



**Gabriela Silveira Barbosa**

**Design e relações intergeracionais: projetando o  
envelhecimento saudável através de atividades  
complementares nas universidades**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Alfredo Jefferson de Oliveira  
Coorientador: Prof.<sup>a</sup> Fernanda da Silva Aparicio Pina

Rio de Janeiro  
Abril de 2020



**GABRIELA SILVEIRA BARBOSA**

**Design e relações intergeracionais: projetando o  
envelhecimento saudável através de atividades  
complementares nas universidades**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo.

**Prof. Alfredo Jefferson de Oliveira**

Orientador

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Profa. Fernanda da Silva Aparicio Pina**

Co-orientador

Cordenação Central de Extensão - CCE - PUC-Rio

**Profa. Luiza Novaes**

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Profa. Carla Martins Cipolla**

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Rio de Janeiro, 16 de Abril de 2020

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

### **Gabriela Silveira Barbosa**

Gabriela Silveira é designer e web designer com graduação e pós-graduação pela PUC-Rio. Trabalhou em grandes empresas como TVE, Rádio MEC, Globo e Fiocruz, dentre outras. Atualmente é professora de modelagem 3D, programação frontend, projeto de embalagens e identidade visual para a graduação tecnológica em design gráfico no Senac Rio. Também trabalha na graduação tecnológica de análise e desenvolvimento de sistemas e no programa de pós-graduação em design de interação pela mesma instituição. Possui experiência na área de artes, design, modelagem 3D, aplicativos web, sites e muita pesquisa na área de comportamento e sociedade, com viés do design social. Eleita representante nacional e conselheira do Conselho Nacional de Política Cultural, CNPC, no ano de 2015, pelo Ministério da Cultura, para o Colegiado Setorial das Artes Digitais.

Silveira, Gabriela

Design e relações intergeracionais: projetando o envelhecimento saudável através de atividades complementares nas universidades / Gabriela Silveira Barbosa; orientador: Alfredo Jeferson. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2020.

v., 168 f.: il. ; 29,7 cm

1. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2020.

Inclui referências bibliográficas.

1. Artes e design – Teses. 2. Design Social. 3. Envelhecimento saudável. 4. Intergeracionalidade. 5. Atividades complementares. 6. Sociabilidade. 7. Inovação. 8. Design de serviços. I. Oliveira, Alfredo Jefferson. II. Pina, Fernanda. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. IV. Título.

CDD: 700

Aos designers, transformadores de realidades.

## Agradecimentos

Agradecer aos meus alunos e professores, em especial da instituição onde trabalho hoje, Senac-Rio, que abriram meus olhos para essa profissão que possibilita uma relação de troca constante de conhecimentos e afetos.

À minha avó de 86 anos, Maria Camilla, que sem saber foi uma das motivadoras do meu projeto, juntamente com o meu filho de 9 anos. A interação dos dois me fez perceber o bem que essa relação causava para as duas gerações.

Agradecer ao meu orientador Alfredo, que me ensinou a importância da sustentabilidade em todas as esferas para se conseguir transformar o mundo em que vivemos no mundo em que queremos viver.

À minha coorientadora Fernanda, que foi fundamental em todos os momentos, que abraçou o trabalho e me abraçou tantas vezes e de tantas formas, orientando meus passos. Sem ela não teria sido possível chegar onde cheguei.

Ao meu filho, Guilherme, que é a razão de toda a minha existência e amor, e que me faz querer ser melhor e fazer do mundo um lugar melhor.

Ao meu namorado Mauro, que aturou os níveis de estresse, as noites sem dormir, os dias sem sair e sempre me estimulou a seguir em frente e buscar ainda mais conhecimento.

Aos professores e coordenadores da PUC-Rio, em especial do Design, Psicologia e Comunicação, por compartilharem seus conhecimentos mais diversos e por apoiarem o projeto e a pesquisa.

Aos meus familiares e amigos, que sempre acreditaram em mim e acreditaram que eu poderia e iria fazer a diferença.

A todos os entrevistados e todos aqueles que de alguma forma contribuíram para a realização dessa pesquisa.

Em especial, e muito especial mesmo, agradeço a minha mãe, Claudia Silveira, que é a pessoa mais incrível que conheço e que tornou tudo isso possível. Que me contou sobre sua experiência com o mestrado e o doutorado, que doou seu tempo para me ajudar de todas as formas possíveis, que leu, que incentivou, que me acolheu, que foi mãe, orientadora, amiga, conselheira, psicóloga, designer, babá, tudo! Aliás, ela é, sem dúvida alguma, o meu tudo.

## Resumo

Silveira, Gabriela. **Design e relações intergeracionais: projetando o envelhecimento saudável através de atividades complementares nas universidades**. Rio de Janeiro, 2020. 168p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O presente trabalho relaciona três eixos temáticos, sob a ótica do Design Social: (1) relações intergeracionais; (2) atividades complementares em instituições de ensino superior; e (3) promoção da longevidade com qualidade. Nele, se considera o crescente e acelerado fenômeno do envelhecimento e o fato de que os universitários dos dias de hoje vão atuar profissionalmente para uma população predominantemente idosa. Seu objetivo é contribuir com métodos e estudos que possibilitem a criação de projetos, que possam atender às necessidades e anseios dos maiores de 60 anos, através de atividades complementares intergeracionais nas universidades, tendo em vista a obrigatoriedade dessas atividades complementares nos cursos de graduação –prevista na legislação brasileira (Parecer nº67 do CNE/CES) –bem como a aceitação e valorização do público sênior frente ao ambiente universitário. Para tanto, o percurso metodológico foi orientado pela etapa de exploração do design de serviços, considerando os processos de revisão bibliográfica relacionada aos eixos temáticos, assim como a aplicação de entrevistas semiestruturadas e questionários elaborados para identificação dos pontos de interseção entre idosos e jovens universitários. Com os resultados obtidos foram criadas personas, e idealizadas possíveis atividades complementares nos cursos de Design, Psicologia e Comunicação. A pesquisa indicou a pertinência dessas ações, na medida em que aproximam os estudantes de uma questão social latente e de grande valia para seu futuro profissional, auxiliando, ainda, a integração social em prol da troca de conhecimentos e da quebra de preconceitos, resultando, por fim, em novos estudos, possibilidades e caminhos capazes de trazer soluções para algumas das demandas do público sênior.

## Palavras-chave



Design social; Design de serviços; Design thinking; Intergeracionalidade; Gerações; Atividade complementar; Longevidade; Sociabilidade; Envelhecimento, Atividades intergeracionais

## Abstract

Silveira, Gabriela. **Design and intergenerational relationships: projecting healthy aging through complementary activities**. Rio de Janeiro, 2020. 168 p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The present work lists three thematic axes, from the perspective of social design: (1) intergenerational relationships; (2) complementary activities in higher education institutions; and (3) promoting longevity with quality. It considers the growing and accelerated aging phenomenon and the fact that today's university students will work professionally for a predominantly elderly population. Its objective is to contribute with solutions to meet the needs and desires of those over 60 years of age through complementary intergenerational activities at universities, in view of the mandatory nature of these activities in undergraduate courses, provided for in Brazilian legislation (Parecer nº67 of the CNE / CES) and the acceptance and appreciation of the senior public in the university environment. To achieve it, the methodological path was guided by the service design exploration stage and considers as methods the bibliographic review related to the thematic axes, as well as the application of semi-structured interviews and questionnaires designed to identify the points of intersection between elderly and young university students. With the results obtained, complementary activities were devised in the courses of Design, Psychology and Communication. The research proved the relevance of these actions to the extent that it brings students closer to a latent social issue that is of great value to their professional future, also helping social integration in favor of the exchange of knowledge and the breaking of prejudices, resulting, finally, in the increase of self-esteem of those over 60 years.

## Keywords

Social design; Service design; Design thinking; Intergenerationality; Generations; Complementary activity; Longevity; Sociability; Aging; Intergenerational activities.

# Sumário

<b>1 Introdução</b>	<b>18</b>
1.1 Um panorama sobre o envelhecimento populacional e a premissa de uma longevidade com qualidade	18
1.2 A perspectiva do design aqui explorada	20
1.3 As relações intergeracionais	21
1.4 Sobre atividades complementares	23
1.5 O delineamento metodológico desta pesquisa	25
1.6 A estrutura desta dissertação	27
<b>2 O envelhecimento populacional e sua capacidade de criar oportunidades de aprendizado</b>	<b>32</b>
2.1 Plano de ação internacional para o envelhecimento (PIAE: Pessoas idosas e o desenvolvimento	34
2.1.1 Sobre o acesso ao conhecimento, à educação e à capacitação	36
2.1.2 Sobre a solidariedade intergeracional	37
2.2 Promoção de saúde e bem-estar na velhice e criação de ambientes propícios e favoráveis	38
<b>3 Relações intergeracionais</b>	<b>42</b>
3.1 O conceito de geração	44
3.2 De “Baby Boomers” a “Millenials”	50
3.3 Os benefícios e malefícios das trocas intergeracionais	58
3.3.1 Ageísmo	60
3.3.2 Juvenóia	62
3.4 Escala de Atitudes em relação a Trocas Intergeracionais (EATI)	66
3.5 Exemplos de projetos realizados entre jovens e idosos: o que considerar para projetar atividades complementares pautadas nas relações intergeracionais	69

<b>4 Do contexto histórico para a criação e aplicação de atividades complementares</b>	<b>78</b>
4.1 Uma breve história das universidades no Brasil	78
4.1.1 Universidades como instituições	81
4.1.2 Atividades complementares	82
4.2 As universidades e sua responsabilidade social: um espaço de trocas	88
4.2.1 Coeducação e intergeracionalidade	90
4.3 UnATI e as universidades para a terceira idade	94
<b>5 Perspectivas do Design para longevidade com qualidade</b>	<b>97</b>
5.1 Design e a responsabilidade social	97
5.1.1 Design para inovação social	100
5.1.2 Design participativo e Codesign – fazendo juntos	106
5.2 Design de serviços: uma solução eficaz	107
<b>6 Práticas metodológicas capazes de sustentar novas propostas de atividades complementares</b>	<b>116</b>
6.1 Entendendo os interesses dos idosos: entrevistas e questionários aplicados	118
6.2 Entendendo os interesses dos jovens universitários: entrevistas e questionários aplicados	124
6.2.1 Entrevista 1	125
6.2.2 Entrevista 2	126
6.2.3 Entrevista 3	126
6.2.4 Impressões sobre as entrevistas	127
6.3 Entendendo as possibilidades da universidade como provedor de um serviço inovador: entrevistas com coordenadores de graduação	128
6.3.1 Questionários	131
6.3.2 Análise do questionário	134
6.3.3 Personas	146

6.3.3	Análise comparativa com estudos já realizados dentro da universidade	154
6.4	Resultados, aplicabilidade e proposta: esboçando um modelo de atividade complementar com foco nas relações intergeracionais	157
<b>7</b>	<b>Conclusões</b>	<b>160</b>
<b>8</b>	<b>Referências bibliográficas</b>	<b>163</b>

## Lista de Figuras

Figura 1: Imagem retirada do relatório da Sul América Saúde. Fonte: V Estudo Saúde Ativa Gerações, 2015, p. 33	56
Figura 2: Parte da tabela de equivalência semântica e cultural da IEAS. Tarallo; Neri; Cachioni, 2016, p. 457	69
Figura 3: Imagem extraída do site do departamento de artes e design da PUC-Rio, página 5 do documento	85
Figura 4: Exemplo da categoria vivencia profissional extraída do site do departamento de artes e design da PUC-Rio, p. 4	85
Figura 5: Tabela sobre produto e serviço, Moritz, 2005 – tradução nossa	108
Figura 6: Double Diamond, retirado do site design council	112
Figura 7: Baseada no método at-one, Stickdorn, Schneider, 2014, pag 145,	114
Figura 8: tabela criada pela autora para mostrar o perfil dos entrevistados	119
Figura 9: Retirada do questionário aplicado, imagem de parte da questão para assinalar as áreas de interesse	133
Figura 10: retirada do questionário aplicado, imagem da questão seguinte, para detalhamento da área de interesse	133
Figura 11: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design da PUC-Rio gostariam de aprender	138
Figura 12: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design da PUC-Rio gostariam de ensinar	139
Figura 13: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design do Senac-Rio gostariam de aprender	140
Figura 14: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design do Senac-Rio gostariam de ensinar	141
Figura 15: Tabela criada pela autora – o que o público sênior gostaria de aprender	142

Figura 16: Tabela criada pela autora – o que o público sênior gostaria de ensinar	143
Figura 17: Tabela criada pela autora – Tabela de possíveis Matches	145
Figura 18: imagem retirada do livro Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers, 2010	149
Figura 19: imagem do mapa de empatia, 2019	150
Figura 20: Mapa de empatia criado pela autora, para representar os universitários	151
Figura 21: Mapa de empatia criado pela autora, para representar os idosos	152
Figura 22: Persona criada para representar os universitários	153
Figura 23: Persona criada para representar os idosos	154
Figura 24: reprodução da imagem - Ceccon, 2015, p. 67	155
Figura 25: reprodução da imagem - Ceccon, 2015, p. 70	156



*"Todas as dores podem ser suportadas se você as puser numa história ou contar uma história sobre elas."*

Hannah Arendt

# 1 Introdução

Este trabalho tem como tema o estudo das relações intergeracionais em atividades complementares, obrigatórias nos cursos de graduação no Brasil, no intento de proporcionar a longevidade com qualidade.

Frente a um crescente aumento na população idosa, ressignificar a velhice se tornou não somente uma boa prática, mas uma necessidade para um bem-estar social. O envelhecimento populacional no mundo já não é mais uma questão a ser tratada pela medicina, nem estimada pelos estatísticos: o aumento na expectativa de vida e a diminuição na taxa de natalidade invocam um olhar diferenciado sobre a geração de longevos.

## **1.1 Um panorama sobre o envelhecimento populacional e a premissa de uma longevidade com qualidade**

Segundo relatórios da Organização das Nações Unidas<sup>1</sup> (ONU), o mundo está passando por um processo de transição demográfica irreversível, que resultará em populações mais velhas em todos os lugares do globo. No ano de 2016, os idosos representavam 12,3% da população global, com previsão de dobrar em 55 anos. Seguindo a projeção da ONU, estima-se que a população idosa brasileira dobre em 24,3 anos. Tais dados apontam para a urgência em se adotar medidas reais para um envelhecimento saudável, para uma quebra de preconceitos e para um cuidado em todas as esferas da vida dessa geração.

No ano de 2015, a Organização Mundial da Saúde (OMS) publicou o Relatório Mundial de Envelhecimento, documento que apresenta uma perspectiva diferenciada

---

<sup>1</sup> <https://nacoesunidas.org/acao/pessoas-idosas/> acesso em 12 out. 2018

sobre o envelhecimento da população e os conceitos relacionados aos maiores de 60 anos, e acrescenta recomendações para um envelhecimento saudável e ativo. Explicita que a perda de habilidades relacionada ao envelhecimento não está mais associada somente à idade cronológica, e que não existe um idoso típico, mas um universo extenso e diverso de pessoas maiores de 60 anos e com demandas específicas (WHO-FWC-ALC, 2015, p. 4). O relatório busca demonstrar que um envelhecimento saudável não está unicamente associado a ausência de saúde, e sim aos benefícios gerados pelo enfoque social, construindo um mundo favorável aos maiores (seniores/longevos) e às suas mais variadas necessidades, possibilitando um maior desfrute dessa fase da vida.

Para ser possível conceituar a longevidade com qualidade, faz-se necessário, então, a quebra do estereótipo de idoso relacionado a fragilidades. A nível biológico, o envelhecimento está associado ao acúmulo de danos moleculares e celulares, que nos leva a uma perda das reservas fisiológicas e ao conseqüente aumento na facilidade em contrair doenças, levando a um declínio físico geral. Para além do biológico, o idoso enfrenta também mudanças nos papéis e posições sociais que o levam a restringir suas atividades e selecionar novas metas, em menor quantidade, mas que sejam, portanto, mais significativas e que otimizem suas capacidades já adquiridas, desenvolvendo novas capacidades e estimulando novas habilidades para solucionar tarefas (*idem*, p. 12). O envelhecimento saudável leva, portanto, a ideia de longevidade com qualidade e pode ser entendido como a arte da experiência individual de cada um, e que podem ocorrer de diversas maneiras, dependendo da trajetória e das questões relevantes trazidas individualmente.

Logo, compreender a velhice como uma fase da vida de ampla dependência, coloca os maiores como iguais, a partir de determinada idade, e em uma posição desvalorizada e que acarretaria problemas. Com esse entendimento negativo, pode-se supor que políticas e ações voltadas ao público sênior demandariam mais gastos e maiores dificuldades (*idem*, p.7). Ao invés disso, precisamos nos atentar à multiplicidade do público idoso e às contribuições que essa geração pode realizar no crescimento e manutenção da sociedade. O próprio relatório da OMS apresenta exemplos sobre a importância da população idosa, tanto em países desenvolvidos como em países de baixa renda, citando como exemplo um estudo que aponta, nos países

mais ricos, que os idosos contribuíram com aproximadamente 40 milhões de euros para a economia do Reino Unido. E na Zâmbia, país da África subsaariana, as pessoas com idade mais avançada foram essenciais no cuidado com outras gerações: cerca de 1/3 das mulheres maiores eram as principais cuidadoras de crianças que haviam perdido seus pais para doenças como o HIV ou para trabalhos externos.

Percebe-se, então, que garantir a participação do público sênior na resolução de suas demandas, entendê-lo em sua multiplicidade, e permitir que participe ativamente da sociedade, são questões essenciais para o envelhecimento saudável e para a quebra de preconceitos com a velhice. Investigar e entender os pontos para uma sociedade mais integrada e que atenda necessidades diversas é essencial na formação de cidadãos e de profissionais de todas as áreas do saber. Projetar *para* e *com* o público maior de 60 anos trará benefícios para todas as gerações.

## 1.2 A perspectiva do design aqui explorada

O presente trabalho apresenta o Design como agente na transformação de realidades, propondo a busca por soluções no ambiente universitário para questões trazidas pelo envelhecimento da população. Essas duas temáticas –o Design e o envelhecimento populacional –já estiveram relacionados anteriormente. No design de produtos, por exemplo, é comum que se veja oferta de soluções com foco nas limitações físicas ou doenças associadas à chegada das idades mais avançadas. No entanto, este estudo atém-se ao lado positivo e produtivo do envelhecimento, em especial, aquele vivenciado por pessoas com mais de 60 anos. Dessa forma, busca-se a quebra de preconceitos aproximando gerações e proporcionando diferentes visões sobre a velhice. Esse viés, apesar de crescente em diversos estudos, ainda parece ser um caminho transformador e inovador, viabilizando caminhos urgentes e efetivos de uma proposta de design que realmente modifique uma realidade.

Em meio aos desafios sociais complexos, como os oriundos do envelhecimento populacional, a forma como o design e os profissionais da área atuam deve ser sempre repensada. Abdica-se da proposição de soluções que explorem oportunidades advindas

de situações aparentemente vistas como atrasos ou retrocessos, para reformular o subconsciente e as emoções dos designers, os levando a proporcionar o intangível, como serviços ou simples intervenções. Assim, o Design firma-se como uma área do saber que ultrapassa o estereótipo de um gerador de produtos meramente estéticos e/ou simplesmente funcionais. O Design acaba por ter uma capacidade de realizar e trabalhar por mudança de atitudes (MANZINI, 2018), de afetar e entender através de estudos e pesquisas específicas aquilo que realmente será eficaz na realização de um bem comum, de uma atitude positiva, de algo que realmente faça a diferença no meio em que vivemos. Portanto, compreender o Design e a atuação profissional dos designers, deve permitir que se vislumbre a transformação da sociedade em que vivemos, com ações projetuais que foquem em soluções capazes de afetar o conhecimento, as atitudes e o comportamento de pessoas, uma verdadeira demonstração de como podemos mudar o mundo em que vivemos.

Para que possamos, então, justificar e trazer essa visão e entendimento sobre o design, contribuindo na mudança de realidades, o designer argentino Jorge Frascara, um dos articuladores do Design Social, se apresenta como um dos principais interlocutores, convergindo com proposta desse texto. Sobre o campo de atuação do designer, Frascara (2000) enfatiza o aspecto de “solucionador de problemas e como ativo coordenador de equipes multidisciplinares dedicadas a melhorar o bem-estar das pessoas” (p. 25). Para ele, o trabalho do designer está amplamente ligado às relações humanas e na nossa capacidade projetual em transformar realidades.

[...] não termina na sua produção e distribuição, mas em seu efeito sobre as pessoas. As motivações para a sua criação e seu propósito devem estar centradas na intenção de transformar uma realidade existente em uma realidade desejada. Esta realidade não é construída por formas gráficas e sim por pessoas. (*Op. Cit.*, 2000, p.19.)

### 1.3 As relações intergeracionais

Para o desenvolvimento do projeto descrito nesta dissertação, diversas questões foram levadas em consideração, como as trocas intergeracionais dentro do ambiente familiar e em perspectivas profissionais, com a interação no meio de trabalho de

peessoas em diferentes fases da vida. Além disso, o acesso e as pesquisas realizadas e concretizadas nos laboratórios de pesquisas da PUC-Rio sobre longevidade e o trabalho da autora como professora universitária no Senac, levaram o projeto a se concentrar nas soluções que pudessem ser aplicadas pelas universidades e faculdades. Ou seja, foi encontrado no espaço dessas instituições o meio facilitador e acolhedor para gerar soluções com foco em uma realidade inevitável para os jovens e capaz de gerar longevidade com qualidade, vislumbrando assim relações produtivas e afetuosas, tal qual as vividas no âmbito familiar entre avós e seus netos.

As relações intergeracionais entre idosos e jovens universitários, no entanto, é um campo ainda não muito explorado e cheio de possibilidades e descobertas. Por meio delas, jovens podem mudar a realidade de idosos e idosos podem mudar a realidade de jovens, podendo ter o design como intermediador dessas relações, que têm se mostrado ao longo dos tempos, momentos de trocas com diversos benefícios para ambas as idades (NEWMAN, 2011). O entrelaçar das diferentes gerações possibilita uma melhora não só no âmbito familiar, mas na sociedade em geral, viabilizando a passagem de saberes, de experiências, a quebra de preconceitos e a facilitação da sociabilidade, questões consideradas decisivas para a condução da pesquisa nesse tema. Estudiosos das gerações, como o sociólogo Dumazedier (1992), entendem a intergeração como uma relação de repasse de conhecimento.

As velhas gerações continuam a ter uma função de transmissão de conhecimentos às novas gerações. Há uma atitude seletiva com respeito aos ensinamentos da tradição e às lições da experiência, seja no trabalho, seja nas relações sociais, na vida familiar, no lazer etc., porque as pessoas idosas representam, antes de mais nada, uma memória coletiva. Se elas não transmitirem esse tipo de saber, quem o fará? (p.9).

Entende-se, então, que a contribuição inerente às trocas intergeracionais está relacionada a um caminho promissor, pautado pelo conhecimento e pelos saberes, pertinente e benéfico ao ambiente das instituições de ensino superior. Relacionar o maior de 60 com os jovens universitários para uma possível troca de conhecimentos diversos, e de construção de uma memória coletiva, torna a proposta desta dissertação mais relevante e possível para que possamos, como Frascara propõe, transformar realidades existentes em outras mais desejáveis.

Adicionalmente, a obrigatoriedade das atividades complementares nos currículos dos cursos de graduação seria ainda um meio facilitador do encontro entre as diferentes idades, um estímulo maior para os jovens, o que possibilita a sociabilidade e ações benéficas para ambas as gerações. Tais atividades poderiam ser as motivadoras, com encontros que auxiliassem a quebra de preconceitos sobre o envelhecimento. Continuar a temer a velhice e compreendê-la como algo ruim, penoso ou outros aspectos negativos, trará consequências desastrosas para o futuro de toda a população. Como afirma o sociólogo Dirceu Magalhães (2000), em seu texto *Intergeracionalidade e Cidadania*, aproximar gerações é objetivo do trabalho social que busca quebrar barreiras geracionais, eliminar preconceitos e vencer discriminações” (p. 153).

#### **1.4 Sobre atividades complementares**

As universidades possuem um papel fundamental na formação de profissionais qualificados a determinadas e variadas funções, como também são essenciais na formação de cidadãos preparados para conviver, construir e melhorar a sociedade como um todo. As práticas exercidas dentro delas são regimentadas por órgãos específicos, que garantem certa uniformidade, qualidade e conformidade com as exigências de cada profissão e área do saber. No Brasil, o Ministério da Educação (MEC), através do Conselho Nacional de Educação (CNE), estabeleceu orientações para a formulação de diretrizes a serem seguidas pelos diferentes cursos. No entanto, percebeu-se que a criação de um currículo mínimo obrigatório não poderia ser feita de forma rígida, já que precisa atender também a heterogeneidade das formações e das expectativas dos alunos ingressantes nas universidades (Parecer 776/97, CNE, p. 2).

Logo, para contemplar os anseios percebidos, as diretrizes curriculares precisaram modificar sua proposta para que os cursos de graduação deixassem de atuar somente como transmissores de conhecimento e informação, passando então a não somente orientar os alunos na construção de uma base sólida de formação, mas possibilitando ainda uma preparação mais cuidadosa no que diz respeito aos desafios como cidadãos. As rápidas e constantes transformações da sociedade, do mercado de

trabalho e do meio profissional, influenciaram na criação das diretrizes a serem seguidas, mais flexíveis e abertas para que o aluno saia com uma visão crítica e humana dos enfrentamentos que encontrará fora do meio universitário (*Ibid.*, p. 2).

Dentro dessa perspectiva, foram criadas as atividades complementares, que, como aponta o MEC<sup>2</sup>, visam ampliar a formação profissional e social do estudante. Tais atividades possuem carga horária obrigatória e são necessárias para que o aluno consiga concluir o curso e obter o diploma. No entanto, o que muitas vezes ocorre, conforme verificado nas entrevistas com coordenadores de curso e com alguns alunos da PUC-Rio, é que estas atividades são pouco conhecidas e pouco divulgadas, chegando ao final do curso sem terem sido devidamente executadas. Com isso, por serem deixadas de lado, acabam sendo realizadas às pressas e sem o cuidado principal de seu propósito.

Tanto o site do MEC quanto as próprias universidades em seus diferentes cursos ofertados, elencam alguns exemplos de atividades complementares. Dentre elas, a participação em eventos internos ou externos à instituição, visita a museus, cursos de extensão, monitorias, entre outras que possam agregar valores e conhecimentos diversos aos estudantes. Com sua carga horária obrigatória e tendo como objetivo complementar a formação acadêmica dentro e fora das universidades, agregam ainda mais conhecimento, não somente o profissional, mas também o de responsabilidade com a sociedade. Nesse sentido, o quão valorosa essas atividades podem se tornar se as relacionarmos com a atual questão do envelhecimento da população e as demandas trazidas dentro dessa realidade? Propor iniciativas que reúnam jovens universitários e o público sênior em atividades que promovam a integração social, a troca de conhecimentos, a quebra de preconceitos e barreiras pode ser uma solução de grande valia para o momento em que vivemos, considerando, por fim, que os jovens universitários estarão trabalhando para um público envelhecido.

---

<sup>2</sup> <http://portal.mec.gov.br/sesu-secretaria-de-educacao-superior/perguntas-frequentes> acesso em 28 jan. 2020



## 1.5 O delineamento metodológico desta pesquisa

Pelo o exposto até o momento, a compreensão mais profunda sobre as atividades complementares, o design e as relações intergeracionais, auxiliaram a responder à questão norteadora deste estudo, que indaga: **O designer poderia atuar como agente na promoção da longevidade com qualidade através das relações intergeracionais por meio de atividades complementares nos cursos de graduação?** A construção da resposta retratada por este estudo vem, especialmente, de uma visão interdisciplinar, que trouxe a perspectiva de diversas áreas do saber e especialistas nos assuntos propostos, que serão exploradas nos próximos capítulos.

Para tanto, a hipótese apresentada é a de que o designer pode proporcionar a articulação entre ações intergeracionais e atividades complementares nos cursos de graduação, para auxiliar na longevidade com qualidade e na quebra desses preconceitos. Transformar essa realidade e o futuro pode garantir uma nova e otimista compreensão da velhice: valorizar a troca de saberes e estimular uma maior sociabilidade e criação de laços entre gerações por vezes tão diferentes. Ressignificar o papel do idoso na nossa sociedade e integrá-lo de forma ativa, pode contribuir com o meio universitário para o crescimento e conhecimentos gerais dos mais jovens. É uma possibilidade real de uma sociedade mais conexas e com menos preconceitos.

Dentro desse contexto e com as possíveis facilidades apresentadas, o projeto se desenha com o **objetivo principal de explorar métodos do design que possibilitem a criação de soluções que preconizem a articulação entre atividades complementares nos cursos de graduação e ações intergeracionais, visando uma longevidade com qualidade.** Além disso, dentre os **objetivos secundários** estão: **(1) explorar estudos que apresentem a universidade como um espaço de convívio entre gerações**, possibilitando a troca de conhecimentos e experiências entre indivíduos; **(2) compreender a obrigatoriedade das atividades complementares** para sustentar ações intergeracionais que vierem a ser propostas; **(3) entender a relação das atividades complementares com o papel social da universidade**, para que as atividades intergeracionais idealizadas possam vislumbrar uma maior integração com as questões trazidas pelo meio externo, ou por fatores relacionados ao nosso papel

como cidadãos; **(4) extrair pontos do design aplicados a projetos de mudanças sociais, visando uma perspectiva a ser aprofundada e validada.** Neste objetivo específico, considera-se a teoria da utilidade defendida por Simon (1996), na qual o design tem necessária aplicabilidade na vida real, que o considera não só pelo seu produto final mas também pelo seu processo de criação, pela exploração e a coleta de informações como estrutura para obtenção de soluções. Por fim, como último objetivo secundário, espera-se **(5) apresentar a intergeracionalidade como uma das respostas aos problemas contemporâneos advindos de preconceitos, hiper valorização da juventude e marginalização da pessoa idosa,** valendo-se da criação de personas para facilitar o entendimento dos principais usuários da solução aqui proposta (jovens universitários e idosos), destacando o cruzamento de seus interesses.

Os métodos aplicados neste trabalho foram diversos, de cunho qualitativo, devido ao caráter exploratório da pesquisa. Tais métodos serão apresentados ao longo dos capítulos, mostrando a pertinência para a sustentação de um modelo de atividade complementar capaz de integrar interesses de jovens e idosos no ambiente universitário. O mais recorrente, o de revisão bibliográfica, autores especialistas na área de Sociologia, Educação e Design foram pesquisados para compreender os assuntos que cercam a questão. Essa revisão, portanto, focou em: (1) retratar o envelhecimento populacional, destacando o seu lado promissor e o papel do aprendizado no meio universitário como um dos pilares para a longevidade com qualidade; (2) conceitos de geração e intergeracionalidade, em que se fez necessário o entendimento mais aprofundado sobre gerações para delimitarmos o campo de ação e estudo; (3) pesquisas sobre a importância das atividades complementares, partindo da lei e sua obrigatoriedade bem como da sua variável aplicação em distintas instituições de ensino superior, e (4) o entendimento do design social e de serviço com foco em mudança de realidades e, em especial, na melhoria do bem-estar social relacionado aos maiores de 60 anos.

Após essa fase preliminar teórica, entrevistas semiestruturadas presenciais e formulários de pesquisa online foram aplicados, nos dois casos junto aos dois principais públicos desta pesquisa: os jovens universitários e idosos. No caso específico das entrevistas, estas também foram estendidas aos coordenadores de graduação de cursos

específicos da PUC-Rio e do Senac-Rio. A intenção com as entrevistas presenciais e formulários online, foi a de entender a visão de ambas as faixas etárias sobre questões relacionadas à intergeracionalidade e os diferentes saberes que gostariam de compartilhar e aprender. Quando realizadas com os coordenadores de graduação, as entrevistas puderam indicar temas e subtemas que poderiam reger possíveis atividades complementares, bem como avaliar o quanto esses atores acreditam na pertinência de uma nova proposta deste tipo de atividade obrigatória nos cursos de graduação.

Por fim, sob a ótica do design de serviços, os métodos de revisão bibliográfica, as entrevistas semiestruturadas e os formulários online de pesquisa deram subsídios para a fase de exploração e criação, permitindo que fosse concebido um ponto de vista de um serviço inovador, na forma de atividades complementar. Tal proposta auxiliou a responder à questão norteadora desta pesquisa e respeitou o atendimento dos objetivos específicos até atingir o objetivo principal proposto, que vislumbra a criação de novas atividades intergeracionais para atender demandas das duas gerações em questão, baseadas em todo esse percurso metodológico.

## **1.6 A estrutura desta dissertação**

Para dar conta das considerações teóricas e do percurso metodológico aos quais esta pesquisa se propôs, a dissertação inicia por este primeiro capítulo, em que se propõe a apresentação dos eixos temáticos, as perspectivas do design consideradas, as metodologias aplicadas e a estrutura da dissertação, destacando os principais pontos de cada capítulo a seguir.

O segundo capítulo, aprofunda os ganhos inerentes ao envelhecimento populacional, mostrando que a sociedade, se souber explorar e usar os recursos disponíveis, terá mais a celebrar do que a lamentar com a predominância de longevos na sociedade. Para tanto o suporte teórico parte do relatório elaborado pela Organização das Nações Unidas (ONU) denominado “Plano de ação Internacional para o Envelhecimento” (PIAE), e endossado por outros documentos de entidades nacionais como o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o Instituto de Pesquisa

Econômica aplicada (IPEA) e o Centro Internacional de Longevidade (ILC), que sustentam uma possível ideia de longevidade com qualidade e mostram a pertinência da universidade como contexto favorável para práticas de relações internacionais.

No terceiro capítulo parte-se do entendimento do que são gerações e como elas influenciam as relações intergeracionais, com o intuito de delimitar os grupos etários considerados nesta pesquisa, bem como destacar suas características específicas. Dentre os diversos autores que elucidam a questão geracional destacam-se Karl Mannheim e seu estudo sobre o problema das gerações, Carles Feixa e Carmem Leccardi com a publicação sobre o conceito de geração, e Jean-Claude Forquin, que reforça e incrementa os conceitos inerente as gerações, entre outros. No que tange as gerações de *baby boomers* aos *millenials*, foram aprofundadas as publicações de Howe e Strauss, Tapscott e Mariane Cara. E, finalmente, ao adentrarmos o capítulo nas questões referentes a intergeracionalidade, as referências mais relevantes foram Sally Newman, Magalhães, José Ferrigno e Meire Cachioni.

Essa revisão auxiliou na compreensão dos pontos positivos e negativos que relações intergeracionais podem trazer. Dentro do mesmo capítulo, será apresentada a Escala de Atitudes em relação a Trocas Intergeracionais (EATI), escala apresentada e validada nos Estados Unidos (EUA), mas que teve sua adaptação para o Brasil, e que busca medir e entender como essas trocas ocorrem e as reações a elas, mostrando os resultados dessas relações, ainda que o foco dos autores tenha sido a relação dos idosos com crianças (TARALLO; NERI; CACHIONI, 2016). E, para finalizar o capítulo, serão apresentadas algumas atividades com foco em intergeracionalidade entre idosos e jovens o que nos possibilita compreender e analisar o que já foi realizado, bem como as formas de ação que buscaram essa integração para benefício de ambos. Essa pesquisa de atividades intergeracionais ocorreu através de plataformas online, buscando o cruzamento dos termos “intergeracionais”, “projetos” e “atividades entre gerações”. E, para resultados ainda mais significativos, ao pesquisar os autores aqui referenciados, estes indicavam algumas ações em que haveria trocas entre idosos e as gerações mais jovens. Por fim, em conversas informais com pessoas do círculo social e profissional sobre a temática deste estudo, outros exemplos foram levantados, sendo, então, aprofundados posteriormente através de mais estudos.

No quarto capítulo, a pesquisa se desenvolve no campo das atividades complementares e da universidade como o espaço para essas relações acontecerem. Foi levantado o papel das universidades na história e na formação de profissionais capacitados, mas também de cidadãos, assim como as regras que regem os diferentes cursos e como são aplicadas nas diferentes faculdades. Alguns dos autores referenciados no capítulo como Bauman, Anísio Teixeira e o sociólogo e membro de conselhos federais e estaduais de educação e ciência Alex Fiúza, contribuíram para elucidar a influência das universidades e do ensino na formação contínua de cidadãos preparados para solucionar problemas atuais. Percebê-las como agentes de transformação social e como fonte contínua de aprendizados múltiplos foi essencial para o presente trabalho. O site do MEC e outras fontes governamentais foram consultadas para compreender melhor o regimento das atividades complementares. E, por fim, a coeducação e as universidades para a terceira idade foram investigadas na busca por soluções que envolvam diferentes gerações dentro da instituição proposta, utilizando como referência a pedagoga e gerontóloga Monica Todaro e o psicólogo e especialista em gestão de programas intergeracionais José Carlos Ferrigno.

No capítulo cinco, por sua vez, será apresentada a relação do design com todos os pontos já abordados. Compreender a responsabilidade social do design e dos profissionais envolvidos, bem como o caráter multidisciplinar ao se buscar a mudança de realidades, é um fator essencial para a busca por soluções. Foi realizada então uma pesquisa em cima de algumas subáreas de estudo do design envolvidas com os aspectos sociais, como o design social e o design de serviços. O capítulo se desenrola compreendendo os aspectos do design para a inovação social, quando atuamos com a proposta de beneficiar todos os envolvidos, e quando atuamos com o co-design e a participação dos antes chamados de “público-alvo”, sendo agora protagonistas nas resoluções de suas demandas, tendo Ezio Manzini como um dos principais interlocutores do assunto. Outras fontes consultadas para o capítulo foram Jorge Frascara, Stefan Moritz e Carla Cipolla, entre outros especialistas da área.

Como continuidade, no capítulo seis, após as pesquisas teóricas exploratórias preliminares em cima da bibliografia encontrada sobre o tema e seus desdobramentos, o projeto busca algumas práticas metodológicas capazes de apoiar a criação de novas

propostas de atividades complementares intergeracionais. Para que isso fosse possível, iniciamos uma ampla investigação das duas gerações a serem trabalhadas envolvendo-as no processo através de entrevistas semiestruturadas e questionários online. O objetivo aqui foi o de descobrir no meio universitário o que cada geração gostaria de aprender, e o que cada uma gostaria e teria de interessante para ensinar. A partir dessas respostas, traçamos o perfil dos participantes criando personas como suporte à proposição de possíveis atividades complementares em cursos universitários. Com o cruzamento de interesses dos jovens e do público longo, assim como a pesquisa sobre o interesse das universidades na questão, novos caminhos poderão ser encontrados para o desenvolvimento de atividades intergeracionais dentro das universidades e que contemplem os créditos das atividades complementares como ainda um estímulo maior.

No capítulo 7, como conclusão, espera-se mostrar um estudo que seja base para métodos capazes de implementar diferentes atividades complementares articuladas pelo design, baseadas em relações e trocas intergeracionais nos cursos de graduação das universidades do Rio de Janeiro.

Todos esses questionamentos, a pesquisa sobre o assunto e os problemas encontrados, pretendem apresentar este estudo como algo relevante para a temática, tendo como finalidade compreender e construir soluções para uma longevidade com qualidade e para o bem-estar dessa geração em constante crescimento, ainda tratada com descaso ou com uma atenção aquém do devido. Busca, ainda, contribuir com conhecimentos diversos e multidisciplinares, ampliando a relevância dos eixos aqui abordados, colocando em foco questões essenciais da atualidade. Por fim, possibilitar ainda uma ação efetiva, norteadas pelas bases de pesquisa e solução de problemas conceituadas no design, em que o foco esteja na população de idosos e suas demandas no intento de trazer uma interação com os jovens universitários, pode ser uma solução de grande valia para a sociedade e dificuldades relacionadas com a solidão, falta de tempo, falta de paciência, cuidados com a saúde e o bem-estar. Nesse sentido, os resultados obtidos possibilitaram um conhecimento maior sobre intergeracionalidade e como ela auxilia na produção de insumos para que atividades sejam desenvolvidas e valorizadas.

Com a realização dessas atividades, acredita-se ainda que elas possibilitarão ao público sênior o aumento da sociabilidade, do bem-estar e autoestima. Além disso, o estudo finda esboçando pré-soluções calçadas na metodologia aqui apresentada, na esperança de que estas possibilitem a ressignificação de envelhecimento para os jovens atuais, idosos do futuro. E busca, numa continuidade desta pesquisa e de suas conclusões, através da relevância, do conhecimento e da variedade de caminhos possíveis apresentados sob a ótica do design, a segunda fase metodológica, que parte destes insumos visando a prototipação, testes e implementação.

