

O JOGO COMO PONTE INTERGERACIONAL: FORTALECENDO VÍNCULOS ENTRE ADOLESCENTES E PESSOAS IDOSAS ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS

Marina Morato Stival¹; Luciano Ramos de Lima²; Edilberto da Gama Neto³; Maria Eduarda Funghetto Brum⁴; Giulia Stival Lima⁵; Júlia Funghetto Silva⁶

PALAVRAS-CHAVE

Intergeracionalidade; Envelhecimento ativo; Ludicidade; Jogos Terapêuticos; Gerontologia; Adolescência.

INTRODUÇÃO

O envelhecimento populacional acelerado constitui uma das transformações mais significativas do século XXI, impactando diretamente as dinâmicas sociais e intergeracionais. No Brasil, as projeções do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2025) indicam que até 2060, um em cada quatro brasileiros será idoso, com o percentual de pessoas acima de 65 anos passando dos atuais 9,2% para 25,5%. Diante dessa perspectiva, a interação intergeracional desponta como estratégia relevante para fortalecer vínculos entre diferentes faixas etárias, reduzir estereótipos e promover um convívio social mais harmonioso. Nesse contexto, atividades lúdicas se destacam como ferramentas eficazes na criação de espaços de convivência, acolhimento e aprendizagem compartilhada. Este estudo teve como objetivo analisar os impactos de jogos desenvolvidos especificamente para favorecer a vinculação entre adolescentes e idosos, avaliando os benefícios cognitivos, emocionais e sociais resultantes dessas interações. A questão norteadora foi: Como a utilização de jogos estruturados para o encontro intergeracional pode promover benefícios cognitivos, emocionais e sociais para ambos os grupos? Os resultados evidenciam que práticas intergeracionais mediadas pela ludicidade constituem uma estratégia efetiva para o fortalecimento de vínculos e para a promoção do envelhecimento ativo, apontando caminhos para sua replicação em contextos educativos, comunitários e de cuidado.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo qualitativo, exploratório e descritivo, desenvolvido a partir da metodologia de observação participante (Duarte; Barros, 2006). As atividades foram realizadas no âmbito da Rede Geronto, envolvendo a aplicação de jogos intergeracionais em grupos compostos por pessoas idosas com diferentes perfis cognitivos, incluindo casos de demência e Alzheimer, e adolescentes em idade escolar. O jogo “Memórias em Peças”, desenvolvido para este projeto, combina elementos de jogos de memória e dominó, estimulando funções cognitivas, motoras e socioafetivas. As interações ocorreram em sessões com duração média de 30 a 60 minutos, sendo registradas observações sobre padrões de comunicação, engajamento e formação de vínculos. A análise dos dados baseou-se na categorização temática das anotações registradas em diário de campo. O estudo foi conduzido respeitando os princípios éticos fundamentais da pesquisa com seres humanos, seguindo as Resoluções 466/12 e 510/2016 do Conselho Nacional

1 UnB Ceilândia

2 UnB Ceilândia

3 Rede Geronto

4 Colégio Maple Bear/Rede Geronto

5 Colégio Sigma

6 Colégio Sigma

de Saúde. A participação foi voluntária e os participantes foram informados sobre seus direitos, incluindo a possibilidade de retirada do estudo a qualquer momento. Cuidados especiais foram tomados para garantir a dignidade e o bem-estar dos participantes idosos, particularmente aqueles com demência e Alzheimer. Todas as atividades foram supervisionadas por profissionais qualificados e adaptadas às necessidades individuais de cada participante. Participaram aproximadamente 40 indivíduos distribuídos entre Brasil e Itália, pertencentes a duas faixas etárias distintas. O grupo de idosos apresentou idade média de 78 anos (variação de 65 a 92 anos), sendo 60% do sexo feminino. Destes, 35% apresentavam diagnóstico de demência em diferentes estágios, 25% tinham doença de Alzheimer (fases inicial e moderada), e 40% eram cognitivamente saudáveis. O grupo de adolescentes foi composto por 15 estudantes com idade média de 16 anos (variação de 14 a 17 anos), sendo 53% do sexo feminino. Os resultados demonstraram consistência em diferentes contextos culturais, o que reforça o potencial de aplicação universal da proposta como recurso para a promoção do envelhecimento ativo e para a ampliação da inclusão social.

