



doi: <http://dx.doi.org/10.7213/psicolargum.42.116.A008>

Interação através de jogos e o efeito sobre o comportamento verbal de idosas institucionalizadas

Interaction through games and the effect on the verbal behavior of institutionalized elderly women

Interacción a través de juegos y el efecto en el comportamiento verbal de ancianas institucionalizadas

Débora Wanzeler de Carvalho
Universidade Federal do Pará
<https://orcid.org/0009-0001-5074-9461>

Jeisiane dos Santos Lima
Universidade Federal do Pará
<https://orcid.org/0000-0002-7029-8549>
jeisiane@ufpa.br

Álvaro Júnior Melo e Silva
Universidade Federal do Pará
<https://orcid.org/0000-0002-3885-5835>

Resumo

As Instituições de Longa Permanência para Idosos são uma forte alternativa para quem necessita de cuidados prolongados e não pode obtê-los junto aos familiares. Entretanto, observa-se que em algumas Instituições o idoso permanece ocioso e restrito a um ambiente com rotinas rígidas, sem interagir com os demais. **Objetivo:** Com este trabalho, verificou-se o efeito da interação através de jogos sobre o comportamento verbal de idosas. **Método:** Participaram do estudo duas idosas sem comprometimento cognitivo e sem depressão, utilizou-se delineamento de sondas múltiplas para verificar o efeito da condução de jogos sobre a frequência de comportamentos verbais espontâneos – tato e mando, os registros do comportamento alvo foram realizados de forma contínua. **Resultados:** Identificou-se aumento na frequência dos operantes verbais durante a condução da atividade com jogos, principalmente para o comportamento de tatear. **Discussão:** A prática de jogos possibilita diversos ganhos à população longeva e, um destes, é o aumento na frequência de emissão de operantes verbais. **Conclusão:** A condução de atividades proporciona aumento na interação social, na medida em que cria um ambiente propício para a emissão de repertórios verbais referentes ao falar sobre si e sobre o mundo. **Palavras-chave:** *Jogo; Idoso; Instituição de Longa Permanência para Idosos; Comportamento verbal.*

Abstract

Long-term care facilities for the elderly are a strong alternative for those who need long-term care and cannot obtain it from family members. However, it is observed that in some institutions the elderly remain idle and restricted to an environment with rigid routines, without interacting with others. **Objective:** With this work, the effect of interaction through games on the verbal behavior of elderly women was verified. **Method:** Two elderly women without cognitive impairment and without depression participated in the study. A multiple probe design was used to verify the effect of playing games on the frequency of spontaneous verbal behaviors – tact and mand to be continued. **Results:** An increase in the frequency of verbal operants was identified during the game activity, mainly for the groping behavior. **Discussion:** The practice of games provides several gains for the long-lived population and, one of these, is the increase in the frequency of emission of verbal operants. **Conclusion:** Conducting activities provides an increase in social interaction, as it creates an environment conducive to the emission of verbal repertoires related to talking about oneself and the world.

Keywords: *Game; Elderly; Long-term Care Institution for the Elderly; Verbal Behavior.*

Resumen

Los centros de atención a largo plazo para personas mayores son una alternativa sólida para quienes necesitan atención a largo plazo y no pueden obtenerla de sus familiares. Sin embargo, se observa que en algunas instituciones los ancianos permanecen ociosos y restringidos a un ambiente con rutinas rígidas, sin interactuar con los demás. **Objetivo:** Con este trabajo se verificó el efecto de la interacción a través de juegos en el comportamiento verbal de mujeres mayores. **Método:** Participaron del estudio dos mujeres mayores sin deterioro cognitivo y sin depresión. Se utilizó un diseño de sondas múltiples para verificar el efecto del juego sobre la frecuencia de conductas verbales espontáneas – tacto y comando. **Resultados:** Se identificó un aumento en la frecuencia de operantes verbales durante la actividad de juego, principalmente para la conducta de tanteo. **Discusión:** La práctica de juegos proporciona varios beneficios para la población longeva y, uno de ellos, es el aumento en la frecuencia de emisión de operantes verbales. **Conclusión:** La realización de actividades proporciona un aumento de la interacción social, ya que crea un ambiente propicio para la emisión de repertorios verbales relacionados con hablar de uno mismo y del mundo.

Palabras clave: *Juego; Anciano; Institución de Cuidados a Largo Plazo para Personas Mayores; Comportamiento Verbal.*

Introdução

O envelhecimento populacional é um fenômeno observado mundialmente. Nesse contexto, conforme o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, a população idosa do país é de 14,7% e na região Norte, 9,9% dos residentes são idosos. A população de idosos brasileiros superou a marca dos 30 milhões, com projeções de que tenha um aumento dessa população no decorrer dos próximos anos (IBGE, 2023).

Apesar do aumento populacional estar relacionado também às melhorias da área da saúde, o processo de envelhecimento apresenta declínios naturais (senescência) e pode envolver declínios que fazem parte de um processo patológico (senilidade), impactando as funções orgânicas, aumentando a probabilidade de desenvolvimento de doenças crônicas, como hipertensão arterial, diabetes, artrite ou reumatismo, doenças do coração, depressão, câncer, acidente vascular cerebral, asma, doença crônica no pulmão, sendo estas as mais prevalentes (Romero & Maia, 2022). Esses fatores podem afetar a capacidade funcional da população idosa em alguma medida, havendo uma maior necessidade de cuidados específicos e, em muitos casos, esses idosos não encontram o apoio necessário para o cuidado entre os familiares. Diante desse cenário, as Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPIs) acabam se tornando uma forte alternativa para quem necessita de cuidados prolongados (Lacerda et al., 2021).