## 2

### O envelhecimento populacional e sua capacidade de criar oportunidades de aprendizado

O desafio de viver com dignidade, uma vida socialmente ativa durante todo o percurso do envelhecimento, é uma realidade que envolve a todos nós. (MIRANDA, 2003, p.11) <sup>3</sup>

Partindo do pressuposto que o envelhecimento da população é uma realidade no Brasil e no mundo, cada vez mais pesquisas apontam para a acelerada e irreversível revolução demográfica, indicando que o número de pessoas maiores de 60 anos triplicará até o ano de 2050<sup>4</sup>. No Brasil, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)<sup>5</sup> aponta que entre 2005 e 2015 a proporção de pessoas dessa faixa etária cresceu em velocidade superior à da média mundial, saindo de 9,8% para 14,3%. O futuro do envelhecimento depende, então, das ações e intervenções que possamos realizar com o intuito de ajudar essa população crescente na manutenção de suas funções, na saúde e em diversos outros fatores que permitam o idoso ativo e participativo dentro da sociedade. E, muito dessa ajuda vem da educação. Para Kofi Annan, secretário da ONU entre 1997 e 2006:

Na África se diz, quando morre um ancião, que desaparece uma biblioteca. Talvez o provérbio varie de um continente a outro, mas seu significado é igualmente certo em qualquer cultura. As pessoas idosas são intermediárias entre o passado, o presente e o

---

<sup>3</sup> Nilmário Miranda foi ministro da Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República, no governo Lula, entre os anos de 2003 e 2005, e foi autor da frase no relatório do Plano de Ação Internacional para o Envelhecimento, desenvolvido como resultado da II Assembleia Mundial do Envelhecimento, no ano de 2002. [http://www.observatorionacionaldoidoso.fiocruz.br/biblioteca/\\_manual/5.pdf](http://www.observatorionacionaldoidoso.fiocruz.br/biblioteca/_manual/5.pdf) acessado dia 17/02/2020

<sup>4</sup> Dados coletados no site da ONU, acessado dia 29/01/2020 <https://nacoesunidas.org/acao/pessoas-idosas/>

<sup>5</sup> IBGE – <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv98965.pdf> acessado dia 20/03/2018, dados presentes no livro “Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira” de 2016.



futuro. Sua sabedoria e experiência constituem verdadeiro vínculo vital para o desenvolvimento da sociedade. (ANNAN, 2003, p. 13)

No ano de 1982, a Assembleia Geral da ONU realizou a primeira Assembleia Mundial sobre o envelhecimento e produziu, com isso, o Plano de Ação Internacional de Viena, contendo 62 pontos que discorrem sobre os mais variados temas relacionados ao bem-estar dos longevos. Em 2002, na cidade de Madri na Espanha, foi realizada a segunda assembleia, com o objetivo de desenvolver uma política internacional para o envelhecimento no séc. XXI. Desta reunião, surgiu o Plano de ação Internacional para o Envelhecimento (PIAE), adotado por todos os países membros e que busca responder aos desafios do envelhecimento populacional. No Brasil, no mesmo ano, foi criado o Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa Idosa (CNDI) com o intuito de promover e assegurar os direitos dos maiores de 60 anos e articular com outras esferas e propostas, incluindo aquelas elencadas pelas assembleias da ONU. Ainda no Brasil, em 2009, o estabelecimento da Política Nacional do Idoso, também trouxe diretrizes que asseguram ao idoso condições para prover sua autonomia, integração e participação efetiva na sociedade<sup>6</sup>.

Temos o envelhecimento populacional como uma questão a ser celebrada. Com ele podemos identificar o triunfo da saúde, dos avanços médicos, econômicos e sociais, assim como avanços nos estudos sobre doenças e outros fatores que limitavam a vida humana ao longo da história (ONU, 2019, p. 3). No entanto, muito ainda deve ser feito. Todos os estudos e levantamentos já realizados buscam formas para assegurar a longevidade com qualidade e a quebra de preconceitos. E, ao logo dos anos e com novos dados sendo coletados, as propostas iniciais tomam forma e relevância para sua aplicabilidade nos diferentes países e contextos.

O plano de ação que foi apresentado pela ONU sugere seguir, então, por três linhas, em ordem de prioridade: idosos e desenvolvimento, promoção da saúde e bem-estar na velhice; e criação de ambiente propício e favorável (ONU, 2002, p. 20). Em um aspecto mais amplo, este plano possui como meta principal ampliar a capacidade das mais diversas sociedades de abordar o crescente envelhecimento populacional, para

---

<sup>6</sup> <https://www.mdh.gov.br/navegue-por-temas/pessoa-idosa/politica-nacional-do-idoso>  
Acesso em 29 jan. 2020

que com maior efetividade possam atender questões relacionadas às pessoas com mais idade. Com isso, diversos temas são invocados para auxiliar na criação de ações que busquem minimizar as discriminações relacionadas à idade, no gozo da vida plena, com direito a saúde, segurança, inclusão e participação ativa na sociedade (*idem*). Dentro dessas amplas perspectivas, o foco passa a ser a melhoria da qualidade de vida dos longevos, como indica o trecho a seguir:

As orientações prioritárias [do plano de 2002] têm por objetivo guiar a formulação e aplicação de políticas para objetivos concretos de ajuste, com êxito, num mundo que envelhece, e no qual o êxito se mede em função da melhoria da qualidade de vida dos idosos e da sustentabilidade dos diversos sistemas – tanto formais como informais – fundados no bem-estar de que se goze em todo o curso da vida” (*idem*, p. 31)

## 2.1 Plano de ação internacional para o envelhecimento (PIAE: Pessoas idosas e o desenvolvimento)

Relacionado à área “pessoas idosas e o desenvolvimento”, o documento discorre sobre a meta de garantir que as pessoas maiores estejam integradas e que participem ativamente, contribuindo com o desenvolvimento delas e, conseqüentemente, da sociedade. E, para que tal meta seja alcançada, algumas recomendações foram elencadas, destacando o papel do governo e outras organizações, mas principalmente na participação dos próprios idosos na promoção e articulação de ações e políticas públicas que os auxiliem. Nesta área do plano, é citada ainda a relevante neutralidade entre as gerações, argumentando-se que “um dos princípios da Declaração e do Programa de Ação de Copenhague<sup>7</sup> consiste em que os governos estabeleçam um marco para cumprir sua responsabilidade com as gerações presentes e futuras, assegurando a equidade entre as gerações” (ONU, 2002, p. 33).

Ainda sobre o desenvolvimento relacionado as pessoas idosas, o item 21 do documento enfatiza a participação ativa do idoso, reconhecendo e valorizando sua

---

<sup>7</sup> O Programa de ação de Copenhague aconteceu no ano de 1995 a convite das nações unidas para trabalhar pontos importantes para o desenvolvimento social e do bem-estar da humanidade no século XXI. Informações sobre no link: <http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Confer%C3%A0ncias-de-C%C3%BApula-das-Na%C3%A7%C3%B5es-Unidas-sobre-Direitos-Humanos/declaracao-e-programa-de-acao-da-cupula-mundial-sobre-desenvolvimento-social.html> acesso em 30 jan. 2020

contribuição social, cultural, econômica e política. Para tanto, é indicado como necessário que se estimule às atividades, programas e outras oportunidades que busquem esse propósito, ressaltando-se, ainda, a importância da intergeracionalidade nessas atividades. E para que sejam efetivas e auxiliem na maior integração desses idosos, será preciso criar ambientes propícios, facilitar o acesso a informações, se preocupar com tratamentos justos e respeitosos, dentre outros fatores apresentados no PIAE (*idem*, p. 35). O trecho a seguir resume como deve ser a participação social do idoso e sua potencialidade para intergeracionalidade, quando diz que:

21. A participação em atividades sociais, econômicas, culturais, esportivas, recreativas e de voluntariado contribui também para aumentar e manter o bem-estar pessoal [do idoso]. As organizações de idosos constituem um meio importante para facilitar a participação [social] mediante a realização de atividades de promoção e o fomento da interação entre as gerações. (*Idem*, p.34)

Para que essa interação entre gerações ocorra, um dos pontos requisitados é, então, a intergeracionalidade:

d) proporcionar informação e acesso para facilitar a participação de idosos em grupos comunitários intergeracionais e de ajuda mútua com oportunidades para realização de todo seu potencial; (...) (*idem*)

Portanto, a participação da pessoa idosa, além de ativa e intergeracional, pode ser aplicada em certas temáticas de importância social, tais como: emprego e envelhecimento na força de trabalho; desenvolvimento rural, migração e urbanização; acesso ao conhecimento, à educação e à capacitação; solidariedade intergeracional; erradicação da pobreza; garantia de rendimentos, proteção social e prevenção da pobreza; e situações de emergência. Destes pontos, dois em especial articulam com os objetivos desta pesquisa, apresentados a seguir.

### 2.1.1 Sobre o acesso ao conhecimento, à educação e à capacitação

É reconhecida a importância da educação para o convívio em sociedade e sua manutenção e evolução, como um direito fundamental que garante o desenvolvimento individual e coletivo, de micro a macrorregiões. É através dela que indivíduos poderão se qualificar, exercer funções, ingressar no mercado de trabalho e participar ativamente da vida democrática, com pleno conhecimento de seu papel como cidadão, de seus direitos e deveres. A Declaração Universal dos Direitos Humanos, publicada em 1948 pela ONU, afirma, no artigo 26<sup>8</sup>, que “todo ser humano tem direito à educação” e reforça com isso a sua importância.

Educação como um direito humano fundamental é essencial para o exercício de todos os outros direitos humanos. A educação promove liberdade individual e contribui definitivamente para o empoderamento mais amplo da criança, para o bem-estar e o desenvolvimento, garantindo que estejam equipadas para entender e reivindicar seus direitos ao longo da vida. (ONU, 2018)

No Plano de Ação para o Envelhecimento, dentro da área que trata da pessoa idosa e desenvolvimento, foi pontuada a questão do acesso ao conhecimento, à educação e à capacitação, não somente na juventude, durante a formação, mas durante toda a vida. Esta preocupação busca meios que possam garantir a produtividade dos trabalhadores em todas as idades e em todas as nações e que possam auxiliar ainda na garantia de saúde e bem-estar, participando ativamente da construção e manutenção social (ONU, 2002, p. 41).

Os avanços tecnológicos também são apontados como a base para união entre as diferentes gerações. Além de possibilitarem a aproximação de pessoas de diferentes partes do mundo, a tecnologia é capaz de contribuir para a redução da solidão e a aproximação de pessoas (*idem*, p. 42). Os conhecimentos compartilhados e de interesse comum, levam pessoas, independentemente da idade, a buscarem reciclagens, especializações e manutenção progressiva da aprendizagem, tendo a intergeracionalidade como ponto favorável para que trocas de conhecimento ocorram. Essa educação permanente na vida profissional e no pessoal, seja ela uma pessoa idosa

---

<sup>8</sup> <https://nacoesunidas.org/artigo-26-direito-a-educacao/> Acesso em 30 jan. 2020.

ou jovem, auxilia na manutenção de empregos, novas realizações, engajamento social e diversos outros fatores relacionados ao bem viver.

Se existe o reconhecimento de que idosos tem vontades e necessidades de um aprendiz, buscando novos conhecimentos, reciclagem e atualização, o PIAE acaba por mencionar as medidas a serem tomadas para que possamos garanti-lo também como tutor, no repasse de seus conhecimentos e experiências. Nele, sugere-se que explorem plenamente o potencial do maior de 60 anos na educação, com a criação e estímulo do intercâmbio de conhecimentos e experiências entre gerações, como por exemplo as que incentivem o voluntariado e outras atividades relacionadas ao amplo saber típico desta etapa da vida. São recomendadas ainda outras medidas intergeracionais, que deixam mais uma vez destacada a importância do idoso na nossa sociedade e a importância de suas relações com os mais jovens na troca de conhecimentos diversos. Destas, destacamos:

b) criar, nos programas educativos, oportunidades para o intercâmbio de conhecimentos e experiências entre as gerações, que incluam a utilização de novas tecnologias; (ONU, 2002, p. 43)

d) incentivar e apoiar atividades tradicionais e não tradicionais de assistência mútua intergeracional na família, na vizinhança e na comunidade, aplicando uma clara perspectiva de gênero; (*idem*)

### **2.1.2 Sobre a solidariedade intergeracional**

Neste tópico do PIAE, se explicita um dos eixos temáticos levantado neste estudo: a intergeracionalidade. O Plano sugere que a sociedade seja construída e compartilhada por todas as idades e em todos os níveis, como famílias, comunidades e nações (*Op. Cit.*, p. 43). Segundo o documento, as relações intergeracionais se dão, inicialmente, entre parentes, que compartilham muitas vezes as mesmas habitações, ou que, mesmo distantes, possuem um elo permanente que pode mantê-los em contato. Dentro desse âmbito familiar, o idoso pode, por exemplo, contribuir financeiramente, ao auxiliar na educação e cuidado com os mais novos. Esses laços podem e devem ser fortalecidos, entre familiares e entre outros indivíduos.

Como medida para fortalecer esses laços solidários, são recomendados os seguintes pontos:

a) Promover, por meio da educação pública, a compreensão do envelhecimento como questão de interesse de toda a sociedade; b) considerar a possibilidade de rever as políticas existentes para garantir que promovam a solidariedade entre as gerações e fomentem, desta forma, a harmonia social; c) tomar iniciativas com vista à promoção de um intercâmbio produtivo entre as gerações, concentrado nas pessoas idosas como um recurso da sociedade; d) maximizar as oportunidades de manter e melhorar as relações intergeracionais nas comunidades locais, entre outras coisas, facilitando a realização de reuniões para todas as faixas etárias e evitando a segregação geracional; e) estudar a necessidade de abordar a situação específica da geração que precisa cuidar ao mesmo tempo de seus pais, de seus próprios filhos e de netos; f) promover e fortalecer a solidariedade entre as gerações e o apoio mútuo como elemento chave do desenvolvimento social; g) empreender pesquisas sobre as vantagens e desvantagens dos diversos acordos em relação à moradia de idosos, com inclusão da residência em comum com os familiares e formas de vida independente, em diferentes culturas e contextos. (ONU, 2002, p. 44)

Logo, gerar iniciativas que promovam um intercâmbio entre as gerações, que melhorem as relações intergeracionais e minimizem preconceitos sobre a velhice, pode ser a fonte de soluções eficazes para as questões da modernidade. A solidariedade, nesse sentido, é a base para o desenvolvimento social, e estando relacionada a trocas igualitárias e ao respeito recíproco entre diferentes gerações, garante que toda a sociedade seja beneficiada.

## **2.2 Promoção de saúde e bem-estar na velhice e criação de ambientes propícios e favoráveis**

Seguindo pelo PIAE, a segunda orientação prioritária discorre sobre a promoção de saúde e bem-estar na velhice. Neste quesito, as recomendações buscam garantir um melhor acesso às diferentes assistências e serviços que a pessoa idosa possa precisar, à profissionais capacitados que possam agregar conhecimento sobre as diferentes questões relacionadas ao envelhecimento e à garantia do bem-estar em sua plenitude, seja ele físico, mental ou social (ONU, 2002, p. 51). Para tanto, fatores como ambientes físicos, educação, rendimentos, apoio social, entre outros, são condições necessárias para que isso possa ocorrer.

Na terceira prioridade levantada, por sua vez, temos a criação de ambientes propícios e favoráveis à realização de todas as metas expostas, com cuidados e atenção necessários para que os idosos possam ser protagonistas de seu próprio desenvolvimento, bem como agentes de transformação social: uma habitação adequada, meios de transporte que não limitem a mobilidade, segurança em todos os sentidos da vida do idoso e tudo que direcione para auxiliar nas capacidades funcionais do maior de 60 anos respeitando as possíveis limitações físicas advindas com a idade.

Nesse sentido, a elaboração de políticas que possam garantir esses ambientes e, conseqüentemente, o cumprimento das metas devem garantir que os idosos sejam cidadãos ativos e úteis. A maior preocupação está em fortalecer políticas e ações de inclusão, que entendam que existem pessoas idosas com grande necessidade de atenção e apoio físico, mas existe, em sua maioria, pessoas idosas ativas e produtivas e que desejam se manter assim e serem vistos dessa forma (*idem*, p. 66). Ao encararmos a velhice por essa perspectiva, mais positiva, exercita-se um olhar que mostra cidadãos como uma força maior para contribuir com a sociedade.

Dentre as medidas relacionadas, novamente a intergeracionalidade é considerada como uma prática social positiva. Ao sugerir que os idosos estejam ativos e participativos em sua comunidade, a interação com pessoas de outras idades será inevitável, como exposto no Plano:

- a) Promover o desenvolvimento de comunidades em que se integrem as diversas idades; b) coordenar os esforços multissetoriais que se realizem para apoiar a manutenção da integração das pessoas idosas com suas famílias e comunidades; c) estimular investimentos em infraestruturas locais como as de transporte, saúde, saneamento e segurança, concebidas em apoio de comunidades multigeracionais; (...)
- (*Idem*, p. 67)

Se em quase todos os pontos levantados para a melhoria de vida do idoso está sugerida a integração e interação com as outras gerações, mostra-se urgente que essas relações com idosos precisam ser respeitadas e igualitárias. Para isso, mais recomendações são trazidas pelo PIAE, no que tange a construção das imagens que fazemos em relação ao envelhecimento.

Ao longo da história, os idosos foram sempre respeitados por terem sua autoridade reconhecida, pela sua sabedoria, dignidade e prudência, advindos de toda a experiência de vida. Nos dias atuais, tais qualidades não são evidenciadas, pois ficam em segundo plano, uma vez que se associa a pessoa maior de 60 a problemas para a economia do país, devido à crescente necessidade de serviços e apoio, principalmente relacionados à saúde (*idem*, p. 73), como a ideia negativa que construímos de dependência e fragilidade. As qualidades e diversidade acabam sendo minimizadas e prevalece o estereótipo negativo em relação ao idoso.

A promoção do bem-estar na velhice não é uma questão levantada exclusivamente pelo Plano de Ação Internacional sobre o Envelhecimento, apesar deste ser um dos documentos mais detalhados e específicos encontrados na revisão bibliográfica. Em agosto de 2015 a ONU e seus países membros foram responsáveis ainda por traçar a “Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável”. A partir dela um novo documento foi criado com a proposta de 17 objetivos para o desenvolvimento sustentável (ODS), com 169 metas correspondentes. Neste, apesar do envelhecimento da população associado à longevidade com qualidade não serem colocados como um dos 17 objetivos, a temática aparece contemplada em outros tópicos, relacionados à saúde e bem-estar, erradicação da pobreza, redução das desigualdades, entre outros.

Isso ocorre por se fazer necessário considerar as tendências demográficas, no que tange o desenvolvimento da sociedade. Com isso, pode-se prever que eliminar a discriminação em relação à idade, como barreiras na procura por empregos, pode resultar na diminuição de desigualdades e aumento da produtividade, com a promoção do crescimento econômico –ODS 8, 10 e 16. Além disso, investir em educação, saúde e bem-estar para todos, incluindo aprendizagem ao longo da vida, pode melhorar a produtividade e manter a economia em crescimento, questões dos ODS 3 e 4 (ONU, 2019, p. 33).

O Brasil por sua vez, além de ser um dos países-membro da ONU e participar das ações e propostas já apresentadas, criou o Conselho Nacional do Idoso que foi responsável por elaborar o Plano Nacional do Idoso (PNI) com o objetivo de “assegurar os direitos sociais do idoso, criando condições para promover sua autonomia, integração e participação efetiva na sociedade” (Art. 1º, PNI). Para que esse objetivo



principal possa ocorrer, toma-se como diretriz a participação dos idosos na comunidade e a defesa da dignidade, bem-estar e a vida em geral dos maiores de 60 anos. E, novamente, incluímos a intergeracionalidade apontada como solução, ao constituírem também como diretriz a viabilização de “formas alternativas de participação, ocupação e convívio do idoso, que proporcionem sua integração às demais gerações (Art. 4º, parágrafo 1, PNI).

Em suma, todas essas ações, propostas pelo plano da ONU e documentos elaborados internacionalmente e endossados por documentos brasileiros, deixam claro o objetivo comum de criar movimentos para a melhoria de vida do idoso e sua integração social. Em todos os pesquisados, a relação com outras gerações está presente como medida necessária para que isso possa ocorrer, sugerindo ainda a capacitação e educação especializada no assunto, não somente de caráter de especialização, mas em todos os níveis educacionais, difundindo informações e conhecimentos. Entender a diversidade dos idosos, suas qualidades, anseios e minimizar estereótipos e preconceitos, são elementos primordiais para qualquer ação de melhoria de vida e bem-estar. Priorizar a investigação e pesquisa sobre as questões relacionadas ao envelhecimento, inclusive com foco na geração de ações intergeracionais, é caminhar na direção do bem-estar e do envelhecimento ativo e saudável, levando qualquer indivíduo, de qualquer idade, a ter uma longevidade com qualidade.

Todos envelheceremos algum dia, se tivermos temos esse privilégio. Portanto, não consideremos os idosos como um grupo à parte, mas, sim, como a nós mesmos seremos no futuro. E reconheçamos que todas os idosos são pessoas individuais, com necessidades e capacidades particulares, e não um grupo em que todos são iguais por que são velhos. (ANNAN, 2002, p.15)<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Discurso da Cerimônia de Abertura da II Assembleia Mundial sobre o Envelhecimento

### 3 Relações intergeracionais

Compreender os diferentes tipos de relações entre diferentes indivíduos sempre foi uma tarefa um tanto desafiadora, mas de extrema necessidade para a vida em sociedade. Para os designers, tal tarefa se torna ainda mais relevante, já que os projetos propostos têm como público-alvo o ser humano e suas particularidades. As relações humanas são calçadas em atitudes referentes a forma como vemos o outro, com as nossas percepções sobre o outro, nossa cultura, crenças, sentimentos e experiências que trazemos da nossa vida. As relações entre os diferentes indivíduos também se baseiam nos objetivos que possamos ter com determinadas ações. Ao realizar uma ação temos expectativas quanto às mesmas, quanto ao resultado ou re-ação que ela pode gerar. É necessário, então, conhecer amplamente o indivíduo e como ele se relaciona com seu meio para assim podermos projetar soluções eficazes aos problemas e situações encontradas. O design, como uma área que dialoga com outros saberes, busca em seus projetos a compreensão exaustiva de toda e qualquer particularidade que possa envolver a questão a ser resolvida.

Algumas ciências, como a Sociologia e a Psicologia, estudam como funcionam as relações e, por esses motivos, por estarmos projetando para seres humanos em sociedade, acabam por serem essenciais na busca pela compreensão das atitudes dos indivíduos. Sendo então o design essa área multidisciplinar, ampliar o conhecimento em áreas distintas e que estudam as relações entre pessoas é de grande importância para o presente estudo. Frascara (1997, p. 20) diz que as estratégias e habilidades cognitivas e os valores culturais variam de pessoa para pessoa de acordo com diversos fatores como o meio ambiente, a educação, as habilidades pessoais e a ocupação profissional (*Idem*). Ou seja, cabe ao designer contextualizar suas soluções e propostas e se basear em estudos nas diversas ciências para garantir seus resultados. Para ele, a atuação do designer deveria ser prioritariamente social, se deslocando da função de solucionador de problemas para a função daquele que irá também identificar esses problemas, e

assim poderá afetar conhecimentos, as atitudes e o comportamento das pessoas. Coloca dessa forma a sua visão do design como uma forma para intermediar as relações e atitudes dos homens no meio em que vivem.

Na sociedade atual, algumas questões parecem ser relevantes sobre a forma como nos relacionamos. Num mundo altamente globalizado e tecnológico, as relações humanas perderam a necessidade de serem presenciais. Logo, a troca de informações e a comunicação realizada é feita, muitas vezes, por um intercâmbio não presencial. A internet é umas das maiores influenciadoras na forma como as pessoas se relacionam. Ela é responsável, junto a outras tecnologias, por exemplo, pela mudança do espaço físico das relações humanas (LEVY, 2008). O que antes era feito essencialmente pela forma presencial, hoje pode e será feito, inclusive com mais frequência, pela forma virtual. A internet e as “coisas” materiais são, então, fatores que influenciam como serão as relações entre as pessoas.

As coisas, todas as coisas, seguindo o espectro completo de suas significações e de seus efeitos (e não somente enquanto mercadorias), mediatizam desta forma as relações humanas. (*Ibid.*, 1998, p. 60)

Tal consideração se torna relevante na análise das relações e de como estas ocorrerão, principalmente entre diferentes gerações. Ainda sobre a influência das tecnologias no modo como nos relacionamos, percebemos relações mediadas por máquinas aparentando um caráter mais frio e com menos contato humano. Porém, tais relações possibilitaram outras experiências e facilidades, como a de manter contato mesmo com grandes distâncias, ou com grupos de muitas pessoas.

Logo, o crescimento da internet e do ciberespaço acabam por dar lugar a um novo espaço de comunicação e de relações, facilitando diferentes formas de encontros e contatos, mesmo que sejam virtuais. No design e na atuação dos designers, as relações virtuais também modificaram a forma de trabalho, tanto na aproximação de clientes e empregadores, quanto nas informações relacionadas ao público-alvo. Essa troca e o fácil acesso a informações variadas possibilitou ao designer se relacionar com seu objeto de estudo de forma que as soluções para determinadas questões fossem

encontradas em parceria. A relação designer x cliente x público-alvo ganhou, com o virtual, uma ressignificação.

Assim, em um mundo conectado, todos os processos de design são, na verdade, processos de codesign, a menos que barreiras especiais sejam colocadas para isolar o trabalho de uma equipe de design de seu contexto. (MANZINI, 2017, p.63)

Se a internet e a conectividade atualmente são os grandes agentes que alteram as formas de se relacionar, um outro fator é comumente considerado, desde tempos passados, no que tange as diferentes interações. Essas relações entre os homens assim como os efeitos e formas como acontecem, também podem ser reagentes ao fator geracional. As atitudes entre gerações e seus relacionamentos, seja entre gerações similares ou gerações divergentes, trazem diversos pontos relevantes. O ser humano, desde criança, expressa comportamentos relacionados a diferentes características ou categorias, como faixa etária, classe social, etnia e gênero (NERI, 2007). A forma como grupos de indivíduos reage a determinadas situações está amplamente relacionada com essas categorias, mesmo ao considerarmos nosso mundo globalizado e com fronteiras teoricamente mais tênues entre as diferenças – também fruto dos avanços tecnológicos. Uma dessas categorias criadas será a base do nosso estudo, para que possamos analisar como funciona o comportamento entre aqueles pertencentes a uma mesma geração e a interação entre aqueles de diferentes gerações, na busca por soluções que possibilitem a longevidade com qualidade, partindo de soluções dos próprios longevos e de alunos universitários. Tais análises buscam nos pontos em comum entre as gerações e nas trocas que esses pontos podem possibilitar, soluções para as demandas dos maiores de 60 anos, uma maior integração social, engajamento e a participação dos mais jovens em ações que alterem a perspectiva de presente e de futuro de diferentes gerações.

### **3.1 O conceito de geração**

O conceito de geração é considerado uma categoria na análise do comportamento humano e das relações interpessoais, principalmente no campo da sociologia, sendo uma das construções sociais mais influentes, porém ainda pouco

explorada, principalmente no campo do design. O entendimento do conceito de geração se faz importante por ser um fator de grande relevância para o estudo das condições sociais na produção e garantia de conhecimentos diversos. Nesse sentido, algumas definições foram pesquisadas a fim de encontrarmos aquele que mais se adequa a pesquisa e aos objetivos propostos, de interação e integração intergeracional. Esse entendimento também se faz necessário para investigarmos as gerações que trabalharemos, suas características e particularidades.

A definição mais comumente utilizada e que está no senso comum é a que associa o conceito de geração à idade biológica, ou seja, está baseado no período de sucessão entre parentes e descendentes. Nessa definição, se depreende do termo “gerações” aquelas ligadas a netos, filhos, pais, avós e suas distintas faixas etárias. Com isso, traz consigo características importantes para as relações, já que numa família as diferentes gerações podem estar em contato mais frequente e a troca de seus conhecimentos e experiências pessoais mantem a ligação e conexão entre os membros. As relações entre diferentes gerações que poderíamos citar como mais regulares e fáceis de acontecerem, talvez nossas primeiras experiências de relações intergeracionais, são aquelas que ocorrem pelo contato entre diferentes membros da família. Pelo dicionário Michaelis, tem-se como definição de geração:

(...)Sucessão de descendentes em linha direta: Ela faz parte da terceira geração de japoneses aqui no Brasil.

4 Grau de filiação de pai a filho: “Mal ouviu Zé Popó explicar-lhe ainda que aquela gente não desejava nem iria fazer nada de mais, apenas entregar-se a uma prática que vinha de muitos e muitos anos, passada de geração em geração” (JU).

5 Grupo de pessoas que nasceram pela mesma época: “O Brasil, comparado com as outras nações, é um país moço. Um potro que vai disparar... acho até que já disparou... Os da nossa geração, Tibé, não se aguentam em cima dele nem agarrados no ‘santo-antônio’” (EV).

6 Tronco familiar; ascendência: Ele é um pintor de geração de artistas.

7 O espaço de tempo, calculado em aproximadamente 25 anos, que separa cada um dos graus de uma filiação: Havia três gerações no casamento: pais, filhos e netos.

8 FIG Cada uma das épocas sucessivas que representam transformações significativas numa técnica em evolução: Acredito que, dentro em breve, teremos no mercado a primeira geração de carros movidos a eletricidade.

9 FIG Fase representativa de uma mudança de comportamento humano: A geração dos beatniks antecedeu à geração dos hippies. (GERAÇÃO, 2019)<sup>10</sup>

<sup>10</sup> <http://michaelis.uol.com.br/> acesso em 07 fev. 2019

Tais definições tiveram embasamento histórico associado a estudos e pesquisas que buscavam também na definição de gerações uma justificativa para comportamentos e a história do homem, dos fatos e acontecimentos relacionados aos diferentes anos de nossa existência. Nos anos de 1830 e 1840, Auguste Comte se tornou um dos pioneiros a desenvolver um estudo científico que trouxesse uma definição de geração buscando, então, sua significação com o intuito de justificar a progressão histórica (FEIXA & LECCARDI, 2010). Para ele haveria, através das renovações das gerações, o progresso social e a evolução da sociedade como um todo, e concomitantemente, a estabilidade mantida pelas gerações mais antigas. Cada geração teria, então, o seu tempo “ativo” de contribuição na sociedade, de inovação e influências nos eventos de determinado período e estaria herdando características provindas das gerações passadas. Essa teoria estaria levando em consideração um ritmo de sucessão entre as gerações que, segundo Comte, mudaria a cada 30 anos, com o aparecimento de uma nova geração (*idem*).

Em um outro entendimento do conceito, em períodos próximos ao vivido por Comte, Dilthey cita que “aqueles que recebem as mesmas impressões durante seus anos de formação formam uma geração” (JAEGER, 1985, p. 276 *apud* FEIXA & LECCARDI, 2010). Ambas visões se baseiam em idades para a definição de geração e possuem sua origem em contextos históricos semelhantes, conceito esse que permaneceu como base da definição por outros autores e outras pesquisas sobre o assunto. Dilthey, no entanto, traz ainda uma reflexão que vai além do quesito tempo. Diz que a sucessão de gerações não é o importante para se compreender um tempo, mas sim o fato de partilharem experiências similares e acontecimentos, sem um “valor” específico para as idades (FEIXA & LECCARDI, 2010). No entanto, essa compreensão de gerações baseada em sucessão e tempo pode ser perigosa pois traz consigo a ideia de fim de uma geração, ou morte, para que outra possa surgir. Com isso, disputas e conflitos podem ocorrer e os benefícios das trocas intergeracionais ficariam colocados de lado.

Já na década de 50, Karl Mannheim foi o responsável por apresentar uma nova conceituação como quebra ao entendimento anterior de gerações. O sociólogo e filósofo desenvolveu a *Teoria das Gerações* que buscou incluir as pesquisas sobre

gerações numa análise relacionada às mudanças sociais, ao estilo de pensamento de uma época e às ações praticadas ou atitudes tomadas. Para o autor, o que forma uma geração não é uma data de nascimento comum e sim parte do processo histórico que pessoas da mesma idade e classe de fato compartilham (MANNHEIM, 1993). Para que isso aconteça, são necessários eventos que marquem um antes e um depois na vida coletiva que possa delimitar um período para essa geração.

Logo, pessoas que vivenciam o mesmo período histórico poderiam ser consideradas de uma mesma geração, mas não obrigatoriamente seriam de uma mesma geração. Segundo ele, mesmo indivíduos de idades próximas e situações de vida análogas podem não ter uma conexão geracional. Para que essa conexão aconteça seria então necessária uma mesma resposta aos eventos, baseada em uma reflexão coletiva aos acontecimentos. Ou seja, dentro de uma mesma geração poderia existir unidades geracionais com pensamentos e reações diferentes relacionados a um mesmo acontecimento (*idem*).

Mannheim aponta então três diferenças sobre o conceito de geração: “posição geracional”, “conexão geracional” e “unidade geracional”. A “posição geracional” seria definida por fatores relacionados a uma estrutura socioeconômica e a posição do indivíduo em relação a mesma, além de terem nascido no mesmo período e contexto. Ou seja, dependendo da classe social e econômica a que se pertence, essa geração teria uma forma de vida e de pensamento comum, seriam então pertencentes a uma mesma posição geracional (*idem*).

A “conexão geracional”, por sua vez, estaria mais relacionada ao âmbito histórico-social e uma ligação nesse sentido entre os indivíduos. Essa ligação deve ocorrer de forma espontânea, sem ter sido provocada, para que realmente haja a conexão, e, não necessariamente, neste caso, os indivíduos irão partilhar de um mesmo pensamento e formas de enxergar a vida. Por último, a “unidade geracional” trazida por Mannheim é formada por pensamentos comuns, reações e pensamentos similares a determinadas questões, formando grupos de pessoas que respondem aos eventos e acontecimentos da sociedade de formas similares.

Na atualidade, novos estudos sobre o conceito surgiram e novamente associados aos seus períodos históricos correspondentes. No artigo dos autores Carles

Feixa e Carmem Leccardi intitulado “O conceito de geração nas teorias sobre juventude”, de 2010, são elencados três momentos importantes para definição de geração. Nos anos 20, período entre guerras, fala-se em “revezamento geracional”, em que o conceito se baseava em sucessão das gerações e coexistência. Nos anos 60 surge o chamado “problema geracional”, baseado na teoria do conflito geracional e as diferenças conflitantes entre gerações. E, a partir dos anos 90, uma nova conceituação aparece em torno da noção de “sobreposição geracional”, baseada nas inovações e no avanço do digital que consideram as novas gerações mais habilidosas e inovadoras para a sociedade, se comparadas às anteriores (TAPSCOTT 1998; CHISHOLM, 2055 *apud* FEIXA; LECCARDI, 2010). O trecho abaixo corrobora para a importância do estudo das gerações no que tange as diferentes relações sociais:

(...) a abordagem das relações sociais a partir das posições geracionais significa uma análise inescapável de trajetórias sociais no tempo; no tempo existencial dos indivíduos e no tempo social, coletivo e histórico, portanto, tanto de tendências à mudança como a permanências. (MOTTA; WELLER, 2010, p. 177)

E, analisando um pouco mais, com o intuito de compreender melhor a classificação do conceito de “geração” para que possamos trabalhar as possíveis trocas intergeracionais, Tomizaki (2010) defende parte do pensamento de Mannheim, mas sem perder o aspecto relacionado ao biológico e à idade cronológica em si, como no trecho abaixo, valorizando novamente as relações e a coletividade:

As gerações possuem, na sucessão biológica, sua condição de existência concreta. No entanto, elas não se efetivam como tal sem a constituição de uma situação material e simbólica capaz de criar o pertencimento a uma coletividade. (p. 332)

Essa compreensão trazida por Tomizaki é de extrema importância pois coloca o indivíduo em relações com pessoas similares por diversas questões, não somente o nascimento, e como esse grupo irá se comportar em determinadas situações e meios. Com esse conceito poderíamos constituir modos similares de pensar e agir, de acordo com características próprias que facilitaríamos o entendimento e a apropriação para determinada geração, e com isso se desenvolveriam comportamentos com alguma previsibilidade se antes testados. Nesse quesito, a autora classifica como necessária,



baseada no pensamento de Mannheim, uma compreensão por parte da “situação de geração” – pertencimento de acordo com fatores biológicos e também de movimentos históricos/sociais – mas também uma “situação de classe”, já que indivíduos que partilham de uma mesma posição social teriam maiores chances de experimentar situações comuns, se comparados com indivíduos de classes sociais distintas:

(...)Assim, os indivíduos, para pertencerem a uma geração, devem ter em comum uma mesma situação sócio-histórica ou uma mesma condição de existência que norteie e delimite (evidentemente, de forma desigual) suas possibilidades de acesso aos bens materiais e simbólicos disponíveis nas sociedades. (*idem*)

Com esse entendimento, a autora assume a amplitude do conceito de geração, considerando a multiplicidade de sentidos e entendimentos de estudos da área, que vão desde gerações históricas e políticas, até gerações estritamente familiares. E considera que o que define essas gerações seria, então, as experiências comuns, capazes de criar laços profundos entre os indivíduos, e que os ligam a um destino comum e a uma determinada forma de conceber o mundo e o seu lugar de pertencimento. Sendo assim, as experiências partilhadas por uma determinada geração dependem e provém de uma conjuntura política, socioeconômica e a posição social ocupada por eles na sociedade (*idem*). Tal explicação, aponta questões que podem facilitar o entendimento sobre diferentes gerações e ainda justificar determinadas ações e relacionamentos, e ainda motivar experiências de trocas a partir de situações vividas e histórias variadas. Compreender as diferentes gerações, suas particularidades e semelhanças, compreender a fundo os grupos aos quais trabalharemos sob uma determinada delimitação geracional, proporcionará resultados ainda mais satisfatórios, e integrações e relações ainda mais efetivas.

Em outro estudo sobre gerações, trazido por Forquin (2003), temos então três principais acepções possíveis e distintas que auxiliam a classificação e a compreensão de diferentes gerações. Num primeiro entendimento, geração teria um significado mais genealógico, relacionado a família e ao grau de filiação. Com isso, teríamos como classificação a primeira geração, segunda geração, terceira geração, a partir de um indivíduo tomado como origem. Já em um segundo uso do termo, “geração” é voltado

à idade de vida, como a “jovem geração”, a “geração dos adultos”, “geração de idosos” etc.

E por fim, uma terceira compreensão refere-se ao seu sentido sócio histórico, usado geralmente para demarcar uma determinada “geração histórica”, como a geração das “Diretas já”, ou da que viu o homem pisar na lua, ou ainda a geração “Elvis não morreu”, entre tantos outros acontecimentos que marcaram determinados grupos. Desta forma, Forquin (2003) entende essa designação como “o termo (...) tomado na sua acepção histórica e sociológica que designa um conjunto de pessoas que nasceram mais ou menos na mesma época e que têm em comum uma experiência histórica idêntica e/ou uma proximidade cultural” (p. 4). A palavra “geração”, nesse sentido, acaba por contemplar características de pessoas moldadas por determinada época, por influências políticas, culturais e sociais. Estabelecem vínculos em comum que o autor chama de “sentimento de geração” ou ainda de “consciência de geração”.

### 3.2 De “Baby Boomers” a “Millenials”

Atualmente algumas demarcações de gerações também possuem características fortes e que delimitam certos grupos. A acepção de geração que iremos utilizar nas pesquisas que se seguem leva em consideração o construto ideológico das sociedades ocidentais, tendo em vista as similaridades culturais, assim como as vivências de momentos políticos e históricos também similares. Essa investigação das gerações que seguiremos daqui em diante trará insumos para fundamentar as ações projetuais intergeracionais e possibilitarão um conhecimento aprofundado dos indivíduos que fazem parte do estudo. Ainda sobre as denominações que serão dadas para determinadas gerações, muitas delas estão relacionadas aos avanços tecnológicos e ao ambiente de trabalho, como geração X, geração Y, geração Z, *Baby Boomers* e *Millenials*. Novamente percebemos nessas classificações formas de compreender as relações familiares, reações a acontecimentos, relações de trabalho, e tantas outras características dos indivíduos, e de como se relacionam com seu meio e com outras pessoas.

Essa análise comparativa entre gerações e seus comportamentos tem se tornado uma tarefa muitas vezes complicada, justificada pelo ritmo acelerado das mudanças, seja na sociedade, nos acontecimentos, ou ainda no próprio indivíduo. Além disso, vemos atualmente um crescente aumento no acesso a diferentes culturas e a novas visões de realidade e mundo, também facilitado pelos avanços tecnológicos. Logo, para que as diferentes gerações possam coexistir, primeiramente é necessário compreendê-las da forma mais completa e trazer suas principais características, com o objetivo de encontrarmos os pontos de convergência e divergência entre elas, buscando uma interação de trocas produtivas e de crescimento para ambas.

Além disso, perpassando o interesse sociológico que visa a um entendimento geracional e uma delimitação da área de atuação e público-alvo, percebemos outras áreas que influenciam e são influenciadas por conceitos geracionais. Vemos, por exemplo, a cultura de consumo associada ao marketing, que busca diferentes formas de acesso e contato com as gerações através de estereótipos criados e características percebidas e estudadas. As abordagens propostas nesse meio são amplamente utilizadas e disseminadas, mudando paradigmas e criando formas de encarmos as pessoas a nossa volta, inclusive as diferentes faixas etárias. Em geral, para os conceitos de gerações que seguem, temos a sua criação partindo de demandas mercadológicas relacionadas ao período da vida considerado, relacionado ao consumo e trabalho como estratégia de mercado. É, então, a partir de diferentes momentos e vivências da juventude, num delineamento cronológico relacionado à essa época da vida, que foram convencionados alguns desses nomes específicos para as gerações e seus momentos históricos (CARA, 2008).