RESULTADOS

Os resultados evidenciaram benefícios para ambos os grupos envolvidos. Entre os idosos, observou-se melhora na memória visual, no raciocínio lógico e na comunicação. Participantes inicialmente retraídos passaram a se expressar de forma mais espontânea ao longo das sessões. Nos casos de demência leve, verificou-se aumento da atenção conjunta e da capacidade de completar sequências lógicas simples. Entre os adolescentes, destacaram-se mudanças na postura relacional, incluindo maior empatia, paciência e valorização da experiência dos mais velhos. Em registros comparativos entre a primeira e a última sessão, observou-se aumento de 41% nos comportamentos de iniciativa de diálogo e de auxílio aos idosos durante o jogo. Em 73% das duplas formadas, emergiram vínculos afetivos que se mantiveram para além das atividades mediadas, com continuidade de contato social em ambiente externo. Além disso, 87% dos adolescentes relataram, ao final das sessões, percepção mais positiva da convivência com idosos e maior reconhecimento da relevância de suas histórias de vida.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A transição demográfica em curso, marcada pelo crescimento acelerado da população idosa, demanda políticas e práticas que sustentem a participação ativa das pessoas ao longo da vida. A Organização Mundial da Saúde (OMS, 2005) define envelhecimento ativo como a otimização das oportunidades de saúde, participação e segurança, de modo a melhorar a qualidade de vida na velhice. Esse modelo reconhece que envelhecer não se reduz a aspectos biológicos, mas envolve dimensões afetivas, relacionais e culturais, que devem ser preservadas e estimuladas ao longo do ciclo vital. Entretanto, a sociedade contemporânea tende à segmentação etária, reduzindo as oportunidades de convivência entre gerações e contribuindo para a construção de estereótipos sobre a velhice (Kessler; Staudinger, 2007). A literatura aponta que o distanciamento intergeracional fragiliza a circulação de saberes e histórias, empobrece vínculos e limita o reconhecimento mútuo entre diferentes fases da vida (Chapman & Neal, 1990). Por outro lado, experiências de convivência estruturada entre jovens e idosos revelam efeitos positivos sobre o bem-estar psicológico, o sentimento de pertencimento e a integração comunitária. Nesse âmbito, a ludicidade se destaca como meio privilegiado para favorecer a comunicação e o encontro entre diferentes gerações. O jogo, entendido em sua dimensão simbólica e relacional, cria um espaço de interação no qual regras compartilhadas, cooperação e atenção conjunta possibilitam a emergência de vínculos (Matos, 2006). Estudo recente evidenciou que jogos adaptados para idosos podem contribuir para a manutenção de funções cognitivas, clareza mental e memória, mesmo em casos de demência e Alzheimer, ao estimular processos de neuroplasticidade e engajamento afetivo (Li et al., 2023). No contexto intergeracional, o jogo atua como mediador

social, permitindo que adolescentes e pessoas idosas se reconheçam mutuamente como sujeitos de experiência, história e significado. A interação lúdica cria situações de troca que ultrapassam o caráter instrumental da atividade, favorecendo a escuta, a paciência, a cooperação e a construção de pertencimento compartilhado. Dessa forma, o jogo deixa de ser apenas uma atividade recreativa e passa a constituir um dispositivo relacional capaz de promover inclusão, valorização da memória social e fortalecimento dos laços comunitários. A partir dessa perspectiva, os resultados obtidos oferecem elementos para a compreensão da potência do jogo como ponte simbólica e afetiva entre gerações, inserindo o presente trabalho no campo da gerontologia social e da educação intergeracional.

CONCLUSÕES

As análises realizadas evidenciaram que a mediação intergeracional por meio de atividades lúdicas constitui um caminho efetivo para a construção de vínculos significativos entre adolescentes e pessoas idosas, favorecendo a participação social e o fortalecimento das relações comunitárias. O jogo atuou como dispositivo de aproximação, criando condições para que diferentes gerações se reconhecessem como pertencentes a um mesmo tecido social, compartilhando histórias, formas de olhar e modos de estar com o outro. Ao demonstrar que a interação lúdica pode sustentar experiências de presença, escuta e cooperação, este estudo amplia o entendimento do envelhecimento ativo como um processo intrinsecamente relacional, no qual o vínculo assume papel estruturante da saúde e do bem-estar. Do ponto de vista dos adolescentes, a convivência com pessoas idosas revelou-se um espaço formativo importante, tanto no desenvolvimento de competências socioemocionais quanto na revisão de imaginários sobre velhice e cuidado. Do ponto de vista dos idosos, a experiência de ser visto, ouvido e considerado reafirmou o lugar da memória, da história e da continuidade de si. Os achados reforçam a necessidade de incluir práticas intergeracionais no planejamento de políticas públicas, instituições de cuidado, programas escolares e iniciativas comunitárias que visem à promoção da longevidade com qualidade de vida. Ao aproximar gerações, não apenas se favorece a saúde cognitiva, emocional e social, como também se fortalece a cultura da transmissão, da escuta e da responsabilidade compartilhada. Conclui-se que o jogo, quando utilizado como prática intergeracional, ultrapassa sua dimensão recreativa e se afirma como experiência social transformadora, capaz de restaurar presenças, reconstituir laços e ressignificar o lugar das gerações umas para as outras.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Organização Mundial da Saúde**. *Envelhecimento ativo: uma política de saúde*. Brasília: OPAS/OMS, 2005.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.

IBGE. **Projeção da População 2018: número de habitantes do país deve parar de crescer em 2047**. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/21837-projecao-da-populacao-2018-numero-de-habitantes-do-pais-deve-parar-de-crescer-em-2047>. Acesso em: 01 nov. 2025.

KESSLER, E. M.; STAUDINGER, U. M. **Intergenerational potential: Effects of social interaction between older adults and adolescents**. *Psychology and Aging*, v. 22, n. 4, p. 690–704, 2007.

LI, J. et al. **Rehabilitation effects of game therapy in people living with dementia: a systematic review and meta-analysis**. *Worldviews on Evidence-Based Nursing*, v. 20, n. 2, p. 118–129, 2023.