Com a institucionalização e as novas regras do ambiente, como rotina já estabelecida e diminuição da privacidade, o idoso passa por uma readaptação, que muitas vezes pode implicar na perda da autonomia e independência (Schmidt & Penna, 2021). As atividades realizadas, em geral, abarcam as atividades básicas cotidianas, como alimentação, vestir-se, higiene, as quais são organizadas pela equipe de profissionais, que seguem as regras da Instituição, a respeito dos horários para a realização e modos de proceder.

Logo, na maioria das ILPIs, há uma rotina já estabelecida e padronizada, que pouco considera as características individuais de seus residentes (Bruinsma et al., 2021), e que se destaca pela reduzida diversificação de atividades, principalmente, no que se

refere à oferta de atividades voltadas ao lazer (Schmidt & Penna, 2021; Vale et al., 2019).

Entende-se, assim, que em ambientes com poucas possibilidades de autonomia (decisões sobre o que fazer, quando e como) e com rotinas muitas vezes inflexíveis, pode-se observar uma carência de estímulos ou carência de arranjos ambientais que possibilitem uma variação no responder da pessoa idosa. Os esquemas de reforçamento programados, isto é, arranjos ambientais que especificam que respostas, dentro de uma classe operante, serão reforçadas (Moreira & Medeiros, 2007), são escassos no contexto de “abrigamento”, considerando a baixa diversificação das atividades e a padronização das rotinas.

Ressalta-se ainda que a diminuição significativa da responsividade em um ambiente, que envolve o fato de não decidirem os horários para as suas próprias atividades diárias, além do isolamento, inatividade, falta de estimulação cognitiva, podem contribuir para um quadro com déficits comportamentais, como a depressão, bem como o agravamento de patologias já existentes (Figel et al., 2019).

Figel et al. (2019) ao compreenderem como se dá a vivência dos idosos residentes em ILPIs, enfatizaram a importância de se propor intervenções que estimulem a autonomia dos residentes, bem como a implementação de mais atividades e interação social, respeitando a escolha do idoso. Derhun et al. (2018) objetivaram identificar a percepção de idosos, que residiam em uma ILPI, sobre as atividades de lazer (cantar, brincar, pintar, jogar etc.) e constataram que os idosos viam as atividades como uma forma de minimizar, temporariamente, algumas situações vivenciadas, como a perda de entes queridos, o sentimento de abandono e a convivência com pessoas inicialmente desconhecidas. Seria uma forma de ocupar o tempo, envolver-se com o ambiente institucional, interagindo com os outros moradores a fim de criar vínculos.

Gallagher e Keenan (2000) propuseram um estudo interventivo com o objetivo de incentivar os idosos de uma ILPI a se engajarem de maneira independente em algumas atividades de lazer (como boliche, livro, quebra-cabeças, bingo e outros) no momento em que eles desejassem. Na fase de linha de base, foi observado um nível mínimo do uso independente de materiais de atividades, enquanto na intervenção, com várias condições implementadas – lembrete verbal, lembrete em cartaz, gerenciamento de fichas, preferência com escolha de um prêmio, loteria e manutenção que avaliava se

o comportamento se mantinha – somente a introdução do prêmio de loteria indicou um aumento significativo na frequência de uso independente de materiais de atividades, possibilitando o aumento do comportamento-alvo.

Jogos também são utilizados em intervenções que visam estimulação cognitiva e motora, como no trabalho de extensão realizado por Bravo et al. (2019). Os autores realizaram, por dois anos, diversas atividades que incluíram jogos de raciocínio, jogos com bola, argolas, garrafas e bexigas, jogo dos sentidos (olfato, paladar, tato, visão e audição), bingo de figuras e trabalhos manuais como arte de modelar, dobradura, origami, pintura e desenho. Foram realizados testes antes da intervenção, como o Mini Exame do Estado Mental, porém não há referência da utilização dos instrumentos no pós-teste para verificar a efetividade do trabalho. Os autores afirmam que houve melhora considerando dados observacionais de aumento do interesse e da participação dos idosos ao longo dos anos.

A literatura apresenta algumas limitações envolvendo atividades recreativas com idosos que residem em ILPI, como por exemplo, o reduzido número de atividades, a baixa frequência em que são executadas, a padronização de dias e horários de acordo com a disponibilidade dos colaboradores, o fato de serem restritas a idosos que não possuem déficit físico, sensorial ou cognitivo (Derhun et al., 2018). Além da ausência da utilização de delineamentos que permitam a verificação da efetividade da intervenção e o que de fato ela melhorou na vida dos idosos.

A ampliação do repertório comportamental do idoso (variabilidade) pode ser um objetivo a ser alcançado em contextos institucionais, a fim de possibilitar a seleção de respostas que favoreçam a autonomia e a independência desses idosos. Uma possibilidade de intervenção é o trabalho focado na ampliação do repertório verbal da pessoa idosa institucionalizada, isto é, possibilitar o aumento nas trocas verbais em momentos de interação arranjados de forma sistemática utilizando jogos, por exemplo.

Segundo Skinner (1957/1978), o comportamento verbal é aquele emitido por um falante e tem a sua consequência mediada por um ouvinte treinado por uma comunidade verbal, onde ambos participam da mesma comunidade (falantes e ouvintes). Ao se considerar o comportamento verbal em idosos, as demandas, em geral, envolvem verbalizações bizarras ou desconexas com a realidade e decorrentes déficits de comunicação. Além disso, a punição diante de verbalizações inapropriadas é comum,

causando a redução das oportunidades para o idoso interagir verbalmente (Goyos, et al., 2009). Pinkston e Linsk (1984) afirmam que baixas taxas de verbalização e pouca iniciação de diálogos podem acarretar em diagnóstico de depressão.