A geração intitulada *Baby Boomers* surgiu no período pós-guerra e teve esse nome por causa da sua relação com o chamado *boom* demográfico que marcou a época, com o retorno dos militares norte-americanos às suas casas e a necessária retomada da economia no país. A partir de então, as pessoas nascidas entre os anos de 1946 e 1964 seriam os pertencentes a essa geração (*Idem*). Sendo assim, os jovens *baby boomers* tinham como características o otimismo, a confiança e a independência, acreditando na possibilidade de mudar o mundo em que viviam (URWIN & PARRY, 2011). Este sentimento marcante de otimismo dos jovens foi justamente ocasionado pelo fim da

guerra, pela paz e prosperidade em que se encontravam. Nessa época, os *boomers* vivenciaram alguns eventos que marcaram e foram determinantes para a geração. Em 1964, por exemplo, quando teriam de quatro a vinte e um anos, foi o início da guerra do Vietnã. Mesmo que alguns *Baby Boomers* não tenham vivenciado esse acontecimento, foram marcados pelas reações e preocupações de seus parentes, assim como os resultados do fim da guerra.

Poucos anos depois, podemos citar outros acontecimentos considerados marcantes, como o pouso de Apollo na Lua e o festival de Woodstock. Com isso, esta é considerada uma geração que presenciou guerras, mas que também partilhou do surgimento de líderes que lutavam pela igualdade de direitos, como Martin Luther King, os movimentos feministas, entre tantos outros. Dentre alguns nomes reconhecidos nascidos nessa época e pertencentes a essa geração estão Janis Joplin, Mick Jagger, Donald Trump e Steven Jobs. Esta foi, então, uma geração que acreditava ser capaz de promover o fim da pobreza e das guerras, enriquecer o mundo subdesenvolvido e possibilitar cidades a prova de fogo e livres de poluição (URWIN & PARRY, 2011, p. 302). Além disso, se comparados a geração anterior que de fato vivenciou a guerra e não seu fim, e que eram então reconhecidos como a geração “silenciosa”, a geração dos *boomers* foi a primeira a experimentar uma nova forma de comunicação: a televisão. Com esse facilitador de acesso à informação, os jovens se viram fortemente influenciados no que diz respeito a suas características de sociabilidade, aos hábitos de consumo e no que diz respeito ao entretenimento. A ascensão da televisão moldou o comportamento dessa geração, que agora se via, inclusive, retratada nesse meio. Com isso puderam desenvolver uma cultura própria e um estilo de vida diferente daquele de seus pais (*idem*). Em relação ao trabalho, os *baby boomers* se caracterizavam pela rejeição ao autoritarismo, ao contrário da geração anterior, que respeitava o autoritarismo e a lealdade ao emprego.

No Brasil, por sua vez, essa juventude foi marcada pelos festivais de música, considerados formas de expressão política e ideológica, e pela ditadura militar, que trazia consigo a repressão e a censura, fatos que influenciariam a geração seguinte, de seus filhos. Ainda como características, são considerados *workaholics* ou viciados em trabalho, sem o desejo de se aposentar, valorizando o status e crescimento profissional.

Por fim, quanto ao consumo, preferem qualidade a quantidade. Quando crianças, o consumo era relacionado ao que viam, como o Mickey Mouse. Já na fase adulta, um dos ícones foi o cantor americano Elvis Presley.

A geração seguinte, por sua vez, dos nascidos entre os anos de 1961 a 1981, foi cunhada de “geração X” pelo fotógrafo Robert Capa, trazendo características bem diferentes. Nos EUA eram conhecidos como “*baby bust*” (ou quebra, falência de bebês), graças à queda de natalidade, ao se comparar com a geração anterior. Tal fato ocorreu pela entrada e ascensão das mulheres no mercado de trabalho, o que também caracterizou esse grupo como mais individualistas, adaptáveis e independentes. O uso do X na terminologia foi empregado após sua utilização no romance *Generation X: Tales for an accelerated culture* ou “Geração X: contos para uma cultura acelerada”, de 1991, do autor canadense Douglas Coupland, que empregava o “X” ao tratar dos jovens excluídos do mercado de trabalho, no final da década de 80, e ainda narrava seu estilo de vida e suas histórias (JACKSON & HOGG, 2010, p. 307).

Como características, temos uma geração que não se reconheceu na de seus pais, e aparentava certa apatia em contraste ao dinamismo da geração anterior. Alguns grupos eram considerados preguiçosos, sem comprometimentos, exageradamente educados, sem muita esperança e expectativas, sem muita motivação laboral, entre outras referências, muito perpetuadas pela mídia. Os jovens foram amplamente influenciados pela ascensão dos meios de comunicação e tecnologias, como computadores pessoais, a internet e os videogames, o que colaborou mais uma vez para o caráter mais individualista, mais inovador, deslocando a sociedade para a era digital. Foram os responsáveis por oferecerem ao mundo inovações tecnológicas como o YouTube, Amazon, Twitter e o próprio Google. Já em relação aos estudos, foi o reflexo do comprometimento da geração de seus pais com o trabalho que possibilitou que a geração X por vezes desfrutasse de uma educação de maior qualidade, com uma flexibilidade maior na escolha de suas profissões, em ramos mais criativos e carreiras de curta-duração (*idem*).

No ambiente de trabalho, por sua vez, costumam ser menos fiéis às organizações, principalmente os jovens dos anos 80, que vivenciaram um contexto de dificuldade econômica, enfrentando desemprego, inflação e um cenário de incertezas.

Em contraponto a estes, surgiram os Yuppies, da mesma geração, mas que possuíam segurança financeira e eram conhecidos como “jovens profissionais urbanos”. Por fim, foi ainda a geração que vivenciou a epidemia da AIDS juntamente com a liberação sexual, movimentos musicais marcantes como o grunge e o hip-hop, assim como o rock revoltado do Nirvana e Kurt Cobain (*idem*).

A geração Y tem seu início a partir da década de 80 e iria até os anos 90 e deu início à geração conhecida como *Millennials*. A partir dos *Millennials* existem algumas divergências quanto ao período de demarcações e definições de nomenclaturas utilizadas para designar as diferentes juventudes. Geração 2.0, Geração Digital, Geração “*nem nem*” (nem estuda e nem trabalha), Geração Peter Pan, entre tantas outras. No Brasil, o mais utilizado é Geração Y, sendo justificado o uso da letra Y somente pela sucessão ao X. Foram aqueles que experimentaram a internet como parte natural das suas vidas e foram popularmente descritos como o quão experiente são no uso das diferentes tecnologias e do digital, e como isso se tornou um componente incorporado em suas vidas e dia a dia, não sendo apenas uma ferramenta comum.

No Brasil o cenário se apresentava um pouco mais próspero, com o Plano Real. Características como rapidez e instantaneidade marcaram os jovens *millenials* e sua relação com o trabalho é vista não necessariamente para a construção de uma carreira duradoura e permanente em seus empregos, mas mais como uma visão de gerar valor e de retornos muitas vezes intangíveis.

A geração Z, então, inicia nos anos 90 e vai até 2000, podendo ser conhecida como iGeneration, Plurais, Nativos digitais ou *Centennials*, marcados por um período em que as máquinas acompanham os jovens e não o contrário. São influenciadas desde o berço por um mundo tecnológico e veloz, podendo estar conectados em diferentes dispositivos de uma só vez. Também possuem desapego geográfico, advindo da globalização. Outra característica é que são fortemente influenciados por games, já que cresceram com essa cultura. E sofrem síndromes e questões relacionadas a não estarem conectados com a internet, como ansiedade.

A geração Alpha, por fim, é a dos nascidos a partir de 2010, a mais nova geração deste século. “A geração Alpha nasceu em um contexto global no qual as novas tecnologias estão bem mais desenvolvidas do que há dez anos. Os desafios ambientais

são mais preocupantes e a quantidade de informações com as quais lidamos no dia a dia nunca foi tão grande.”<sup>11</sup>

Uma pesquisa realizada pela empresa Sul América Seguros no ano de 2015 trouxe alguns comparativos entre as gerações *baby boomers*, geração X, Y e Z, relacionando algumas questões. Para essa pesquisa, foram analisados mais de 43 mil questionários, respondidos por uma população distribuída em 262 empresas clientes da Sul América Saúde, em 13 capitais do país entre os anos de 2010 e 2013. Consideraram para isso: (1) *baby boomers* são os indivíduos de 50 a 68 anos, filhos do pós-guerra, inventores do termo e crenças de paz e amor, que valorizam o emprego fixo e estável e priorizam seu reconhecimento pela sua experiência em contraponto a sua capacidade de inovação; (2) Geração X são os indivíduos de 38 a 49 anos, relacionados a tranquilidade, estabilidade e equilíbrio, além de um pensamento mais racional e muito conhecimento. Segundo o estudo, possuem maior dificuldade com a linguagem visual; (3) Geração Y traz, por sua vez, indivíduos de 24 a 37 anos, considerados a geração do milênio, da internet e dos avanços tecnológicos. Individualista e competitiva, são sedentas por inovação. (4) Geração Z, por último, são aqueles com idade até vinte e três anos, com uma tendência mais virtual e silenciosa, com menos interação social e menor expressividade na comunicação verbal. Além disso, dão pouca importância aos objetivos profissionais (SUL AMERICA SEGUROS, 2015).

Após esse recorte e essa primeira introdução aos grupos que foram pesquisados, o estudo se volta para as áreas de saúde e comportamento das gerações, discorrendo sobre assuntos como estresse, depressão, ansiedade e sedentarismo. Nesses casos, dentre os entrevistados, a geração Y foi indicada como a mais estressada, por pressões de trabalho, a Z teria o estresse relacionado a cobranças nos estudos e formação profissional dentro das universidades, e os *baby boomers* se estressariam por questões mais pessoais e preocupações com a saúde.

Em um momento seguinte, a pesquisa se volta para questões de hábitos e comportamentos relacionados à saúde, como o consumo de álcool e de cigarro pelos entrevistados. Mais uma vez, fatores relacionados ao meio em que foram criados tem forte influência sobre essas práticas. A geração dos *baby boomers* e a geração X, com

---

<sup>11</sup> Informação do site [www.revistatutores.com.br](http://www.revistatutores.com.br) acesso em 15 mai. 2019

o apelo das mídias de sua época, foram os que mais estariam relacionados ao alto consumo de tabaco e bebidas alcoólicas, se comparadas às mais novas, que cresceram com campanhas antifumo e com a proibição do mesmo em locais fechados, entre outras campanhas.

Por fim, a pesquisa analisou também os interesses profissionais, apontando desinteresse das gerações mais jovens pela administração pública, diferentemente das gerações X e Y. Já a Z se identifica com o comércio e atividades que contemplam tecnologia, telecomunicações, alojamento e alimentação, além de terem como características a conectividade constante e a necessidade de se manterem informados sobre tudo e todos ao seu redor (*idem*, p. 32).



Figura 1: Imagem retirada do relatório da Sul América Saúde. Fonte: V Estudo Saúde Ativa Gerações, 2015, p. 33

Embora essas abordagens sobre gerações tragam semelhanças e pontos comuns entre os indivíduos que constituem tal estrutura, não podemos percebê-las de forma homogênea, como veem alguns autores (CORSTEN, 1999). Mesmo que possamos considerar importante o pertencimento a determinados grupos, fato esse gerado a partir de similaridade etária e do compartilhamento de experiências e vivências históricas e culturais, a definição de gerações pode ser muito ampla e com muitas particularidades entre os indivíduos. São muitos os estudos que evidenciam a pluralidade dos estilos de



vida e a multiplicidade dos indivíduos, mesmo os pertencentes às mesmas gerações. Tais análises são importantes para que não haja a criação de estereótipos através dessa categoria, estereótipos esses que geram preconceitos e que necessitam ser quebrados. Uma categorização dos tipos de relações interpessoais não poderia gerar conceitos rígidos sobre o porquê dos acontecimentos. Compreender o comportamento humano através de estereótipos poderia gerar resultados desastrosos para todo e qualquer tipo de pesquisa. Vide a relação no design e na ergonomia. Durante anos a ergonomia argumentou a criação de objetos e artefatos para as medidas do homem “comum”. Tal processo, em termos de generalização, pode funcionar perfeitamente bem. Porém, o que funciona bem para uns, pode não funcionar bem para outros, sem que os classifiquemos como homens, por assim dizer, não-comuns. As particularidades e anseios diversos é que trazem os desafios de cada projeto.

Frascara elucida (2009) em seu artigo “Comunicação para mudança: estratégias e dificuldades”, que “qualquer grupo de pessoas é formado por indivíduos diferentes, com características diferentes, e não é aconselhado generalizar ou simplificar demais ao se descrever grandes grupos de pessoas” (p. 32). Ou seja, ao trazermos o estudo aprofundado sobre determinadas características das gerações a serem abordadas na pesquisa, ainda assim pode ocorrer de as soluções encontradas não contemplarem todos os indivíduos e suas demandas. O recorte a ser feito busca formas de aproximar gerações, solucionar questões trazidas pelas gerações envolvidas, minimizar conflitos e buscar cada vez mais a longevidade com qualidade.

Classificar, então, idosos em uma categoria de geração uniforme poderia ser um grande erro, visto que são tão diversos. No entanto, a geração em foco deste trabalho irá considerar as questões relacionadas às diferentes idades, porém fugindo de alguns estereótipos já criados, já que um dos objetivos da pesquisa é justamente a quebra desses pré-conceitos estabelecidos pela sociedade. A intergeracionalidade, aqui, será entendida como a relação entre duas gerações marcadas por contextos sociais semelhantes – classe social e educação – e pelo fator idade, ou seja, estudantes universitários nas faixas de 18 até 30 anos, e idosos nas faixas de 60 até 80 anos. Esse recorte etário e geracional se faz necessário pelas interpretações e estudos mais precisos diante das relações e situações das quais se envolvem e participam. Para que o resultado

possa ser medido de forma assertiva, uma delimitação apropriada do público a ser estudado se torna importante para o método. Essa definição se deu de acordo com pesquisas antes realizadas na universidade em questão, a PUC-Rio, e os projetos já desenvolvidos envolvendo o público sênior.

### **3.3 Os benefícios e malefícios das trocas intergeracionais**

Um estudo intergeracional que busca se aprofundar nas relações e possíveis trocas entre gerações tão distintas e possivelmente distantes, está cercado de possíveis disputas, rupturas, continuidades. Porém, o ponto importante de convergência para se projetar tendo como pano de fundo a intergeracionalidade deve estar nas formas e intensidades que essas relações acontecem, nos fatores que trazem a união e interesse entre ambos e nos possíveis fatores que podem distanciar as gerações envolvidas. A intergeracionalidade está presente em nosso cotidiano, porém precisa ser reconhecida, compreendida e valorizada para que possa ocorrer em benefício da sociedade e de todos os indivíduos.

Algumas pesquisas foram realizadas no intuito de entender como as atitudes em relação a velhice e ao envelhecimento estariam relacionadas com outros aspectos e variáveis comportamentais e de diferenças de gerações. No entendimento de duração pré-determinada das gerações e de sucessão, as gerações de pessoas mais velhas acabavam por ser consideradas como aquelas que poderiam diminuir o progresso, que teriam uma postura de certa forma mais conservadora, enquanto as novas gerações seriam aquelas que trariam a inovação e conseqüentemente o progresso. Não foram considerados, porém, as forças sociais trazidas pela sociedade que influenciam e auxiliam na formação de novas gerações. Nesse sentido, os mais jovens estariam competindo e buscando urgência na sucessão e seriam mais valorizados por isso.

A antropóloga americana Margaret Mead (1971) estabelece três diferentes tipos de cultura que influenciariam as gerações e atuação delas em sociedade. A primeira seria a das culturas “pós-figurativas” que atentava para o fato de que nos locais e época onde predominavam as tradições, as pessoas de idade mais avançada eram consideradas autoridades na maioria dos assuntos.

Uma cultura pós-figurativa é uma cultura na qual a mudança é tão lenta e tão imperceptível que os avôs, segurando os seus netos recém-nascidos no colo, não são capazes de imaginar para eles um futuro diferente do que foi o seu próprio passado. Nesta cultura, o passado dos adultos é o futuro de cada nova geração (MEAD, 1971, p. 27, *apud* FORQUIN, 2003).

Nessa classificação de cultura, portanto, o futuro das crianças e jovens se relaciona e se espelha na vivência de seus parentes, principalmente seus avôs. A essência da cultura reside nos saberes passados pelos mais velhos e é imutável.

Já numa cultura “co-figurativa”, o avanço da sociedade estaria relacionado ao conceito de pares, pessoas de idade similar e gostos similares que se juntam e garantem o progresso, sem que haja troca com outras gerações. Nesse sentido, como não há passagem de conhecimento ou valorização de gerações mais velhas, o conhecimento e os avanços acabam por também não ocorrer (MEAD, 1971). Essa cultura traria novamente o *gap* entre as gerações, ou seja, o buraco e o vazio existente quando grupos etários e de classes distintas não dialogam em prol da sociedade.

Por fim, a autora conceitua a cultura “pré-figurativa”, em que não existe o diálogo e há a valorização extrema do jovem, que não deve basear seus conhecimentos em nenhuma herança dos mais velhos e sim partir de suas próprias experiências e entendimentos, sem vícios ou outros conceitos passados, garantindo assim a inovação total e o avanço, principalmente relacionado à tecnologias. Nessa cultura o jovem passa de aprendiz para ser aquele que ensina (*Idem*).

Ainda relacionada à cultura, nos tempos modernos, existe uma outra questão que acaba por afastar as gerações de jovens e idosos. Alguns valores da sociedade moderna parecem distanciar e até mesmo isolar as diferentes gerações ou aqueles que não se enquadram no ideário imaginado. O mercado, ao vislumbrar a ascensão do consumo, soube se apropriar de forma eficaz das mudanças da sociedade em benefício próprio (BARBERO, 1998). Se no passado as diferentes gerações conviviam intensamente, em ambientes restritos às suas casas, onde o conhecimento era transmitido dentro do ambiente familiar e também por livros escolares, temos com a chegada da tecnologia – inicialmente com televisores – e, com as novas mudanças sociais, como a inserção da mulher no mercado de trabalho, a redução do número de filhos, separação entre sexo para prazer e reprodução, e tantas outras revoluções que

quebram a antiga estrutura patriarcal da família, as relações e limites entre as diferentes gerações, fragilizando-as, e descentralizando os saberes. O jovem passou a participar intensamente do mundo adulto, com acesso aos mais variados conteúdos antes presentes somente naquele mundo, como cenas de violência, morte, corrupção, guerras, jogos de sedução eróticos, intrigas, crimes, entre tantos outros. Essa nova participação do jovem e entendimento de juventude e participação em sociedade trouxe consequências, como a ascensão do consumo e peso descendente das escolas (*idem*). O mercado, então, coloca o jovem, antes visto como fase transitória da infância para fase adulta e sem muita expressão, para o centro. O jovem moderno passa a significar o novo, espontâneo, informal, corpo belo, ágil e atraente, e o consumo se volta para ele e usa de sua concepção para criar ideais quase inalcançáveis e que geram frustrações e até mesmo disputas entre diferentes gerações.

### 3.3.1 Ageísmo

É fato que o envelhecimento é um processo relacionado a vida de cada indivíduo e à passagem de tempo. Neste fenômeno existem fatores que se assemelham em todos que o vivenciam e fatores que se distinguem e variam, dependendo de genética, estilo de vida, meio ambiente, dentre outros, garantindo com isso a heterogeneidade dos indivíduos que compõem esta geração. As representações que criamos sobre determinados grupos não contemplam essas singularidades e acabam criando alguns estereótipos. E, se tratando dos estereótipos relacionados aos idosos nos dias de hoje, estaria o termo idoso, inclusive, ultrapassado. Segundo o relatório da OMS sobre envelhecimento e saúde (2003), não haveria então um idoso “típico”. A perda de habilidade, de funções cognitivas e motoras relacionados à idade cronológica das pessoas seria um aspecto comum ao envelhecimento. Mas tal característica estaria cada vez mais relacionada ao ciclo de vida de cada indivíduo e suas interações com seu meio e não seria uma característica comum a todos ou a grande maioria dos idosos. Ainda segundo o relatório, a chegada da idade mais avançada não significa necessariamente a chegada de um momento de dependência, inatividade ou fragilidades extremas. A forma como precisamos enxergar o envelhecimento precisa ser repensada, com a

quebra de antigos estereótipos, bem como uma mudança de visão por parte de todos os setores e gerações que integram a sociedade (OMS, 2003).

Logo, o envelhecimento não pode e não deve ser considerado uma doença. Os estereótipos ligados a velhice, em grande parte, colocam o idoso com definições negativas, relacionado a limitações, dependência, doença e inutilidade (FERREIRA, 2010). Esses termos relacionam o longo tempo de vida a uma categoria social passiva de preconceitos diversos, sempre voltados a uma fragilidade física ou/e mental.

O preconceito, por sua vez, é entendido como uma forma de tratamento discriminatório, seja por caráter racial, étnico, religioso ou outro fator, como a idade. Ao pensarmos no preconceito que pode haver com idosos, foi cunhado o termo ageísmo, que, relacionado à velhice ou outras idades, é considerado por diversos autores como um dos “ismos” relacionados a preconceitos. O ageísmo, porém, ainda é considerado um dos preconceitos pouco discutidos pela sociedade e pelo meio acadêmico. Nessa mesma categoria encontramos os mais conhecidos e disseminados, como o feminismo e o racismo, em que a principal diferença entre o ageísmo e as outras duas categorias de preconceito é a de que todos os indivíduos que viverem tempo suficiente, um dia farão parte desse grupo etário (TEIXEIRA; SOUZA; MAIA, 2018), fator esse que não ocorre naturalmente quando tratamos de sexo ou cor de pele.

Esses estereótipos e preconceitos que o ageísmo apresenta colocam o idoso à margem da sociedade e prejudica a longevidade com qualidade. Isso ocorre não apenas pelo olhar que as outras gerações farão das pessoas com idades mais avançadas, considerando-as menos capacitadas e sempre vulneráveis, como também pelo próprio convencimento de que essas pessoas se tornam incapazes e vulneráveis. Tais atributos podem atrapalhar a vida cotidiana, a autoestima, a sociabilidade e a saúde clínica dos maiores de 60 anos. As afirmações relacionadas à velhice sugerem que todas as pessoas envelhecem do mesmo jeito (TODARO, 2009). E este envelhecimento estaria relacionado com características baseadas em estereótipos relacionados a dependência e

incapacidades, relacionados a atributos como sovinas, chatos, lentos e doentes (*Ibid.*, p. 19).

Combater este tipo de preconceito é uma necessidade visível, mas também uma recomendação da ONU ao sugerir imagens mais positivas em relação aos idosos, buscando não mais negligenciar, as vezes de forma até mesmo inconsciente, toda essa crescente geração. No ano de 2016, Levy e colaboradores apresentaram os resultados de um estudo em que acompanharam e avaliaram um grupo largo de pessoas durante várias décadas até o seu falecimento. Verificaram que aqueles que apresentavam, antes mesmo da velhice, comportamentos preconceituosos e estereotipados em relação aos mais velhos, manifestaram posteriormente problemas de saúde mais significativos, como declínio cerebral, se comparados com as outras pessoas sem esse caráter de ageísmo. Tal pesquisa enfatiza ainda mais a importância do combate a preconceitos e estereótipos, e a uma maior educação e conscientização da sociedade sobre as diferentes fases da vida e suas belezas.

### 3.3.2 Juvenóia

O termo juvenóia surgiu através das pesquisas do sociólogo David Finkelhor, com o objetivo de representar o sentimento de superioridade que uma geração pode ter em relação a outra que a sucede, sugerindo medo por parte dos mais velhos de que os mais novos são amplamente influenciados por tudo e por todos, e que esta geração que está por vir seria uma geração perdida. Demonstra então que a visão que uma geração possui de si será sempre superior à da geração emergente, e o medo dos mais velhos em relação aos jovens “dos dias de hoje” (FINKELHOR, 2011). Essa paranoia que pode ocorrer com alguns adultos surgiu principalmente associada aos avanços tecnológicos e ao uso extremo de eletrônicos, assim como a preocupação e os riscos do universo *on-line*.

Com toda essa apreensão, a geração mais velha acaba por criar uma contenção por vezes excessiva em relação às novas, contenção esta que se torna complicada na atualidade pelo fácil acesso a todo tipo de conteúdo que a internet proporciona. Ao

considerarmos ainda a juventude e a adolescência como o período de exploração social, intelectual e física, podemos perceber as gerações mais novas tendo essas experiências de forma virtual. Como aponta Finkelhor, por mais que essa associação dos riscos que os avanços tecnológicos possam causar nas gerações mais novas, não existem provas claras desse perigo, trazendo como respostas imediatas o medo da mudança ou medo da tecnologia. Porém, ao investigarmos a evolução da sociedade e os padrões e ciclos das gerações, podemos perceber que quase sempre onde há uma mudança social, existe a preocupação e uma forte ansiedade no impacto para a juventude. Em uma citação de Sócrates, já é notória essa preocupação:

As crianças agora amam o luxo; eles têm maus modos, desprezo pela autoridade; eles mostram desrespeito por idosos e conversas de amor no lugar do exercício. As crianças são agora tiranas, não os servos de suas famílias. Eles não se levantam mais quando os anciãos entram na sala. Eles contradizem seus pais, tagarelam antes da companhia, engolem guloseimas na mesa, cruzam suas pernas e tiranizar seus professores” (SÓCRATES, 2010, *apud* FINKELHOR, 2011, p.13 – tradução livre).

Finkelhor cita, então, outros exemplos de juvenóia, sem estarem associados a tecnologia. Como primeiro exemplo, relata na década de 50 o medo pelos quadrinhos, ocasionado por uma publicação do psiquiatra Frederick Wertham intitulada *Seduction of the Innocent* que acusava as revistas em quadrinhos como sendo responsáveis pela delinquência juvenil. Líderes religiosos dentre outros conservadores da época abraçaram a causa, realizando audiências no Congresso Americano. Como resultado, editores de quadrinhos foram escoriados, além de terem sido realizadas fogueiras para queimar as publicações, dizimando esse tipo de indústria (FINKELHOR, 2011, p. 14).

Em um segundo exemplo, na década de 90, o autor cita a previsão feita pelo criminologista norte-americano John Delulio, entre outros contemporâneos, de que haveria um aumento de aproximadamente 270.000 jovens violentos, prevendo uma onda de criminalidades que considerava esses jovens como “super predadores sem pai, sem Deus e sem emprego, que estariam inundando as ruas do país”<sup>12</sup> (*Idem*). Como ainda descreve o autor, a previsão não ocorreu, porém, os efeitos dela foram imediatos com atos de repressão aos jovens e a mudança da legislação em 47 estados americanos,

---

<sup>12</sup> Texto original: ‘fatherless, Godless, jobless’ super-predators who would be ‘flooding the nation’s streets’.

que endureceram suas penalidades contra jovens criminosos, julgando-os muitas vezes como criminosos adultos e aumentando a severidade em contraponto às proteções antes previstas.

Ainda em relação à tecnologia e a internet associadas à juvenóia temos outro ponto de conflito que deve ser destacado. Os jovens tendem a ter uma relação mais próxima com as novas tecnologias, possuem mais tempo, espaço e agilidade cognitiva para abraçar essas novidades e associar novos valores, por isso são considerados nativos digitais. Já as gerações dos mais velhos podem ser consideradas “imigrantes digitais” e não tem essas características tão presentes. Conforme esses avanços se associam a mudanças sociais, como por exemplo a forma como nos relacionamos, os indivíduos com idade mais avançada tornam-se ameaçados por tais mudanças e a forma como elas podem alterar seus valores e seu modo de vida. Essa ansiedade gerada e a dificuldade em compreender o contexto como um todo acaba por conduzi-los à juvenóia (*idem*).

Para além da tecnologia, o próprio processo do envelhecimento pode caminhar para a juvenóia. A juventude é uma fase da vida na qual os indivíduos caminham para sua formação. Seus compromissos ainda não estão todos definidos e conforme os anos passam, serão estabelecidas decisões que influenciarão suas vidas e definirão suas identidades. Feixa & Leccardi (2010) já apontavam como sendo uma exigência existencial dos jovens, por vezes problemática, a construção do seu futuro, o que poderia ser um ponto facilitador de aproximação para as gerações mais velhas. Mannheim na teoria das gerações, entende a juventude como sendo os agentes naturais da mudança social. A medida em que se envelhece, os compromissos se solidificam e as responsabilidades começam a ter um peso maior. E, ao enxergarem a juventude com valores diferentes e preocupações diferentes, tais fatos tendem a ser percebidos como problemas e não como uma mudança deles próprios. Além disso, o fato de ter filhos independentes e a nostalgia que pode ocorrer com o avanço da idade também podem trazer sentimentos de falta, de mudança, cuidados extremos, rebeldia e juvenóia.

Se torna evidente, portanto, que desde tempos passados a preocupação com a juventude é recorrente, de formas diferentes conforme o contexto e época. Por vezes, esse receio se apresenta de forma exagerada. Já em outros casos essa ansiedade se torna



importante para criação de medidas de proteção, bem como para atrair a atenção necessária a problemas como abuso infantil, violência, obesidade, entre outros. A juvenóia, portanto, está presente na nossa sociedade como algo a que estamos vulneráveis. Assim como o preconceito gerado pelo ageísmo, precisamos estar atentos para o medo – e com isso o preconceito – que pode ocorrer do lado inverso, sem que isso seja confundido com preocupação e cuidado com os nossos descendentes.

Tal excesso de preocupação, analisando por teorias da evolução, se justificam na necessidade em criarmos mecanismos que garantam a sobrevivência da espécie. É um fato que as mudanças que ocorrem na sociedade acabam nos deixando propensos a excessos de preocupação com reações exageradas e possíveis lapsos. Fatores como o advento da internet e da globalização, fazem com que os jovens estejam mais propensos a se diversificarem: a possibilidade de acesso a um conjunto tão diferente de culturas, etnias e influências. Como consequência, os pais passam a não se enxergar mais em seus filhos. Querer repassar seus valores a outras gerações deve ser um ponto equilibrado nas trocas intergeracionais, evitando a imposição e os conflitos que isso possa causar (*idem*). Essa é a principal contribuição dessas questões apresentadas, em um cruzamento de fatores culturais, criação de estereótipos e relações intergeracionais.

Retomando algumas das reflexões e diagnósticos em torno da cultura e das relações entre diferentes gerações trazidas por Mead e outros autores, podemos interpretá-las como um tanto quanto pessimistas. Porém, estas precisam ser consideradas para uma investigação do que pode/não pode ser feito ou alterado nas relações. Essas classificações de cultura, atualmente, coexistem e nos fazem refletir sobre seus aspectos positivos e negativos para uma aprendizagem maior. O aspecto de superioridade e inferioridade diante de diferentes gerações, por exemplo, não pode ser percebido e deve ser rompido. O fator de que tanto as pessoas com mais idade quanto as pessoas mais jovens podem contribuir para o enriquecimento pessoal, intelectual e em vida social precisa ser o fio condutor na quebra de preconceitos relacionados a ambas idades. O respeito mútuo tanto pelas novas experiências e pelo poder de inovação, quanto o respeito pela maturidade e conhecimentos diversos devem preconizar qualquer tipo de relação intergeracional. A interação e a integração entre

pessoas de diferentes gerações podem trazer soluções eficazes para diferentes questões da nossa sociedade, como fica evidente na citação abaixo:

O diálogo entre as gerações e a educação sobre o envelhecimento podem ser as principais técnicas de intervenção que visem o aumento da consciência sobre o outro e a minimização de estereótipos, preconceitos e discriminação. (SPUDICH & SPUDICH, 2010, *apud* TARALLO, 2015, p.5)

Percebe-se, então, que a importância desse diálogo para minimizar estereótipos, preconceitos e discriminação deve ser valorizada em todos os programas intergeracionais. O conceito de velhice por si só já carrega o estereótipo de ter sido construído entendendo o idoso como dependente, improdutivo, ou ainda como aquele que é desvalorizado socialmente, relacionado também a doenças, declínio, isolamento e morte (CACHIONI, 2002). A imagem que se tem da pessoa mais velha comumente é personificada em alguém de cadeira de rodas, ou com bengalas, cabelos brancos, dificuldades motoras, entre tantos outros clichês. Tais definições acabam por gerar discriminação social e rupturas, que por sua vez prejudicam as relações e a manutenção de uma vida saudável e a longevidade com qualidade. Como as atitudes em relação ao outro são socialmente aprendidas, juntar as gerações em busca de trocas e de educação, de olhar o outro sob diferentes perspectivas, pode ser uma solução para uma mudança de realidade, por uma conseqüente aproximação e troca de valores. Envelhecer bem faz parte de uma construção coletiva, e para que essa construção aconteça, os programas e atividades intergeracionais precisam educar os olhares para a longevidade.

### **3.4 Escala de Atitudes em relação a Trocas Intergeracionais (EATI)**

Diferentes projetos e ações já foram realizados tendo como pano de fundo as relações intergeracionais. Se estas relações acontecem de forma natural no ambiente familiar, proporcionar o mesmo entre não-familiares poderia gerar resultados positivos para as gerações envolvidas. Os laços familiares e as relações de parentesco são facilitadores das trocas que podem ocorrer entre as diferentes gerações e sua natural hierarquia. Porém não são as únicas relações que precisamos investigar e investir.

Para que os projetos e propostas intergeracionais possam ocorrer de maneira eficaz, com resultados comprovados das atividades, é necessária a busca por métodos adequados que possam facilitar os encontros e a comunicação e troca entre os envolvidos. Dentre as pesquisas realizadas com o fito de de evidenciar os benefícios que essas trocas proporcionadas pelas relações intergeracionais podem causar, vemos, na sua grande maioria, ações voltadas para as relações intergeracionais que priorizam o encontro de crianças com pessoas idosas. Ao ponderarmos que esses encontros e trocas são utilizados desde muito tempo, com diferentes propósitos, pesquisadores passaram a analisar formas de medir seus efeitos nas pessoas envolvidas. O objetivo foi o de conseguir documentar e mensurar as implicações subsequentes dessa troca intergeracional. E, para isso, foram criados alguns métodos específicos.

Nos EUA um grupo de pesquisadores criou a IEAS, ou *Intergenerational Exchanges Attitude Scale*, com o intuito de mensurar as atitudes em relação a trocas entre idosos e crianças. Essa escala tem sido utilizada desde 1996 em programas americanos, e foi adaptada para as realidades de países distintos, como Japão e Brasil. Com a utilização da escala pode-se compreender o que cada geração pensava e entendia da outra e como fica essa compreensão após a relação intergeracional proposta. Em relação ao emprego da palavra atitude, para que esta fosse mensurada, autoras como Ajzen e Fishbein (1980 *apud* TODARO, 2009, p. 16) apresentam alguns componentes que devem ser levados em consideração.

Dentre eles, podemos citar o afeto e a relação de sentimento afetivo que uma pessoa possa ter com outra ou com determinado objeto; também as crenças, que vinculam um objeto ou pessoa a determinados atributos e informações que se possa ter sobre elas; a intenção comportamental, que indicaria a probabilidade subjetiva da pessoa desempenhar determinado comportamento diante da ação ou de outras pessoas; e o comportamento, que reflete efetivamente no comportamento visível da pessoa diante de outras ou diante da ação (TODARO, 2009). Ou seja, temos aqui que as atitudes que uma pessoa possa ter diante de outras pode e deve ser medida através de diferentes fatores, que auxiliam na compreensão das reações e que mostram ainda que atitudes benéficas – e as maléficas – podem ser aprendidas. Para a autora, “a

aprendizagem dos conteúdos atitudinais supõe um processo de conhecimento, reflexão, análise e avaliação sobre um fenômeno ou objeto.” (*Ibid.*, p. 18).

Para que essa escala apresentada fosse adaptada à realidade brasileira e aos nossos próprios valores e componentes, o Programa de Pós-Graduação em Gerontologia de Campinas realizou um estudo que analisou a equivalência semântica da escala e com isso produziu como resultado a escala EATI – Escala de Atitudes em relação a Trocas Intergeracionais. A adaptação cultural se faz necessária para que os efeitos propostos pela escala original possam ser validados numa cultura diferente, com linguagens e termos diferentes, e também de cenários (TARALLO; NERI; CACHIONI, 2016).

A escala consiste em 24 itens afirmativos, organizados em categorias como: 1. Dez itens sobre a relação entre idosos e crianças (exemplo: “crianças e idosos são bons companheiros”); 2. Quatro itens sobre percepção das crianças sobre os idosos (exemplo: “crianças acham que os idosos são chatos”); 3. Quatro itens sobre atributos de crianças (exemplo: “crianças são muito egoístas para ficarem perto dos idosos”); 4. Três itens sobre atributos dos idosos (exemplo: “idosos não são tolerantes com crianças bagunceiras”); 5. Três itens sobre controle e poder (exemplo: “crianças trapaceiam os idosos nos jogos”).

As respostas dos itens da escala são formadas por declarações avaliativas de atitudes positivas ou negativas sobre as trocas intergeracionais. A compreensão sobre os efeitos e as percepções que se tem com essa troca facilitam o entendimento e valorizam ainda mais os programas e propostas intergeracionais, dando uma relevância ainda maior ao atual estudo, abrindo, inclusive, a possibilidade de criação de uma escala que possa fazer a medição entre ações intergeracionais de idosos com jovens, ao invés de crianças.

Itens	Redação original	Síntese da primeira versão em português do Brasil	Retrotradução 1	Retrotradução 2	Consolidação da versão semanticamente aceitável para o português do Brasil	Versão final culturalmente adaptada para o português do Brasil
1	Older adults are not tolerant of messy children.	Idosos não são tolerantes com crianças bagunceiras.	Older adults are intolerant of unruly children.	The elderly are not tolerant of messy children.	Idosos não são tolerantes com crianças bagunceiras.	Idosos não são tolerantes com crianças bagunceiras.
2	Older adults are responsive to the needs of young children.	Idosos são sensíveis às necessidades de crianças pequenas.	Older adults are sensitive to the needs of young children.	The elderly are sensitive to the needs of small children.	Idosos são sensíveis às necessidades de crianças pequenas.	Idosos são sensíveis às necessidades de crianças pequenas.
3	Older adults share wisdom with children.	Idosos compartilham sua sabedoria com crianças.	Older adults share their wisdom with children.	The elderly share their wisdom with children.	Idosos compartilham sua sabedoria com crianças.	Idosos compartilham sua sabedoria com crianças.
4	Children are too selfish to be around older adults.	Crianças são muito egoístas para ficar ao redor de idosos.	Children are too selfish to be around older adults.	Children are too selfish to stay around the elderly.	Crianças são muito egoístas para ficar ao redor de idosos.	Crianças são muito egoístas para ficarem perto de idosos.
5	Older adults are gentle and kind to children.	Idosos são gentis e bondosos com as crianças.	Older adults are kind and nice to children.	The elderly are kind and generous to children.	Idosos são gentis e bondosos com as crianças.	Idosos são gentis e bondosos com as crianças.
6	Older adults are too protective of children.	Idosos são superprotetores de crianças.	Older adults are highly protective of children.	The elderly are overprotective of children.	Idosos são superprotetores de crianças.	Idosos protegem muito as crianças.
7	Children stimulate older adults' interest.	Crianças estimulam o interesse de idosos.	Children stimulate the interest of older adults.	Children stimulate the interest of the elderly.	Crianças estimulam o interesse de idosos.	Crianças estimulam o interesse dos idosos.
8	Children ask too many questions to be around older adults.	Crianças fazem muitas perguntas para ficar por perto de idosos.	Children ask too many questions to be around older adults.	Children ask too many questions to remain around the elderly.	Crianças fazem muitas perguntas para ficarem por perto de idosos.	Crianças fazem muitas perguntas a fim de se aproximarem de idosos.

Figura 2: Parte da tabela de equivalência semântica e cultural da IEAS. Tarallo; Neri; Cachioni, 2016, p. 457

A possibilidade de se adaptar a escala da relação intergeracional entre crianças e idosos para a relação intergeracional entre jovens e idosos pode auxiliar na quebra de preconceitos e estereótipos de ambos os lados, na troca de conhecimentos e, quem sabe, numa dinâmica de aprendizados mútuos, passando do olhar individualista para uma única geração que se considera superior a outra, para um olhar convidativo e participativo, envolvendo as diferentes gerações.

### 3.5 Exemplos de projetos realizados entre jovens e idosos: o que considerar para projetar atividades complementares pautadas nas relações intergeracionais

Em diversos casos e situações, as relações intergeracionais ocorrem sem que esse seja o propósito pensado. Aproximar gerações diferentes acontece de forma natural e em diversos programas e projetos existentes, tanto no Brasil quanto no mundo. Os resultados, em geral, são de trocas benéficas para os envolvidos e ideias que podem e devem ser adaptadas, para serem replicadas em lugares de culturas diversas, mas que passam por situações semelhantes da necessidade de cuidados com todas as gerações e em especial com a dos idosos.

