

## **TECNOGERONTO 3.0: PSICO SUSTENTABILIDADE DE FORMA LÚDICA E DIVERTIDA**

**KARNIKOWSKI, J.A.G.O. | ALVES, M.E.S.; LEITE, B.M.G. | FERNANDES, E.R. | ROCHA, I.E.S. |  
PEREIRA, L.C. | GARCIA, K.R | KARNIKOWSKI, I.G.O. | JARDIM, J.V.L | FERREIRA, R.O.  
| RAMOS, C.M. | PAULIN, M.E.M.C. | KARNIKOWSKI, M.G.O.**

### **RESUMO**

**INTRODUÇÃO:** As cidades sustentáveis possuem destaque nas agendas globais, especialmente diante dos desafios ambientais, sociais e econômicos enfrentados pelas áreas urbanas. No contexto da educação, a abordagem intergeracional gamificada surge como uma estratégia valiosa para promover a conscientização e a ação em prol de cidades sustentáveis.

**OBJETIVO:** Desenvolver um jogo analógico intergeracional para ser utilizado enquanto estratégia de ensino e aprendizagem por meio de método de co-design.

**MÉTODO:** Para o desenvolvimento do jogo foi utilizado o método de co-design que envolveu uma equipe diversificada de stakeholders e de usuários. Incluiu 65 pessoas idosas e 181 jovens universitários, criando um ambiente colaborativo. Foi realizada uma pesquisa de usuário que direcionou a concepção de um jogo analógico de tabuleiro com dados e cartas. Logo, foi criado um protótipo resultante de duas oficinas de desenho e modelagem, validados e aplicados de acordo com as diretrizes de três instrumentos de co-design, sendo um para análise qualitativa, que é o *Think Out Loud protocol*, e dois para análises quantitativas, que são o *System Usability Scale* e o *User Experience Questionnaire*. Resultados Dos 246 avaliados, 73,58% eram jovens e 26,42% de pessoas com idade igual ou superior a 60 anos, apresentaram alta predileção a jogos do tipo estratégia (n=164), seguido de jogos competitivos (n=127). Ainda, esta amostra apresenta memória afetiva aos jogos de dominó (n=20), banco imobiliário (n=18), uno (n=15) e queimada com a incidência de 14 citações, outros jogos foram citados, mas com frequência muito baixa (n<5). O desafio de se desenvolver um jogo que leve em consideração as diferentes experiências de cada usuário, requer cuidados específicos, altamente dependentes de uma equipe multidisciplinar capacitada, para que os dados sejam interpretados de maneira satisfatória, à contribuir com a elaboração do jogo.

**CONCLUSÃO:** O desenvolvimento de um jogo analógico sobre cidades sustentáveis revelou-se eficaz na educação com relação à memória coletiva brasileira. O jogo, criado com a colaboração de diversos stakeholders com metodologia de co-design e testado e validado com o público-alvo, combinou estratégia e entretenimento focados nos determinantes sociais da saúde no DF, mostrando-se atraente e com potencial para engajar diferentes gerações deixando o ensino e aprendizado mais atraente.

**DESCRITORES:** Meio Ambiente; Determinantes Sociais da Saúde; Educação; Intergeracionalidade; Gamificação.