Entende-se que o ambiente pode ser preparado para favorecer ou não possíveis trocas verbais. Em um ambiente institucional como descrito até aqui, há poucas oportunidades de interação entre os idosos, uma vez que, em alguns estabelecimentos, são raras as atividades programadas pela equipe. Considerando tal cenário, Gonçalves e Trucolo (2020), propuseram que crianças conduzissem atividades lúdicas com idosos institucionalizados, dando destaque ao papel da intergeracionalidade e, obtendo como resultado o aumento da interação/comunicação entre idosas e crianças e o fortalecimento de laços afetivos. Paiva et al. (2020) também constataram mudança no repertório dos idosos após intervenção com atividades recreativas. Os autores mencionaram que, antes das atividades, as idosas se mostravam ociosas e tímidas, não interagiam com a população local e que a realização das atividades proporcionou participação ativa das idosas no local estudado. Nakamura (2020) identificou que a interação com idosos através de jogos amplia a conversação entre as pessoas e contribui para a formação e manutenção de redes sociais. Entretanto, é importante destacar que a maioria destes estudos utilizam medidas indiretas para a mensuração dos ganhos, sem registro do repertório anterior para se ter uma medida de comparação e de efetividade das intervenções.

O campo de estudo envolvido na compreensão da funcionalidade do comportamento do idoso e na identificação de possibilidades de modificações ambientais baseadas principalmente em registros diretos do comportamento alvo é denominado de Gerontologia Comportamental. O termo “gerontologia comportamental” tem sido utilizado para designar o estudo sobre a maneira pela qual eventos ambientais antecedentes e consequentes interagem com o organismo ao longo do processo de envelhecimento para produzir comportamento (Burgio & Burgio, 1986; Drossel & Trahan, 2015; LeBlanc et al., 2011). O presente estudo faz parte do campo de estudos da gerontologia comportamental, além de focar na área aplicada dentro da análise do comportamento. No Brasil, há grupos de pesquisadores interessados na temática que tem realizado estudos e publicações, também, na área da pesquisa aplicada, tanto com idosos quanto com seus cuidadores formais ou familiares.

Aggio e Parejo (2022) realizaram um curso que teve o objetivo de capacitar profissionais a identificar e descrever conceitos básicos relevantes para a atuação no manejo de comportamentos problemas em idosos com Transtorno Neurocognitivo Maior (TNM). As autoras realizaram medidas de pré e pós teste em um delineamento de sondas múltiplas e identificaram melhora no desempenho dos participantes após os curso e manutenção desse bom desempenho.

Estudos aplicados envolvendo procedimentos de ensino para pessoas idosas também são realizados. Fontanesil & Schmidt (2019) verificaram a efetividade de um procedimento de ensino por exclusão, associado ao pareamento auditivo-visual, na aprendizagem de relações condicionais, além de testarem a emergência de desempenhos verbais não diretamente ensinados (ecoico, nomeação e textual) e a formação de classes de equivalência para uma participante de 79 anos com afasia fluente. As autoras verificaram a emergência de relações transitivas, mas os dados de simetria foram inconclusivos e, não foi identificada emergência de repertórios vocais.

Outro estudo aplicado, realizado nos Estados Unidos, que teve como alvo o repertório verbal de pessoas idosas é o de Praderas e MacDonald (1986) que utilizaram um programa de treinamento de habilidades por meio de instruções, reforçamento diferencial, ensaio do comportamento, feedback e elogios para treinar bom relacionamento e melhorar a qualidade da conversação em idosos institucionalizados com limitações físicas e isolamento social. Os autores obtiveram resultados satisfatório no treino dos quatro componentes definidos (1. expressar cortesias comuns; 2. fazer autodiscurso positivo; 3. fazer perguntas; e 4. fazer interjeições e reconhecimentos). Em três dos quatro casos as mudanças foram significativas o suficiente para afetar a percepção de observadores não treinados.

Objetivos

Assim, considerando a necessidade de ampliação do repertório comportamental de idosos institucionalizados, o objetivo do presente estudo foi avaliar o efeito da interação do experimentadora, através da condução de jogos, sobre a frequência de comportamentos verbais espontâneos (tato e mando) de idosas residentes em ILPI. Optou-se por esses dois operantes verbais pelo fato de serem operantes verbais básicos e

comportamentos que podem ocorrer dependente e independentemente da apresentação de um estímulo específico pela experimentadora (operante livre). O operante verbal tato é considerado como uma resposta verbal (vocal, língua de sinal, escrita etc.), que é controlada por estímulo não verbal (objeto, ação, estímulo sensorial etc.), e que tem como consequência um estímulo social (elogio, atenção etc.). O operante verbal mando é caracterizado como uma resposta verbal, que é controlada por uma operação estabelecadora (privação, estimulação aversiva etc.), e que produz a consequência especificada pela resposta (por exemplo, água, comida, atenção) (Skinner, 1957).

Método

Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com o número CAAE: 58920122.3.0000.0018.

Participantes

Participaram deste estudo duas idosas, com idades de 85 (P1) e 79 anos (P2), residentes em uma Instituição de Longa Permanência Filantrópica do município de Belém/PA.

Os critérios de inclusão na pesquisa foram: ter mais de 60 anos de idade e estar em condições cognitivas e de humor que permitissem a realização da intervenção proposta, isto é, obter pontuação favorável (sem comprometimento) no Mini Exame do Estado Mental (MEEM) de acordo com os pontos de corte estabelecidos em Brucki et al. (2003) e, na Escala de Depressão Geriátrica (GDS-15) com 5 pontos ou menos, indicando a ausência de indicativos para depressão (Almeida & Almeida, 1999).