Dentre os projetos pesquisados, alguns serão aqui apresentados pela clara contribuição para o bem-estar e longevidade com qualidade, assim como por serem facilitadores na quebra de preconceitos e no estreitamento de laços com as gerações mais velhas. Muitos destes projetos foram referenciados pelos autores pesquisados como casos de sucesso de mudanças de realidades. Outros, foram apontados por órgãos internacionais, com replicação de seus métodos em diferentes regiões. Outros, ainda, foram descobertos pelo cruzamento de palavras e, por vezes, são projetos mais antigos.

A relevância em levantarmos essa variedade de propostas e em épocas distintas está na análise do percurso histórico da criação das atividades intergeracionais e da relevância do tema tratado desde décadas passadas, do que já foi realizado, nos resultados obtidos em diferentes regiões e épocas, bem como na possível replicação e aplicabilidade. Ressalta-se que a seriedade dessas ações, exaltando o assunto e apresentando essas iniciativas, colaboram na produção de soluções para problemas que existem há tempos mas que se agravam ao serem deixados de lado ou não darmos a devida importância.

Além disso, partindo do entendimento de que as relações intergeracionais devem ser benéficas para os dois lados, os projetos aqui expostos mostram que os jovens também obtiveram diversos “ganhos” nas promoções das atividades. Essa é, portanto, uma das condições básicas para que as relações intergeracionais possam ocorrer de forma assertiva. A presença de interesses comuns, a cooperação no lugar da competição e a garantia de benefícios para todos os lados possibilitam ações eficazes. Ferrigno (2009) cita como fatores essenciais para esse tipo de relação entre jovens e pessoas maduras o desenvolvimento das trocas de experiências e o fortalecimento dos laços afetivos:

O estabelecimento de interesses comuns; o prazer proporcionado pelo lúdico em decorrência de suas características singulares; a predominância de relações igualitárias entre mais velhos e mais jovens; a suficiente duração do processo grupal e, portanto, do convívio para a formação de amizades; a salutar iniciativa dos mais velhos para a aproximação com os jovens; a participação democrática e coletiva sobre como planejar, executar e avaliar as tarefas; e, finalmente e muito importante, a condução segura e competente dos programas por educadores preparados teórica e praticamente, e, sobretudo, conscientes da importância de tradições populares sua missão.” (FERRIGNO, 2011, p.79)

A partir da década de 1990 que os projetos intergeracionais ganharam uma maior visibilidade e começaram a se propagar, inicialmente nos EUA e Europa, e logo pelo mundo todo. O ano de 1993 foi estabelecido como o Ano da Solidariedade entre Gerações, e com isso os projetos intergeracionais puderam alcançar a América Latina. As recomendações pelo aumento e valorização das relações intergeracionais, desde então, continuam sendo pauta em congressos e em grandes organizações mundiais. No documento já exposto, desenvolvido pela ONU, foram levantados os “17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs)” e, em evento<sup>13</sup> realizado na sede da organização, o secretário-geral António Guterres afirmou que “a sabedoria, a experiência, a energia e os ideais dos anciãos e dos jovens são vitais para a realização dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável” (ONU, 2017). Com essa citação, mais uma vez, vemos reforçada a importância da troca entre gerações para garantir o crescimento e a manutenção do nosso planeta e sociedade, um dos vieses da sustentabilidade.

Para exemplificar, podemos encontrar algumas ações realizadas que buscam minimizar essa segregação, que muitas vezes ocorre pela pouca oferta de espaços que possam ser compartilhados e que sejam interessantes para as diferentes gerações. Cursos específicos para idosos, universidades específicas para idosos e outras iniciativas, aparentemente parecem solucionar algumas questões relacionadas ao envelhecimento. Porém, mantém a separação entre as gerações, o que pode não trazer tantos benefícios quanto se estivessem trabalhando, estudando e convivendo.

Ao invés de tentarmos manter uma juventude para sempre e valorizar de forma exaustiva essa fase da vida, podemos unir as gerações em relações de trocas, tanto de experiências, quanto de saberes e soluções conjuntas para as diferentes demandas. Os mais velhos poderiam, então, auxiliar os mais jovens nas fases e momento que já vivenciaram, com sua ampla experiência. Repensar a velhice, como um momento ainda atuante e de contribuições para a sociedade e as diferentes gerações, é uma das principais questões para garantirmos a longevidade com qualidade almejada. Os mais velhos se beneficiarão mais ao estar em contato e auxiliando os mais jovens, que por

---

<sup>13</sup> <https://nacoesunidas.org/solidariedade-entre-geracoes-e-vital-para-o-desenvolvimento-sustentavel-diz-guterres/> acesso em 8 mar. 2019

sua vez, terão o auxílio necessário para suas próprias questões. É um legado que se deixa, um aprendizado, uma quebra de preconceitos e uma integração necessária entre indivíduos diversos, que vão além de suas diferenças e particularidades (FREEDMAN, 2018). Essa complementariedade é muito percebida nas diferentes relações de trabalho e na busca pelo “empregado ideal” na qual, por diversas vezes, vemos o impasse do empregador buscando a vivacidade, a atualidade tecnológica e a sede por crescimento dos jovens que se formam, mas buscam, também, na mesma pessoa, a experiência e maturidade que vemos nos mais velhos para desempenhar o cargo.

A intergeracionalidade, então, se mostra presente em projetos com o propósito de aproximar e realizar trocas entre diferentes gerações. E ela acaba por ser retratada em diferentes mídias, apontando novamente para a relevância do tema e de seus estudos. Filmes consagrados, como a animação norte-americana “Up! Altas aventuras”, de 2009, que retrata uma aventura realizada por um jovem e solitário escoteiro e um idoso, que se torna descrente na vida e no amor após a perda de sua mulher, apontam sobre os benefícios dessa relação entre diferentes gerações.

Outro filme, francês, de 2010, chamado “Minhas tardes com Marguerite”, mostra o encontro entre uma senhora de 90 anos que possui paixão pela leitura, e um homem nos seus trinta e poucos anos que passam a conviver, após encontros frequentes numa praça, e trocam suas experiências, partilham problemas familiares e criam uma conexão com muito aprendizado para as duas gerações. Mais atual e indicado ao prêmio do Oscar de melhor documentário no ano de 2018, “*Visages Villages*”, mostra ainda mais realismo nessa interação entre gerações. Na sinopse, uma cineasta premiada de quase noventa anos e um fotógrafo de 30 e poucos anos passeiam pelo interior da França com o intuito de criarem painéis com o retrato de pessoas que encontram pelo caminho. Os protagonistas são separados por cerca de 55 anos, mas seus interesses comuns minimizam as diferenças causadas pela idade. A relevância do tema e os possíveis desdobramentos desses encontros possibilitam reflexões e apontam para uma crescente busca por soluções que possam reunir as diferenças e as similaridades entre as gerações.

Exemplos que perpassam as mídias de cinema e televisão, para melhor ilustrarmos essas relações intergeracionais, serão apresentados retratando algumas



ações e projetos encontrados no Brasil e em outros países, tentando sempre relacionar e compreender de quais gerações estamos tratando, o meio em que estão inseridas, o perfil dos envolvidos e o resultado que as ações trouxeram. Os projetos aqui elencados obtiveram alguma visibilidade e foram destaques nas regiões onde se originaram, mudando realidades e afetando todos ao seu entorno, segundo entrevistas e relatos publicados. Alguns, ainda, serviram como modelos e base para o desenvolvimento de novos projetos intergeracionais ainda mais aprimorados, e cada vez mais modificadores da sociedade e promotores do bem-estar dos maiores de 60 anos.

No Brasil, um dos pioneiros a investir em atividades voltadas para a intergeracionalidade foi o SESC – Serviço Social do Comércio. Já no ano de 1977, em uma pesquisa sobre brinquedos populares, alguns idosos foram convidados a participar de oficinas criativas e, após essa experiência, comandaram uma oficina que ensinava crianças na confecção de brinquedos artesanais. O resultado foi uma atividade entre maiores e crianças que possibilitou não somente novos aprendizados, mas também uma relação de afeto e trocas. A atividade permitiu aos idosos um sentimento de pertencimento e valorização, ao perceberem o quanto podem participar de ações envolvidas com a sociedade e o quanto ainda tem para ensinar para as gerações mais novas. E, após esse primeiro projeto, diversas outras oficinas surgiram, tendo o foco na intergeracionalidade, criatividade e expressão artística, dentro do SESC.

No ano de 2003, ainda pelo SESC, foi lançado o programa “Sesc Gerações”, propondo novas atividades e experiências orquestradas pelos seus idealizadores e planejadas a partir das ações anteriores. Uma dessas atividades de troca intergeracional envolveu o tema da sexualidade, dessa vez envolvendo idosos e adolescentes. Já em uma segunda oficina, o tema foi a relação que temos com o nosso corpo.

A oficina sobre sexualidade utilizou a apresentação de vídeos produzidos pelos maiores de 60 que retratavam o amor na adolescência e, em paralelo, os adolescentes produziram vídeo retratando o amor na terceira idade, o que resultou em diversos debates principalmente sobre a possibilidade, capacidade e necessidade de amar ao longo da vida. Além disso, naquela situação alguns estereótipos foram quebrados, como o da velhice assexuada, que vigora até hoje.

Já na segunda oficina, mais voltada para senhoras e jovens adolescentes do sexo feminino, a questão colocada foi em relação às mudanças físicas que ocorrem nos corpos nessas duas fases da vida, sugerindo uma atividade de customização de roupas. O resultado, dessa vez, foi de uma identificação e empatia entre as participantes, e mais uma vez a quebra de preconceitos e estereótipos sobre a velhice.<sup>14</sup>

Diante dessas ações intergeracionais e considerando ainda outras promovidas, em 2010 o SESC promoveu o Seminário Internacional de Encontro de Gerações, com o objetivo de debater o tema e mostrar a relevância do assunto, convidando seminaristas internacionais e levantando algumas frentes com foco nesse tipo de atividade. Já em 2013, lançou o exemplar da revista “Cadernos de Cidadania”, voltado para a intergeracionalidade, trazendo textos sobre os desafios e oportunidades voltados para essas relações. Suas ações e preocupação com o tema puderam colocá-lo em foco e possibilitaram soluções para algumas demandas dos idosos, para reintegração, sociabilidade e valorização da geração servindo ainda como exemplos de ações positivas de relações intergeracionais.

Na Europa, por sua vez, o primeiro projeto que iremos apresentar é o programa Aconchego<sup>15</sup>, realizado em Portugal. Se trata de uma iniciativa da Câmara Municipal do Porto e da Federação Acadêmica do Porto, que propõem a hospedagem de estudantes do ensino superior nas casas de idosos durante um ano letivo, sem caráter monetário, mas que ambos saem ganhando. O projeto foi desenvolvido após se perceber que os idosos da cidade, mesmo sendo ativos, se sentiam muito solitários, principalmente durante a noite. Em paralelo, muitos jovens moravam longe da universidade que cursavam e não tinham recursos suficientes para uma hospedagem mais próxima. A proposta para solucionar tais questões foi a de que os idosos interessados no programa deveriam disponibilizar um cômodo com cama e mesa de estudo para receber o estudante e, em contrapartida, o estudante faria companhia ao idoso garantindo dormir na residência e jantarem juntos por pelo menos quatro vezes na semana. Os resultados dessa ação foram tão significativos já que havia a “adoção”

---

<sup>14</sup>[http://www.sescsp.org.br/online/artigo/775\\_O+SESC+INTEGRANDO+AS+GERACOES+POR+MEIO+DA+ACAO+CULTURAL](http://www.sescsp.org.br/online/artigo/775_O+SESC+INTEGRANDO+AS+GERACOES+POR+MEIO+DA+ACAO+CULTURAL) acesso em 18 mai. 2019

<sup>15</sup> <https://www.fap.pt/comunidade-e-inclusao/programa-aconchego> acesso em 28 nov. 2018

do outro, tanto por parte dos jovens quanto por parte dos idosos, e a criação de laços entre os envolvidos de vínculos e afetividade. Houve ainda uma diminuição na solidão e no isolamento social por parte dos mais velhos. Foi tão assertivo que a fila de idosos interessados em receber estudantes é cada vez maior e o programa ganhou grande visibilidade em diversos países, sendo muitas vezes ainda replicado e adaptado em outras localidades.

Ainda em Portugal, um outro projeto intitulado “Quem sou eu” possibilitou a aproximação dos idosos e jovens estudantes de teatro, em mais uma relação intergeracional. Em um cenário em que o teatro e a cultura perderam espaço diante de crises recorrentes, os estudantes buscaram a solução para a perda de expectadores em universidades sêniores. Os jovens passaram a buscar os idosos para escreverem roteiros baseados na história de vida dos maiores de 60 anos. As histórias eram encenadas em espetáculos que garantiam a casa cheia, e os idosos viam suas histórias compartilhadas de forma lúdica em apresentações exibidas para a família, convidados, e outros espectadores interessados na peça. Com essa troca, o idoso pôde se sentir valorizado, por vezes participando, inclusive, de parte do elenco ou da produção. Os jovens estudantes puderam encher os teatros e trabalhar em cima de histórias de vida. A troca intergeracional possibilitou uma melhora na autoestima de ambos e trouxe uma solução viável para a demanda dos jovens universitários e para a demanda dos idosos.

Nos EUA existem diversos projetos que ganham visibilidade e auxiliam nesse encontro intergeracional de trocas e aprendizados. O projeto voluntário *Grandmas2Go*<sup>16</sup> (“vovós para viagem”) foi desenvolvido com o intuito de auxiliar pais e mães de primeira viagem em suas mais diversas dificuldades e problemas, aproximando pessoas mais experientes das menos experientes, possibilitando soluções para as demandas e valorizando as pessoas de mais idade. Já o projeto *Now Touch*<sup>17</sup> (“Agora Vá Ensinar”) buscou profissionais de sucesso em suas carreiras, interessados em lecionar em comunidades de baixa renda, inspirando jovens e aproximando gerações.

---

<sup>16</sup> Fonte <https://grandmas2go.org/> acesso em 14 mar. 2019

<sup>17</sup> Fonte: <https://nowteach.org.uk/> acesso em 14 mar. 2019

Fatores como guerras e situações mais extremas que ocorrem em locais como a África subsaariana também colaboram para comportamentos preocupantes entre os mais jovens. Como solução, em uma cooperação intergeracional, o projeto denominado “Banco da Amizade” conseguiu salvar milhares de vidas. Este é um projeto que foi criado no ano de 2006, no Zimbábue, por um psiquiatra local que percebeu a necessidade em buscar soluções para combater a realidade do suicídio, considerando a falta de profissionais qualificados que pudessem dar conta de tantos casos numa população de cerca de 12 milhões de pessoas, espalhadas por diversas comunidades locais. Segundo reportagem da BBC<sup>18</sup>, a proporção de profissionais por habitante era de cerca de um para cada 1,5 milhão, o que dificultava os atendimentos e tornava quase impossível auxiliar os muitos casos que apareciam.

Para resolver essa questão, a equipe do psiquiatra ensinou mais de 400 idosas, chamadas na ação de “vovós”, técnicas de terapia com evidências científicas necessárias e gratuitas para realizar atendimentos e evitar, com isso, mais mortes por suicídio. Com isso, nas comunidades onde a ação foi aplicada, houve uma queda significativa das taxas de suicídio, já que além de terem o conhecimento necessário passado pelos psiquiatras, as avós ainda possuíam o conhecimento local e o convívio para conseguir se aproximarem dos jovens em suas comunidades. Muitas delas, além disso, até já haviam passado por problemas similares, o que possibilitava um fator de identificação entre quem trata e quem é tratado, mostrando aos jovens que existe uma solução positiva. Com o comprovado sucesso do projeto e do método, este foi publicado no periódico da Associação Médica Americana e replicado – com devidos ajustes – em outras cidades e países, melhorando a qualidade de vida não somente dos jovens, mas também dos idosos participantes, que encontraram um novo e importante papel em sociedade.

Retornando para o Brasil, em tempos mais recentes, poderíamos ainda listar e descrever muitos projetos e ações positivas e de mudanças de realidades, ainda que em pequena escala. O “Chá da longevidade”, por exemplo, é um programa piloto, desenvolvido pelo professor universitário André Cabral na disciplina de Psicologia chamada de Desenvolvimento Humano de Adulto e Velhice, na universidade UNIFG,

---

<sup>18</sup> Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-46283465> acesso em 14 mar. 2019

no ano de 2019<sup>19</sup>. Na proposta, os alunos participam de 5 encontros com diferentes grupos de idosos para um chá com atividades e muitas trocas intergeracionais. Temas como drogas, doenças e sexualidade são debatidos e entendidos nas diferentes fases da vida. O objetivo principal do projeto é aprendizado sobre o processo de envelhecimento humano e acaba por resultar, ainda, no respeito entre as diferentes gerações.

Na PUC-Rio, um exemplo de atividade intergeracional foi o programa chamado “Pict Sênior” (Programa de Iniciação Científica e Tecnológica Sênior), iniciado no ano de 2017, que possibilitou o ingresso de maiores de 50 anos nos grupos de estudo e pesquisa realizados pelos estudantes universitários, antes disponibilizados apenas para os jovens que estavam matriculados em algum curso da graduação. Seu sucesso foi comprovado pelo volume de inscritos em sua primeira edição (560 inscritos) e pela abertura e ampla procura nas edições subsequentes, com diferentes departamentos interessados e com a troca tanto com os professores orientadores, quanto com os outros alunos envolvidos nos grupos de pesquisa. Relações novamente de trocas de conhecimentos, experiências e afetividades.

Poderíamos descrever e analisar vários projetos que possibilitam as relações intergeracionais, com a finalidade de encontrar formas de replicar e manter a proximidade entre jovens e maiores de 60 anos. No entanto, sendo esta uma proposta de pesquisa baseada na mudança de atitude de uma sociedade e no design como mediador, tendo as universidades como pontos de encontros, outros assuntos precisam ser aprofundados para que uma solução seja encontrada e a hipótese inicial seja confirmada. Além disso, poucos projetos utilizam na base de sua criação a questão da intergeracionalidade. Esta acaba surgindo de forma espontânea, para solução de demandas e questões envolvendo gerações diferentes.

---

<sup>19</sup> <https://unifg.edu.br/noticias/cha-da-longevidade-retrata-a-pessoa-idosa-em-cena-contemporanea/>  
acesso em 17 mar. 2019

## 4

### **Do contexto histórico para a criação e aplicação de atividades complementares**

O objetivo deste capítulo é compreender a importância do ambiente universitário na formação de profissionais qualificados, na formação de cidadãos atuantes para a transformação da sociedade, bem como na manutenção da cultura e do futuro. Ainda, entender como esse espaço pode e deve ser aproveitado para estimular as trocas intergeracionais, promovendo assim a ruptura com estereótipos e preconceitos, ampliando o convívio e sociabilidade entre diferentes gerações e propondo soluções eficazes para os problemas encontrados em nosso meio.

Para nos auxiliar nesse estímulo, veremos algumas diretrizes obrigatórias para todos os curso, que podem auxiliar tanto as gerações mais jovens na ampliação de seus currículos, como as gerações mais velhas na participação ativa da formação dos mais novos e no crescimento destes como profissionais e cidadãos.

#### **4.1 Uma breve história das universidades no Brasil**

As transformações e a evolução econômica, cultural e social de uma sociedade estão inteiramente relacionadas à educação da sua população. O acesso a informações variadas e a possibilidade de diferentes formas de obtenção de conhecimento são os grandes desafios atuais, já que essas novas formas de construção de conhecimento exigem cada vez mais que os tradicionais ambientes e meios de ensino estejam atualizados, e capazes de se modernizarem de acordo com as novas demandas que os perfis profissionais exigem, assim como as demandas de novas profissões e trabalhos. Assim, as universidades precisam estar ainda mais atentas às exigências para a formação de cidadãos qualificados e competentes ao atendimento da população e do universo onde estão inseridos, que se encontra em constante mudança. Há, portanto,

uma necessidade de ruptura com os métodos tradicionais e uma inserção que busca a interdisciplinaridade e uma maior adaptabilidade às aceleradas variações, às evoluções tecnológicas, como também às constantes novidades relacionadas aos anseios da sociedade e do mercado.

A história das universidades no Brasil data da chegada da corte portuguesa ao país, mais precisamente na Bahia, quando após uma reunião do comércio local, decidem solicitar a fundação de uma universidade literária, oferecendo para isso grande valor em dinheiro. A história prossegue, com a solicitação sendo recusada e, no lugar da universidade, o príncipe regente decide criar o curso de Cirurgia, Anatomia e Obstetrícia, a pedido de um professor da universidade de Coimbra e cirurgião-mor do reino (TEIXEIRA, 1989). Nos anos que se seguiram, outros cursos e escolas foram criados, como as Academias Militares e a escola de belas artes. No entanto, não se falava ainda em universidades. Segundo Teixeira (1989):

O ensino superior, embora não organizado sob forma universitária buscava acima de tudo corporificar valores que só a universidade de amplos objetivos de cultura desinteressada poderia cumprir. A solução de escolas profissionais era uma solução substitutiva, ou compensatória, visando dar nos, por esse modo de organização que nos parecia mais viável e menos pretensioso, os valores que só a universidade nos poderia dar. (p. 3)

Nesta época, a principal característica proposta à essas escolas, consideradas escolas vocacionais ou profissionais, era a busca pelo ensino como utilidade, para ser empregado como um saber prático. Em contraponto, acabavam por compreender as universidades como aqueles que aplicavam o saber pelo saber, sem o interesse mais utilitário. O ensino era praticado em períodos parciais, com professores em intensa vida profissional e que, por isso, ofereciam poucas horas de ensino aos alunos. Porém, o que estava sendo valorizado ali era mais um status do que o ensino propriamente dito. Somente com a criação do Colégio Imperial Pedro II e com a necessidade de professores qualificados, com formação superior do tipo acadêmica, que foi percebida a importância das universidades no Brasil, já que esses mestres aprofundavam seu conhecimento de forma autodidata estudando em ricas bibliotecas privadas (*idem*).

A importância das universidades nesse período, considerando a forma de ensino e o conteúdo não tão prático quanto das escolas profissionais, foi percebida também

em outras esferas. Teixeira (1989) ressalta como sendo uma das funções primordiais das universidades:

(...) a de elaborar e transmitir uma cultura nacional comum, que substituísse a cultura universal latina, antes transmitida ao tempo da Colônia pelo Colégio das Artes da Universidade de Coimbra. A nação, agora independente, deveria tomar consciência da necessidade da universidade brasileira como centro de elaboração da nova cultura nacional, com real sensibilidade para o seu crescimento, as suas crises e os seus problemas (p. 7).

Tal definição aponta o ensino universitário para além da profissionalização, direcionando-o para a formação da cultura do país, respondendo assim às questões que estariam envolvidas naquele meio específico, não podendo simplesmente ser replicada e herdada de outras nações. A solução para as demandas de uma população com tantas particularidades, miscigenação, etnias, herdeira de tantas culturas, necessitava de um ensino que se voltasse para o que estava sendo construído. Em crítica à história das universidades no Brasil, Teixeira (1989) aponta:

Uma das funções primaciais da universidade é cultivar e transmitir a cultura comum nacional: não havendo o Brasil criado a universidade, mas apenas escolas profissionais superiores, deixou de ter o órgão matriz da cultura nacional, a qual se elabora pelo cultivo da língua, da literatura e das ciências naturais e sociais na universidade, ou nas respectivas escolas superiores do país. (p. 3).

Sabemos que todo sistema de educação, em seus diferentes níveis de estudos e em seus diferentes currículos e programas, só pode ensinar a cultura que na universidade ou nas escolas superiores do país se produzir. Não seria possível um curso secundário humanístico ou científico sem que a universidade, ou as escolas superiores, tivessem estudos humanísticos ou científicos avançados. (*Idem*)

Logo, temos as universidades desde sua criação como aquelas responsáveis pelo ensino não somente de profissões e práticas para o exercício profissional, mas também como aquelas responsáveis por formar cidadãos, intimamente conexos com a cultura em que estão inseridos e com os valores e características de seu país. Seu papel junto à sociedade não pode ser unicamente o de transmitir conhecimentos estáticos, vindos de demandas estrangeiras. Necessita se adequar às necessidades locais, auxiliar na resguarda da memória nacional e estar preparada para formar profissionais com qualidades técnicas, mas também com olhares humanos, que possam identificar além



das fórmulas prontas, como auxiliar de forma concreta seu entorno, seu país e o mundo em geral.

#### **4.1.1 Universidades como instituições**

Tendo esse breve histórico sobre os estudos universitários e o surgimento das universidades no país, passamos aos dias atuais. Hoje vemos as universidades instituídas por um estatuto ou carta, sendo ainda regidas por órgãos centrais que se atentam à Constituição Brasileira e aos ministérios, departamentos e legislação específica para a educação. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (Lei 9.394/96), foi criada com o intuito de apresentar algumas diretrizes para o ensino e coloca sua definição para universidades, como pode ser visto no artigo 52 e incisos:

Art. 52: As universidades são instituições pluridisciplinares de formação dos quadros profissionais de nível superior, de pesquisa, de extensão e de domínio e cultivo do saber humano, que se caracterizam por:

- I - produção intelectual institucionalizada mediante o estudo sistemático dos temas e problemas mais relevantes, tanto do ponto de vista científico e cultural, quanto regional e nacional;
- II - um terço do corpo docente, pelo menos, com titulação acadêmica de mestrado ou doutorado;
- III - um terço do corpo docente em regime de tempo integral.

O Ministério da Educação, por sua vez, regimenta e estabelece algumas normas a serem seguidas pelas diferentes universidades do país, objetivando assim padrões similares de ensino que poderão garantir que os profissionais formados sigam certa uniformidade e atuem de acordo com as exigências básicas de determinadas profissões. Esses padrões, em outras palavras, são os que avalizam que conhecimentos comuns sejam aplicados em todas as universidades do país para que profissionais de uma mesma área tenham atuações baseadas nas mesmas condutas. Com isso, em 1995, foi criado o Conselho Nacional de Educação, para formulação de pareceres e diretrizes curriculares que possam garantir essa unidade.

Mesmo sendo, desde seu passado, o espaço destinado a formação e ampliação de conhecimentos, e mesmo sendo regimentadas por leis e diretrizes, as universidades sempre responderam (e respondem) aos acontecimentos que ocorrem no mundo. Isso acontece, em parte, pelo anseio dos universitários e da juventude que compõem esse meio em transformar o mundo em que vivem, em características de rebeldia e respostas imediatas aos acontecimentos (FEIXA & LECCARDI, 2010). Acontece, também, pela característica própria das universidades brasileiras relacionadas ao tripé ensino-pesquisa-extensão, que auxiliam na garantia do ensino inserido ao seu contexto, tendo a pesquisa baseada nas demandas encontradas na sociedade, a sua continuidade e acesso abertos a outras pessoas de fora do meio acadêmico, e por estarem amplamente relacionadas ao desenvolvimento do país e às transformações sociais.

#### **4.1.2 Atividades complementares**

As universidades, para além da tarefa de formar profissionais qualificados para o mercado profissional e de garantir os estudos convencionados tradicionais, possuem também o papel de formar cidadãos. Como o intuito do presente trabalho não é uma pesquisa a fundo sobre o histórico ou funcionamento das universidades, e sim o espaço e uma de suas leis como facilitadores para as trocas intergeracionais, neste momento iremos apresentar uma das atividades encontradas que poderão servir como estímulo aos estudantes, para que se envolvam em ações intergeracionais universitárias. E, uma das atividades universitárias criadas com o intuito de formar o cidadão, para além dos estudos convencionais, e que é comum e obrigatória por lei a todas as graduações no Brasil, é a chamada *atividade complementar*. Ela possui, em uma visão ampla, a obrigação de ampliar a atuação e conhecimento dos alunos para além das salas de aula, atuando junto à sociedade, experienciando a profissão e a cidadania, enriquecendo assim seu perfil profissional, seu currículo e interagindo com o universo que perpassa as universidades.

As atividades complementares surgiram, inicialmente, como uma unidade curricular obrigatória, com cerca de 10% da carga horária, unicamente nos cursos de Direito. Seguindo as diretrizes nacionais já citadas, foi apresentado o Parecer

CES/CNE n. 583/2001 que discorre sobre um componente curricular destinado ao estímulo de práticas de estudo independentes, com o objetivo de gerar uma progressiva autonomia profissional e intelectual do aluno, que deveria ser, então, a finalidade das atividades complementares. Com isso, temos as atividades complementares como parte obrigatória dos currículos de cada bacharelado e cursos nas universidades do país, dispondo de orientações gerais e carga horária mínima exigida<sup>20</sup>:

(...) as Atividades Complementares são componentes curriculares que possibilitam o reconhecimento, por avaliação, de habilidades, conhecimentos e competências do aluno, inclusive adquiridas fora do ambiente escolar, incluindo a prática de estudos e atividades independentes, transversais, opcionais, de interdisciplinaridade, especialmente nas relações com o mundo do trabalho e com as ações de extensão junto à comunidade. (RESOLUÇÃO CNE/CES 10, 2004)

(...) os estágios e atividades complementares dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial, não deverão exceder a 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso. (*Idem*)

Através de uma conversa informal com alguns coordenadores de curso da graduação da PUC-Rio, nos foi relatado que muitos alunos ainda desconhecem a obrigatoriedade e o que seriam essas atividades. O resultado é que, com isso, chegam ao final dos cursos sem terem cumprido os créditos necessários a essas atividades, sendo impossibilitados de se formar, e/ou realizando as atividades de qualquer jeito, sem a devida atenção e importância. Essa falta de informação sobre o assunto acaba por gerar um impacto negativo sobre as atividades, sem que possam surtir um real efeito sobre a formação do aluno e sobre a sociedade e seu meio.

Para aprimorar o entendimento sobre estas atividades, foi realizado um breve levantamento sobre quais eram as atividades sugeridas. Dentre elas, encontramos uma variedade de propostas, como: (1) Projetos de pesquisa ou iniciação científica, orientados por docente da Instituição; (2) eventos diversos na área do Curso; (3) assistir defesas de monografias, de dissertações de mestrado ou teses de doutorado; (4) participação em atividades de voluntariado; (5) seminários, painéis e outros eventos

---

<sup>20</sup> Informações no site do Ministério da Educação <https://www.mec.gov.br/>, acesso em 01 abr. 2018

sobre a realidade social brasileira, exercício da cidadania, desigualdades raciais, sociais, econômicas e regionais, direitos humanos, minorias. Entre outras.<sup>21</sup>

Na PUC-Rio, local principal do atual estudo, alguns cursos possuem regras para as atividades complementares – e propostas para elas. Nos cursos de Design, por exemplo, o aluno deverá cumprir um total de 18 créditos (ou 270 horas) em atividades complementares<sup>22</sup>. Ainda no site da instituição e dos departamentos, são exemplificadas algumas atividades, assim como o documento completo com as normas e regulamento para as atividades com exemplos de carga horária. Para as atividades, são sugeridas a participação em congressos, seminários, palestras, visitas a museus ou exposições, monitorias etc. Além disso, o aluno deverá cadastrar sua atividade no sistema específico da universidade, classificando-a como alguma atividade já pré-autorizada (nas categorias citadas, por exemplo) ou como “Não pré-autorizadas”, necessitando para isso de um prazo para ser avaliada e concluída a autorização. Após essa etapa, o aluno deverá digitalizar e enviar os comprovantes da realização da atividade, para verificação e aprovação por parte do coordenador do curso.

---

<sup>21</sup> <https://abmes.org.br/colunas/detalhe/247/educacao-superior-comentada-politicas-diretrizes-legislacao-e-normas-do-ensino-superior> acesso em nov. 2019

<sup>22</sup> <http://dad.puc-rio.br/graduacao/atividades-complementares/> acesso em nov. 2019

### 3 Simulação de roteiro de atividades complementares

Como cada 15 horas de atividades complementares valem 1 crédito, para perfazer os 18 créditos exigidos serão necessárias atividades cuja carga horária some 270 horas, como na simulação a seguir:

1 participação em grupo de estudo/pesquisa (4 horas/semana x 4 meses) = 60 h	4
créditos	
1 congresso de Design (3 dias de duração, 3 x 10h) = 30h	2
créditos	
10 defesas de Projeto Final de graduação (3h/defesa) = 30h	2
créditos	
10 exposições (3h/exposição) = 30h	2
créditos	
1 projeto inscrito em concurso = 30h	2
créditos	
1 artigo publicado em revista/jornal = 30h	2
créditos	
1 participação em projetos sociais (4 horas/semana x 4 meses) = 60 horas	4
créditos	
Total	18
créditos	

Figura 3: Imagem extraída do site do departamento de artes e design da PUC-Rio, página 5 do documento

Dentre as categorias elencadas pelo documento e sinalizada como pré-autorizada, está a vivência profissional complementar, que contempla atividades de participação em projetos sociais e realização de estágios não curriculares, que poderiam se enquadrar na proposta atual, possibilitando as trocas intergeracionais.

Grupo 4 . Vivência profissional complementar . ACP 0400			
descrição	carga horária máxima	comprovação exigida	normas
ACP 0401 . Realização de estágios não curriculares	até 90h	Carta em papel timbrado da empresa atestando o estágio e o nº de horas, ou contrato de estágio	Número de horas atestado na carta ou no contrato de estágio, respeitando o teto da categoria.
ACP 0403 . Participação em projetos sociais	até 120h	Print screen do e-mail ou carta do responsável pelo projeto atestando a atividade e carga horária cumpridas.	Número de horas atestada pelo responsável pelo projeto, respeitando o teto da categoria.

Figura 4: Exemplo da categoria vivencia profissional extraída do site do departamento de artes e design da PUC-Rio, p. 4

Na Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), mais especificamente no curso de graduação em Direito, o primeiro a ter implementada as atividades complementares, foi criada uma coordenação específica para orientar os alunos, a Coordenação de Atividades Complementares. Ela tem como finalidade coordenar o cumprimento das atividades realizadas pelos alunos e atribuir a carga horária correspondente, garantindo assim as 240 horas obrigatórias no curso. Para a realização destas atividades, a coordenação esclarece que a escolha das atividades complementares é de responsabilidade exclusiva do aluno e que esta deve ser considerada segundo a sua finalidade do “enriquecimento do currículo pleno, permitindo-lhe uma ampliação de seus conhecimentos fora do espaço da Faculdade e da Universidade, mas sempre pertinentes com os conteúdos programáticos ministrados na graduação”<sup>23</sup>. Para estas, foram elencadas 33 diferentes modalidades de atividades complementares, como por exemplo cursar disciplinas extracurriculares fora da UERJ, o desenvolvimento de material didático, desenvolvimento de pesquisa, apresentações em congresso, participação em seminários, simpósios, conferências, oficinas de trabalho e similares, monitorias, bolsas de iniciação científica e participação em diferentes atividades jurídicas.

Em outras universidades, a atividade complementar segue com seu caráter obrigatório, conforme regimenta a lei, mas com algumas flexibilizações de hora e de propostas. Na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), através do site da Escola Politécnica<sup>24</sup>, o aluno tem acesso ao documento sobre atividades complementares especiais, que possui carga horária de 405 horas atendendo assim ao requisito mínimo de 10% do total de créditos obrigatórios para a graduação. No mesmo documento, algumas atividades são propostas para isso, como, estágio não-obrigatório, participação em equipes de competições acadêmicas, iniciação científica, administração de empresa júnior, viagens e visitas técnicas, participação ou organização de eventos, atividade de intercâmbio, participação em trabalhos comunitários e/ou ONGs e monitorias.

Na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), por sua vez, é necessário o cumprimento de 180 horas para as atividades complementares e estas

---

<sup>23</sup> <http://www.direito.uerj.br/atividades-complementares/> acesso em 10 mar. 2020

<sup>24</sup> [http://www.poli.ufrj.br/graduacao\\_aces.php](http://www.poli.ufrj.br/graduacao_aces.php) acesso em 10 mar. 2020

deverão ser enviadas para validação através de requerimento on-line. Elas são classificadas em diferentes tipos e modalidades, como atividades de extensão externas ou internas, atividades na área de responsabilidade socioambiental, curso de idiomas, participação em eventos e workshops, grupos de estudo, monitorias, publicação de artigos, entre outras.

Já na Universidade Federal Fluminense (UFF) as atividades complementares estão vinculadas às coordenações de cursos, sendo entendidas como aquelas que estimulam a prática de estudos independentes e opcionais, e que permitem uma atualização profissional contextualizada sendo realizadas inclusive fora do ambiente acadêmico <sup>25</sup>. A atividade, então, deverá ser proposta através de uma solicitação de registro de atividade complementar, que será analisada por uma comissão própria. Dentre as categorias aceitas na graduação em Ciência da Computação, por exemplo, estão disciplinas específicas da área, iniciação à docência, desenvolvimento de material didático, participação em projeto de ensino, estágio, curso de línguas, participação em projetos de extensão, apresentação de trabalhos em eventos, participação em seminários e eventos, *hackatons*, entre outras. Existe, por fim, a possibilidade de o próprio aluno sugerir uma atividade que não se enquadre nas categorias propostas, já que a listagem aceita a opção “outras”, na qual o aluno envia a proposta a ser analisada.

Fica evidente as diversas possibilidades para a inserção de atividades complementares nos cursos de graduação. Cada curso possui sua carga horária específica divididas entre as diferentes atividades, e as complementares tem a sua obrigatoriedade. Atividades que contribuam para o desenvolvimento profissional do aluno e que tenham uma relação com as questões da sociedade e da profissão escolhida são propostas de ampla aceitação, e que fazem do presente estudo de trocas com o público sênior uma real possibilidade de atividade complementar e de engrandecimento profissional e cidadão.

---

<sup>25</sup> <http://www.ic.uff.br/index.php/pt/curriculo-e-disciplinas/atividades-complementares> acesso em 10 mar. 2020

## 4.2 As universidades e sua responsabilidade social: um espaço de trocas

A participação das universidades e do sistema educacional na formação dos alunos para que estes contribuam com a sociedade não deve ser, então, apenas voltada para produção de conhecimento acadêmico e profissional. Formar cidadãos preparados para enfrentar os desafios que o mundo atual apresenta é uma das tarefas relevantes a serem propostas por professores e educadores. E para que sejam efetivas, os próprios alunos devem estar atentos e participativos na busca por desafios e soluções, com propostas que não necessitem unicamente de atitudes de mentores ou de esferas governamentais, mas onde possam ser atores principais nas mudanças propostas. Para tanto, Frascara (2009) discorre:

Uma revisão da noção do uso incorporada no sistema educacional trará uma revisão de vários aspectos do sistema, incluindo a noção do aluno como um parceiro ativo no processo educacional, e terá que articular a noção de responsabilidade. (p.34)

Esta era, também, a idealização de universidade para Anísio Teixeira, que buscava ter a instituição universitária como o espaço e instrumento que pudesse construir a democracia e solucionar as questões da sociedade (TEIXEIRA, 1989). Para que exerça sua cidadania, a universidade precisa estar ativa e imersa nos contextos locais e nas questões trazidas pela contemporaneidade, o que torna seu espaço essencial para a discussão e busca por soluções às urgências dos dias atuais. Logo, busca para além de sua pertinência científica, a sua relevância social (FIÚZA, 2009).

Neste sentido, de ser ela o espaço de trocas, de produção de conhecimentos e soluções que vão além da formação profissional padrão, encorajar encontros e o acesso de toda uma comunidade às atividades propostas neste meio, auxiliará na produção de novos conhecimentos e de cidadãos ativos e engajados: uma cultura interdisciplinar, de saberes culturais que promovem a educação e a produção de soluções para a sociedade, trazidos pela interlocução entre aqueles que ingressam nas universidades juntamente daqueles que a cercam e buscam por atividades de valor para si e seu meio.

o conhecimento acumulado em seus ciclos de estudos, em seus laboratórios e grupos de pesquisa, por meio de programas de extensão e outras ações abertas à sociedade,



também precisa tornar-se patrimônio de todos, à disposição das comunidades e grupos locais, sobretudo das camadas sociais mais pobres, as quais, de outra forma, jamais teriam acesso a tais recursos. (FIÚZA, 2009, p.2)

É percebido, portanto, que toda e qualquer ação que integre a universidade e seus ensinamentos ao cotidiano, que demonstre como tudo o que está sendo aprendido na teoria e práticas locais podem ser inseridos no dia-a-dia e no mundo real, possui grande relevância. Ao oficializarmos as instituições universitárias como o espaço que está formando os cidadãos do futuro, que produz conhecimento, estudos científicos e soluções para os problemas emergentes, não podemos deixar que seja este o espaço que resolva sozinho qual será esse conhecimento, quais serão esses estudos, onde serão aplicados, quem serão os envolvidos. Manter a sociedade engajada e participativa no meio universitário é a garantia da não-exclusão, da não-segregação, de incluir minorias, de resultados que favoreçam cada vez mais grupos e que minimizem preconceitos e divergências.

