.   | Foi bom. Ficou igual, já estava animada.  |
| 8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?  | Encontraria na internet para jogar antes e chegar afiada (risos).   | Não, só pediria para jogar mais (risos).  |
| 9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?  | Para prestar bem atenção e fazer com a mente aberta, cabeça boa, sabe... esse aí não depende de sorte, não.   | Para jogar que é muito bom. E comprar para jogar com os netinhos.   |

| Nome fictício  | Paulo   | Paloma  |
|--|---|---|
| Idade  | 64 anos   | 61 anos   |
| 1. Como foi, para você, participar das oficinas?   | Gostei, achei engraçado porque a Paloma deixou eu ganhar. Ela ficava me dando as dicas, percebi isso. Fiquei pensando: "ela acha que sou burro?" Mas, ok, né, vale tudo para ganhar, aí eu deixei e até fui esperto umas vezes (risos). | Foi bom, adorei. As meninas falaram que era bom e eu gostei mesmo.  |
| 2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?  | Ela deve ter gostado, não sei.  | Acho que foi bom, todo mundo elogiou.   |
| 3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?  | Não tinha expectativa, então foi ok.  | Foi não, achei que ia ser igual jogo normal, esse é diferente, mas, todo jogo é bom, né. Depende de quem você joga, gostei de jogar com ele (risos).  |
| 4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?  | Sim, a gente se diverte, gosto de jogar. Tinha um grupo com os amigos.  | Sim, a companhia, né. Faz você querer jogar mais, eu sempre enjojo logo, nesse aí nem enjoei, o tempo passou bem rápido.  |
| 5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo? | Não aconteceu.  | Não sei, acho que não aconteceu, não lembro.  |
| 6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?  | Não fiquei, fiquei cabreiro com ela deixando eu ganhar só.  | Não fiquei.   |
| 7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?  | Ficou igual, foi alto meu interesse.  | Ficou normal, gostei muito.   |
| 8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?  | Não ia ficar pedindo opinião, ia ganhar sozinho.  | Não ia dar muito dica não porque você se ferra, mas, é bom né. Tava sendo bom para mim, queria que ele gostasse também, aí como é competitivo deixei ele ganhar.  |
| 9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?  | Jogar com foco, sem prestar atenção nos outros.   | Aceitar participar, às vezes a gente tem preconceito com coisa nova e não sabe como é bom. Eu mesma no início fiquei nervosa, meio ansiosa assim, depois gostei muito, até ajudei ele, evolui muito no entendimento, assim, sabe. Então é isso, você tem que ter a mente flexível igual a moça assistente social daqui diz. |

| Nome fictício  | Roger   | Regina  |
|--|---|---|
| Idade  | 60 anos   | 67 anos   |
| 1. Como foi, para você, participar das oficinas?   | Bom, esses joguinhos, eu jogo para aprender e melhorar a cabeça.  | Gostei, faz bem, distrai a gente e é uma coisa diferente.   |
| 2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?  | Eu acho que o povo gostou, falaram bem. Mas, tem gente que não consegue fazer, né. Aí deve ser ruim.  | Acho que ele (dupla de jogo, Roger) gostou, ficou se achando porque ganhou. Não gostei disso, parece criança. |
| 3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?  | Foram sim, já participei de umas coisas assim, mas, esse jogo nunca tinha jogado.   | Foram sim, imaginei que era isso, não gosto de jogo, fico ressentida de não ganhar.                           |
| 4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?  | Sim, foi legal, passa o tempo e distrai, a gente tem tanta tristeza na vida. Aí é bom que esquece. Igual eu que sou bem ansioso, no jogo a gente aprende a controlar, né. | Sim, é bom para a cabeça.   |
| 5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo? | Não aconteceu.  | Fiquei desanimada.  |
| 6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?  | Não fiquei, gostei muito. Jogar com outra pessoa é bom, né. Anima a gente.  | Quando via que não ia ganhar, aí ficava para baixo.   |
| 7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?  | Gostei, se eu pudesse jogava todo dia ao invés de ficar participando de dinâmica de grupo.  | Acho que igual, foi bom, terminou bom. Mas, eu não ganhei.  |
| 8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?  | Não, acho que teria me oferecido mais vezes (risos), só isso.   | Não, tudo igual. Talvez prestaria mais atenção no jogo.   |
| 9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?  | Ser esperto e fugir da água.  | Para jogar que é bom, vale a pena, você vê que está precisando melhorar a cabeça.                             |

| Nome fictício  | Sônia   | Selma   |
|--|---|---|
| Idade  | 60 anos   | 81 anos   |
| 1. Como foi, para você, participar das oficinas?   | Foi bom, só fico chateada porque o povo não tem vergonha na cara e rouba. Roubam porque não conseguem ganhar sozinhos e na moral. No final, até roubei também.                                  | Adorei, bem interessante.   |
| 2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?  | Foi bom, todo mundo queria ser escolhido.   | O pessoal gostou eu acho, a minha dupla também. Agora a gente até conversa mais, antes era oi e tchal, só.  |
| 3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?  | Foi sim, já tinha aquela expectativa, né. Aí foi bom. Foi animado igual imaginei, não era chato.  | Foi igual, imaginei que ia ter jogo, mas, esse aí eu não conhecia, achei que ia ser dama, até tinha jogado com meu neto para chegar afiada.                   |
| 4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?  | Sim, agora sei que não dá para confiar nas pessoas (risos), brincadeira minha, agora eu converso mais com todos eles do grupo.  | Sim, a gente conversa é bom. Gosto de ganhar também, auto estima levanta.   |
| 5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo? | Fiquei puta.  | Não teve isso, não.   |
| 6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?  | Não fiquei, tava animada, na ânsia de ganhar. Não é fácil, né, mas, dá para aprender... Você olha e pensa que difícil, aí passa um tempo e consegue fazer. A gente se sente bem, vai evoluindo. | Não, só animada   |
| 7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?  | Ficou igual.  | Ficou igual eu acho, ou aumentou, né. A gente quer ganhar mais e mais.  |
| 8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?  | Não deixaria ela roubar, devia ter falado.  | Não, só acho que poderia ter mais vezes.  |
| 9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?  | Para participar mesmo e interagir com os outros que é massa.  | Muito interessante, todo velho podia jogar é bom. A gente se diverte e ainda aprende alguma coisa nova, melhor que ficar vendo novela que não tem que pensar. |