A participante P1, com 85 anos apresentou pontuação 25 no MEEM, tendo dois anos de escolaridade e pontuação 5 na GDS. A participante P2, com 79 anos, estudou durante 4 anos, obteve pontuação 26 no MEEM e três na GDS. As duas participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que informou acerca do estudo desenvolvido e confirmou a participação voluntária, conforme resoluções 466/12 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde. Nesse estudo, não foram incluídas idosas cegas e/ou analfabetas.

Ambiente de Coleta de Dados

A Instituição onde foi realizada a pesquisa é de caráter filantrópico localizada em Belém-PA. A coleta de dados foi realizada em uma sala que funcionava como consultório e continha: uma mesa, duas cadeiras, uma disposta no canto da sala e outra por trás da mesa, uma poltrona e um ventilador próximo à poltrona. As participantes sentavam na poltrona de frente para a experimentadora com uma mesa entre elas. Durante a atividade, a sala estava iluminada artificialmente e isenta de ruídos e interferências.

Delineamento Experimental, Variável Independente e Variável Dependente

Os delineamentos experimentais utilizados neste estudo consistiram de um delineamento de sondas múltiplas entre participantes (Horner & Baer, 1978), combinado com um Pré/Pós-teste. O delineamento de sondas múltiplas refere-se a uma variação do delineamento de linha de base múltipla, que tem por objetivo avaliar o efeito de determinada variável sobre um mesmo comportamento-alvo, em diferentes participantes, em momentos diferentes. A Variável Independente (VI) foi a interação da experimentadora, através da condução de jogos, isto é, durante a fase de intervenção a experimentadora conduzia a atividade, falava sobre os jogos, perguntava e respondia diante das solicitações da idosa, colocando-se disponível para a interação e conduzindo a atividade. A Variável Dependente (VD) do estudo foi a frequência de comportamentos verbais, tatos e mandos, relacionados ao jogo. Os operantes considerados foram tato e mando espontâneos e sob controle de estímulos específicos apresentados pela experimentadora. Assim, conforme respostas verbais vocais das participantes ocorreram, a experimentadora buscou identificar a variável de controle para então classificar o operante como tato ou mando. Se a resposta verbal foi um comentário, descrição de algum estímulo físico ou uma resposta a uma pergunta feita pela experimentadora, por exemplo, considerou-se como tato. Por outro lado, se a resposta consistiu em um pedido por informação, ação, objeto, por exemplo, foi considerado como mando.

Procedimento

Pré-coleta: rapport

Antes de iniciar a coleta de dados, as experimentadoras 1 e 2 frequentaram a ILPI durante três meses. Esta etapa da pesquisa foi realizada com o objetivo de estabelecer o *rapport*, isto é, criar e estabelecer vínculo com as idosas da instituição. As visitas eram realizadas duas vezes por semana e duravam 120 minutos. As experimentadoras ficavam na área do jardim, local frequentado pelas idosas, se apresentavam e iniciavam diálogos sobre temas diversos ou se engajavam na discussão de temas trazidos pelas idosas, de forma individual ou coletiva. Ao final desta fase, foram observados e registrados episódios que demonstraram o valor reforçador da interação das experimentadoras com as participantes, por exemplo: relato da equipe da Instituição, que diziam que as idosas perguntavam pelas experimentadoras quando não era dia de visita; relato das próprias idosas mencionando que sentiram saudade e fazendo questionamentos que demonstravam interesse pela rotina das experimentadoras.

Fase 1: seleção das participantes

Nesta fase, foram aplicados o MEEM e a GDS a fim de verificar quais idosas se enquadravam nos critérios de participação da pesquisa. Das 19 idosas residentes na Instituição, apenas 6 atendiam aos critérios. Tais idosas foram convidadas a participar da continuação do estudo com a seguinte orientação: “Agora que terminamos a fase de preenchimento dos instrumentos, vamos realizar uma nova fase do estudo, em que, utilizaremos alguns jogos. A senhora aceita participar?”. Caso a participante aceitasse, era conduzida até a sala onde foi realizada a coleta de dados. As 6 participantes aceitaram e passaram para a fase de sonda, entretanto, apenas duas idosas concluíram a participação em todas as fases, pois duas participantes adoeceram durante o período e as outras duas solicitaram a retirada do estudo.

Fase 2: sonda e linha de base: avaliação das ocorrências de operantes verbais relacionados aos jogos

Nesta fase, foi avaliada a emissão de operantes verbais das idosas, referentes aos jogos (jogo de dama, baralho, jogo da memória e dominó), quando na presença destes, mas sem a experimentadora manipulá-los juntamente com a idosa. Desde a condução da participante do quarto (onde foi realizado o convite) para a sala de coleta ocorriam interações verbais sobre assuntos gerais, como por exemplo: por parte da idosa,