Conceber as ações acadêmicas sob novos paradigmas de formação exige a formulação de políticas pedagógicas que articulem, de forma inovadora, ensino, pesquisa e extensão, viabilizando a relação transformadora entre universidade e sociedade e mobilizando, para o ensino, possibilidades, metodologias e estratégias alternativas no exercício da aprendizagem e na construção do conhecimento. (FIÚZA, 2009, p.4)

A Universidade brasileira precisa ser capaz de educar cidadãos empreendedores e criativos, preparados para serem atores inovadores na sociedade, contudo mestres da ação solidária, num mundo de contrastes e injustiças e em constante transformação. (*Op. Cit.*, p.6)

Para essas questões, muitas universidades atribuem à extensão universitária esse papel. Em outras, porém, essa extensão pode ocorrer na forma das atividades complementares, uma maneira do estudante unir seus estudos e competências acadêmicas e profissionais em ações de real impacto e inserção social, de modo a contribuir no enfrentamento dos diversos desafios trazidos pelo mundo atual (*idem*). Ou seja, a extensão seria justamente o canal por onde se articulam universidade e sociedade, na busca por soluções às demandas da atualidade. Esta deverá ser, cada vez mais, para o cidadão que já não a frequenta como aluno matriculado, sua interlocutora, que auxiliará nas questões levantadas, não por alunos de uma possível elite que

conseguiu acesso aos estudos tradicionais, e sim para tratar de questões trazidas por todos, principalmente em um país tão desigual como o nosso, com tantas questões latentes e tantos grupos marginalizados.

E é nessa urgência e nesse desenho de espaço universitário que buscamos as atividades complementares, para inserir pessoas com mais de 60 anos dialogando com outras gerações, com os universitários, apresentando de forma coletiva soluções para as demandas em sociedade, visando mais igualdade, justiça e inclusão.

#### 4.2.1 Coeducação e intergeracionalidade

A ação educativa, compreendida como um ato dialógico, possibilita a experiência de sermos outros, olhar, saber e sentir outras experiências. (FREIRE, 1969 *apud* TODARO, 2009)

A educação não é um termo limitado ao formal, aprendido em escolas e universidades. Nossa educação começa a se formar no nosso convívio familiar e se estende por todas as nossas relações ao longo da vida, seja entre amigos, colegas de atividades, relacionamentos de trabalho e meios de comunicação. O respeito pelas pessoas de mais idade ocorria nesse sentido, já que, no passado, a educação ocorria prioritariamente em casa, passada pelos próprios pais. Com a chegada da modernidade e com o maior acesso dos jovens às ruas e outras mídias, as escolas foram institucionalizadas como forma de transmissão de conhecimento. E a todo instante temos novos meios para adquirir esses novos conhecimentos.

O papel da educação nas relações intergeracionais e nas relações em geral ficou diluído. Muitas vezes não sabemos quem exatamente estaria por trás de certo ensinamento, de cursos online, ou qual a credibilidade daquilo que se está passando. No entanto, se pudermos mesclar jovens e maiores, com seus diferentes conhecimentos, a troca por diferentes saberes poderá ser estimulada, auxiliando no aprendizado e no respeito mútuo (FERRIGNO, 2009).

Trazendo à luz os diferentes tipos de coeducação que podem ocorrer, percebemos sua importância como meio de mudança de realidades. A coeducação existente e aplicada entre pessoas *iguais*, por assim dizer, ocorre quando indivíduos

com os mesmos interesses ou características trocam entre si experiências e conhecimentos diversos, como, por exemplo, o que acontece em grupos de adolescentes ou idosos, ou associações como Vigilantes do Peso. Já a coeducação entre pessoas *diferentes* é justamente a que ocorre entre diferentes gerações, ou indivíduos de diferentes etnias e crenças. Essa coeducação tem um valor imensurável se pensarmos na contribuição que essa troca traria nas relações, por exemplo, entre brancos e negros, com ensinamentos sobre uma história inteira de preconceitos e intolerância (FERRIGNO, 2009).

Logo, nos encontros entre jovens e maiores de 60 anos, podemos visualizar essa coeducação e, novamente, a necessária quebra de preconceitos. Os mais velhos transmitindo valores éticos, saberes práticos e experiências de vida, servindo ainda como modelos positivos ou negativos presenciados pelo convívio, e os jovens auxiliando na atualização de conhecimentos, novas tecnologias e assuntos atuais, sobre novos estilos de vida, juventude e outros temas relacionados aos jovens que podem ser de interesse (*Ibid.*).

O termo coeducação, por sua vez, não está necessariamente relacionado à intergeracionalidade. De fato, colocar uma pessoa de mais idade ensinando para jovens poderia dar mais credibilidade ao conteúdo transmitido, afinal a experiência possui um peso importante sobre o conhecimento. Porém, as teorias pedagógicas mais modernas se opõem à educação tradicional, que transita pela transmissão de conhecimento autoritária, na qual o educador encontra na criança e no jovem pessoas passivas e com pouco ou quase nenhum conteúdo, que irão aprender tudo a partir de então.

Essas novas teorias apresentam novos papéis entre educando e educador, nos quais, em um território de maior igualdade, o educando pode, por vezes, se tornar educador e vice-versa. Para Ferrigno (2016) “A educação, além de técnica e teórica, é igualmente estética, moral e afetiva. Não somente a criança dela necessita, mas também o adulto deve, conforme os valores contemporâneos, se educar incessantemente” (p. 212).

Essa concepção sobre coeducação, em que há a inversão ou mistura dos papéis, minimiza as certezas e apresenta o diálogo como meio de se obter conhecimento. A experiência e vivências mais sólidas de uma pessoa de idade mais avançada não são

descartadas, porém, serão entendidas e aproveitadas como pontos de vistas e não como verdades absolutas. Pontos estes que trarão a possibilidade do diálogo e de novas verdades e questões sobre os mais diversos assuntos.

Essa relação mais igualitária, em que existe mais respeito e menos hierarquia, facilita não só a transmissão do conhecimento como os outros fatores considerados importantes quando falamos de educação e coeducação, como ela sendo um estímulo para trocas e aprendizados de caráter estético, moral e afetivo. A troca entre gerações só pode ocorrer aliada a sentimentos mais nobres, como igualdade, alteridade e solidariedade. Com esse convívio e benefícios para as duas gerações, considerando o aprendizado como fio condutor, a possibilidade da troca afetiva, tão necessária para o ser humano como um todo, tende a se concretizar com o estreitamento de laços.

Amigos constituem um auxílio ao jovem a fim de protegê-lo do erro; aos velhos, para deles cuidar e suplementar sua capacidade de ação que lhes falta em sua fraqueza (ARISTÓTELES, 2007, p. 235 *apud* FERRIGNO, 2016, p. 214)

Para o autor, tem-se, porém, na coeducação entre diferentes gerações, que se preservar um certo conservadorismo. A autoridade que deve ser preservada do professor em relação a seu aluno não é a relacionada ao autoritarismo, mas sim na responsabilidade que o educador possui ao apresentar sua visão de mundo e os diversos conteúdos que for discorrer. Nesse autoritarismo descrito por Ferrigno (2016), faz-se necessária a preocupação para que sejam preservadas as principais características relacionadas com a juventude, como ousadia, criatividade e o espírito revolucionário.

Os professores, assim como os mais velhos em geral, não devem ver como derrota a superação dos mais jovens sobre seus mestres, mas sim perceber que aí reside a esperança por melhores dias para a humanidade. (ARENDETT, 1997 *apud* FERRIGNO, 2016, p. 215)

Tendo, no entanto, a coeducação em questão, o professor não será unicamente o idoso ou a pessoa de maior idade. Novamente, precisamos ter as características das gerações envolvidas como prioridade para serem mantidas e respeitadas. Nessa relação a ser proposta, que sugere a coeducação, os jovens serão educandos e educadores. E

idosos exercerão o mesmo papel. Logo, a autoridade será relevante somente em relação ao assunto a ser tratado, e ainda assim estará aberta a novos ensinamentos e discussões.

A integração do idoso nos processos de aprendizagem e da intergeracionalidade ainda é citada de forma discreta nos direitos constitucionais da Política Nacional do Idoso (PNI). Sua interpretação pode fazer com que sejam vistos como professores e como alunos nas relações com as diferentes gerações. O capítulo II da PNI discorre sobre a viabilização de diferentes formas de participação do idoso que proporcionem a integração com as demais gerações<sup>26</sup>, e no capítulo IV, cita a importância do idoso para a transmissão de informação e memória para a continuidade e identidade cultural do país<sup>27</sup>. Portanto, seja transmitindo seus conhecimentos ou aprendendo com as demais gerações, a integração entre gerações através da coeducação tende a ser uma relação de benefícios e manutenção da geração dos longevos. Integrá-la na sociedade com os diferentes papéis que pode exercer é fundamental para a preservação cultural e para a sensibilização da sociedade sobre essa faixa etária, suas demandas e seus papéis:

Numerosos dados empíricos indicam que projetos que promovem contato intergeracional têm efeitos claros, de natureza compensatória e estimulante sobre as atitudes em relação aos idosos e que, pelo fato de favorecerem a inserção social, programas de mudança de atitude baseados em atividades que envolvem o intercâmbio entre gerações rompem preconceitos e ajudam a melhorar a qualidade da convivência dos idosos com as gerações mais jovens (TODARO, 2009 p. 27)

Na cidade de Cleveland, em Ohio (EUA) foi desenvolvida uma escola intergeracional, *The Intergenerational School – TIS*, criando com ela uma comunidade multietária como resposta ao processo de envelhecimento da população (TODARO, 2009). Foi a primeira a ser criada, no ano de 2000, e buscou ressignificar o papel do idoso dentro da comunidade, estimulando sua contribuição na formação das gerações futuras, e no desenvolvimento de laços afetivos e familiares entre crianças e seus parentes, dentre outras dificuldades apresentadas na região.

Para suprir estas e outras carências, bem como para contribuir com a transmissão de valores positivos, a escola intergeracional propõe atividades que os mais velhos possam estar em constante contato com os mais novos, promovendo

---

<sup>26</sup> Capítulo II, Seção II, art. 4º, inciso I, PNI, Brasil 1994

<sup>27</sup> Capítulo IV, alínea d, inciso VII art. 10, PNI, Brasil 1994

múltiplos aprendizados. O currículo da TIS, segundo Todaro (2009), se apoia em alguns princípios citados pela autora:

todos os indivíduos são capazes de aprender; o poder e a escolha devem ser compartilhados; as diferenças e as diversidades devem ser respeitadas; os estudantes devem aprender com a colaboração e a cooperação; os indivíduos se empoderam no processo de aprendizagem; os estudantes aprendem no contexto (...) (p. 33)

Dentre os valores praticados pela escola, a promoção de um ambiente equitativo, onde todas as pessoas se sintam bem-vindas, onde suas histórias e particularidades possam ser ouvidas e acolhidas, são um diferencial. A escola intergeracional se apresenta, desta forma, como uma solução multipolar e multidirecional, com propostas às questões de demandas provenientes dos maiores de 60 anos assim como das demandas das crianças e seus familiares dessas comunidades. Seus apoiadores descrevem, por fim:

As escolas intergeracionais são a melhor escolha em educação pública para as famílias da Grande Cleveland. Promovemos um aprendizado acadêmico e socioemocional alegre e independente, que permite que alunos e mentores se destaquem individualmente e juntos em uma comunidade equitativa. Como educadores inovadores e progressistas, somos catalisadores e colaboradores na melhoria da educação pública que transforma Cleveland. (KING, 2019)<sup>28</sup>

### 4.3 UnATI e as universidades para a terceira idade

Associamos com certa facilidade programas de idosos inseridos a atividades com crianças pequenas, e vice-versa. Idosos que visitam creches para contar histórias, e crianças que visitam espaços de idosos no dia dos avós e outras datas especiais. Mas estes são planos sem muita continuidade e que não cabem ao propósito do presente projeto, que busca uma mudança concreta de realidade, e também relacionar de forma constante a troca entre idosos e jovens dentro das universidades, espaço de crescimento e aprendizado contínuo. Ao associarmos os idosos às universidades, quase de imediato poderíamos colocar como solução o projeto criado pela Universidade Estadual do Rio

<sup>28</sup> Texto retirado do site <https://www.intergenerationalschools.org/schools> acesso em 16 dez. 2019

de Janeiro (UERJ) chamado de UnATI, Universidade Aberta para a Terceira Idade. Sua criação, no ano de 1993, tinha como propósito a promoção de um espaço aberto ao idoso para auxiliar nas questões relacionadas a saúde física e psicológica, cultura, recreação e lazer, e proporcionando um aumento na produção de conhecimento científico na área (FURTADO & SILVA, 2008).

Apesar de ser este um projeto associado à UERJ, as universidades para a terceira idade (UTIs) surgiram inicialmente na Europa, mais especificamente na França, no final da década de 60. Nessa época, sua criação foi proposta exclusivamente para recreação e ocupação do tempo livre, sem qualquer preocupação com educação permanente ou qualquer outro tipo de assistência (VERAS & CALDAS, 2004). Com o decorrer dos anos, novas universidades foram surgindo e o conceito e destinação foram ampliados. Muitos frequentadores mais escolarizados passaram a exigir cursos universitários formais, diplomas e outros méritos em atividades previstas, além de novas áreas de interesse. Com essa demanda, as UTIs e seus alunos passaram a ter um papel ativo nas pesquisas, em três níveis distintos: (1) Pesquisas feitas para idosos. (2) Pesquisas feitas com idosos. (3) Pesquisas feitas por idosos.

No primeiro caso, os alunos idosos participam como objetos de estudo, em pesquisas para se combater os efeitos do envelhecimento e auxiliar no envelhecimento saudável. No segundo, o propósito é similar, mas os alunos auxiliam nas pesquisas, com grupos de discussões e outros métodos. E no terceiro, os próprios idosos desenvolvem suas pesquisas, protocolos e reflexões críticas. Desta forma, estariam agregando os mais diversos tipos de interesses dentro das universidades, e com o objetivo de inserir o idoso de forma mais ativa ao meio acadêmico, buscando soluções para suas diferentes demandas e devolvendo sua proatividade junto à sociedade.

Na década de 90, então, as universidades para a terceira idade chegam ao Brasil, e, mais precisamente em 1993, a primeira no Rio de Janeiro. Porém, têm-se não somente as UnATIs funcionando com propósitos voltados para a população idosa em universidades. O Brasil, até o ano de 2004, já possuía centenas de programas voltados para os idosos dentro de universidades (VERAS & CALDAS, 2004). A ideia das UnATIs veio, então, a partir das universidades para a terceira idade, agregando ao conceito a necessidade percebida por atendimento especializado a saúde do idoso,

sendo um experimento de micro universidade temática e expandindo cada vez mais sua atuação e sua assistência. Segundo os autores Veras & Caldas (2004), elas possuem 4 eixos distintos. O primeiro eixo é voltado para os idosos, com ações voltadas para saúde, ambulatorios, atendimento domiciliar e atividades socioculturais e educativas, como cursos, oficinas, workshops, shows, entre outros. O segundo eixo estaria voltado para os estudantes de graduação e público não-idoso, com atividades de formação específica, capacitações, preparação para cuidadores, entre outros. No terceiro eixo estariam envolvidos os pesquisadores e estudantes da pós-graduação, com pesquisas no campo do envelhecimento. E, por fim, o quarto eixo estaria voltado para a opinião pública, para o público externo e a visibilidade do programa, com atividades de divulgação, extensão, entre outras.

Percebe-se pelos estudos e descrições apresentadas a relevância das UnATIs e das universidades para terceira idade em seu papel de inclusão do idoso com atendimento e cursos especializados. Porém, mesmo inseridos no campus universitário, sua integração com os jovens estudantes ainda parece latente. A junção e a intergeracionalidade devem ser trabalhadas e preconizadas em atividades de trocas reais, em busca por interesses comuns. A assistência às necessidades e urgências dos maiores de 60 anos é vital para que essa geração possa ter uma longevidade com qualidade. E este propósito parece estar sendo bem trabalhado e apostado dentro das universidades para a terceira idade. O que se propõem neste estudo, a partir de toda pesquisa e metodologia baseada no design, é que a face do assistencialismo ao idoso deve existir, mas não deve ser priorizada ou a única saída. Existe uma grande parcela da população sênior que busca fazer parte ativamente da sociedade como um todo. E possibilitar que as universidades sejam o espaço concreto de trocas, onde o jovem universitário possa estar inserido no meio do idoso e este, o idoso, inserido e trocando com o jovem universitário, de forma igual, é a base para as relações intergeracionais e para o sucesso da integração real e quebra de preconceitos.



## 5

### Perspectivas do Design para longevidade com qualidade

Com o objetivo de validar a hipótese apresentada, alguns processos para soluções em design foram aprofundados na pesquisa, buscando a construção de um método baseado no design que auxilie na formulação de atividades intergeracionais nas universidades. O levantamento que será apresentado a seguir discorre sobre o design para a inovação social e a experiência de codesign e design participativo, considerando os princípios do design thinking e do design centrado no usuário, que buscam uma proximidade e entendimento com o público-alvo, incluindo-o no processo de busca por soluções, para então propor ações em conjunto. Por fim, pela possibilidade de a solução levantada ser a prestação de um serviço, esse foco do design e sua metodologia foram objetos de estudo na busca pelos melhores resultados.

#### 5.1 Design e a responsabilidade social

Não é de hoje que vemos o papel do designer mudar em relação ao que se produz e constrói, ou que vemos o designer cada vez mais participativo nas questões sociais e na sua praticabilidade para sugerir mudanças. O impacto negativo das suas ações na sociedade, relacionado historicamente ao consumo e à produção de bens para aqueles que possuíam maior poder aquisitivo, levaram diversos estudiosos da área a pensar e perceber como o design pode contribuir para melhorias sociais e como tem enorme potencial para isso (DEL GAUDIO, 2014). Com esse intuito, em 1971, foi realizada a *Design Research Society*, considerada a primeira conferência em nível internacional voltada a discutir e promover a aplicação social do design (*Ibid.*). Victor Papanek, em 1971, com seu livro “*Design for the Real World*”, apresentava a necessidade da responsabilidade social do design, trazendo suas ações para questões relacionadas ao desenvolvimento social, ambiental e político. Outros autores e

estudiosos também assumiram a relevância da questão e propuseram cada vez mais o envolvimento do design nas questões sociais, sugerindo, para isso, que fossem incluídos aos processos e projetos os indivíduos de diversas áreas, para a busca por soluções e para o maior entendimento das questões que seriam trabalhadas.

Bonsiepe, em 1976, apresentava em seus estudos e publicações a importância de se projetar em conjunto com as pessoas envolvidas, promovendo uma maior interação e atuação de diferentes atores. Nigel Cross, por sua vez, descreve que tal participação e envolvimento são relevantes pois só assim podemos conhecer de fato o que se está fazendo e com quem estamos trabalhando. E somente com essa atuação participativa e local podemos propor soluções e agir para a real transformação da sociedade. O design passa então a crescer como ciência e a mostrar o seu potencial na solução das questões mais variadas indo ao encontro dos anseios da sociedade como um todo (*idem*).

Atualmente vemos o mundo se transformar de forma acelerada, com novas tecnologias, conexões e realidades sendo descobertas e inventadas, trazendo novas demandas e questões a serem trabalhadas. Para que mudanças sociais ocorram, percebemos como o design vem se redesenhando e se redescobrimo em seus diferentes significados e vertentes. E diversos métodos são repensados para que possamos, em conjunto, transformar realidades não desejadas por outras preferíveis. Frascara (2004), em um de seus estudos, elucida o papel do designer ressaltando a necessidade de que “devemos estar conscientes que nosso trabalho contribui para a configuração do mundo em que vivemos” (p. 187). Ou seja, o designer precisa cada vez mais se conscientizar do seu papel de agente transformador de realidades, capaz não somente de produzir produtos, comunicações e serviços demandados pela indústria e empresas, mas também de responder às urgências do meio em que se insere como cidadão. Temos, então, o design como estratégia para a construção de soluções que sejam inovadoras, que produzam sentidos e que possam contribuir para uma sociedade melhor.

Nesse papel em que o design se configura para a sociedade atual, surge a ideia de que, com o intuito de solucionar problemas cotidianos, todos podem – e são – capazes de colocar suas habilidades de designers em ação (MANZINI, 2017). Cross, em seus estudos, apresenta o entendimento de que todos são designers e possuem a

capacidade de projetar soluções para seus próprios problemas. Ao identificarmos situações e nos organizarmos em busca de soluções conjuntas, pessoas “comuns” se tornam agentes das transformações sociais que buscam, deixando para os especialistas em design o papel de apoiar e alimentar determinados projetos.

Durante um século, designers viam a si mesmos e eram vistos apenas como encarregados e gerentes no campo do design. Hoje se veem em um mundo no qual todos são designers e no qual, como vimos, a tarefa de cada um tende a ser a de usar as suas próprias iniciativas para auxiliar uma ampla gama de atores sociais a planejar melhor. (MANZINI, 2017, p.15)

Frascara, (2009) por sua vez, discorre sobre o assunto ao falar sobre o processo de design:

Para sermos bem-sucedidos na promoção de nossa ideia, ela precisará ocorrer em condições de ativa parceria; precisará ser adotada também por outros e, no processo, precisará sofrer transformações. (...) para pensarmos caminhos para que uma ideia revisada do uso possa ser promovida entre outros grupos de pessoas, é preciso rever o próprio processo de mudança de perspectiva e reconhecer que se chegou a uma nova concepção através de reflexão, troca de informação e debates em circunstâncias participativas, dentro de um sistema de valores culturais compartilhado e um sentido de propósito e importância. (p.30)

O design fica, portanto, compartilhado e exercido pelos mais diferentes agentes, envolvidos no processo de solucionar demandas sociais, invocando uma necessária interdisciplinaridade.

Tradicionalmente, poderíamos considerar ainda que teríamos outras ferramentas e meios de resolver os problemas atuais. Porém, essas ferramentas clássicas para solução de problemas considerados complexos, como o envelhecimento da população, não funcionam mais (MANZINI, 2017). Poderíamos exigir, então, ações governamentais, demandar políticas públicas e leis que protejam e solucionem as mais variadas questões. Entretanto, a realidade mudou. No mundo globalizado e acelerado, não podemos contar e esperar que esferas tão distantes e distintas consigam dar conta de todas as demandas, das suas variedades e particularidades. Temos urgência nas soluções e precisamos que sejam efetivas, entendendo a fundo todos que estão envolvidos e tudo o que se é exigido. Para os autores citados, os problemas do mundo

serão solucionados em parceria. Logo, incluir a população idosa no processo de busca por soluções às suas próprias dores, se faz essencial ao processo.

### 5.1.1 Design para inovação social

Então a inovação social toma forma quando uma nova ideia estabelece um modo diferente de pensar e agir. (CIPOLLA, 2017, p.152)

Partindo da ideia de que a proposta que será apresentada busca uma solução de design que responda a necessidade de se ampliar o diálogo entre gerações para solucionar demandas do público maior de 60, criando então soluções e mudanças de fato duradouras e efetivas, este subcapítulo busca compreender como poderíamos propor uma inovação social dentro das metodologias do design, apresentando uma breve revisão bibliográfica sobre o assunto e sua aplicabilidade no projeto. A inovação social, que está associada a construção coletiva e ao codesign, serão estratégias para que, numa ação conjunta entre idosos e universitários, possam ser propostas soluções para seus próprios problemas e necessidades cotidianas, as quais não foram contempladas por outras esferas da sociedade.

Quando diante desses problemas intratáveis, a inovação social parece importante, pois, conforme já observado, ela indica caminhos viáveis para lidar com eles, soluções que rompam com modelos econômicos tradicionais e propõem novos modelos, que operam com base em motivações e expectativas de uma multiplicidade de atores. (MANZINI, 2017, p. 26-27)

Para entendermos, então, o design para inovação social, inicialmente se faz necessário distingui-lo do design social. Manzini (2017) diz que as duas expressões se referem a diferentes atividades e possuem implicações distintas (p. 78). O design social aparece para o autor como uma atividade que lida com problemas que não são vistos pelo mercado ou pelo governo e que não possuem apelo junto a outras esferas, por fatores econômicos ou políticos. Com isso, a atuação do designer estaria relacionada a motivações éticas e beneficentes, enquanto o designer que não atua pelo social estaria relacionado ao financeiro.

O design para a inovação social, por sua vez, busca o termo para tratar a maneira como as pessoas geram formas sociais, como se relacionam, se socializam, sem fazer uma ligação direta ao sentido da caridade. Além disso, busca produzir inovações sociais significativas, baseadas em novos mecanismos de relações e novos modelos econômicos. E essas inovações são voltadas para a sustentabilidade, buscando não somente trabalhar com os mais pobres e suas demandas, mas ainda com outras classes. Ambos, porém, se encontram com sua diferenciação cada vez mais difusa, visto que o design social que busca solucionar definitivamente as questões as quais se envolve, acaba por buscar e trazer soluções também de inovação social, garantindo assim sua efetividade e durabilidade (MANZINI, 2017).

Para Cipolla (2017), coordenadora da rede de Design para a Inovação Social e Sustentabilidade (DESI), as distinções apresentadas por Manzini para o termo social também se apresentaram difusas quando aplicadas em oficinas do grupo da rede na África. Tanto em projetos estrangeiros, quanto em eventos realizados no Brasil, os termos acabam sendo utilizados de forma indistinta. Entretanto, a relevância desta distinção se faz necessária pois pode auxiliar nas teorias e práticas do design, assim como na compreensão de estratégias utilizadas para as práticas aplicadas por designers (*Ibid.*, p. 150). A autora distingue a prática do design associada ao termo “social” dentro da inovação social como sendo aquela em que o foco das soluções não está necessariamente em atender demandas oriundas de problemas sociais, como pobreza ou outras mazelas da sociedade, o que ocorre no design social. O termo aqui empregado deve contemplar outras possibilidades de ação, buscando a promoção de mudanças mais amplas, alterando a organização da sociedade e seu modo de vida (*Ibid.*). Com isso, o foco que o design deve ter para a inovação social estaria relacionado à amplas mudanças sociais.

Ainda sobre essa distinção, apesar de ser considerada relevante pela busca por métodos e soluções eficazes, a autora destaca que todas as práticas que articulem as palavras “design” e “social” devem ser valorizadas. Independente da compreensão que se é feita, as práticas que relacionam esse binômio são condicionadas pelas possibilidades apresentadas no contexto local, independentes de estarem ou não relacionadas a alguma carência ou urgência social (CIPOLLA, 2017). Design e

inovação social podem e devem caminhar juntos para descobrir e solucionar demandas, assim como para potencializar projetos já iniciados dentro de diferentes espaços ou comunidades.

Logo, percebemos que as inovações sociais possibilitam soluções para as mais diversas necessidades originadas de novas estratégias e métodos. Seus processos, em geral, são co-construídos, ampliando nosso entendimento por comunidades e redes (MANZINI, 2008). O papel dos designers na proposição de soluções inovadoras, por vezes, pode parecer confuso. No processo praticado conhecido como *bottom-up* vemos grupos de pessoas se organizando para buscar soluções para seus próprios problemas, quando não tiveram suas demandas acolhidas por outros meios, como o governo local, por exemplo. Esses envolvidos não possuem qualquer especialização em como projetar ou como trabalhar cooperativamente, mas acabam por solucionar suas questões em grupo. O designer, então, pode identificar seu papel nessa ação como de especialista, o interlocutor, ou ainda trazer métodos eficazes e que possam ser replicados em outros espaços, para problemas similares. Cipolla (2017) ainda complementa “como sendo papel do designer estar presente nas inovações sociais em curso, reconhecendo-as, auxiliando na sua consolidação, manutenção e replicação, colaborando assim com as diferentes demandas e com as comunidades locais” (p. 150).

Além disso, é na profissão do design que tratamos das relações e interações dos seres humanos com seus artefatos, que podem auxiliar ou não determinadas ações e direcionamentos (MANZINI, 2008).

Mesmo não tendo meios para impor sua própria visão aos outros, possuem (os designers), porém, os instrumentos para operar sobre a qualidade das coisas e sua aceitabilidade e, portanto, sobre a atração que novos cenários de bem-estar possam porventura exercer. Seu papel específico na transição que nos aguarda é oferecer novas soluções a problemas, sejam velhos ou novos, e propor seus cenários como tema em processos de discussão social, colaborando na construção de visões compartilhadas sobre futuros possíveis e sustentáveis. (p.16)

Em seu livro intitulado “Design quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social”, Manzini apresenta um projeto de codesign que envolveu mais de 250 idosos e suas famílias, no ano de 2009, no Reino Unido, chamado

*Circle* (MANZINI, 2017, p. 70). A ideia do *Circle* foi a de criar uma organização composta por pessoas idosas, vizinhança local e profissionais da área social para realizar trocas de assistência e cuidados, e ainda desenvolver um modelo econômico e organizacional em torno deste círculo. A empresa responsável pela idealização da ação conseguiu motivar diversos atores interessados e com isso deu início ao primeiro protótipo. O resultado foi tão assertivo que, em 2017, já existiam sete *Circle* criadas com mais de cinco mil membros participando em seus diferentes papéis. Um projeto de design, codesign e de inovação social, que permitiu um novo modelo organizacional através de distintos e diversos colaboradores para um bem comum.

Em outros projetos apresentados no livro, o autor ainda ressalta a possibilidade destes serem processos de “codesign aberto”, no qual “cada atividade de design, considerada como parte de um programa mais amplo de pesquisa em design, criou um novo conhecimento em design: um conhecimento transferível de um projeto para outro” (*Ibid.*, p. 72). Ou seja, o design para inovação social possibilita aprendizados que podem ser replicados e adaptados a outras realidades e solução de problemas similares.

No caso do projeto *Circle*, assim como em outros, Manzini (2017) expõe o papel do designer especialista –em sua formação e exercício da atividade formal –como aquele que irá usar suas habilidades e competências em design para identificar ideias e serviços muitas vezes pré-existent e transformá-los em soluções ainda mais atrativas, duradouras e eficazes, e que possam ser replicados. Explicita, ainda, que as habilidades utilizadas provenientes das diferentes disciplinas do design, como design de produtos, de serviços, interação, estratégico, entre outras, são aplicadas e relevantes. No caso citado, por exemplo, o design de serviços auxilia no desenvolvimento e concepção das soluções utilizadas para melhorar a qualidade das interações, enquanto o design estratégico pôde contribuir no apoio às parcerias com todos os envolvidos no projeto.

Tais exemplos demonstram na prática o direcionamento que o design segue nos dias de hoje, e como suas habilidades são essenciais no processo do codesign, no qual muitas vezes concluímos que todos fazem design, mas sabemos que nem todos são especialistas e possuem as habilidades e capacidades avançadas para realizar o projeto. A inovação social, por sua vez, considera que todos os participantes de determinado

projeto são considerados portadores de habilidades e capacidades que contribuem na construção de soluções baseadas em pessoas, e não em seus problemas. E é a partir dessas capacidades que surge a inovação social (CIPOLLA, 2017).

Enquanto diversos projetos ocorrem por iniciativa e idealização de atores não especializados, mas que visualizam soluções para seus problemas muitas vezes inovadoras, para concebê-las de forma efetiva, dar voz e criar as condições necessárias para que ocorra e sobreviva ao tempo e outros fatores, o design precisa estar presente com suas qualificações. E ainda, tendo o design direcionado para a inovação social, as oportunidades de solucionar demandas do cotidiano de forma transformadora, em ações que possam produzir efeitos de escalonamento, sendo replicáveis em diferentes realidades, serão muito mais conclusivas. O design para a inovação social busca, através das mais diversas práticas, um processo de transformação e de mudança social (*Ibid.*). Sendo assim, a autora define:

Portanto as inovações sociais e a prática do design para a inovação social, ao terem seu foco em promover mudança social como característica distintiva, apontam como diretriz estratégica a promoção de um processo de mudança nas estruturas da sociedade, por exemplo, em suas instituições, ou no estabelecimento de relações inéditas entre atores. (CIPOLLA, 2017, p. 151)

Cabe, então, aos designers cooperar com os diferentes processos, colaborando com sua prática profissional e seus conhecimentos, assim como viabilizando um processo de trocas de aprendizagem com os diferentes atores envolvidos nos projetos (*idem*). Além disso, irá manter sua função de suporte aos diferentes processos necessários à real mudança social.

Para Manzini (2017), a definição de design para inovação social também estaria associada ao auxílio que o especialista pode propor na busca por mudanças sociais, quando diz que o “Design para inovação social é tudo que o design especializado pode fazer para ativar, sustentar e orientar processos de mudança social na direção da sustentabilidade” (p.76). O autor complementa, “assim, podemos dizer que o design para a inovação social é a contribuição do design especializado para um processo de codesign voltado à mudança social.” (*idem*)



Para realizar um processo de design para inovação social é necessário que o especialista em design esteja ciente de suas funções e de seus encaminhamentos na ação, inclusive em relação a cronogramas e resultados (MANZINI, 2017). Uma de suas primordiais funções está, ao identificar uma oportunidade de projeto, em conseguir reunir e estimular todos os possíveis atores envolvidos. A formação dessa coalizão, baseada nos princípios do design estratégico, é vital para o encaminhamento do projeto, incluindo sujeitos interessados, elementos necessários à execução, pessoas que possam contribuir de diferentes formas para a atividade, reunindo uma capacidade visionária de elementos essenciais para a execução da ação. E mais, o designer especialista precisa se compreender como aquele que fará a ponte entre o público envolvido, os atores sociais do projeto, e a grande mudança final, de realidade, de futuros horizontes. Logo, precisa compreender seu trabalho com início, meio e fim, para que findada sua participação, o protótipo construído ainda possa ser tocado sem a sua presença constante e/ou dependência (*Ibid.*).

Existem ainda pelo menos duas grandes armadilhas que podem envolver o design para inovação social: a primeira seria de não tornar o designer especialista como um mero administrador do projeto, ou apenas mediador entre os diferentes envolvidos. Ao iniciar um projeto ou iniciar sua participação em algum projeto já existente, o designer especialista precisa se precaver de suas funções, precisa administrar sem que seja essa sua única função, inserindo seu conhecimento e sua criatividade para auxiliar as ações.

Já a segunda armadilha ao designer configura um risco ainda maior: o de não impor suas visões e ideias como únicas soluções viáveis. Ao compreendermos então o designer como elemento essencial para a realização do projeto, sendo ele especialista e detentor de conhecimentos múltiplos para o desenrolar das ações, sua voz pode sobrepor a de outros *stakeholders*, e suas soluções podem ser consideradas ideais mesmo antes de outras serem ouvidas. Uma solução sem o diálogo não seria uma solução efetiva. E para compreender melhor essas dificuldades e possíveis formas de não cair nessas armadilhas, iremos nos aprofundar um pouco mais nas possibilidades do codesign e design participativo.

### 5.1.2 Design participativo e Codesign – fazendo juntos

O design participativo, ou *participatory design*, surgiu na década de 70 tendo o intuito de ampliar o poder dos trabalhadores e incentivá-los de forma mais igualitária nas participações dentro das empresas. Pode ser descrito como uma prática que envolve o usuário final na fase de desenvolvimento de projeto com o objetivo de apresentar a melhor solução, baseada na experiência e conhecimentos das pessoas em seu meio, e também através do reconhecimento de uma inteligência coletiva (DEL GAUDIO, 2014). Enquanto a metodologia do design centrado no usuário busca soluções pensando neste como elemento principal de todas as ações a serem realizadas –com o design sendo feito **para** os usuários –o design participativo busca fazer design **com** os usuários. Propõe-se, então, que as soluções podem e devem surgir a partir daqueles que melhor compreendem e enxergam os problemas e as demandas: os próprios usuários, já que serão os mesmos a usufruírem dos resultados.

O codesign, termo utilizado para design colaborativo, sugere a atuação e diálogo de forma ampla entre indivíduos e grupos multidisciplinares, de múltiplos interesses e saberes. Sugere ainda que haja a interação em diferentes momentos e de diferentes maneiras, de forma dinâmica e construtiva, da colaboração ao conflito (MANZINI, 2017). O designer precisa estar com seu trabalho inserido no contexto, nunca isolado. Aquele que busca por soluções dentro de um escritório, sem que consiga vivenciar ou estar próximo da questão, dificilmente encontrará uma solução eficaz e que reflita nos reais interesses ou que reflita no real problema.

Para que o processo de codesign aconteça é essencial, ainda, que todos possam apresentar suas ideias e que seja um espaço onde os envolvidos sejam capazes de cooperar de maneira igualitária, tanto para falar quanto para ouvir. Caso contrário, a ação não terá sido feita de forma cooperativa. Com um panorama de codesign ideal, o especialista em design deverá desencadear e apoiar as ações de seus interlocutores. Deve trazer suas ideias, estimular o diálogo, escutar feedbacks, e, após esse momento, apresentar novas propostas para o grupo (MANZINI, 2017). Num mundo e numa realidade na qual podemos considerar que todos são designers e que tendem a criar

soluções e iniciativas para suas próprias questões, uma das apostas possíveis para os problemas do mundo está no design em parceria e no codesign.

Manzini (2017) apresenta a questão do envelhecimento da população como um problema generalizado e complexo. Sendo desta natureza, vê no design participativo um meio para trazer soluções eficazes. A questão a ser respondida, originada pelo autor foi a de como, então, podemos cuidar de todos os idosos? E, para tal questão, apresenta de imediato a sugestão de que fossem criados serviços sociais com profissionais específicos. Porém, esta rápida e fácil solução não seria a ideal. A contribuição trazida está numa resposta diferente. Manzini (2017) propõe que pensemos na resposta considerando os idosos não como um problema, mas como aqueles que trarão as soluções assertivas através de seu envolvimento com a questão.

Ou seja, ao invés de considerar os idosos somente pelo que precisam, é necessário que possamos envolvê-los no processo utilizando suas capacidades, desejos e conhecimentos da causa, para assim serem geradas soluções e invenções de melhorias sociais. Um problema aparentemente de extrema dificuldade, talvez considerado até mesmo sem solução pelo seu crescente aumento e consecutiva alta nas demandas, pode ser solucionado através de uma forma diferente de olhar a questão, envolvendo os idosos e transformando-os de passivos para participantes ativos das propostas de ações. Um processo de codesign, de design participativo e de inovação social.

## **5.2 Design de serviços: uma solução eficaz**

Estamos o tempo todo rodeados pelos mais diferentes serviços. Assistir televisão dentro de casa, fazer compras em mercados ou lojas on-line, idas a bancos, restaurantes, enviar e-mails e mensagens pelo celular, viagens, reservas, andar de transportes públicos, assistir aulas na universidade, comprar livros, acessar a internet e tantas outras ações que fazem parte do nosso dia-a-dia. Sejam eles pagos ou gratuitos, os serviços estão por toda parte e se integram em nosso cotidiano desde os tempos mais remotos. Segundo o IBGE<sup>29</sup>, o setor de serviços tem como característica atividades

---

<sup>29</sup> <https://brasilemsintese.ibge.gov.br/servicos.html> Acesso em 05 jan. 2020

heterogêneas relacionadas ao porte das empresas, à remuneração média e ao uso de tecnologias, sendo o setor que vem desempenhando um papel cada vez mais significativo na produção econômica do país. Por isso, com essa constância e crescente importância apontada pelo órgão, que precisamos estar atentos na qualidade e nas respostas dos cidadãos às mais diferentes demandas, necessidades e vontades, e em como essa atividade vem contribuindo com o crescimento e o cuidado com a população em geral.

Para não contemplarmos tudo como serviços, alguns pontos sobre esta atividade precisam estar mais bem esclarecidos, o que irá auxiliar no entendimento do design de serviços. Faz-se necessário compreender o que é único sobre serviços e o que o diferencia da entrega de produtos, por exemplo. A tabela abaixo apresenta a relação apresentada por Moritz (2005) sobre esses dois setores, considerando a participação de ambos na economia e seus importantes papéis tanto na revolução industrial quanto na atual revolução relacionada aos serviços e tecnologias:

<b>Produto</b>	<b>Serviço</b>
→ Produzido	→ Desempenhado
→ Material	→ Imaterial
→ Tangível	→ Intangível
→ Pode ser armazenado	→ Não pode ser armazenado
→ Geralmente sem cliente	→ Interação com o cliente
→ Consumo após a produção	→ Consumo = produção
→ Defeitos de fabricação	→ Erros durante o processo

Figura 5: Tabela sobre produto e serviço, Moritz, 2005 – tradução nossa

Para Moritz, os serviços são caracterizados por não serem tangíveis, por estarem sempre associados ao consumo, por não poderem ser armazenados ou de posse

de alguém, por serem experiências complexas (inclusive pelas diferentes percepções do cliente em relação ao serviço), e, por fim, por terem certa dificuldade para mensurar a qualidade de um serviço. Os serviços, além disso, podem muitas vezes incluir produtos, mas também incluem o espaço onde estão inseridos e outros componentes de igual relevância. Logo, considerando a indústria relacionada a produtos, já saturada e com poucas ofertas realmente inovadoras, vemos elas se reinventarem para buscar nesse novo meio novas formas de conexão com os clientes, entregando experiências e agregando novos valores.