| Nome fictício  | Vânia  | Valesca   |
|--|--|---|
| Idade  | 72 anos  | 80 anos   |
| 1. Como foi, para você, participar das oficinas?   | Gostei, viu? Peguei a manha na primeira vez que joguei. Já entendi qual era o raciocínio do jogo.  | Não gostei, não. Achei esse jogo muito difícil. Depende demais de sorte e eu não tenho sorte, fiquei tentando fazer o jardim e nunca conseguia terminar direito, porque não vinha a peça.   |
| 2. Na sua opinião, como foi para os outros participar das oficinas?  | Acho que a minha parceira ficou chateada, mas, jogava mal, coitada.  | Eles gostaram, eu gostei menos que eles.  |
| 3. As oficinas foram do jeito que você imaginou? O que houve de parecido? O que houve de diferente?  | Foi diferente, achei que ia ser igual a dama e xadrez, foi diferente. Você é bonitinha, conquistou a gente aqui, apresentando o jogo, todo mundo quis jogar, não achei que as pessoas iam querer. A gente tá cansado de ser sempre os mesmos jogos, isso aí era diferente. | Não, achei que ia ser fácil, igual a moça jogava com a gente o Jogo da Vida, você só escolhe e pronto, esse aí tem que pensar demais e às vezes a pessoa faz uma coisa que acaba com seu jogo todinho.  |
| 4. Você considera que obteve algum benefício com as oficinas?  | Sim, é bom bater papo e jogar. Passa o tempo mais leve, mais diversão, né.   | Sim, a gente mesmo perdendo se diverte, conversa.   |
| 5. Como você reagiu quando viu, se é que em algum momento aconteceu, que você não conseguiria completar seus jardins a tempo de finalizar e ganhar o jogo? | Não aconteceu, sabia que ia ganhar todas as vezes, até fiquei com pena e ajudei a colega.  | Fiquei normal, até fiz coisa errada (risos). Mas, fiquei na minha. Pesquisadora: que coisa errada? Entrevistada: fiquei tentando escolher a peça para ganhar, mas, não deu certo, tem que pensar, a peça às vezes nem tem tanta influência assim...                       |
| 6. Em algum momento ficou desanimado durante as oficinas? Qual e por quê?  | Não fiquei.  | Quando fiquei, eu fiz a coisa errada ali (risos), mas, nem deu certo. Fiquei desanimada porque não ia ganhar e gosto de ganhar, tava todo mundo perguntando quando saía: "e aí ganhou ou perdeu?", eu sabia que eu ia ter que falar que fui perdedora, ninguém gosta, né. |
| 7. Como ficou seu interesse pelas oficinas com o passar do tempo?  | Maior, porque eu tava ganhando e divertindo a colega é gente boa também. Tinha você aqui, tava bom mesmo.  | Ficou igual.  |
| 8. Se você tivesse começado as oficinas agora, faria alguma coisa de diferente?  | Nada. Tudo igual.  | Ia estudar as regras antes ou pedir para você me explicar antes.  |
| 9. Qual dica você daria a uma pessoa que fosse começar a participar das oficinas e jogar o Gardens?  | Jogar com atenção e pegar a manha do jogo na primeira.   | Que é muito difícil, então vai preparado para perder mesmo.   |

## Apêndice J – Tabulação dos resultados do Baralho das Emoções

Cartas escolhida pelos idosos com sintomas de depressão

| <b>Idoso</b>           | <b>Carta escolhida</b> |
|------------------------|------------------------|
| Márcia (CD, 73 anos)   | Esperança              |
| Roger (CD, 60 anos)    | Ansiedade              |
| Paloma (CD, 61 anos)   | Tranquilidade          |
| Sônia (CD, 60 anos)    | Alegria                |
| Vânia (CD, 72 anos)    | Alegria                |
| Débora (CD, 84 anos)   | Amor                   |
| Carolina (CD, 87 anos) | Orgulho                |

Cartas escolhida pelos idosos sem sintomas de depressão

| <b>Idoso</b>          | <b>Carta Escolhida</b> |
|-----------------------|------------------------|
| Marta (SD, 61 anos)   | Esperança              |
| Regina (SD, 60 anos)  | Decepção               |
| Paulo (SD, 64 anos)   | Culpa                  |
| Selma (SD, 81 anos)   | Alegria                |
| Valesca (SD, 80 anos) | Decepção               |
| Denise (SD, 60 anos)  | Ansiedade              |
| Carmem (SD, 70 anos)  | Vergonha               |