perguntas sobre o motivo da pesquisadora não ter ido no dia anterior, comentário sobre idosas com Covid ou sobre outras idosas; por parte da pesquisadora, perguntas sobre o estado de saúde da participante e respostas as perguntas realizadas pela idosa. Ao entrar na sala, a pesquisadora se sentava na cadeira que ficava atrás da mesa e a participante se sentava na cadeira em frente à mesa. Ou seja, as idosas eram colocadas diante dos jogos, os quais ficavam dispostos na mesa do consultório, mas a experimentadora não jogava com as participantes, apenas continuavam a conversa que, em alguns casos, era iniciada antes de entrar na sala e em outras se iniciava na sala por iniciativa da idosa, isto é, a pesquisadora respondia a algum questionamento ou comentário (sobre o jogo ou não), caso houvesse. Caso as participantes perguntassem se iriam jogar, a resposta era de que naquele dia não iriam jogar. A experimentadora não iniciava diálogos, permanecia em silêncio e apenas respondia aos questionamentos e comentários realizados pela idosa. Por essa configuração das sessões de avaliação do desempenho inicial, sem interação com a idosa, optou-se por uma sessão mais reduzida, com três minutos de duração, partindo do pressuposto que o desempenho apresentado nos primeiros três minutos seria o verificado ao longo de sessões com duração mais longa.. Na tentativa de aumentar o controle experimental, foram conduzidas, no mínimo, três sessões de linha de base, encerrando essa etapa após se verificar estabilidade na emissão de operantes das idosas para com a experimentadora. Foram mensuradas todas as ocorrências de comportamentos verbais, tanto os relacionados ao jogo, quanto respostas verbais influenciadas por outros eventos. E, eram realizadas no máximo duas sessões por dia, com intervalo de 60 minutos entre as sessões.

Fase 3: Tratamento experimental: pareamento da execução do jogo com a Experimentadora 2 (interação)

Nesta fase, a experimentadora ia até o quarto da idosa ou até o lugar em que ela estivesse e a convidava para jogar um dos jogos, de acordo com a preferência da participante. Enquanto uma experimentadora interagia com a idosa, a outra (Experimentadora 1) realizava o registro dos relatos. A instrução fornecida era “Hoje nós iremos jogar um dos jogos que estão aqui. A ‘...’(experimentadora 1) irá registrar a nossa atividade e não irá jogar. Destes jogos, tem algum que a senhora não sabe jogar e gostaria de aprender? Caso a senhora conheça e saiba jogar todos, qual quer jogar

comigo?”. Os critérios para encerrar a fase eram: caso a participante não soubesse jogar, a duração da intervenção seria até a aprendizagem do jogo escolhido, a aprendizagem de um jogo era identificada quando a participante seguia as regras deste, independente de ganhar a partida ou não; caso a participante soubesse jogar todos os jogos disponibilizados, o critério era de até duas sessões. Cada sessão tinha duração de 30 minutos e o registro foi feito de forma contínua, a partir das transcrições das respostas para análise posterior.

Fase 4: Pós-teste

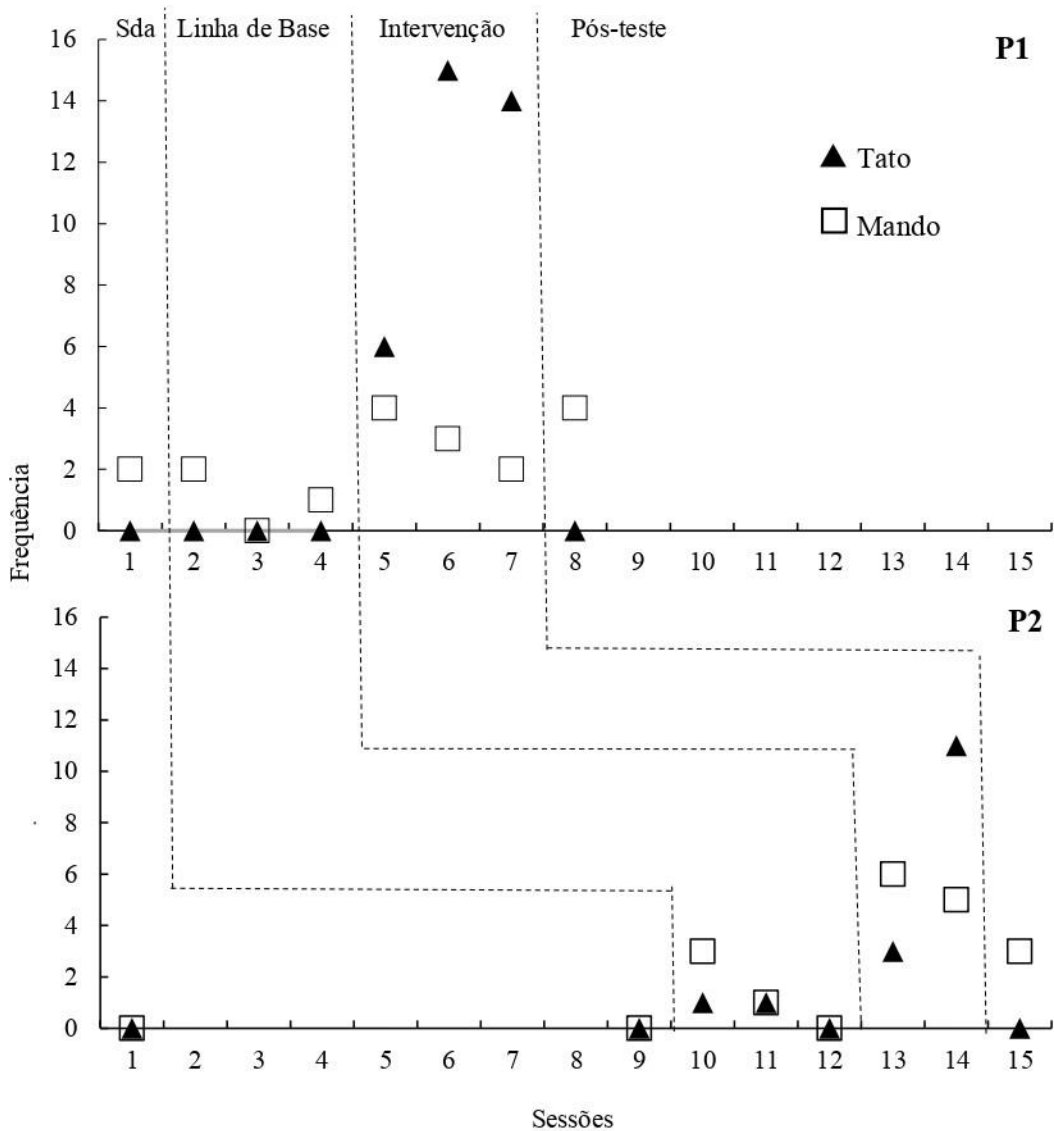
O pós-teste foi uma fase semelhante à linha de base, realizado em apenas uma sessão de 3 minutos, de modo a verificar possíveis alterações nos comportamentos verbais (tatos e mandos) relacionados ao (s) jogo (s), após a suspensão da VI. Em todas as condições, foram consideradas as respostas verbais sob controle do jogo e também as respostas sob controle temático de outros eventos. É relevante esclarecer que não houve coleta de concordância entre os observadores, pois filmagens não foram permitidas devido às normas da Instituição e, devido à indisponibilidade de um terceiro observador em algumas das sessões para coletar dados de concordância.