O design de serviços, atualmente, é considerado um dos desdobramentos do design, sendo aplicado como método em diversas áreas de atividades e diferentes disciplinas. A ideia principal do design de serviços é a criação de um serviço por meio do design. Ela se refere ao processo em si do design e não necessariamente ao seu resultado, já que este pode assumir diferentes formatos, desde objetos concretos até processos ou experiências mais abstratas (STICKDORN & SCHNEIDER, 2014, p. 16). A importância de trazermos esse conceito para o trabalho é a de valorizar o método de fazer design, em contraponto a valorização única da forma dos resultados. Além disso, por ser uma área emergente, que possibilita a combinação de mídias tangíveis e intangíveis (*idem*), precisa ser ainda mais apreciada e posta como fator de estudo.

O design de serviços é a aplicação de habilidades e processos já estabelecidos no campo do design aplicado ao desenvolvimento de serviços. Trata-se de um modo criativo e prático de melhorar serviços existentes e inovar em novas propostas de serviços. (*Op. Cit.*, p.35)

Ainda segundo o autor, colaborador do livro “Isto é design thinking de serviços”, existem cinco princípios básicos a serem seguidos e que partem das metodologias já existentes para projetos de design. Dentre eles estão: (1) o design centrado no usuário, em que cada etapa deve ser pensada e planejada a partir de um vasto conhecimento – multidisciplinar inclusive - daqueles que irão utilizar e participar do serviço, a partir do olhar desses envolvidos e suas necessidades, utilizando uma linguagem comum e colocando o usuário no centro de todo o processo; (2) ser um design co-criativo, princípio do design thinking, que tem como característica incluir

todos os *stakeholders* no processo de construção do serviço a ser proposto, principalmente ao levarmos em consideração a variedade do grupo de usuários e também da variedade de meios e plataformas que podem ser utilizadas; (3) ser sequencial, isto é, o serviço deve ser contínuo e visualizado a partir de uma sequência de ações interligadas e inter-relacionadas, nas quais cada ponto de contato e interação com o usuário, direta ou indiretamente, criam momentos do serviço que será ou está sendo proposto; (4) deve ser também evidente, para que o serviço proposto seja de fácil reconhecimento, e que mesmo os serviços intangíveis possam ser visualizados como artefatos físicos ou palpáveis, e que possam ser sentidos pelos usuários e assim mais valorizados; e, como último princípio, (5) deve ser holístico, envolvendo todo o processo, onde o ambiente em que estará inserido precisa ser considerado e apropriado para o desenvolvimento do projeto, já que mesmo os serviços mais abstratos são desenvolvidos em ambientes físicos, percebidos e sentidos pelos usuários das mais diversas formas.

Hoje, sabe-se que um aspecto central do design de serviços é entender o valor e a natureza das relações entre pessoas e pessoas, entre pessoas e coisas, entre pessoas e organizações e entre organizações dos diversos tipos. (STICKDORN & SCHNEIDER, 2014, p. 152)

Por ser, então, uma abordagem relativamente nova no design, sua definição ainda não é definitiva e está em constante evolução. São muitos os autores e especialistas que buscam conceituar, e com isso dar um valor cada vez mais completo e concreto ao termo. Para Moritz (2005), o design de serviços é aquele que ajuda na inovação, criando novos serviços, e atua também na melhoria de serviços já existentes, tornando-os melhores na usabilidade, no desejo dos clientes pelo serviço proposto, na durabilidade e eficiência, tanto para organizações quanto para clientes. Considera ainda que o processo do design de serviços é complexo, desafiador, interativo e multidisciplinar, e precisa de diferentes atores na sua concepção e manutenção, sendo o maior desafio o de convencer os envolvidos de que participam e atuam em um campo relacionado ao design. E, para auxiliar nessa compreensão e tornar mais tangível esse “braço” do design, o autor propõe algumas ferramentas e métodos, quando diz que

“design de serviço é o design da experiência geral de um serviço, bem como o design do processo e da estratégia para fornecer esse serviço”. (*Ibid.*, p. 39)

O processo do design de serviços está baseado em 4 D's: “*Discover, Define, Develop and Deliver*” (MORITZ, 2005, p. 39), que seriam, descobrir, definir, desenvolver e entregar. Para isso, considera-se o entendimento completo do cliente, da organização e do mercado em que está inserido, para depois gerar ideias, desenvolver possíveis soluções e auxiliar na implementação das mesmas e sua manutenção, tendo em vista sua constante evolução, e considerando ainda que o serviço não é como um produto, que termina após a sua entrega. O design de serviços, portanto, é um novo campo que busca conectar de novas maneiras os clientes e usuários às organizações, sejam elas relacionadas ao governo ou aquelas informais, criadas por semelhantes, moradores de um mesmo bairro, por exemplo. É, por isso, considerado uma forma de solucionar demandas através de um novo meio de se pensar e produzir resultados e soluções.

Para buscarmos soluções para as demandas dos idosos associadas ao fator intergeracional e às universidades, foi realizado um aprofundamento sobre o processo em que ocorre o design de serviços, analisando estruturas gerais recorrentes na sua implementação. As diretrizes que se seguirão, porém, não devem ser consideradas como um manual de instruções, mas sim como possíveis caminhos a serem seguidos, tendo um olhar crítico e analítico sobre todo o processo. É importante considerarmos o processo ainda como iterativo, ou seja, que necessita ser repetido para que consiga contemplar toda a complexidade dos projetos e seus envolvidos. Porém, articular claramente o processo auxiliará as diferentes disciplinas envolvidas o seu papel na criação, execução e manutenção do serviço (STICKDORN & SCHNEIDER, 2014).

Seguimos analisando os quatro passos iniciais de um processo iterativo, o da exploração, criação, reflexão e implementação (*Ibid.*, p. 128). Este processo é baseado na teoria do *double diamond*<sup>30</sup> que considera a existência de diferentes fases projetuais. Inicialmente trabalha-se a descoberta, na fase considerada divergente. Então, foca-se na

---

<sup>30</sup> Double Diamond ou duplo diamante é um método de design thinking desenvolvido pela Design Council, organização dedicada ao design estratégico. Esse processo é dividido em quatro etapas: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega. (<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process> acesso em 24 set. 2019).

definição do problema ou da oportunidade encontrada, que será o objetivo do serviço. Novamente, em uma nova fase divergente e aberta temos o desenvolvimento, com geração de alternativas, para, ao final, convergir na entrega do protótipo já definido. Com esse método, contempla-se todas as etapas: as pesquisas exaustivas e imersivas sobre o público com o qual estamos trabalhando e o meio em que estão inseridos; o ambiente em que acontecerá determinado serviço, para então, trabalharmos com algo que seja inovador e transformador, gerando uma solução aplicável e que possa ser mantida pelo envolvidos de forma cooperativa.

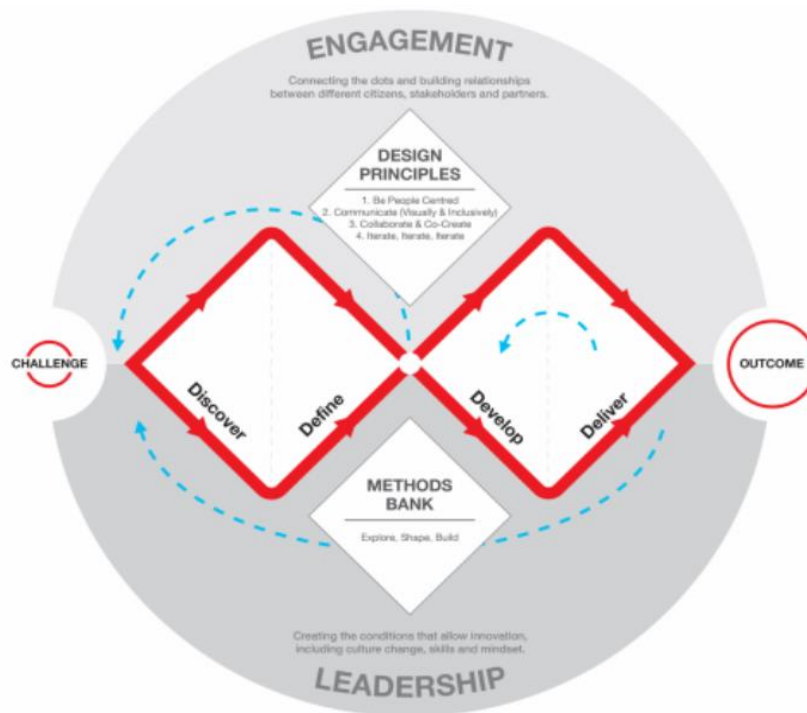


Figura 6: Double Diamond, retirado do site design council

O método *AT-ONE*, por sua vez, é apresentado como uma forma de aproximar os membros das diferentes equipes envolvidas no projeto. Ele foi desenvolvido como iniciativas de pesquisas para melhorar a inovação nos diferentes serviços (STICKDORN & SCHNEIDER, 2014, p. 138). Sua proposta é a de, baseado nas iniciais A, T, O, N, E, podermos explorar e visualizar de formas diferentes o desafio de design. A letra “A” está relacionada aos atores, ou rede de atores, para geração de valor. Com uma investigação mais refinada sobre as competências de cada grupo participante



e seus usuários, podemos agregar mais valor ao serviço e ao que será proporcionado ao usuário final, utilizando a reconfiguração dos papéis desses atores e dos relacionamentos entre eles. A letra “T” está relacionada aos chamados *touchpoints*, ou pontos de contato, para que estes funcionem com o mesmo propósito. Saber quem são os envolvidos por cada ponto de contato entre o usuário e a organização, por exemplo, pode revelar um enorme potencial de melhoria em determinado serviço. O design de serviços irá escolher os pontos de contato que forem mais relevantes para, através do design de experiências, criar coerência entre todos os pontos de contato. Ao final da jornada do serviço, todos os pontos de contato introduzidos e utilizados, serão relevantes e baseados na melhor experiência para o usuário.

A letra seguinte, “O”, se refere a oferta do serviço, que está intimamente relacionada a marca. Ou seja, se um cliente tem uma visão positiva do serviço, tenderá a uma visão positiva da marca. E vice-versa. Já a letra “N”, está relacionada às necessidades, demandas e desejos do cliente. A partir da perspectiva do design centrado no usuário, as necessidades destes são exploradas para o desenvolvimento do serviço. Buscar quem são os envolvidos, como está sendo o trabalho com essas pessoas, como elas são abordadas e como são atendidas as demandas, envolvendo os mesmos no processo, é mais uma maneira de assegurar o sucesso do serviço.

Por fim, a letra “E”, busca o sucesso do serviço na experiência que ele proporciona. Ou seja, para além das soluções práticas e funcionais para suas questões, os usuários buscam soluções que gerem prazer e agreguem outros valores que tornarão o serviço uma experiência memorável.

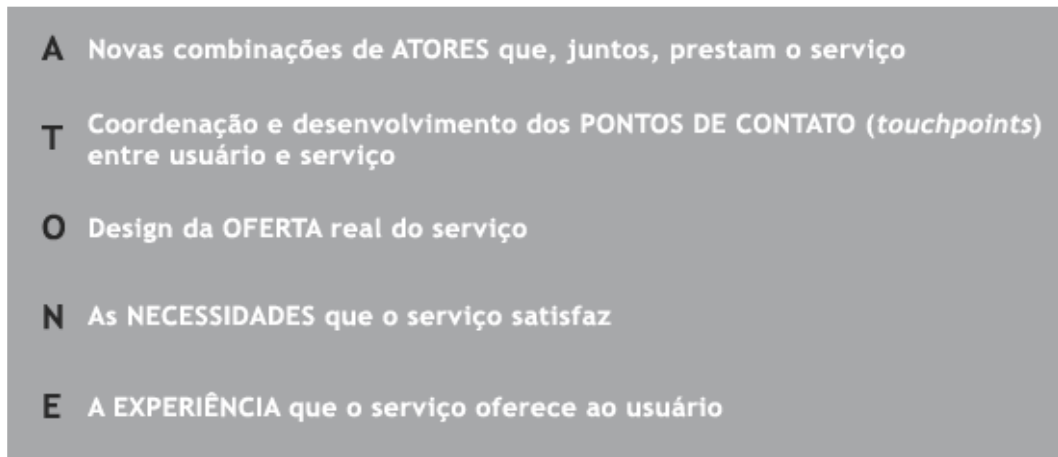


Figura 7: Baseada no método at-one, Stickdorn, Schneider, 2014, pag 145,

Afim de consolidar todas as etapas descritas para a inovação em um serviço, algumas ferramentas mais específicas puderam ser exploradas. O método das personas será utilizado para, ao criar um personagem fictício, mas baseado nas características reais encontradas em determinados grupos, fique mais fácil e harmônico o envolvimento e empatia. Para isso, as personas são criadas a partir de pesquisa abrangente sobre tudo que pode cercar o grupo em questão, utilizando entrevistas, acompanhamentos etc. Ao serem criadas, devem parecer o mais verossímil possível, tendo motivações e reações reais, retirando o foco de dados muitas vezes abstratos e destacando as reais necessidades e vontades do público-alvo.

O livro referenciado neste capítulo apresenta ainda diversos outros métodos que são utilizados para o desenvolvimento ou criação de novos serviços tendo o design na sua base ou seu processo. Para este trabalho, o método AT-ONE e a criação de personas contemplaram e direcionaram o desenvolvimento do projeto. A prototipagem do serviço, ou o produto, não será o foco deste estudo, que busca na metodologia e na exploração uma maior gama de resultados e possibilidades. As diferentes abordagens e meios para a criação de um serviço voltado aos idosos possibilitam um leque de oportunidades. A investigação preliminar sobre os diferentes assuntos, iniciando pela intergeracionalidade, passando pelo papel das universidades, a coeducação, as regras quanto as atividades complementares, chegando por fim, ao desdobramentos do design, o codesign e as possibilidades junto ao design de serviços, que nos encaminham para a

próxima etapa de busca por soluções metodológicas que auxiliem na criação de atividades complementares intergeracionais com foco nas mais diferentes demandas dos maiores de 60 anos.

Utilizando ainda como referência o método já citado do *Double Diamond*, vemos o presente estudo inserido em toda a fase preliminar, do primeiro diamante, contemplando a descoberta e exploração, encontrando a oportunidade e definições, e partindo, então, para a criação, que possibilitará as seguintes fases de desenvolvimento, prototipação, entrega e validação.

## 6

### Práticas metodológicas capazes de sustentar novas propostas de atividades complementares

Seguindo o caminho apontado por Manzini (2017) ao apresentar o design para inovação social, a pesquisa buscou meios de colocar o designer especialista frente à oportunidade apresentada, auxiliando o encaminhamento do projeto, incluindo e conhecendo a fundo os sujeitos interessados, os elementos necessários à execução, os diferentes atores envolvidos e suas contribuições, além de outras partes que precisam estar participativas para a execução da ação (*Ibid.*). Propor formas de diálogo entre as duas gerações envolvidas, mediadas pelos interesses comuns, é a principal proposta de uma atividade intergeracional dentro do ambiente universitário para integração e busca de soluções para as demandas dos maiores de 60 anos.

Com esta proposta, alharemos os princípios do design para inovação social apresentado por Manzini (2017) e Cipolla (2017) aos princípios de design participativo e codesign, também elucidados pelos autores. Destes últimos, a solução busca um encontro onde todos os envolvidos possam cooperar de forma igualitária, com interesses iguais em falar e ouvir.

No âmbito do desenvolvimento de um serviço, nos baseamos na definição utilizada que associa o serviço ao processo em si do design, e não necessariamente ao seu produto final, já que este, como já dito, poderá assumir diferentes formatos. Neste processo levamos em consideração as etapas listadas, do design centrado no usuário, da inclusão de *stakeholders* e do codesign, de ser sequencial, com pontos de interação, de ser evidente e fácil de ser identificado como um serviço, e que envolva atores e ambientes adequados à proposta. É, portanto, o processo para a realização de um serviço e os métodos e estratégias relacionados que irão contemplar uma proposta de serviço dentro do design (MORITZ, 2005).

Considera-se, por fim, que um serviço não se finaliza com a entrega ou implementação dele. Este necessita estar em constante evolução e análise e ainda dependerá dos envolvidos. Ou seja, novamente valorizar e articular o processo para a produção de diferentes resultados, que poderão ser implementados e adaptados às mais diversas realidades e situações, de forma a mudarem o nosso meio, o que possibilitará a criação de soluções eficazes.

Inicialmente, para contextualizar a ideia principal, qual seja a de uma atividade intergeracional no campus universitário que envolvesse maiores de 60 anos e os estudantes matriculados na graduação, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com as duas gerações envolvidas e com os coordenadores dos cursos de Design, Psicologia e Comunicação Social. A escolha por esses cursos ocorreu pela proximidade e envolvimento em outros projetos relacionados à temática do envelhecimento, além de uma relação mais próxima entre os cursos envolvidos. Isso, contudo, não limita a aplicação da proposta, que deve contemplar todas as áreas e cursos universitários, entendendo novamente os interesses mais diversos relacionados tanto aos idosos quanto aos universitários.

A importância das entrevistas numa pesquisa de design fica evidente pela necessidade de se conhecer a fundo o usuário que será contemplado com determinado serviço. É o princípio do design centrado no usuário. A etnografia busca, então, coletar dados através de observação, entrevistas e questionários, contemplando tudo aquilo que um usuário poderia dizer sobre determinado assunto, já que muitas vezes podem não conseguir verbalizar o que querem ou por vezes nem saber. Esse tipo de pesquisa permite que possamos contemplar a linguagem corporal do entrevistado, suas expressões, o ambiente e outros fatores, por vezes sutis, mas que possam influenciar determinadas ações.

Participar de observações e conversas diretas ajuda os designers a entender melhor os comportamentos e crenças dos participantes. (...) ao aplicar alguns princípios fundamentais, o designer pode conduzir uma entrevista que renderá observações e conteúdos valiosos sobre os usuários. (LUPTON, 2014, p. 26)

## 6.1 Entendendo os interesses dos idosos: entrevistas e questionários aplicados

Iniciamos pela entrevista semiestruturada com alguns idosos tendo como objetivo principal o de conhecer mais a fundo esta geração, os momentos importantes relacionados a sua época, marcos e outros acontecimentos que auxiliaram a moldar a cultura e suas características pessoais. Além disso, as entrevistas foram importantes para auxiliar na visão que uma geração tem da outra, assim como o que uma poderia contribuir, o que gostaria de mudar e o que gostaria de incluir na sua visão de geração ideal para os dias atuais. E, para compreender ainda melhor a geração sênior, utilizamos também a referência do trabalho realizado em projetos anteriores que ocorreram no espaço da PUC-Rio envolvendo este público, como o projeto 50+<sup>31</sup>, que incluiu na universidade cursos específicos para os idosos e possibilitou uma lista de contatos com idosos interessados em atividades dentro do espaço universitário.

Os entrevistados foram selecionados seguindo alguns critérios, o que possibilitou contemplar um público diverso e representativo, garantindo maior credibilidade ao proposto. A seleção foi baseada em critérios relacionados à idade dos participantes, todos maiores de 60 anos, gêneros distintos e localidades também variadas, assim como serem proativos e interessados em diferentes assuntos. Foram levados em consideração alguns fatos relacionados a sua geração, para buscar idosos que pudessem representar de alguma forma seus semelhantes geracionais, auxiliando no recorte da pesquisa. Por acreditarmos, após todo o estudo, não haver um idoso padrão, trazer essas variáveis poderia refletir numa persona mais característica para a geração sênior e para o projeto.

Os tópicos norteadores propostos para esta entrevista foram: (1) Como você vivenciou a sua juventude, o que gostava e costumava fazer, principais atividades de lazer, trabalho, atividades em família, e suas principais lembranças; (2) quais acontecimentos acredita terem marcado a sua geração e como te marcou; (3) o que fazia

---

<sup>31</sup> O projeto “PUC-Rio mais de 50” é um projeto realizado pela PUC-Rio que tem como objetivo atender as demandas do público maior de 50 anos por meio de cursos, oficinas e palestras sobre Arte e entretenimento, atualidades e conhecimentos gerais, bem-estar e promoção da saúde, empreendedorismo e educação financeira, e oficinas digitais. As atividades são ministradas por professores e alunos da pós-graduação de diferentes cursos e duram cerca de 6 horas. Fonte: <http://dad.puc-rio.br/2016/05/17/puc-rio-mais-de-50-com-inscricoes-abertas/> acesso em 14 jan. 2020

e não faz mais, e o motivo disso; (4) o que gostaria de fazer hoje e quais os motivos para não fazer; e por fim, (5) como vê a geração de jovens de hoje, o que mudaria, o que acha bom, o que acha ruim e o que gostaria de aprender e ensinar para eles.

O levantamento de informações ocorreu nos meses de dezembro de 2019 e janeiro de 2020, em conversas de aproximadamente 1h de duração, previamente agendadas, em locais sugeridos pelos próprios entrevistados. As entrevistas não foram gravadas para que pudesse ser mantido um ambiente informal sendo apenas realizadas anotações em um caderno de estudos. Abaixo, um breve perfil dos quatro idosos entrevistados:



Figura 8: tabela criada pela autora para mostrar o perfil dos entrevistados

O entrevistado aqui abreviado como A.C, relatou ter tido uma juventude animada, de ótimas recordações. Morava no bairro de Laranjeiras e costumava ir à praia

para jogar frescobol e “pegar jacaré”. Frequentava boates, cinema e shows. Seu pai era conservador e bem culto, o que o estimulou a estudar e frequentar exposições e galerias de arte. A mãe era controladora, bem presente e generosa. Iniciou no trabalho na defensoria pública e hoje atua como advogado de direitos autorais. Trouxe como marcos da sua geração a ditadura e diretas já. Lembra da repressão sempre presente, simultaneamente aos acontecimentos culturais, como forma de resistência, como Woodstock e Tropicaliza.

O entrevistado fala com saudosismo de personalidades da música internacional e brasileira que marcaram sua época, bem como diretores e atores, mostrando seu enorme interesse pelas artes. Apresentou como limitações às atividades que ainda gostaria de fazer algumas dificuldades físicas e falta de tempo, já que continua ativo profissionalmente. Por fim, sobre as novas gerações, vê como aspecto ruim estarem “excessivamente conectados”, mas ao mesmo tempo elogia a praticidade que a tecnologia oferece para acessar diversas informações e assuntos. Relatou, ainda, que gostaria de estimular a nova geração na leitura, a ouvir música e ver bons filmes.

A senhora E.R. considera a sua juventude similar à dos dias atuais. Disse que ia às aulas, praia, festas e bares. Contou que sua geração (os mais próximos a ela) experimentaram e usaram algumas drogas ilícitas. Se casou aos 17 anos e acabou por ter o resto da juventude um pouco atípica – apesar de conhecer outras pessoas que acabaram seguindo pelo mesmo caminho. Morou fora do Brasil e era casada com um músico em Boston e viviam apertados em relação a dinheiro. Comiam mal por conta disso, moravam com mais de dez pessoas em um pequeno apartamento e se divertiam muito apesar dos apertos financeiros. Com o passar dos anos conseguiram se estabilizar e aos 20 e pouco anos moravam apenas com mais uma pessoa no apartamento e as atividades passaram a ser mais tranquilas, se comparadas ao período anterior.

Sobre os acontecimentos que marcaram sua geração, E.R. considera dois: O golpe militar e as torturas e desaparecimentos da época que, apesar deste fato ter sido iniciado quando ela tinha apenas 9 anos, durou 21 anos. Por isso, sua geração se formou durante a ditadura, com muita repressão, censura e situações ruins com pessoas bem próximas. O outro acontecimento citado foram as Diretas Já, relacionado também com a política, quando a população foi às ruas pedindo o fim da ditadura.



Ao ser questionada sobre o que fazia e não faz mais e o que gostaria de fazer, a entrevistada relatou que já não faz muitas coisas das quais fazia. Não acorda mais tarde, não usa drogas, não vai à praia todos os dias. E cita que já não faz todas essas coisas por ter tido filhos e netos, e a responsabilidade que vem com isso. Complementa dizendo que gostaria de trabalhar como médica nos interiores do Brasil, mas não o faz justamente por ter seguido em outra profissão.

Por fim, sobre a atual geração de jovens, mais uma vez enfatiza que não vê muita diferença para a sua juventude. Considera meio “inconsequentes, mas corajosos”. Não acredita em mudá-los, e não acredita que possa ensinar nada aos mais jovens. Acredita que o caráter é aprendido em casa, com o exemplo da família, e que o resto se aprende vivendo. Diz também ser um pouco descrente quanto ao que aprenderia com os jovens, já que estão em momentos muito diferentes da vida. Mas finaliza a conversa dizendo que acredita que ainda pode se surpreender.

A entrevistada A.F. contou que seus pais eram muito cuidadosos e muito religiosos. Com mais dois irmãos, costumavam viajar muito para uma casa de praia onde lembra, saudosa, do momento em que toda a família se reunia, juntos à mesa para as refeições. Na juventude gostava de praticar esportes, fazia vôlei e costumava frequentar boates e festas com os amigos da escola. Sempre adorou dirigir, sendo este um dos seus hobbies preferidos. Relatou, como aventuras radicais, os “pegas” que fazia de carro com os amigos. Mas disse nunca ter gostado de “aprontar muito”. Apontou a sua juventude como um período muito próspero para o Rio e para a sua família. Tinham e ainda tem o costume de frequentar a igreja evangélica na Tijuca, onde moravam. Já como acontecimentos marcantes, citou a morte do presidente americano, pois viu seus pais chorarem muito, assim como mudanças nos estilos musicais e a chegada e ascensão dos conjuntos de rock.

Sobre o que fazia e não faz mais, A.F. disse que costumava pegar ônibus com vestidos caros para ir aos bailes da escola naval, sem medo algum. Sair à noite não trazia preocupações, como acontece nos dias de hoje. Considera a insegurança dos dias atuais um grande problema. Disse ainda que gostaria de andar nas ruas sem ter que controlar o perigo à sua volta, sempre verificando seu entorno. Diz ter vivido em um

tempo ao qual os jovens dos dias de hoje não poderiam nem sonhar, de liberdade e despreocupação.

Sobre a geração atual, A.F. fala que os jovens são “egoístas e egocentristas”, vivendo uma vida sem afeto à família. E, como aspecto positivo, apontou a facilidade e velocidade para o aprendizado. Finalizou ressaltando que os jovens precisam aprender a “valorizar os reais pilares da sociedade”, como a família, já que sem ela, segundo a entrevistada, num futuro não tão distante, não seríamos mais humanos e sim robôs.

O entrevistado W.B, por sua vez, contou não ter nascido no Rio de Janeiro e sim em Campina Grande, na Paraíba, onde viveu parte da infância. Se formou em educação física e entrou para a aeronáutica, onde fez toda a sua carreira e, após um tempo, veio morar na cidade do Rio de Janeiro. Foi influenciado pela cultura hippie, Beatles, Roberto Carlos, *Rock and Roll* e suas diferentes nuances. Aprendeu cedo a tocar violão por conta própria e com a ajuda de amigos, participando de serestas e noitadas. Na mesma época, se interessou por livros esotéricos, citando autores como Lobsang Rampa, autor de “Entre monges do Tibete”, Carlos Castaneda, Herman Hess, entre outros.

Sobre os acontecimentos que marcaram a sua geração, considera o movimento hippie, com sua cultura de total liberdade, pregando a paz, o amor livre e o uso de alucinógenos. Diz ainda achar a musicalidade “belíssima” e de encantamento junto aos jovens. Além deste movimento, W.B. cita a guerra do Vietnam que, apesar da distância física, pôde acompanhar com interesse pelos jornais impressos. A guerra fria também chamou sua atenção, e acredita ter marcado a sua geração, com “a polaridade de ideias revolucionárias” entre os Estados Unidos da América e a União Soviética.

Ao ingressar na Força Aérea, com 19 anos, acabou com algumas alterações na rotina e nos valores. Começou a se interessar intensamente por pilotar aviões e praticar a disciplina e o cumprimento de deveres da carreira militar. Conviveu com diferentes culturas do Brasil e prosseguiu com seu interesse em espiritualidade frequentando também a biblioteca da Academia da Força Aérea. Porém, continuou com alguns vícios: a bebida, que acreditava ser para desinibir, e o cigarro, por modismo da época.

Sobre os interesses atuais, tem muita vontade de aprender idiomas, como hebraico e inglês, além de viajar por diferentes países, como Israel, Índia e alguns da América do Sul. Também busca se aprofundar nos estudos da astrofísica e astrologia cabalística.

Ao falar dos jovens de hoje, considera ser esta uma geração superior à dele, porque, segundo W.B., se não fosse assim não existiria a evolução do ser humano, tanto nos aspectos sociais quanto nos aspectos tecnológicos. Diz ainda que as gerações atuais estão menos apegadas aos valores familiares e sociais de épocas anteriores, menos presos ao passado e mais ao presente, direcionados ao futuro. Considera que os jovens “vivem o grande jogo da vida, onde cada novo passo é uma jogada”.

O que espera como uma boa mudança para a atual geração de jovens é que se desprenda do exagerado “fisiculturismo” em academias e que se libertem do uso de tatuagens, piercings e metais pelo corpo que, segundo o entrevistado, representam um aprisionamento terreno. E sobre o que busca aprender cada vez mais: a ciência espiritual, com o intuito de ensinar que existem outros astros além da Terra. Ressalta que “basta olharmos para o céu para perceber que não somos os únicos no universo e que existe uma ordem universal inserida em cada ser humano que possibilitará uma transformação para um futuro social harmonioso para toda a humanidade”.

As entrevistas mostraram algumas similaridades, mas também a diversidade desta geração. No geral, as principais atividades nas diferentes juventudes foram passeios e exercícios ao ar livre, praia, bares, shows, festas, muitas atividades, marcos relacionados à música e a eventos políticos. Veem a atual juventude como similar à sua própria juventude, com sonhos, frustrações e futuro esperançoso e incerto, mas também veem como melhores em alguns sentidos, trazendo como fator novo a tecnologia, a preocupação com o meio ambiente e um certo individualismo, considerado por alguns como resultado da alta conectividade.

As entrevistas mostraram ainda alguns interesses de ensino e aprendizado. Uns acreditam que possuem muito a ensinar, pela sua experiência de vida. Outros citam a dificuldade do diálogo, por considerarem os mais jovens desinteressados ou por considerarem que eles precisam aprender com a própria experiência de vida. Não consideraram a possibilidade de que seus interesses, desejos e atividades poderiam ser

contemplados pela troca intergeracional e acabaram mostrando um certo preconceito pela diferença de idade. Já sobre aprender, citaram as novas tecnologias e avanços na área como um foco de interesse na geração mais nova.

Como resultado dessas entrevistas, temos alguns perfis de maiores de 60 anos, nos quais existe a vontade em se estar ativo, presente na sociedade, em constante aprendizado, mas que também veem com certa cautela a juventude atual, com dificuldade de diálogo e interesses diferentes.

## **6.2 Entendendo os interesses dos jovens universitários: entrevistas e questionários aplicados**

A mesma proposta realizada com os idosos foi feita com os universitários. As áreas temáticas propostas para estas entrevistas foram: (1) Quais são seus hobbies, o que gosta e costuma fazer, principais atividades de lazer, atividades de trabalho ou estágio; como vê a família e seus amigos; (2) como você vê a sua geração e quais acontecimentos acredita estarem marcando os jovens de hoje; (3) o que você gostaria de fazer e não faz, e os motivos pra isso; (4) como vê a geração que tem mais de 60 anos, o que sabe sobre eles, o que gosta mais e o que gosta menos desta geração; (5) o que mudaria na sua geração, e o que gostaria de ensinar e aprender com a geração dos maiores de 60 anos; e, por fim, (6) você sabe o que são atividades complementares, já realizou as suas, e, caso positivo, quais foram as atividades realizadas.

Foram entrevistados seis estudantes universitários, com idades entre 22 e 24 anos, sendo três do sexo masculino e três do sexo feminino, estudantes da PUC-Rio, de diferentes cursos. As entrevistas elucidaram ainda mais a importância dos programas e ações intergeracionais. Embora na sua maioria os jovens exponham a importância de se tratar do envelhecimento da população e do cuidado com o idoso, todas as conversas apontaram pré-conceitos e uma visão assistencialista com o público sênior. Poucos conseguiram enxergar as contribuições que o maior de 60 anos poderia trazer para a sua realidade e viam, na maioria dos casos, que eles próprios, jovens universitários, seriam os atores mais importantes na mudança e promoção da saúde dos idosos. Quando indagados sobre o que gostariam de aprender com os mais velhos, os

entrevistados foram relativamente vagos, falando da experiência de vida e história, sem apontar algum interesse específico. Já na questão sobre o que gostariam de ensinar, levantaram a questão do preconceito relacionado a um período em que este seria mais aceitável do que atualmente. Abaixo, três das entrevistas semiestruturadas realizadas.

### 6.2.1 Entrevista 1

C.C.: Estudante do último período de psicologia, 23 anos, do sexo feminino. Gosta de ler, ir à praia e sair com amigos e namorado. Faz estágio na própria universidade. C.C. elogia a família, mas ressalta que, como todas, tem seus conflitos. Vê atualmente os movimentos sociais em ascensão, mesmo num período político considerado por ela como “complicado”. Um cenário no qual um governo de extrema direita ascende e acaba afetando diretamente e mais drasticamente os grupos sociais mais oprimidos, como negros, mulheres, indígenas e lgbtq+. Assume ter muita vontade de estar engajada em trabalhos artísticos, mas se diz sem tempo e sem dinheiro.

Sobre a geração dos maiores de 60 anos, considera ser essa uma geração mais propensa a ter preconceitos diversos e que hoje em dia tais atitudes e pensamentos não são mais aceitos. Coloca essa questão como algo difícil de contornar pois diz ser “extremamente difícil dialogar e entender o lado deles”. Porém, por outro lado, explica que esse diálogo ainda é necessário e que alguns ainda conseguem escutar.

Já sobre as mudanças que traria para a sua própria geração, fala da forma de educar e ensinar as crianças, sobre os acontecimentos históricos, e ressalta novamente preconceitos de racismo e sexismo. Por fim, fala das atividades complementares, contando que já realizou algumas, pegando palestras em outros departamentos. E traz, por conta própria, a relevância do tema da terceira idade nas universidades, que considera pouco falado e que, na área de atuação da entrevistada, seria muito produtivo, principalmente como forma de prevenção ao suicídio de idosos, que considera um fator crescente.

### 6.2.2 Entrevista 2

D.D.: Estudante do nono período de arquitetura, 24 anos, sexo feminino, moradora de Niterói. Possui como hobbies assistir séries e andar de bicicleta. Apontou como atividades que gostaria de realizar: tocar bateria, mas não consegue pelo preço do instrumento e das aulas, e fazer aulas de yoga, que também não pratica por falta de tempo. Em relação à família, contou morar sozinha, mas com uma relação próxima, mantendo contato e visitando seus pais sempre que possível.

Sobre a sua própria geração, a estudante diz acreditar que “são pessoas deslumbradas com todas as possibilidades que o marco da internet e redes sociais trouxe, e que gostaria de mudar o aspecto individualista dos jovens de hoje. Já sobre a geração dos maiores de 60 anos, vê pessoas cada vez mais obrigadas a estarem se atualizando com formas de produção que não as incluem, e que admira essa geração por sua persistência e respeito, e também que gostaria de saber mais sobre ela. Por fim, em relação a atividades complementares, diz já ter realizado algumas, em bioconstrução, monitoria e oficinas de agroflorestas.

### 6.2.3 Entrevista 3

P.S.: Estudante do sétimo período de arquitetura, 24 anos, sexo masculino, morador do Leblon. Tem como hobbies desenhar, ver filmes e fotografar. Disse querer praticar mais esportes, porém não tem tempo para isso. Sobre seus interesses, relatou que gostaria de saber mais sobre o funcionamento dos moinhos de vento e diques de contenção de água. Em relação à família, contou gostar de viajar com seus parentes e assistir filmes juntos, porém disse não gostar de ir a museus e outros lugares similares pois cada um possui um ritmo diferente, difícil de ser adequado.

Ao ser questionado sobre sua geração, P.S. elogia por ser muito ligada a assuntos importantes como meio ambiente, responsabilidades individuais e sociedade. Mas considera uma geração de certa forma perdida profissionalmente, ao buscar o emprego dos sonhos e desejar ser bem-sucedida em tempos complicados para isso.

Nesse aspecto, o estudante diz que essa seria a mudança principal em sua geração, ter menos pressa em ser bem-sucedida.

Em relação aos maiores de 60 anos, P.S. diz serem muito conservadores em geral, e apresentarem valores já ultrapassados por parte da população, como menor tolerância religiosa e orientação sexual, por exemplo. Acrescenta que gostaria de uma forma de ensinar isso aos mais idosos. Já sobre aprender, diz que gostaria de aprender a se contentar com trabalhos entediantes que a vida profissional o tem proporcionado. Por fim, sobre as atividades complementares, conta que participou de grupos de extensão, iniciação científica e palestras, todas na área de arquitetura.

#### **6.2.4 Impressões sobre as entrevistas**

De uma maneira geral, as entrevistas apontaram alguns aspectos relevantes. Dos hobbies e atividades que gostariam de fazer, além de várias áreas de interesse, desde cerâmicas, bordados, línguas, desenho, música, viagens, filmes, piano, entre tantas outras. No entanto, nenhuma dessas áreas de interesse foi citada como uma possível atividade que pudesse ser compartilhada com outra geração. Não cogitaram aprender, por exemplo, sobre os moinhos de vento, interesse do aluno aqui chamado de P.S., com uma pessoa com mais de 60 anos com algum conhecimento no assunto. Sobre as relações com a família, todos relataram boas relações, mas não muitas atividades em conjunto, salvo algumas em ocasiões mais especiais.

Ainda no geral, os estudantes declararam pertencerem a uma geração envolvida com os avanços tecnológicos, engajada e mais preocupada com justiça social, meio ambiente e outros assuntos muito relevantes para sociedade. Porém, acreditam ser esta uma geração de ritmo acelerado, frustrada pela pressa de serem bem-sucedidos e pressionados com essa cobrança que, na maioria das vezes, vem deles próprios.

Já sobre os maiores de 60 anos, elogiaram sua praticidade e ritmo, a forma como compartilham suas experiências e persistem em seus sonhos e anseios. E, de forma unânime, os seis jovens entrevistados citaram como problema da geração sênior um certo conservadorismo, tanto em falas quanto em atos, compartilhando valores ultrapassados e que atualmente não são mais tolerados. Por esse aspecto se veem na

função de ensinar essas práticas aos mais velhos, a serem tolerantes e entenderem os valores do mundo atual. Sobre aprender, citaram trabalho e buscaram em seus descontentamentos algo que pudessem aprender com as gerações que possam já ter passado por isso. Veem na experiência dos idosos possíveis saídas para seus problemas de vida corrida, de praticidade e urgência em trabalhos perfeitos e empregos ideais.

### **6.3 Entendendo as possibilidades da universidade como provedor de um serviço inovador: entrevistas com coordenadores de graduação**

A atividade complementar proposta, de um serviço intergeracional, seguiria a mesma linha nos diferentes cursos universitários. Inicialmente, foram considerados três graduações da PUC-Rio, sendo elas a de Design, Comunicação Social e Psicologia. Como dito anteriormente, a escolha por essas três ocorreu, primeiramente, por este trabalho pertencer a área de design, propondo um serviço. As outras duas escolhas surgiram pela facilidade de acesso e comunicação com as diferentes coordenações, pelos projetos realizados pelas mesmas e por estas se mostrarem extremamente interessadas na temática do envelhecimento ativo e intergeracionalidade com seus alunos de graduação. Mostraram, assim, abertura para auxiliar a pesquisa e para que esta fosse implementada como uma atividade complementar em seus cursos.

Buscando aprofundar a pesquisa, afirmar a aprovação do projeto e conhecer os interesses de dois importantes *stakeholders* (os alunos de cada graduação e a coordenação dos respectivos cursos), foram agendadas reuniões para apresentação da ideia principal do trabalho e coleta de informações com as diferentes coordenações. Os encontros ocorreram em meados de 2019, na própria universidade, nos diferentes departamentos citados. A conversa foi guiada pela apresentação do tema da pesquisa e por quatro questões principais: (1) que temáticas acredita que podem ser do interesse dos seus alunos para aprender com pessoas acima de 60 anos, que julgam pertinente e complementar a sua formação?; (2) quais temáticas podem ser do interesse dos seus alunos para ensinar aos maiores de 60 anos?; (3) como você visualiza esse encontro?; e (4) essas atividades intergeracionais podem ser aproveitadas com créditos em atividades complementares?



No departamento de Design da PUC-Rio o encontro ocorreu com a coordenadora do curso Manuela Quaresma e com a coordenadora pedagógica Roberta Portas, no mês de agosto de 2019. Após uma breve apresentação sobre a pesquisa, a conversa foi direcionada para as questões principais. As duas coordenadoras apresentaram entusiasmo com a proposta, mas também alguma preocupação. Relataram que, por diversas vezes, levaram palestrantes de fora do curso, designers famosos, e outras pessoas para falarem de temas diversos, que acreditavam ser do interesse dos estudantes. Porém não obtiveram o retorno esperado. Por esse motivo, temas ligados à experiência profissional dos maiores de 60 anos consideraram não ser uma opção e talvez a prática de ensinar, mais do que a de aprender, possa ser um motivador maior para os estudantes.