Resultados

Os dados apresentados na Figura 1 consistem na frequência dos operantes verbais tato e mando, relacionados ao jogo, ao longo das diferentes fases do estudo.

Figura 1

Frequência dos operantes verbais tato e mando durante as fases do estudo



Conforme observado na Figura 1, a emissão de tatos e mandos, para ambas as participantes, era zero ou próxima de zero durante as fases de sonda e linha de base. Durante a interação com a experimentadora, através do uso de jogos, a frequência de tato aumentou de 0 para 15 durante a segunda sessão de intervenção com P1 e de zero (12ª sessão) para 11 (14ª sessão) com P2. Para o operante verbal mando, o aumento na frequência foi mais discreto (de zero para duas emissões na terceira sessão de intervenção para P1 e de zero para cinco na última sessão de intervenção com P2), considerando tanto os mandos por informação quanto por item.

Com a função de exemplificar os operantes verbais tato e mando, relacionados aos jogos, na Figura 2 são apresentadas algumas das respostas das participantes durante o estudo.

Considerando o levantamento realizado nas tabelas 1 e 2, percebe-se que a psicologia, enquanto área de formação e de publicação, tem se sobressaído na produção de pesquisas sobre a saúde mental da população negra, sendo seguida da enfermagem.

Figura 2

Exemplos de operantes verbais tato e mando emitidos pelas participantes

Participantes	Operantes verbais	
	Tato	Mando
P1	“É bonitinho esse aqui (dama)” “Só jogava quando era mais jovem” “Vou ganhar muito”	“O que iremos fazer?” (informação) “Vamos jogar dominó, que é mais rápido” (item) “Bora experimentar esse aqui, mana (jogo da memória)” (item)
P2	“Dominó eu sei, dama não” “Ah, tem que comprar” “Um dia é da caça e outro do caçador”	“Dominó né?” (informação) “Tá certo?” (informação) “Vamos outra vez” (item)

Discussão

Este estudo teve o objetivo de avaliar o efeito da condução de jogos pelo experimentador sobre a frequência de comportamentos verbais espontâneos (tato e mando) de idosas residentes em uma ILPI. A partir da Figura 1 é possível concluir que o engajamento do experimentador junto ao jogo com as idosas teve o efeito de aumentar a frequência dos operantes verbais, alvo do estudo, de ambas as idosas.

É importante salientar que não deve ser apenas o jogo que altera o comportamento verbal da idosas, visto que o jogo está presente na linha de base e, ainda

assim, as idosas pouco emitem tatos e mandos relacionados ao jogo com a experimentadora. Parece que o componente fundamental é a experimentadora conduzir o jogo, demonstrando engajamento, o qual altera o comportamento das idosas.

Considerando que a atenção fornecida pela experimentadora era um estímulo com função reforçadora para essas idosas, que poderia manter uma classe variada de respostas, como tatos e mandos, ao parearmos a atenção da experimentadora ao jogo, é possível que o jogo tenha tido sua função alterada pelo pareamento de estímulos/condicionamento de reforçadores (Tomanari, 2000) e, posteriormente, na presença do jogo apenas, as respostas verbais de mando e tato continuaram ocorrendo. Em um ambiente de prestação de serviço (Moore & Cooper, 2003), a resposta da experimentadora/prestadora de serviço aos comportamentos das idosas deveria ocorrer, talvez em um esquema de reforçamento intermitente, a fim de manter o padrão comportamental das idosas.

É importante observar que, durante o jogo, o operante tato obteve frequência mais elevada do que o operante mando, infere-se que, durante a interação proporcionada pela disponibilidade e condução da experimentadora, houve o estabelecimento de um ambiente propício à emissão de falas sobre si, sobre a atividade realizada, sobre experiências anteriores etc. comportamentos mantidos por reforçamento social, o que pode possibilitar o aumento do contato social entre experimentadora e idosa.

Sabe-se que jogos têm sido utilizados para estimular a socialização/interação entre idosos (Nakamura, 2020), melhorar a cognição e habilidades motoras (Bravo et al., 2019), a autonomia (Gallagher & Keenan, 2000), porém, poucos utilizaram a realização de jogos para aumentar o repertório verbal de idosos e analisaram este efeito de forma sistemática.

Estudos com intervenções visando o comportamento verbal de idosos, os quais utilizam delineamentos experimentais que verificam o efeito da variável de teste e mensuram de forma adequada a resposta que visam alterar, geralmente, são realizados com participantes que tem diagnóstico de declínio cognitivo e utilizam outras técnicas para atingir o objetivo almejado (Buchanan & Fisher, 2002; Foxx et al., 1986; Green et al., 1986; Praderas & MacDonald, 1986) demonstrando que é possível aumentar e aperfeiçoar o repertório verbal de idosos como realizado no presente estudo.

Entende-se que trabalhar o comportamento verbal de idosos é relevante, uma vez que, auxilia na prevenção de outros déficits comportamentais (depressão, diminuição da autoestima e da satisfação pela vida) principalmente ao se considerar idosos que residem em ILPIs e que vivenciam certo grau de isolamento social da comunidade, tanto por inabilidade física e dificuldade de locomoção quanto por ausência ou baixa frequência do repertório de conversação, o qual seria básico para o contato e participação social (Praderas & MacDonald, 1986).

A comunicação e a possibilidade de interação através de jogos, facilitada por um repertório verbal minimamente satisfatório, pode contribuir para inúmeros ganhos em benefício de idosos e profissionais da instituição. Nakamura (2020), através de sua intervenção, obteve como resultados: a formação e fortalecimento de vínculos entre os idosos e destes com os profissionais da ILPI; o aumento do tempo disponibilizado para a atividade; distanciamento de preocupações rotineiras e ampliação do conhecimento de equipe de cuidado e gestores sobre a importância do lazer e jogos com e para os idosos.

Considerações finais

A habilidade de se comunicar é imprescindível para a manutenção da vida social mesmo quando a moradia é institucionalizada. A ampliação do repertório verbal de idosos que residem em ILPIs tem sua relevância ao se considerar os altos índices de isolamento e depressão nesta população. A criação de situações programadas de forma sistemática, como a realização de jogos conduzidos por pessoas que mantem uma relação positiva com os idosos, pode favorecer o aumento de operantes verbais, como foi observado neste estudo.

Além do progresso na frequência de operantes do tipo tato e mando, a contribuição deste estudo reside no fato de ter sido realizado com idosas sem comprometimento cognitivo (não tinham diagnóstico médico e passaram pelo rastreio com o MEEM) e sem depressão, ou seja, um trabalho que foca na prevenção de declínios comuns na fase da velhice, muitas vezes associados ao reduzido envolvimento em esquemas de reforçamento, à redução no número de atividades rotineiras que organizam o dia a dia das pessoas e as mantém engajadas em tarefas que podem ser prazerosas.

Novas propostas para a continuidade deste estudo podem focar na ampliação do treino, com mais participantes e, posteriormente, analisar a frequência (e outras medidas) do comportamento verbal de idosos durante a interação com outros idosos através de jogos, uma vez que a ociosidade e a pouca interação são bastante comuns entre pessoas que residem em ILPIs. Ressalta-se que a viabilidade de filmar as interações realizadas favorecerá a mensuração e análise de dados, algo que se configurou como limitação neste estudo.

Referências

- Aggio, N. M., & Parejo, V. (2022). Capacitação de profissionais de saúde no manejo de comportamentos problemas em idosos com Transtorno Neurocognitivo Maior. *Revista Brasileira De Terapia Comportamental E Cognitiva*, 23(1), 1–21. <https://doi.org/10.31505/rbtcc.v24i1.1657>
- Almeida, O. P. & Almeida, S. A. (1999). Confiabilidade da versão brasileira da Escala de Depressão Geriátrica (GDS) versão reduzida. *Arquivos de Neuro-Psiquiatria*, 57(2)-B:421- 426.
- Bravo, M. A. B.; Lucena, A. C. R. M.; Mariano, P. P.; Baldissera, V. D. A.; Carreira, L. (2019). Intervenções sobre o declínio cognitivo e motor de idosos institucionalizados por meio de atividades de estimulação. *2º Encontro Anual de Extensão Universitária UEM: Ciência e Inovação para uma Sociedade Sustentável*. <http://www.eaex.uem.br/eaex2019/anais/artigos/150.pdf>
- Bruinsma J. L., Beuter M., Borges Z. N., Jacobi C. S., Benetti E. R. R., & Backes C. (2021). *Institutional routines and interpersonal conflicts among elderly in a Long-Term Care Facility*. *Rev Esc Enferm USP*. <https://doi.org/10.1590/1980-220X-REEUSP-2020-0560>
- Brucki S. M. D., Nitrini R., Caramelli P., Bertolucci P. H. F. & Okamoto I.H. (2003). Sugestões para o uso do minixame do estado mental no Brasil. *Arq. Neuropsiquiatria* 61 (3B). <https://doi.org/10.1590/S0004-282X2003000500014>
- Buchanan, J. A., & Fisher, J. E. (2002). Noncontingent reinforcement as an intervention for disruptive vocalizations in Alzheimer’s disease patients. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 35, 99-103
- Burgio, L. D., & Burgio, K. L. (1986). Behavioral gerontology: Application of behavioral methods to the problems of older adults. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 19, 321-328.
- Catania, C.A. (1998). *Learning -4th. ed.* New Jersey: Prentice Hall.