Assim, sugeriram que fossem atividades relacionadas aos trabalhos de conclusão do curso dos próprios alunos, em que eles pudessem expor de forma mais didática sua pesquisa para os idosos interessados. Logo, teríamos temas relevantes nas quatro diferentes áreas do curso de Design da PUC-Rio: Comunicação Visual, Projeto de Produto, Mídias Digitais e Moda. Relacionaram, ainda, a proposta às disciplinas de projeto e sugeriram para que surgissem novos temas e áreas de interesse, uma conversa mais próxima aos estudantes.

No departamento de Comunicação Social, a coordenadora Tatiana Siciliano demonstrou grande interesse e entusiasmo pela temática, bem como no desenvolvimento do projeto e da pesquisa. Ressaltou o caráter plural de ambas gerações, enfatizando com isso a possibilidade de múltiplos interesses. Colocou como pontos interessantes dentro da Comunicação, assuntos relacionados à cultura e propaganda. Esta última, apontou como aquela que pode possibilitar a abordagem tanto do preconceito, com situações já ocorridas neste meio de divulgação, mas também da quebra desses preconceitos, abordando temas importantes da forma correta, sem estereótipos negativos ou a tipificação dos idosos.

Dentre os temas que possibilitam a troca, aspecto necessário ao se tratar de uma relação intergeracional, em um sentido geral, a coordenadora falou em gêneros musicais, expressões culturais e a cultura brasileira. Sugeriu um enfoque que fizesse um paralelo entre o tradicional e o atual, em que os universitários pudessem apresentar,

por exemplo, artistas musicais da atualidade, enquanto os maiores de 60 anos apresentariam gêneros mais tradicionais de sua época. Exemplificou ainda com temas relacionados à séries de TV, cinema, ativismo, entre outros. E alguns temas mais específicos como oficinas de criação, publicidade, narrativa, ambiente digital, finanças, poetas, literatura.

Para tanto, a coordenadora indicou como um melhor caminho, o contato com alunos de períodos menos avançados e alunos recém-chegados na universidade, com toda a curiosidade e empolgação, já que os veteranos e aqueles que estão finalizando o curso, já se encontram em um estágio de correria e preocupações urgentes e diversas, que os afastaria do tema. Lembrou ainda que estes alunos de períodos mais avançados participam de diferentes laboratórios de pesquisa que enveredam para temas mais específicos, novamente podendo fugir da questão intergeracional.

Por fim, foi realizada a conversa com a coordenadora de Psicologia, Luciana Pessoa. Por já ter realizado a conversa com as outras duas coordenações, a entrevista pôde se aprofundar para realizar perguntas um pouco mais direcionadas, ou seja, partindo das quatro questões gerais, a coordenadora pôde especificar melhor o posicionamento sobre algumas questões que surgiram.

Luciana demonstrou, assim como as outras coordenações, grande entusiasmo com a ideia principal da pesquisa, mostrando a relevância em se realizar atividades intergeracionais nas universidades para a complementação da formação do aluno e para um olhar diferenciado e direcionado ao futuro dessa crescente geração de maiores de 60 anos. Apontou o envelhecimento como um tema central e que na área da psicologia é bastante abordado.

Os assuntos relacionados que considerou essenciais para serem discutidos para ambas as faixas etárias foram relacionados ao envelhecimento em geral. Acredita na importância dos encontros para que os jovens aprendam mais sobre essa idade que um dia terão, e com isso, aprendam a ser mais respeitosos e a lidar com essa geração sênior. Temas como qualidade de vida, promoção da saúde, promoção de bem-estar físico e psíquico, além de questões socioculturais, são assuntos dos quais o jovem universitário possui conhecimentos a agregar, pelos seus estudos, e que o idoso possui ainda mais a contribuir, por toda a sua experiência de vida. Contou, ainda, sobre um projeto

chamado “Oficina da memória”, ministrado pela professora Norma Franco, da própria PUC-Rio, direcionado aos maiores de 60 anos, em que a intergeracionalidade ocorre com seus alunos realizando atividades de monitoria junto ao público sênior.

Com essas entrevistas, ficou evidente a receptividade da universidade e seus coordenadores com projetos que busquem aproximar os estudantes do público sênior, tanto para complementar sua formação, quanto para trocarem conhecimentos e minimizarem preconceitos. Temas relevantes que podem possibilitar o interesse dos dois grupos foram levantados e discutidos, sendo necessário um aprofundamento junto às duas gerações para confirmar algumas das hipóteses e descobrir áreas comuns. Com esse auxílio e interesse oriundo das coordenações de cursos variados, fica possível e real a criação de modelos que contemplem os pontos necessários de aproximação e intergeracionalidade no ambiente universitário.

### **6.3.1 Questionários**

Percebendo a importância da troca de conhecimentos e a contínua vontade em se aprender e ensinar, aliados ao propósito principal das universidades, a atividade começou a ser desenhada. Ficou evidente com as entrevistas realizadas que existem diversos interesses em comum entre as gerações e que existe um pré-conceito sobre ambas, que atrapalha a crença de que uma poderia auxiliar a outra. Tal perspectiva precisa ser quebrada para que possamos aproximar os maiores de 60 anos e os jovens universitários.

Foi sugerido, então, um projeto em que jovens pudessem ensinar algo para os maiores de 60, e os maiores de 60 ensinariam algo aos mais jovens. Tal proposta corrobora em uma nova questão: O que os idosos gostariam de aprender, e o que gostariam de ensinar. E, em paralelo, o que os mais jovens gostariam de aprender e o que gostariam de ensinar. Ferrigno (2000) relaciona educação e geração, colocando-os vinculados ao repasse de experiências, sem as quais a cultura humana não poderia se concretizar e ser perpetuada. Coloca como prioridade nessa relação os processos de transmissão, socialização, formação, ensino e aprendizagem entre as diferentes gerações, uma troca que promova o desenvolvimento ético e cultural. Nesse sentido,

realizar uma atividade de troca de conhecimentos e experiências entre essas duas gerações pode ser uma solução de grande valor para toda a sociedade.

Logo, para melhor esclarecer os interesses de ambas as partes, tendo como foco o aprendizado e repasse de conhecimentos, elaboramos um questionário qualitativo, enviado para grupos específicos, o que auxiliou no cruzamento das informações e interesses, para que assim, pudesse ser possível desenvolver um protótipo de atividade. Além disso, o questionário possibilitou uma análise para captação de respostas de texto livre que possibilita testar as diferentes temáticas que estariam associadas com as duas gerações envolvidas na pesquisa.

Os questionários foram realizados através de uma plataforma específica do Google, o Google Forms, que garante fácil acesso a todos os respondentes e pôde ser enviado através de um link compartilhado em alguns canais de acesso às duas gerações, como grupos de *Whatsapp* e *Facebook*, além de listas de e-mail. Foram enviados três questionários: O primeiro foi direcionado aos alunos da graduação de Design Gráfico da PUC-Rio, mais especificamente para os alunos da área de Moda, pelo acesso à coordenação desta área. O segundo, buscando diversificar o perfil do graduando, foi enviado para os alunos da graduação tecnológica em design gráfico do Senac-Rio. E o terceiro questionário foi enviado para o público sênior, através da mala direta utilizada no programa já citado anteriormente, o PUC-Rio +50.

Apesar de serem públicos distintos, que no senso comum são considerados muito diferentes entre si, o mesmo questionário foi aplicado, com as mesmas opções de temáticas, buscando com isso encontrar pontos convergentes entre os idosos e os graduandos. Portanto, os três questionários diferiram muito pouco, sendo todos estruturados em duas partes.

A primeira parte dos três questionários foi então dedicada a coleta de dados sócio demográficos, como idade, gênero e localidade, com a finalidade de conhecer melhor os respondentes, algumas de suas características e perfis. Para os estudantes, ainda foi questionado o período do curso em que estavam, com o intuito de perceber se haveria alguma relação entre interesses em participar desse tipo de atividade e o tempo de curso. Ainda na primeira parte, uma primeira pergunta, em contexto livre, estimulava a falar sobre o que gostariam de aprender e o que gostariam de ensinar. Não

foi especificado com quem estariam interagindo, ou seja, para quem iriam ensinar e com quem iriam aprender, para que não fossem relatadas respostas que trouxessem estereótipos ou preconceitos.

Na segunda parte do questionário, foi pedido que assinalassem dentre as temáticas listadas aquelas que havia interesse em aprender, para que, na questão seguinte, aprofundassem sobre a temática, esclarecendo melhor os assuntos específicos que gostariam de obter mais conhecimento. Como exemplo, um aluno apontou interesse sobre saúde, e na pergunta subsequente explicitou que gostaria de saber mais sobre os efeitos da acupuntura para a saúde em geral.

Você teria interesse em aprender sobre os temas abaixo? (Pode selecionar mais de uma opção)

- Assuntos relacionados ao meu curso
- Internet
- Medicina alternativa
- Segurança
- Política
- Mercado de trabalho
- Precificar trabalhos
- Culinária
- Trabalhos manuais

Figura 9: Retirada do questionário aplicado, imagem de parte da questão para assinalar as áreas de interesse

Especifique melhor o que gostaria de saber sobre os assuntos selecionados? (ex. "Jornalismo". \*  
"Aprender a escrever em um blog")

Texto de resposta longa

Figura 10: retirada do questionário aplicado, imagem da questão seguinte, para detalhamento da área de interesse

Prosseguindo, no mesmo molde das primeiras questões da segunda parte do questionário, foi pedido que assinalassem as temáticas em que houvesse o interesse de ensinar, e, posteriormente, que fossem detalhadas. Novamente, as mesmas temáticas foram aplicadas nos três questionários, já que através das entrevistas semiestruturadas

pôde-se perceber o caráter plural e de interesses variados de todos os envolvidos. Ao final, foi apresentado um novo campo para sugestões e outro campo para que fossem registrados os nomes dos respondentes e contato, caso houvesse interesse nos desdobramentos da pesquisa.

### 6.3.2 Análise do questionário

A análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. (BARDIN, 2002, p. 37)

Após a coleta de dados através dos instrumentos citados, eles foram organizados para posterior análise. A metodologia utilizada foi baseada na autora Laurence Bardin (2002), através do método de análise de conteúdo. Buscar analisar resultados de pesquisas utilizando métodos adequados e outros estudos previamente testados nos afastam da compreensão rasa ou de uma análise construída pela nossa própria intuição, por um saber subjetivo (*Ibid.*).

Ainda segundo a autora, o método da análise de conteúdo busca como objetivos superar incertezas nas respostas, certificando-se de que a interpretação adotada poderia ser a mesma utilizada por outros leitores ou pesquisadores, e busca o enriquecimento da leitura, descobrindo elementos novos que só foram possíveis a identificação pela análise e leitura atenta e minuciosa (*Ibid.*, p. 35). Com isso, Bardin (2002) afirma que a análise de conteúdo possui duas funções que coexistem: a função heurística, que enriquece sua função exploratória e aumenta a propensão para a descoberta; e a função de “administração da prova”, com hipóteses ou afirmações provisórias que vão servir de diretrizes a serem confirmadas.

Os questionários aplicados com os estudantes e o público sênior foram, então, analisados separadamente, após uma semana do envio, para depois realizar uma análise conjunta. O interesse nas respostas não foi tanto na descrição dos conteúdos e sim no que estes iriam nos ensinar após o tratamento das respostas, seguindo assim o método apresentado por Bardin (2002).

No questionário aplicado aos estudantes de design de moda da PUC-Rio, foram coletadas 19 respostas, que foram higienizadas para excluir termos ambíguos, facilitar o entendimento e tornar essas respostas mais homogêneas.

Os respondentes variaram entre 18 e 28 anos, sendo majoritária a participação de alunos com 22 e 23 anos, predominantemente da zona sul do município do Rio de Janeiro, e que variaram entre o primeiro e o último período do curso, sendo a maioria do sexto período. O gênero feminino predominou com 72,2% de respondentes contra 27,8% do sexo masculino. Apesar de poucos respondentes, os participantes auxiliaram a traçar um perfil do jovem universitário e a compreender algumas temáticas que gostariam de ensinar e aprender no ambiente universitário. Através dessas respostas foram idealizadas algumas categorias que foram cruzadas com os outros dois questionários para validação.

Nas respostas em contexto livre, os assuntos foram variados. Para aprender, citaram moda, artesanatos, técnicas que não veem em sala de aula, movimentos artísticos, política, uso de eletrônicos, vídeo, questões sociais –como racismo e preconceitos, atividades artísticas e manuais, *toy design*, ourivesaria, bordado, sustentabilidade, dança, estamparia, oficinas de bonecas, cerâmica, pintura, dicas profissionais, vender o próprio trabalho, estágio, entre muitos outros. Uma ampla variedade de assuntos.

Para o que gostariam de ensinar, as respostas puderam explicitar um caráter mais inseguro sobre os assuntos que se consideraram aptos, talvez pela responsabilidade no ato do ensino. Das 19 respostas, a maioria respondeu não saber o que poderia ensinar ou não poder ensinar nada. Dos que contribuíram com respostas para ensinar algo, frases iniciadas com “talvez eu possa” ou “encadernação talvez”, mostraram novamente alguma insegurança no que diz respeito a tarefa de ensinar advinda dos mais jovens. Alguns responderam com atividades relacionadas ao próprio curso, como técnicas de ilustração, costura, diagramação, padronagens, artesanato, costura, animação 2D, projetos sustentáveis, sobre o estágio, técnicas de modelagem 3D e canais de comunicação.

Na fase seguinte, em que deveriam assinalar os interesses em aprender, 100% dos respondentes sinalizou assuntos relacionados ao próprio curso, demonstrando

amplo interesse em suas questões profissionais. No entanto, dos 27 temas previamente apresentados e listados na pergunta, todos foram sinalizados, demonstrando dessa vez o interesse do jovem em aprender sobre os mais variados assuntos, desmitificando o estereótipo do jovem desinteressado que muitos ainda costumam preconizar.

Na questão seguinte, em que foi solicitado que detalhassem os interesses que sinalizaram, citaram: aprender pacote Adobe, experiências com pessoas já formadas na área, mercado de trabalho, práticas de mercado, precificação, trabalhos manuais como papel artesanal, dicas de viagem e intercâmbio, moda cíclica, reaproveitamento de roupas, esportes fáceis para relaxar, hospedagem de site, costurar, manuseio e construção em madeira, outros idiomas, primeiros socorros, impactos do consumo, medicina alternativa com óleos essenciais, defesa pessoal, discutir sobre filmes e livros, tratamentos caseiros de beleza, receitas fáceis de culinária, situações traumáticas de relacionamentos e sexualidade, eletrônicos, educação financeira, entre outros.

Para ensinar, assuntos como segurança, política, mercado de trabalho, precificação, viagens, saúde, entretenimento, lazer, atividades físicas e turismo, não foram sinalizadas por nenhum respondente, sendo o tópico “assuntos relacionados ao meu curso” o mais sinalizado para que pudessem ensinar a outras pessoas. E, ao solicitar na pergunta seguinte que especificassem melhor seus interesses em ensinar, alguns voltaram a ressaltar que não ensinariam nada e outros listaram sustentabilidade, *upcycling*, assuntos básicos sobre o curso, estamparia, diagramação, ilustração, desenho, reciclagem, dicas de cuidados com pele e cabelo, artes interativas, narrativas interativas, ancestralidade e rituais religiosos, tecnologias e maquiagem.

Ao final, a maioria dos alunos respondeu estar interessado nos desdobramentos da pesquisa, comprovando o interesse destes universitários em cursos, palestras, oficinas e estudos que auxiliem na sua formação e nos mais diversos assuntos e temas.

Diante das respostas coletadas, foi realizado um agrupamento por assuntos, entendendo e criando alguns eixos principais de interesses: lidar com questões sociais, lidar com questões de mercado e lidar com questões pessoais. Algumas respostas apontadas pelos estudantes não foram tão claras quanto a sua aplicação, ou seja, se enquadram em mais de um dos eixos criados. Por exemplo, ao citar um anseio por aprender sobre designers negros, o estudante aponta seu interesse tanto na parte do seu



mercado, por se tratar de designers, quanto por um ativismo e uma preocupação social. Do mesmo modo, ao mostrar interesse em ensinar sobre costura, por se tratar de um curso de design de moda, este poderia tanto ser um assunto relacionado a questões mercadológicas, com sua finalidade voltada para o mercado de trabalho e sua atuação, quanto para interesses pessoais. Foi criada, com isso, a categoria denominada “híbrida”, para agrupar os assuntos que pudessem contemplar diferentes categorias ao mesmo tempo. Tendo em vista todas essas questões e realizando uma primeira análise, foi criado um quadro classificando as respostas dos três grupos trabalhados.

O QUE GOSTARIA DE APRENDER: DESIGN DE MODA/PUC-RIO 2020.1			
QUESTÕES SOCIAIS	QUESTÕES DE MERCADO	QUESTÕES PESSOAIS	HÍBRIDO
Cuidados com o planeta*	Aprender com experiências de pessoas da área que possuem a própria marca	Atividades físicas*	Artesanato reciclado
Preconceitos: - Questões raciais	Como precificar* - Como vender meu trabalho	Dança	Bordado
Temas críticos e em voga socialmente e politicamente	Demonstração e aplicação dos conhecimentos teóricos aprendidos no meio acadêmico em projetos reais	Defesa pessoal	Como criar produto para se expressar e não para vender
	Educação financeira	Yoga	Consumo* - Impactos do consumo
	Estágio	Beleza*	Costurar
	Mercado de trabalho* - Como se destacar no mercado de trabalho - Dicas para entrar no mercado	Maquiagem	Design como ferramenta política
	Pacote Adobe	Tratamentos caseiros e naturais de beleza	Designers negros
	Relações de trabalho com outros profissionais	Brinquedos	Dicas de intercâmbio
	Toy Design	Oficina de bonecas	Eletrônicos*
	Trajetória de profissionais da área, brasileiros e atuais	Contação de histórias	Uso de câmeras
		Culinária*	Produção de vídeo
		Receitas rápidas e fáceis	Estamparia
		Discussão e visualização de um filme ou livro	Hospedar um site
		Entretenimento*	Internet*
		Esportes*	Matéria prima sustentável para produção de objetos e roupas
		Esportes para relaxar	Moda*
		Família*	Moda cíclica
		Jogos*	Reaproveitamento de roupas
		Lazer*	Planejamentos*
		Linguas*	Sociabilidade do design
		Medicina Alternativa*	
		Notícias*	
		Novidades na internet	
		Óleos essenciais	
		Política*	
		Primeiros socorros	
		Religião*	
		Saúde*	
		Segurança*	
		Sexualidade - Desdobramentos a partir de situações traumáticas ou relacionamentos	
		Trabalhos manuais* - Artesanato - Atividades artísticas manuais - Cerâmica - Construção/manuseio em madeira - Ourivesaria - Pintura	
		Viagens* - Como organizar viagens - Turismo*	

Figura 11: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design da PUC-Rio gostariam de aprender

O QUE GOSTARIA DE ENSINAR: DESIGN DE MODA/PUC-RIO 2020.1

QUESTÕES SOCIAIS	QUESTÕES DE MERCADO	QUESTÕES PESSOAIS	HÍBRIDO
Cuidados com o planeta* - Reaproveitamento e reciclagem de tens descartados - Sustentabilidade	Assuntos relacionados ao meu curso* - Animação 2D no krita - Ferramentas do designer - Pensamento de design para a vida profissional - Técnicas de modelagem 3D	Beleza* - Cuidados com a pele e cabelo - Maquiagem	Consumo*
	Como fazer apresentações interessantes Experiência no estágio	Canais de comunicação	Costura
		Culinária*	Design sustentável
		Esportes*	Eletrônicos* - Como usar programas de software livre
		Família*	Moda* - Padronagens manuais
		Internet*	Planejamentos*
		Jogos*	
		Línguas*	
		Medicina alternativa*	
		Notícias*	
		Religião*	
		Sexualidade*	
		Trabalhos manuais* - Artesanato - Desenho - Diagramação - Encadernação - Estamparia - Ilustração - Técnicas de ilustração	
		Vídeos interativos e narrativas interativas	
		Vida organizada	

Figura 12: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design da PUC-Rio gostariam de ensinar

A mesma análise foi realizada com os estudantes da graduação tecnológica em design gráfico da Faculdade de Tecnologia do Senac-Rio. As respostas foram coletadas no início de 2020, pelo prazo de uma semana, sendo enviadas para os alunos do segundo ao quarto período, nas turmas lecionadas pela autora deste estudo, considerando ainda que, sendo uma faculdade tecnológica, o período de conclusão previsto é de dois anos – logo, os alunos do quarto período são aqueles que já irão se formar.

Foi obtido um total de 23 respondentes, com idades que variaram de 18 a 44 anos, sendo a maioria na faixa dos 25 anos, cursando o terceiro período da faculdade. A predominância das respostas se enquadrou no sexo feminino, com 72,7% dos respondentes desse gênero e a maioria residentes da zona norte do Rio de Janeiro. Abaixo, os quadros com os interesses em aprender e ensinar, divididos nas categorias criadas, baseados nas respostas dos estudantes:

O QUE GOSTARIA DE APRENDER: TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO SENAC RJ 2020.1			
QUESTÕES SOCIAIS	QUESTÕES DE MERCADO	QUESTÕES PESSOAIS	HÍBRIDO
Cuidados com o planeta* - Reaproveitamento e reciclagem de itens descartados - Sustentabilidade	Assuntos relacionados ao meu curso* - Animação 2D - Atividades manuais relacionadas ao design - Branding - Estudo sobre UX - Impressão digital - Lettering - Programas da Adobe Como fazer contratos Melhorar portfólio Mercado de trabalho* - A carreira do designer - Areas de atuação Empreendedorismo Pós-graduação Precificar trabalhos*	Atividades físicas* Beleza* Culinária* - Receitas práticas e rápidas pra quem mora sozinho - Técnicas de cozinha Cerâmica Eletrônicos* Fotografia Entretenimento* Esportes* Família* História moderna e economia segundo cada ideologia Internet* Jogos* Lazer* Línguas* - Espanhol Linguagem dos sinais Medicina alternativa* Música (Aulas de Instrumento) Notícias* Política* Primeiros socorros Religião* Saúde* Sexualidade* Trabalhos manuais* - Desenho - Miçanga - Origami - Técnicas de pintura e Desenho Turismo* Viagens*	Consumo Criação de games Criação de roteiros Como funciona a rede de internet Design sustentável Diagramação Moda O design além do computador Planejamentos*

Figura 13: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design do Senac-Rio gostariam de aprender

O QUE GOSTARIA DE ENSINAR: TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO SENAC RJ 2020.1

QUESTÕES SOCIAIS	QUESTÕES DE MERCADO	QUESTÕES PESSOAIS	HÍBRIDO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reaproveitamento de materiais recicláveis</li> <li>Reuso de materiais e reciclagem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Assuntos relacionados ao meu curso*</li> <li>- Autocad</li> <li>- Comunicação visual</li> <li>- Ferramentas como Illustrator, Photoshop e Indesign</li> <li>- Ilustração digital</li> <li>- Lettering</li> <li>- Modelagem 3D</li> <li>- Pacote Adobe</li> <li>- Programas de design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atividades físicas*</li> <li>- Técnicas de corrida</li> <li>Beleza*</li> <li>Culinária*</li> <li>Doces</li> <li>Entretenimento</li> <li>Esportes*</li> <li>- Futebol Americano (Regras, Posições, Técnicas Básicas)</li> <li>- Fotografia</li> <li>- Fotografia digital</li> <li>Internet*</li> <li>Jogos*</li> <li>Lazer*</li> <li>Línguas*</li> <li>- Inglês</li> <li>Música</li> <li>- Ritmo/Percussão</li> <li>Trabalhos manuais*</li> <li>- Desenho</li> <li>- Desenho artístico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consumo*</li> <li>Técnicas de desenho e lápis de cor</li> <li>Tratamento de imagens</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mercado de trabalho</li> <li>Mercado de jogos</li> </ul>		

Figura 14: Tabela criada pela autora – o que os alunos de design do Senac-Rio gostariam de ensinar

Por fim, foi realizada a análise do questionário enviado ao público sênior. Foi um total de 27 respondentes, com idades variando de 51 até 75 anos, em que a maioria variou entre os 65 e 67 anos, do gênero feminino (69,2%). A localidade predominou entre a zona sul e a zona oeste do município do Rio de Janeiro. Abaixo, o quadro com as respostas categorizadas:

O QUE GOSTARIA DE APRENDER: PÚBLICO SÊNIOR 2020.1			
QUESTÕES SOCIAIS	QUESTÕES DE MERCADO	QUESTÕES PESSOAIS	HÍBRIDO
<p>Moda sustentável</p> <p>Ódio e conservadorismo da sociedade</p> <p>Riscos de agrotóxicos</p> <p>Vida sustentável</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuidados com o planeta*</li> <li>- Preservação do planeta</li> <li>- Reduzir lixo</li> <li>- Reaproveitar alimentos</li> </ul>	<p>Atualidade na advocacia</p> <p>Como ganhar dinheiro</p> <p>Economia criativa</p> <p>Mercado de trabalho*</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Empreendedorismo</li> <li>- Nomenclaturas de mercado</li> </ul> <p>Mídias sociais para divulgar trabalhos</p> <p>Planejamento de atividades em uma micro empresa</p> <p>Precificar trabalhos *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Precificar trabalhos em design de interiores</li> </ul> <p>Técnicas de vendas atuais</p>	<p>Arte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- História da arte</li> </ul> <p>Astrologia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ler mapa astral védico</li> </ul> <p>Astronomia</p> <p>Autoconhecimento</p> <p>Culinária*</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alimentação correta</li> <li>- Alimentos para melhorar a saúde</li> </ul> <p>Cultura geral</p> <p>Dança</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Danças circulares</li> <li>- Dança de salão</li> </ul> <p>Desenvolvimento cognitivo para os 50+</p> <p>Eletrônicos*</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver games</li> </ul> <p>Entretenimento*</p> <p>Esportes*</p> <p>Espiritualidade</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Religião*</li> <li>- Teologia</li> </ul> <p>Família*</p> <p>Filosofia</p> <p>Física quântica</p> <p>História e economia</p> <p>Informática</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tecnologia para os 60+</li> </ul> <p>Jogos*</p> <p>Línguas *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inglês</li> <li>- Chinês</li> </ul> <p>Malabares</p> <p>Medicina alternativa *</p> <p>Mídias sociais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Blogs</li> </ul> <p>Música</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tocar violão</li> </ul> <p>Notícias*</p> <p>Pintores famosos</p> <p>Política*</p> <p>Relações humanas</p> <p>Saúde*</p> <p>Sexualidade*</p> <p>Trabalhos manuais *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ilustração botânica</li> </ul> <p>Turismo *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Roteiros e dicas para maiores</li> <li>- Viagens</li> </ul>	<p>Aplicar na bolsa</p> <p>Assuntos relacionados à minha experiência profissional ou de vida*</p> <p>Planejamentos*</p>

Figura 15: Tabela criada pela autora – o que o público sênior gostaria de aprender

O QUE GOSTARIA DE ENSINAR: PÚBLICO SÊNIOR 2020.1			
<b>QUESTÕES SOCIAIS</b>	<b>QUESTÕES DE MERCADO</b>	<b>QUESTÕES PESSOAIS</b>	<b>HÍBRIDO</b>
Cuidados com o planeta* - Diminuição dos resíduos sólidos  Projetos sociais - Ensinar para pessoas carentes	Experiência profissional  Importância do trabalho para desenvolver neurônios  Mercado de trabalho*	Arte  Assuntos relacionados a jovens  Astrologia  Beleza*  Entretenimento*  Esportes  Futebol  Família*  História política  Informática  Línguas - Francês - Inglês e francês através da música - Português  Noções de agricultura  Política*  Relações humanas  Religião* - História das religiões - Teologia  Técnicas de desenho  Trabalhos manuais*  Viagens* - Como fazer mala e escolher lugares - Montar viagens e passeios - Planejamentos e passeios em viagens  Turismo	Assuntos relacionados à minha experiência profissional ou de vida* - Aulas sobre temas de quando era professora: história, cultura e natureza no ocidente - Minha experiência como psicóloga em hospital de câncer  Como definir prioridades  Cuidados com o fim da vida  Direito do autor  Hábitos e atitudes para uma vida harmoniosa  Palestra motivacional  Técnicas de falar em público  Técnicas de vendas

Figura 16: Tabela criada pela autora – o que o público sênior gostaria de ensinar

Apesar de poucos respondentes no período estipulado para essa primeira coleta de informações, o questionário online se mostrou um método eficiente ao trazer a diversidade de respostas e ao evidenciar o interesse dos idosos já propensos a frequentar o âmbito universitário. O questionário possibilitou uma primeira análise com respondentes variados e temáticas que puderam ser associadas tanto à geração dos maiores de 60 anos quanto à geração dos graduandos atuais.

Ainda em relação às temáticas, a criação de áreas de interesse possibilitou agrupar os diferentes assuntos. Ao falarmos em questões sociais, buscamos agrupar temas relacionados à sustentabilidade, políticas públicas, meio ambiente, preconceitos, práticas relacionadas ao social e cuidado com o próximo. Na categoria denominada

*questões de mercado*, buscamos os assuntos diretamente relacionados ao profissional, às práticas e interesse relacionadas ao mercado, à atuação, ao curso ou experiência profissional. Na categoria para questões pessoais, buscamos interesse variados, relacionados a um desejo de aprender ou ensinar que não estivesse relacionado às categorias anteriores. Assim, surgiram os subtemas como hobbies, bem-estar, esportes, música etc. Por fim, a categoria chamada *híbrida*, misturou mais de uma questão, que não puderam ser distinguidas somente pela resposta do questionário, ou ainda que não puderam ser desassociadas. Como exemplo, questões de mercado que tenham algum cuidado social, como criar produtos de design que sejam sustentáveis.

Com os quadros gerados, percebemos alguns perfis relacionados as gerações. Foi observado um caráter prático nos interesses, assim como uma busca por assuntos que não são aprendidos na sala de aula convencional, mas que estão associados ao curso e ao futuro profissional (assunto mais citado pelos estudantes). Essa característica, encontrada nos respondentes universitários favorece a interação do idoso, que pode, com sua experiência mercadológica, apresentar e aprofundar questões solicitadas pelos jovens.

Abaixo, relacionamos um primeiro exemplo de troca intergeracional, associando os interesses em aprender e ensinar entre as duas gerações. Para isso, utilizamos o cruzamento das informações, verificando as possibilidades de “*match*”<sup>32</sup> entre alguns dos interesses em aprender e ensinar.

---

<sup>32</sup> Match é um termo em inglês que possui sua tradução “combinar”. Ficou popularizado através de um aplicativo de relacionamentos, onde você se interessa por alguém através de fotos e outras descrições e, se essa pessoa se interessar por você também, ocorre o match.



TABELA DE MATCH		
INTERESSES	APRENDER	ENSINAR
Cuidados com o planeta	S A	A S
Mercado de trabalho	A	S
Experiência profissional	A	S
Desenho/técnicas de desenho	A	S
Línguas	S	A S

LEGENDA

- Público sênior: S
- Alunos de graduação: A

Figura 17: Tabela criada pela autora – Tabela de possíveis Matches

Na figura 17 é possível verificar alguns dos interesses apontados pelos respondentes. O primeiro exemplo mostra que tanto o público sênior quanto os alunos da graduação demonstraram interesses em aprender e em ensinar sobre temas relacionados à questão social de cuidados com o planeta. Nesse caso, o *match* ocorre na situação do aluno tanto como aprendiz quanto como professor, e o mesmo para o público sênior.

Nos seguintes, vemos exemplificadas as situações nas quais só ocorre *match* de um dos lados. Por exemplo, dentro das questões de mercado, os estudantes mostraram

amplo interesse em saber sobre experiência profissional. Em paralelo, os idosos apontaram sua experiência profissional como um assunto que gostariam de ensinar. Apesar deste não ser um duplo match, quando existe no mesmo tema o interesse em aprender e ensinar nas duas gerações, o encontro poderia ocorrer associando algum outro tema, de forma inversa. Por exemplo: em um encontro onde o público sênior pudesse ensinar sobre experiência profissional (interesse dos estudantes em aprender), os jovens universitários poderiam ensinar inglês, área em que possuem interesse em ensinar e não sinalizaram como algo que gostariam de aprender.

Dessa forma, a partir dos questionários e de algumas análises possíveis, comprovamos a diversidade de interesses presentes nas duas gerações envolvidas na pesquisa, assim como áreas de interesses comuns. Além disso, mesmo sendo públicos distintos e que no senso comum são consideradas gerações muito diferentes, essa etapa do estudo evidenciou similaridades e uma vontade contínua de aprendizado. Por fim, também pôde ser percebida a relevância do ambiente universitário como espaço favorável a essas trocas de conhecimentos e experiências.

### 6.3.3 Personas

Prosseguindo com os estudos, como resultado das entrevistas e questionários apresentados, seguindo a metodologia do design thinking, e também com base nas ferramentas do design de serviços, iniciamos a criação de personas que pudessem servir como referência para a implementação de projetos voltados para a interação das gerações pesquisadas. Ao criar personas para dois dos principais *stakeholders* do projeto, garantiremos o design centrado no usuário possibilitando tomadas de soluções mais efetivas sobre quaisquer serviços propostos.

O designer e programador Alan Cooper introduziu o método das personas em seu livro intitulado “*The Inmates Are Running the Asylum: Why High-Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity*”,<sup>33</sup> no ano de 1998. Nele, o autor aponta a eficácia do método para auxiliar projetos de design de interação. Em seu site, explica

---

<sup>33</sup> [https://www.cooper.com/journal/2008/05/the\\_origin\\_of\\_personas/](https://www.cooper.com/journal/2008/05/the_origin_of_personas/) acesso em 15 de fev. 2020.

ainda como foi fundamental se perceber próximo ao usuário, inicialmente através de entrevistas que facilitaram a compreensão sobre algumas particularidades de seus entrevistados e, posteriormente, criando diálogos com seu modelo real, imaginando novas características a partir daí. Muitas vezes, ainda segundo Cooper, o designer seguia a lógica de examinar a comunidade de usuários, coletar seus pedidos e funções e fornecer para eles o que estavam pedindo.

Porém, somente com uma pesquisa etnográfica dos usuários e com métodos como o da construção de personas o usuário será verdadeiramente contemplado. Ainda segundo Cooper (2007), “modelos de usuário, ou personas, são arquétipos de usuário compostos detalhados que representam agrupamentos distintos de comportamentos, atitudes, aptidões, objetivos e motivações observado e identificado durante a fase de pesquisa” (p. 21). Ou seja, assim como na construção de qualquer tipo de modelo, a criação de personas é baseada na observação do mundo real e nas técnicas etnográficas como as entrevistas semiestruturadas e os aplicação de questionários.

As personas, portanto, reforçam a coerência do que se está projetando, dos motivos pelos quais estamos projetando, comunicando quem são os usuários, suas necessidades, hábitos, dentre outras características que facilitarão a criação e implementação de determinado serviço ou produto. Elas se tornam personagens principais no processo de identificação e compreensão do comportamento dos usuários, identificando padrões, comportamentos, atitudes, aptidões, objetivos, ambientes, ferramentas e desafios (*Ibid.*, p. 24).

Personas, por fim, não são pessoas reais, apesar de serem criadas em cima da coleta de informações de pessoas reais. Elas são modelos baseados nos comportamentos e motivações dos entrevistados e das observações realizadas nessa fase. Devem ser criadas com o cuidado em não estereotipar ou generalizar os perfis de usuários. Para que seja uma ferramenta de projeto realmente eficaz, precisam representar uma ampla seção dos usuários com padrões e comportamentos significativos (*idem*).

Como estamos projetando para os usuários, é importante que possamos entender e visualizar os aspectos mais destacados de seus relacionamentos entre si, com suas relações sociais ambientes físicos e, é claro, com os produtos que esperamos projetar.

Assim como os físicos criaram modelos do átomo com base nos dados observados e na síntese intuitiva dos padrões em seus dados, os projetistas também devem criar modelos de usuários com base em comportamentos observados e síntese intuitiva dos padrões nos dados. Somente depois de formalizarmos esses padrões, podemos esperar construir sistematicamente padrões de interação que correspondam suavemente aos padrões de comportamento, modelos mentais e objetivos dos usuários. Personas fornecem essa formalização. (COOPER, 2007, p. 76 – tradução nossa)

Ainda segundo Cooper (2007), a persona irá determinar o que o produto ou serviço em questão deverá fazer, comunicando aos *stakeholders* quem são esses usuários, criando um consenso e comprometimento de toda a equipe, além de simplificar todo o processo, já que são mais fáceis de compreender do que um fluxograma, uma listagem ou outro recurso. Ainda poderão facilitar os testes do que está sendo criado, já que o produto ou serviço poderá ser testado com a persona, contribuindo assim com outras áreas associadas, como marketing, para divulgar uma ação ou áreas de planejamento estratégico, nas quais é ainda mais evidente o necessário conhecimento sobre seu público-alvo.

Para sua criação, o autor sugere alguns passos, sempre tendo como plano de fundo as entrevistas e observações realizadas. Cita que devem ser definidas as variáveis comportamentais dos usuários, sendo separadas as respostas do que cada um faz e com que frequência. Com isso, devemos encontrar alguns padrões que se repetem entre eles, para identificar grupos similares e divergentes. Deve ser realizada a síntese das características e objetivos citados. E ainda, por fim, expandir a descrição dos atributos e comportamentos, a fim de detalhar ainda mais a persona (*idem*).

Outro método desenvolvido para auxiliar na criação das personas foi concebido na empresa XPlane, por Scott Matthews, e apresentado pelo seu sócio Dave Gray. O intuito deste método foi o de incluir a perspectiva do cliente nas iniciativas de projetos. No livro de 2010 intitulado *Gamestorming -- A playbook for innovators, Rulebreakers and Changemakers*, Dave Gray introduz a ferramenta como um jogo que possui como objetivo desenvolver rapidamente um perfil de cliente ou usuário. Para isso, os envolvidos na criação devem responder às seguintes perguntas, preenchendo os devidos espaços apresentados visualmente: (1) o que o usuário vê; (2) o que o usuário ouve; (3) o que o usuário fala; (4) o que o usuário faz; (5) o que o usuário sente; (6) o que o usuário pensa;

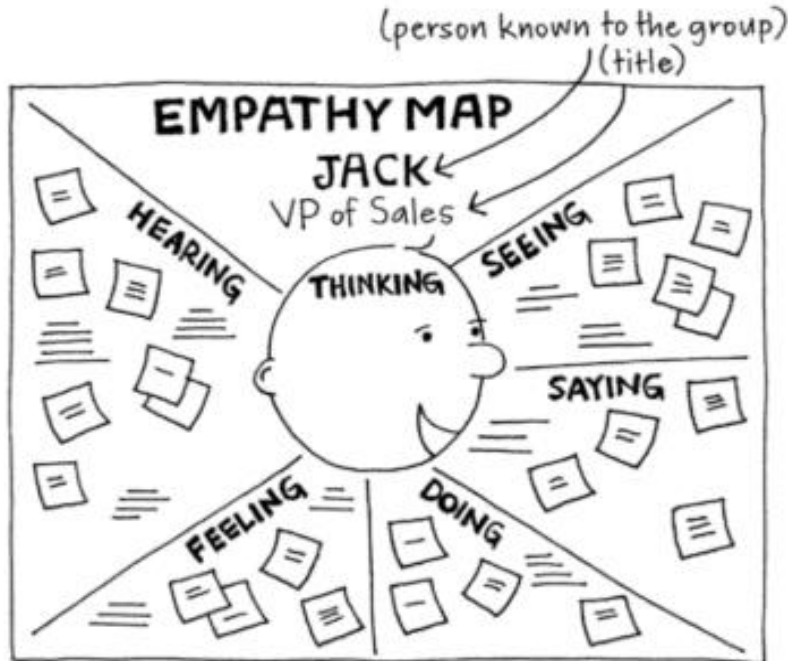


Figura 18: imagem retirada do livro *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*, 2010

Este mesmo método foi apresentado no currículo da *Stanford D School* e na *Harvard Business Review* e ainda citado pelos fundadores da IDEO, dando maior credibilidade à ferramenta<sup>34</sup>. No entanto, a versão original já foi atualizada para sua ampla aplicabilidade, para que pudesse proporcionar melhores resultados e experiências a quem a utiliza. O resultado é o que utilizaremos nesse projeto, para posterior criação das personas.

<sup>34</sup> <https://medium.com/the-xplane-collection/updated-empathy-map-canvas-46df22df3c8a> acesso em 15 de fev. 2020.

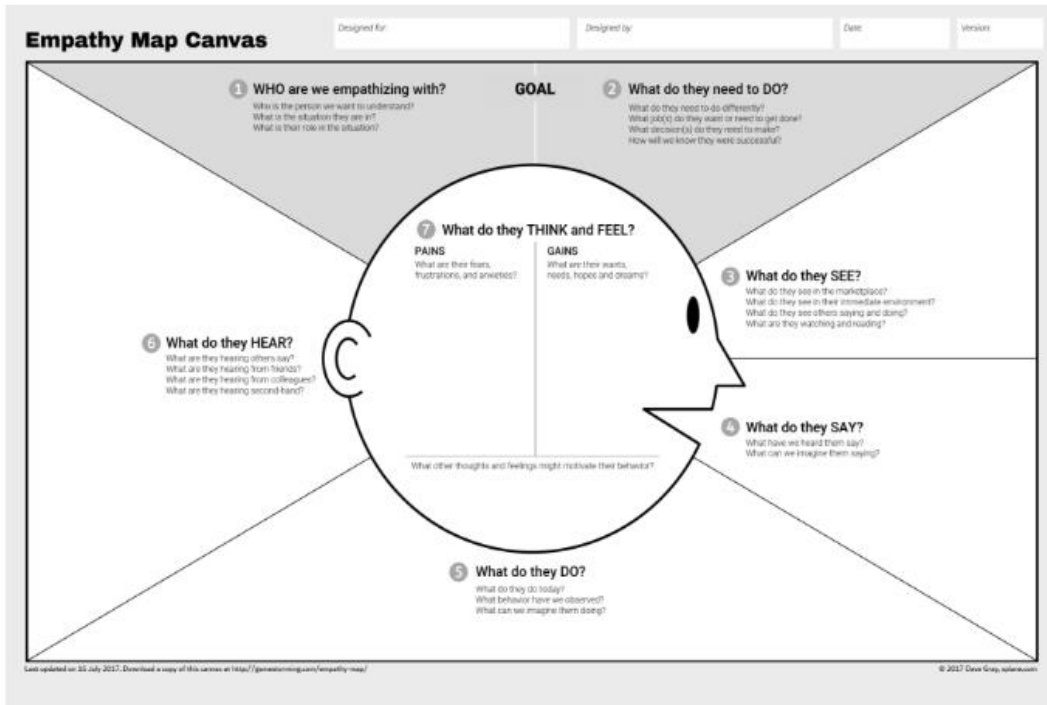


Figura 19: imagem do mapa de empatia, 2019<sup>35</sup>

Os mapas abaixo foram criados com base em dois perfis, sendo um para o público sênior e um para os universitários, as duas gerações que serão o foco do serviço intergeracional:

<sup>35</sup> Imagem retirada do site: <https://medium.com/the-xplane-collection/updated-empathy-map-canvas-46df22df3c8a> acessado dia 15 de fevereiro de 2020.

Nome: Joana Martins Idade: 22 anos

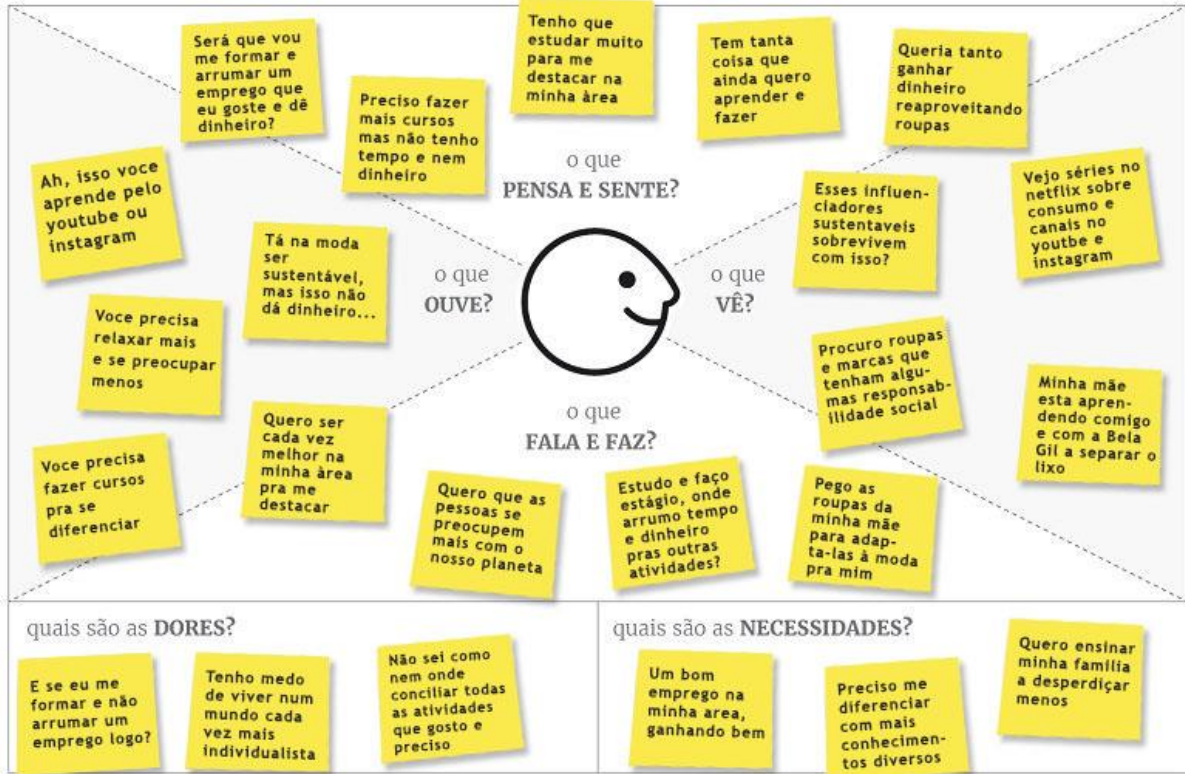


Figura 20: Mapa de empatia criado pela autora, para representar os universitários

Nome: Maria Teresa Idade: 65 anos

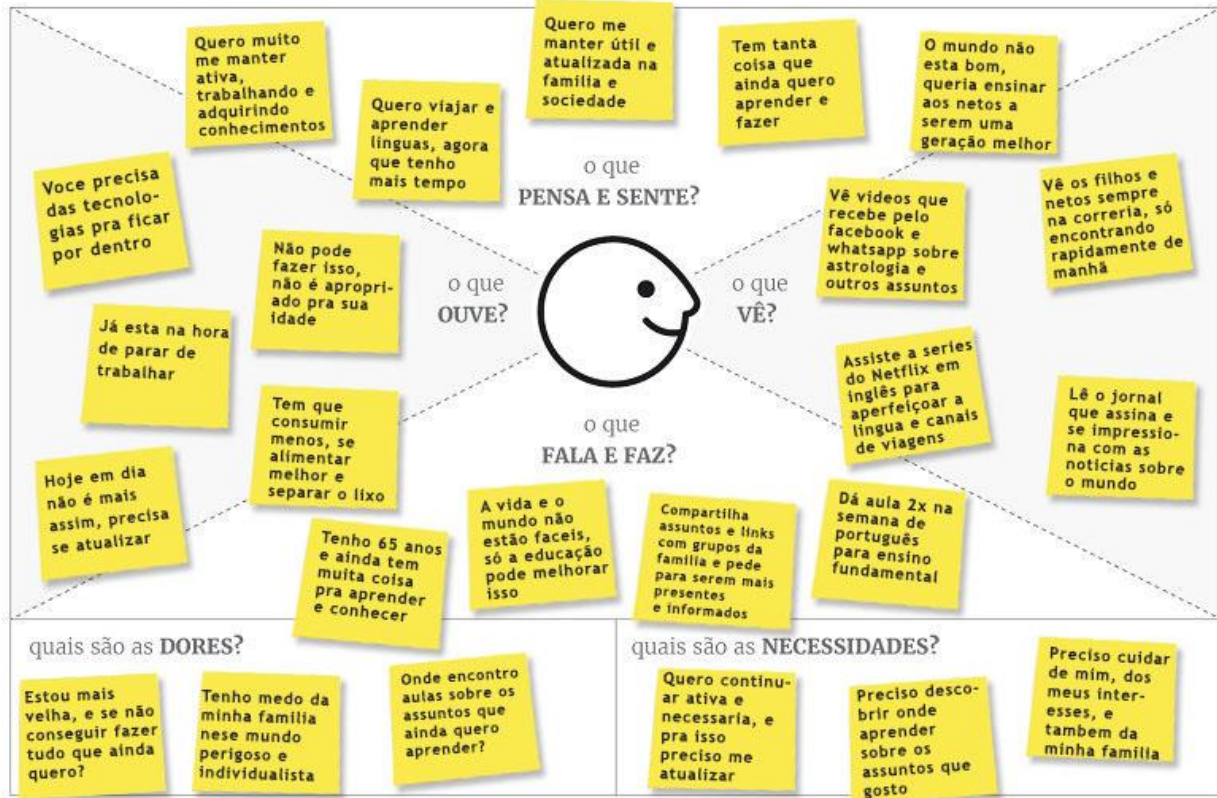


Figura 21: Mapa de empatia criado pela autora, para representar os idosos

A partir dos mapas, foram elaboradas as seguintes personas:





**Joana Martins**

22 anos  
6º período  
design de moda/PUC-Rio

 Botafogo, Rio de Janeiro

“Quero me formar e arrumar um bom emprego na minha área e sei que pra isso preciso me destacar no que eu faço. Tem tanta coisa que ainda quero aprender, mas falta tempo e dinheiro...”

**+ ACESSA**



**+ SOBRE**

- Joana mora com sua mãe e uma irmã em um apartamento em Botafogo, zona sul do RJ
- Estuda design de moda na parte da manhã
- A tarde faz estágio em uma marca de roupas famosa, que se preocupa com a reciclagem de roupas antigas para as novas coleções
- Compartilha com a sua mãe e irmã conhecimentos sobre reciclagem de materiais e consumo consciente que aprende em canais do youtube e intagram
- Se inscreve em diversos cursos gratuitos online sobre moda e cuidados com o planeta mas nunca inicia por falta de tempo com a faculdade e estágio

**+ OBJETIVOS**

Ter um bom emprego depois de formada, ganhando bem

Se destacar na área de design de moda, aprendendo sobre assuntos que complementem o currículo

**+ MOTIVAÇÕES: Porque Joana participaria?**

Joana quer ver o mundo melhor, se preocupa com a sustentabilidade, consumo consciente, reciclagem e reaproveitamento de roupas na area da moda;

Joana quer muito aprender sobre como entrar e se firmar no mercado de trabalho, quer aprender línguas para viajar, e outros assuntos relacionados à sua profissão, como costura;

Joana se vê sem tempo pra fazer as atividades que gosta, mas dentro do meio universitário e sabendo que precisa de créditos de atividades complementares ficaria feliz em unir as duas coisas;

**+ MEDOS E DESAFIOS**

Não ser suficientemente qualificada para conseguir um bom emprego

Viver em mundo individualista, poluído e prejudicado pela falta de cuidado das pessoas com o planeta

Figura 22: Persona criada para representar os universitários



**Maria  
Teresa**

65 anos  
Professora de português

Barra da Tijuca, Rio de Janeiro

“Tem tantas coisas que tenho vontade de fazer e aprender! Quero me manter ativa, útil, colaborando com a minha família, com a sociedade e melhorando esse mundo que não esta bom”

#### + ACESSA



#### + SOBRE

- Maria Teresa mora com sua filha mais velha, de 42 anos, e seus dois netos, João, de 9 anos e Tom, de 17
- Trabalha às terças e quintas em uma escola da zona sul do Rio, na parte da tarde, e não costuma acordar cedo
- Iniciou um curso online sobre astrologia mas ainda prefere os livros. Costuma compartilhar conteúdos diversos no whatsapp e facebook como dicas de limpeza com casca de banana
- Vê a família na correria, os netos sempre nos celulares e videogames, e a filha no computador. Para se distrair e buscar novidades, assiste programas do GNT de sustentabilidade e canais de viagens. Adora dormir vendo séries, filmes e documentários, como “Grace and Frankie”
- Encontra as amigas para almoçar uma vez por semana, no restaurante de sempre e planejam outras atividades e cursos juntas, que nunca conseguiram iniciar

#### + OBJETIVOS

Se manter ativa e útil, tanto com a família quanto com a sociedade

Adquirir novos conhecimentos, aprender línguas, novas tecnologias, astrologia e tantos outros assuntos

Viajar para Inglaterra e fazer um curso de astrologia no Planetário da Gavea

#### + MEDOS E DESAFIOS

Envelhecer sem conseguir aprender e fazer tudo que se interessa

Ver sua família e o mundo cada vez mais individualista, sendo deixada de lado e sem cuidar um dos outros

É um desafio o diálogo com seus netos e sua filha, que estão sempre correndo ou ocupados.

#### + MOTIVAÇÕES: Porque Maria Teresa participaria?

Para realizar as atividades que tanto interessa e aprender tudo que gosta

Para conversar e trocar com pessoas de outras idades poderia ajuda-la a se aproximar de sua própria família, com assuntos em comum

Para ensinar sobre tudo que viveu e repassar sua experiência de vida

Figura 23: Persona criada para representar os idosos

### 6.3.3 Análise comparativa com estudos já realizados dentro da universidade

Em seu trabalho de mestrado, Ceccon (2015) foi a campo com alguns estudantes universitários com o objetivo de aplicar atividades que auxiliassem os alunos no desenvolvimento de uma nova visão sobre o envelhecimento, sem todos os estigmas já constatados (*Ibid.*, p. 66). Não houve neste momento uma atividade com foco em intergeracionalidade, mas o trabalho realizado auxilia na percepção que os graduandos têm sobre as gerações mais velhas, o que gerou resultados interessantes para o presente trabalho.

No exercício denominado “exercício empático”, a autora se baseia nos estudos sobre representação social e pela ideia defendida por Simone de Beauvoir de que “o

velho é sempre o outro” (BEAUVOIR, 1970 *apud* CECCON, 2015, p. 66). Inicialmente foram entregues a 76 alunos da graduação folhas com imagens variadas e com o enunciado que pedia: “Escolha até cinco imagens que representam a sua visão de uma pessoa com 75 anos”. Os objetos escolhidos nesta etapa foram majoritariamente óculos, remédios, livros, televisão e pantufas.

Em um segundo momento, para o mesmo grupo de alunos, foram entregues novas folhas, com as mesmas imagens, porém com um novo enunciado: “Escolha até cinco imagens que representam você aos 75 anos”. Nesta etapa, quando precisaram se ver com a idade avançada, as imagens escolhidas, em sua maioria, representavam férias, cinema, viagem, academia e jantar romântico (CECCON, 2015, p. 68).

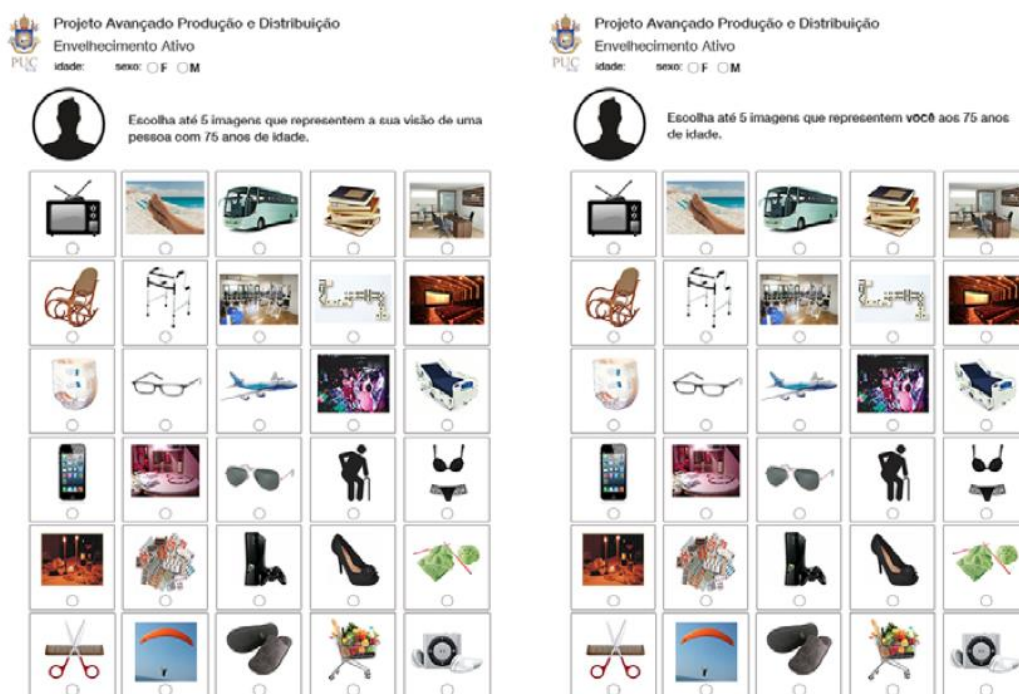


Figura 24: reprodução da imagem - Ceccon, 2015, p. 67

Para uma segunda atividade, esta intitulada “quem você quer ser quando crescer”, ainda com alunos da graduação e com o intuito de mudar a percepção que este tem em relação à velhice, foram distribuídas novas folhas. Nestas havia fotos de pessoas famosas e personagens da televisão conhecidos, maiores de 50 anos e emblemáticos, como Zico (ex-jogador de futebol) Marília Gabriela (apresentadora) e

Mick Jagger (vocalista americano dos Rolling Stones). Estas imagens vinham acompanhadas da pergunta de quem eles gostariam de ser e com o pedido para que montassem um perfil contando como seriam aos 75 anos de idade, descrevendo seus hobbies e principais atividades (*Ibid.*, p. 69). O resultado, desta vez, foram relatos que indicaram um desejo por continuar praticando atividades físicas, viajando, cuidando da saúde, aprendendo e estudando, mostrando que há diversas formas de se envelhecer, e auxiliando na desmitificação do idoso, que ainda é muito presente entre os mais jovens.


 Projeto Avançado Produção e Distribuição  
 Envelhecimento Ativo  
 sexo:  F  M idade: \_\_\_\_\_

Quem você quer ser quando crescer? Monte seu perfil.



Fale sobre você com 75 anos de idade:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Hobbys:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Atividades:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Figura 25: reprodução da imagem - Ceccon, 2015, p. 70

Como resultado deste estudo e do aprofundamento da autora no assunto relacionado ao seu estudo com o público sênior dentro da perspectiva do design emocional, alguns alunos foram orientados e criaram projetos e ações com o foco em desmitificar a velhice e atender algumas das demandas encontradas. Dentre elas, foram realizadas ações que envolviam idosos e jovens, nas quais os mais velhos escreviam em pequenas tiras de papel alguns conselhos sobre como envelhecer bem, e estes eram

distribuídos dentro de um guarda-chuva em uma região do Rio de Janeiro, para quem quisesse pegar;

Tal trabalho e os resultados obtidos puderam, novamente, comprovar a pertinência deste estudo e a necessidade de aproximação entre as gerações para que possamos encontrar, em conjunto, soluções para as mais diferentes demandas do público sênior. Além disso, estereótipos negativos criados em relação a ambas gerações precisam ser quebrados para que o envelhecimento, fase natural da vida do ser humano, possa ser vivenciado da melhor forma possível.

#### **6.4 Resultados, aplicabilidade e proposta: esboçando um modelo de atividade complementar com foco nas relações intergeracionais**

Os resultados das entrevistas, questionários e suas respectivas análises, considerando ainda a universidade como o espaço onde esses encontros ocorrerão, afirmaram o foco do serviço para uma possível ação de troca de conhecimentos diversos, que favoreça a sociabilidade e a quebra de preconceitos para ambas gerações. Os perfis encontrados, o interesse de diferentes *stakeholders* e a possibilidade de transformação e cuidado com a questão do envelhecimento, colaboram para esboçar um caminho de modelo que possa ser desenvolvido e testado.

Para este trabalho, todo o conhecimento levantado, a pesquisa e a proposta de método baseado no design e nas temáticas envolvidas, satisfazem ao objetivo e respondem a questão que norteou o estudo: O designer poderia atuar como agente na promoção da longevidade com qualidade através das relações intergeracionais por meio de atividades complementares nos cursos de graduação? E, através de todo exposto, dos métodos aplicados e do conteúdo gerado, aliado ao envolvimento principalmente dos idosos, jovens universitários e da própria universidade, podemos afirmar que sim, o designer é agente nas questões relacionadas ao envelhecimento da população e pode propor serviços e soluções que contemplem essas demandas, aliando as atividades complementares e a intergeracionalidade.

Por estarmos falando de uma proposta de atividade dentro da universidade, e por ser um local já reconhecido pela troca de conhecimentos, percebemos a pertinência

em manter como um dos fios condutores das atividades o compartilhamento dos mais diferentes saberes e vivências. E, seguindo toda a pesquisa já realizada sobre intergeracionalidade, outros pontos não poderiam ficar de fora. Dentre eles, o fato de termos nos mais velhos aqueles que resguardam a memória e que possuem uma ciência sobre fatos e experiências diversas, e que podem estar transmitindo isso aos mais jovens, não somente nas áreas de ensino de cada profissão, mas também em ensinamentos sobre todas as esferas da vida.

O outro ponto importante que precisa ser considerado em uma atividade intergeracional, é a troca de forma igualitária. Ou seja, a proposta criada precisa garantir que os envolvidos sejam tratados e vistos de maneira igual, sem hierarquia, sem superiores ou inferiores. Os que passarão algum conhecimento para o outro o farão como uma troca em relação a algo que não conhecem. O interesse no ensino deverá ser similar ao interesse no aprendizado. Com isso, estariam se beneficiando e beneficiando o outro sem que haja um sentimento de superioridade. É claro que alguns assuntos podem parecer mais complicados, por assim dizer, que outros. No entanto, se é algo que está fora do seu conhecimento e acredita ser relevante, aquele que aprende jamais irá subestimar aquele que ensina. E vice-versa.

Em cima da análise das repostas dos questionários, os assuntos apontados receberam uma categorização prévia para que fossem criadas áreas de aprendizagem e alguns subtemas relevantes para as duas gerações envolvidas. Um cruzamento de interesses em aprender e interesses em ensinar. A diversidade de assuntos motivou essa troca e pôde proporcionar ao estudante um novo papel como professor, ensinando novos saberes aos maiores de 60 anos, e, num momento seguinte, voltaria a ser aluno, tendo o idoso agora como professor. Essa etapa garante um modelo a ser utilizado, ou um pré-serviço, quando ele estaria sendo desenhado e desenvolvido de acordo com os interesses encontrados, com as personas criadas e com toda a pesquisa e estudo realizado.

Para propor então um esboço de atividade em cima das pesquisas e métodos já aplicados, seguimos pelas referências e passos relacionados ao design de serviços e design estratégico. Através do método AT-ONE, foi possível identificar os atores e seus papéis na elaboração do serviço. As gerações envolvidas na atividade, após os

resultados do questionário e das entrevistas semiestruturadas, mostraram que os envolvidos nessa primeira fase serão (1) pessoas maiores de 60 anos, sem especificação de gênero, com interesses variados, ativos e dispostos a aprender e ensinar; (2) jovens universitários da PUC, sem especificação de qual período cursam, com interesses variados, interessados em créditos de atividades complementares e em aprender e ensinar assuntos diversos; (3) coordenadores dos cursos de Design, Psicologia e Comunicação Social, interessados na ampliação de ofertas de atividades complementares que auxiliem as demandas do público idoso e contribuam com a formação dos seus alunos; (4) a própria universidade, que contempla com isso diretrizes levantadas por órgãos mundiais e federais, de integração com a sociedade e suas questões e também com a inclusão e participação do público idoso, crescente e presente neste meio;

O presente estudo contempla as fases principais e primordiais para o desenvolvimento de um serviço intergeracional. Com todos os dados coletados e organizados, as fases de ideação e prototipagem poderão ser realizadas futuramente, abrangendo assim o segundo diamante do design thinking (*Double Diamond*). No entanto, considerando todos os passos e resultados obtidos, foi possível investigar e compreender os principais envolvidos na ação, criando o mapa de empatia e as personas para eles, para que seja desenvolvida uma ação envolvendo o público sênior e os universitários da graduação da PUC, em uma atividade complementar.

## 7 Conclusões

O objetivo do presente trabalho foi ampliar os conhecimentos acerca de temas relevantes dentro da nossa sociedade, propiciando o cruzamento entre eles no desenvolvimento de um serviço dentro do design. Após todo o estudo e pesquisas relacionadas a esses temas transversais aqui propostos, ficou evidente a necessidade da criação de programas intergeracionais para a promoção da longevidade com qualidade e da quebra de preconceitos. De fato, algumas das ações já foram testadas e implementadas, tendo sido também mensuradas e apresentando resultados positivos para as gerações envolvidas. Até os dias atuais, no entanto, os programas com os propósitos iniciais de relações intergeracionais criados foram majoritariamente relacionando a idosos e crianças. Os resultados apresentados nestes trabalhos mostraram como as atitudes e a visão que se tinha dos mais velhos puderam ser modificadas e melhoradas, e como os maiores puderam ser inseridos em funções importantes para a manutenção da sociedade, melhorando, com isso, a sociabilidade e eliminando aos poucos processos de exclusão e isolamento.

Foi visto, ainda, que muitos projetos com alguns desses propósitos não seguiram métodos ou outros cuidados que facilitassem sua manutenção, aplicabilidade ou que pudessem ser facilmente replicados. Mesmo impactando positivamente em determinada comunidade, algumas ações foram descontinuadas ou não receberam o auxílio e visibilidade necessários para evoluir e se manterem ativas. Assim, as universidades e as escolas possuem um papel especial para fomentar e estruturar de forma eficaz e contínua os programas intergeracionais, já que possuem, além do espaço, o propósito da educação que vai além dos currículos tradicionais e profissionais.

No processo de codesign, por sua vez, verificamos diferentes atores participando da criação de soluções para os mais distintos problemas e situações que acometem a sociedade como um todo. Entendendo a velhice como um fenômeno



crescente e inevitável, como uma idade plural e cheia de particularidades, projetar soluções que atentem para essa geração é fundamental para a melhoria de vida e de condições de todos os grupos sociais. Essa alta populacional de pessoas com mais de 60 anos e sua proatividade é um fato que aumenta necessariamente a convivência entre pessoas de idades diferentes. Criar práticas e soluções para suas diversas demandas e que favoreçam a participação dos idosos como agentes de mudança é uma tarefa de educação e inclusão. Programas de solidariedade entre diferentes faixas etárias são um caminho. Programas de trocas e de valorização de todas as gerações se mostram nas universidades uma direção a ser tomada, tendo ainda as atividades curriculares obrigatórias como mais um atrativo. Aproximar diferentes gerações em ambientes de aprendizado pode fortalecer relacionamentos e favorecer uma imagem mais positiva sobre o envelhecimento.

Os experimentos realizados após a fase exploratória seguindo métodos utilizados pelo design de serviços, comprovaram o interesse das duas gerações envolvidas em aprender sobre os mais diferentes assuntos. Em contrapartida, uma grande parcela das pessoas trabalhadas não se viu como apta a compartilhar seus conhecimentos, ensinando algo a outras pessoas, o que denota um certo tom de insegurança, característica apresentada principalmente pelos mais jovens. Essa constatação evidenciou a relevância em propor encontros de troca de conhecimentos em modelos informais, como bate-papos ou rodas de conversa.

Outra conclusão, após as entrevistas e questionários, foi a de que os interesses são os mais diversos, mas que o mercado de trabalho, atuação e experiência profissional e de vida são pontos em comum entre as duas gerações. A técnica de *match* para cruzar os interesses e perceber onde haveria a troca necessária para uma relação intergeracional nos levou a algumas possibilidades, bem como a comprovação, novamente, da pertinência do projeto. Além disso, os questionários aplicados também facilitaram o entendimento de que as universidades são um ambiente de trocas e o local propício para esses encontros, mostrando em quase a totalidade das respostas o interesse nos desdobramentos da pesquisa. Por fim, as informações coletadas serviram ainda para a criação de personas para as duas gerações, o que facilita as próximas fases de projeção que vislumbrariam a criação de protótipos e testes.

O envelhecimento da população e a diversidade do público idoso são uma realidade. O cuidado entre as diferentes gerações deve ser entendido como um dos caminhos para que possamos melhorar e mudar nossa sociedade, um processo de cidadania e de cuidado com o próximo e consigo mesmo, considerando ainda a velhice como um processo inevitável da vida. Os preconceitos devem ser superados e a cooperação e integração estimulados, para que assim, soluções conjuntas possam ser exploradas a fim de minimizar problemas identificados nas diferentes realidades.

A universidade é um espaço de conhecimento e de trocas. O público sênior está cada vez mais presente nesse meio e seus anseios podem ser contemplados por atividades realizadas e propostas dentro deste espaço. Porém, mais do que proporcionar lugares reservados para o cuidado específico com essa geração, deixá-la participar de forma ativa e em conjunto com os jovens universitários trará benefícios para ambos. E, como forma de estímulo, as atividades complementares obrigatórias, e que visam ao projeto de formar cidadãos, facilitam a criação de propostas intergeracionais.

Podemos concluir, que, com este trabalho, bem como com o estudo aqui apresentado, se buscou vislumbrar o design como uma atividade que pode contemplar e auxiliar nesse novo desenho de mundo. Através dele, podemos projetar soluções replicáveis e adequadas, para que as atividades intergeracionais dentro das universidades se tornem uma solução de quebra de preconceitos, integração, sociabilidade, troca de conhecimentos, e propondo ainda, soluções para as mais diversas demandas do público idoso.

## 8

### Referências bibliográficas

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 2002

BAUMAN, Z. **Sobre Educação e Juventude**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BOURDIEU, P. **A “juventude” é apenas uma palavra!** In: Questões de Sociologia. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO/CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de graduação em Administração**. 2003. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2003/pces134\\_03.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2003/pces134_03.pdf)> Acesso em: 14 set. 2018.

\_\_\_\_\_. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Qual o conceito de atividades complementares?** 2014. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/sesu-secretaria-de-educacao-superior/perguntas-frequentes>> Acesso em: 16 set. 2018.

CACHIONI, M.; AGUILAR, L. **Crenças em relação à velhice entre alunos da graduação, funcionários e coordenadores professores envolvidos com as demandas da velhice em universidades brasileiras**. PUC-SP. São Paulo. Revista Kairós Gerontologia. v. 11, n. 2. 2008.

CACHIONI, M. **Formação profissional, motivos e crenças relativas a velhice e ao desenvolvimento pessoal entre professores de universidades de terceira idade**. 303p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253643>. 2002. Acesso em 20 jan. 2019.

CARA, M. **Gerações juvenis e a moda: das subculturas à materialização da imagem virtual**. Moda Palavra. Ano 1, n.2, ago-dez 2008, pp. 69 – 81.

CENTRO INTERNACIONAL DE LONGEVIDADE BRASIL. **Envelhecimento Ativo: Um Marco Político em Resposta à Revolução da Longevidade**. 1ª edição – Rio de Janeiro, RJ, 2015.

CIPOLLA, C. **Design Social ou Design para a Inovação Social: Divergências, Convergências e Processos de Transformação.** In: OLIVEIRA, A. J.; FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C. (Org.). *Ecovisões Projetuais. Pesquisas em Design e Sustentabilidade no Brasil.* 1ed. São Paulo: Blucher, 2017, v. , p. 147-157.

CORSTEN, M. **The time of generations.** Sage Journals, 1999.

DEL GAUDIO, C. **Design Participativo e Inovação Social: a influência dos fatores contextuais.** 342p. Tese (doutorado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro, RJ. 2014

EISENSTADT, S. **De geração a geração.** São Paulo: Perspectiva, 1976.

FEIXA, C.; LECCARDI, C. **O conceito de geração nas teorias sobre juventude.** Soc. estado., Brasília, v. 25, n. 2, p. 185-204, Aug. 2010.

FERREIRA, O. G. L. et al. **Significados atribuídos ao envelhecimento.** Psico-USF, v. 15, n. 3 Itatiba Sept./Dec. 2010, p. 357-364.

FERRIGNO, J. C. **O conflito de gerações: atividades culturais e de lazer como estratégia de superação com vistas à construção de uma cultura intergeracional solidária.** 2010. Tese (Doutorado em Psicologia Social) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

\_\_\_\_\_. **Conflito e cooperação entre gerações.** Edições Sesc SP; Edição: 1. 2015

\_\_\_\_\_. **Co-educação entre gerações.** Petrópolis: Vozes. 2003

\_\_\_\_\_. **Programas intergeracionais no Brasil.** Revista A Terceira Idade. 2011.

\_\_\_\_\_. **O idoso como mestre e aluno das novas gerações.** Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), 2016. 2, 2016

FINKELHOR, D. **The Internet, Youth Safety and the Problem of “Juvenonia”.** University of New Hampshire, Crimes against Children Research Center. 2011.

FIÚZA, A. **Por uma universidade socialmente relevante.** Disponível em [http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cne\\_alexfiuza.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/cne_alexfiuza.pdf). 2009.

FONSECA, G. G. **Acercamiento cultural intergeneracional: propuestas desde la comunicación para la interrelación entre jóvenes y adultos mayores en Segovia.** Dissertação de mestrado, Universidade de Valladolid, Espanha. 2011.

FORQUIN, J. **Relações entre gerações e processos educativos: transmissões e transformações**; Sesc São Paulo, 2003

FRASCARA, J. **Communication design: principles, methods, and practice**. New York: Allworth Press, 2004.

\_\_\_\_\_. **Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social**; Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

\_\_\_\_\_. **Comunicação para mudança: estratégias e dificuldades**. Trad. Vera Damazio e Juliana Duarte Neves. In: Arcos Design 5, [1996] 2009.

FREEDMAN, M. **How to Live Forever: The Enduring Power of Connecting the Generations**. Editora: PublicAffairs, 2018.

FURTADO, S. R.; SILVA, N. C. **Caminhos da história e da memória: a Universidade Aberta da Terceira Idade da UERJ**. Rev. Bras. Geriatr. Gerontol., 11(2):275-287. 2008;

JACKSON, R.; HOGG, M. **Enciclopédia da identidade**, volume I, 2010

KALACHE, A. **The Longevity Revolution: Creating a Society for All Ages**. Estado da Austrália do Sul: Department of the Premier and Cabinet. 2013.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, [1999] 2009.

LIMA, C. R. **Programas intergeracionais: um estudo sobre as atividades que aproximam as diversas gerações**. Campinas: Editora Alínea. 2008.

LITWIN, H. **Intergenerational relations in an aging world**. European Journal of Ageing 2(3):213-215, 2005. DOI: 10.1007/s10433-005-0007-8

LUPTON, E. **Intuição Ação Criação - Graphic Design Thinking**. Editora GG Brasil. 2014

MAGALHÃES, D. **Intergeracionalidade e cidadania**. In: PAZ, S. F. Envelhecer com cidadania: quem sabe um dia? Rio de Janeiro, ANG, 2000. pp.153-156.

\_\_\_\_\_. **O anel mágico: o repasse entre as gerações**. Rio de Janeiro: Razão Cultural. 2000

MANNHEIM, K. **Le Problème des générations**, (Traduzido do alemão) [1928], Paris, Nathan. [1928]1990.

\_\_\_\_\_. **O problema sociológico das gerações.** Coleção Grandes Cientistas Sociais, 1982.

MANZINI, E. **Design quando todos fazem design:** uma introdução ao design para inovação social. Editora Unisinos. RS. 2017

\_\_\_\_\_. **Design para a inovação social e sustentabilidade: Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais.** Rio de Janeiro: E-PAPERS, 2008.

MARTÍN-BARBERO, J. **Jóvenes:** des-orden cultural y palimpsestos de Identidad. In: Cubides, Laverde & Valderrama (eds.): Bogotá. 2002. p. 22-37.

MARTÍNEZ, M. S. **Programas intergeracionais na Europa:** breve avaliação crítica das políticas, práticas, teorias e pesquisas. Revista Terceira Idade. Nova Iorque. 2011.

MARTINS, A. **Ensino superior no Brasil:** da descoberta aos dias atuais. Acta Cir. Bras. vol.17 suppl.3, São Paulo. 2002.

MATTOS, PLCL. **As universidades e o governo federal.** Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 1983.

MEAD, M. **Le Fossé des générations.** (Traduzido do inglês), Paris, Denoël/Gonthier. [1970] 1971.

\_\_\_\_\_. **Culture and Commitment:** A Study of the Generational Gap. American Museum of Natural History, Natural History Press. 1970.

MORITZ, S. **Service Design:** practical access to an evolving field. Köln International School of Design, University of Applied Sciences Cologne, 2005.

MOTTA, A. B.; WELLER, W. **Apresentação: A atualidade do conceito de gerações na pesquisa sociológica.** Soc. estado., Brasília , v. 25, n. 2, p. 175-184, 2010 <https://doi.org/10.1590/S0102-69922010000200002>.

NEWMAN, S. **Intergenerational programs past, present and future.** Taylor & Francis. 1997

\_\_\_\_\_. **Histórico, modelos, resultados e melhores práticas dos programas intergeracionais.** Revista A Terceira Idade, Nova Iorque, 22(50), 2011.

\_\_\_\_\_. **A terceira idade estudos sobre envelhecimento.** Sesc vol 22 mar. 2011. Seminário encontro de gerações. Histórico, modelos, resultados e melhores práticas dos programas intergeracionais.

OMS. **Relatório mundial de envelhecimento e saúde**. 2015 / Organização Mundial da Saúde; 2015 Disponível em: <[https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186468/WHO\\_FWC\\_ALC\\_15.01\\_por.pdf](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186468/WHO_FWC_ALC_15.01_por.pdf)>

ONU. **Plano de ação internacional sobre o envelhecimento**. 2002 / Organização das Nações Unidas; Trad. Arlene Santos. Brasília. Secretaria Especial dos Direitos Humanos, 2003. Disponível em: <[http://www.observatorionacionaldoidoso.fiocruz.br/biblioteca/\\_manual/5.pdf](http://www.observatorionacionaldoidoso.fiocruz.br/biblioteca/_manual/5.pdf)>

\_\_\_\_\_. **Perspectivas da População Mundial 2019**. Disponível em em <[https://population.un.org/wpp/Publications/Files/WPP2019\\_Highlights.pdf](https://population.un.org/wpp/Publications/Files/WPP2019_Highlights.pdf)>

ORTEGA Y GASSET, J. **La idea de las generaciones**. In Obras completas de José Ortega y Gasset, Madri: Revista de Occidente, 6a edição, 1966.

PAPANEK, V. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**, New York, Pantheon Books. 1985.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO, **Regulamentação das Atividades Complementares – Design – PUC-Rio**. 2019.

SILVA, J. A. **Percepção dos alunos em Relação às Atividades Complementares no Curso de Ciências Contábeis do Centro Universitário Lasalle – Unisalle**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CONTABILIDADE, 18, 2008, Gramado. Anais... Gramado: CFC, 2008.

SIMON, H. A. **The Science of the artificial**. 3 ed. MIT Press. Cambridge Massachusetts, 1996.

SPUDICH, D, SPUDICH, C. **Welcoming intergenerational communication and sênior citizen volunteers in schools**, Improve Schools. Volume: 13 issue: 2, 2010. pp. 133-142.

SUL AMÉRICA SAÚDE. **V Estudo Saúde Ativa Gerações**. 2015

TOMIZAKI, K. **Entre velhos e jovens: conflitos geracionais e ressentimentos**, 2018. Disponível em <https://jornal.usp.br/artigos/entre-velhos-e-jovens-conflitos-geracionais-e-ressentimento/>

\_\_\_\_\_. **De uma geração a outra: dimensão educativa dos processos**. Educação & Sociedade. vol.31 no.111 Campinas Apr./June 2010.

TARALLO, R. et al. **Equivalência semântica e cultural da Intergenerational Exchanges Attitude Scale (IEAS)** Rev. Bras. Geriatr. Gerontol., Rio de Janeiro, 2016;

\_\_\_\_\_. **Desenvolvimento da versão brasileira da Intergenerational Exchanges Attitude Scale**. Dissertação de Mestrado em Gerontologia, Faculdade de Ciências Médicas da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. 2015

TEIXEIRA, A. **O ensino superior no Brasil – análise e interpretação de sua evolução até 1969**. Rio de Janeiro, Fundação Getúlio Vargas, 1969.

\_\_\_\_\_. **Educação no Brasil**. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1969. 385p.

TEIXEIRA, S. M. O.; SOUZA, L. E. C.; MAIA, L. M. **Ageísmo institucionalizado: uma revisão teórica**. Revista Kairós-Gerontologia, 21(3),129-149. <https://doi.org/10.23925/2176-901X.2018v21i3p129-149> 2018

TODARO, M. **Vovô vai à escola: a velhice como tema transversal no ensino fundamental**. – Campinas, SP: Papirus, Coleção Vivacidade, 2009.

TOMIZAKI, K. Transmitir e herdar: o estudo dos fenômenos educativos em uma perspectiva intergeracional. Educ. Soc., Campinas, v. 31, n. 111, p. 327-346, 2010. <<https://doi.org/10.1590/S0101-73302010000200003>>

VERAS, R. P.; CALDAS, C. P. **Promovendo a saúde e a cidadania do idoso: o movimento das universidades da terceira idade**. Ciência Saúde Coletiva 9 (2), 2004. pp. 423-32.

URWIN, P.; PARRY, E. **Generational Differences in work values: A review of theory and evidence**, International Journal of Management Reviews. 13 (1). 2011, pp. 79-96