- Derhun, F. M., de Castro, V. C., Mariano, P. P., Baldissera, V. D. A., & Carreira, L. (2018). Percepção de idosos institucionalizados sobre o lazer. *Revista Baiana de Enfermagem*, 32. <https://doi.org/10.18471/rbe.v32.25703>
- Drossel, C., & Trahan, M. A. (2015). Behavioral interventions are first-line treatments for managing changes associated with cognitive decline. *The Behavior Therapist*, 38(5), 126-131.
- Figel, F. C., Ducatti, M., Fontanesi, S. R. O., & Schmidt, A. (2019). Gerontologia Comportamental: Manejo Comportamental de Problemas Associados ao Envelhecimento. *Comportamento em foco 9: análises teóricas, educação e questões sociais*, 2, 48-68. São Paulo: Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental.
- Folstein, M. F., Folstein, S. E., & Mchugh, P. R. (1975). Mini-mental state: a practical method for grading the cognitive state of patients for the clinician. *Journal of Psychiatric Research*. Amsterdam, 12(3), 189.
- Fontanesil, S. R. O. & Schmidt, A. (2019). Ensino de relações condicionais por pareamento auditivo-visual e exclusão para uma idosa com afasia fluente. *Acta comportamentalia*, 27 (1), pp. 73-89.
- Foxx, R. M., McMorrow, M. J., Bittle, R. G., & Ness, J. (1986). An analysis of social skills generalization in two natural settings. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 19, 299-305.
- Gallagher, S. M., & Keenan, M. (2000). Independent use of activity materials by the elderly in a residential setting. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 33(3), 325-328.
- Green, G. R., Linsk, N. L., & Pinkston, E. M. (1986). Modification of verbal behavior of the mentally impaired elderly by their spouses. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 19, 329-336.
- Goyos, C.; Rossit, R. A. S.; Elias, N. C.; Escobal, G. & Chereguini, P. (2009). Análise do comportamento e o estudo do envelhecimento humano: revisão dos estudos de aplicação. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, 5(2), 1-20.
- Gonçalves, M. & Truccolo, A. B. (2020). Atividades lúdicas e de socialização para idosas residentes em instituição de longa permanência: uma experiência intergeracional. In: E. Sampaio (Ed.). *Envelhecimento humano: desafios contemporâneos* (pp. 127-144). Científica Digital. <https://doi.org/10.37885/200901382>
- Horner, R. D. & Baer, D.M. (1978). Multiple-Probe Technique: A Variation of the Multiple Baseline. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 11, 189-196. <https://doi.org/10.1901/jaba.1978.11-18>
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2023, 28 de junho). De 2010 a 2022, população brasileira cresce 6,5% e chega a 203,1 milhões. *Agência IBGE Notícias*. <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de->

noticias/noticias/37237-de-2010-a-2022-populacao-brasileira-cresce-6-5-e-chega-a-203-1-milhoes

- Lacerda TTB, Neves APM, Buarque GLA, Freitas DCCV, Tessarolo MMM, González N, Barbieri SF, Camarano AA, Giacomini KC, Villas Boas PJF (2021). Geospatial panorama of long-term care facilities in Brazil: a portrait of territorial inequalities. *Geriatr Gerontol Aging*. <https://doi.org/10.53886/gga.e0210060>
- LeBlanc, L. A., Raetz, P. B., & Feliciano, L. (2011). Behavioral gerontology. In W. W. Fisher, C. C. Piazza, & H. S. Roane (Eds.), *Handbook of applied behavior analysis* (pp. 472–488). New York: The Guilford Press.
- Moreira, M. B., & Medeiros, C. A. (2007). Esquemas de Reforçamento. *Princípios básicos de Análise do Comportamento*. 117-143. Artmed.
- Moore, J., & Cooper, J. O. (2003). Some proposed relations among the domains of behavior analysis. *The Behavior Analyst*, 26(1), 69–84. <https://doi.org/10.1007/BF03392068>
- Nakamura, A. L. (2020). Velhices em jogo? análise sócio-gerontológica de práticas de jogos digitais e não digitais com idosos. 2020. 218 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.
- Paiva, FF, Pereira, ICR de A., Silva, JML da, Cruz, LB da S., Costa, TS, Maia, CC, Castilho, F. de NF de, Maia, GC, & Panzetti, TMN (2020). Atividades lúdicas como estratégia terapêutica paliativa para atenuar os processos crônico-degenerativos da doença de Alzheimer. *Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento*, 9 (7), e580974547. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i7.4547>
- Praderas, K., & MacDonald, M. L. (1986). Telephone conversational skills training with socially isolated, impaired nursing home residents. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 19, 337-348.
- Pinkston, E. M., & Linsk, N. L. (1984). Care of the elderly: A family approach. New York: Pergamon.
- Romero, D. & Maia, L. (2022). *A epidemiologia do envelhecimento: novos paradigmas?* Rio de Janeiro: Fundação Oswaldo Cruz.
- Sheikh, J. I., & Yesavage, J. A. (1986). Geriatric Depression Scale (GDS): Recent evidence and development of a shorter version. *Clinical Gerontologist: The Journal of Aging and Mental Health*, 5(1-2), 165–173. https://doi.org/10.1300/J018v05n01_09
- Schmidt, A. & Penna, R. A. (2021). Instituições Residenciais Brasileiras para Idosos e Condições Psicológicas e Cognitivas de Residentes. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 41, 1-20. <https://doi.org/10.1590/1982-3703003191768>

Skinner, B. F. (1978). *O Comportamento Verbal*. São Paulo: Editora Cultrix (Trabalho original publicado em 1957).

Tomanari, G. Y. (2000). Reforçamento condicionado. *Rev. bras. ter. comportar. Cogn*, 2(1), 61-67.

Vale, R. O. et al. (2019). Influência do ambiente na autonomia e na qualidade de vida de idosos institucionalizados. *Anais VI CIEH*. Campina Grande: Realize Editora. <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/53731>.