

Teatro do Oprimido e design inclusivo: o Teatro-Jornal como estratégia qualitativa para a participação de idosos em processos projetuais

Theater of the Oppressed and inclusive design: Newspaper Theater as a qualitative strategy for the participation of elderly people in design processes

Erika Veras de Castro

Giovanna de Freitas Rozalem Garcia

Luís Carlos Pasquarella

Maria Paula Trigueiros Silva Cunha

Resumo: Este artigo menciona o uso do Teatro do Oprimido, com destaque para a técnica do Teatro-Jornal, como forma de abordagem qualitativa nos processos de criação de projetos em design, especialmente aqueles voltados para incluir diferentes tipos de pessoas, como idosos. Inspirado nas ideias de Augusto Boal, o Teatro-Jornal resgata notícias da mídia impressa e transforma em improvisações teatrais, estimulando reflexões críticas e o envolvimento dos participantes. Ainda nesse âmbito, o artigo estabelece conexão de métodos e outras práticas no campo do design, como o Teatro Intermediário, destacando como as abordagens performáticas podem promover entendimento sobre a experiência das pessoas e criar soluções mais acessíveis e inclusivas, nesse contexto, busca-se apresentar considerações metodológicas de origem cênica, explorando-as como ferramentas para enriquecer processos qualitativos no campo do design.

Palavras-chaves: teatro do oprimido; teatro-jornal; abordagem qualitativa; design inclusivo; idosos.

Abstract: This article discusses the use of Theatre of the Oppressed, particularly the Newspaper Theatre technique, as a qualitative approach in the creation of design projects, especially those aimed at including diverse groups of people, such as the elderly. Inspired by the ideas of Augusto Boal, Newspaper Theatre retrieves news from print media and transforms it into theatrical improvisations, stimulating critical reflection and participant engagement. Furthermore, the article connects methods and other practices in the field of design, such as Intermediate Theatre, highlighting how performative approaches can promote understanding of people's experiences and create more accessible and inclusive solutions. In this context, it seeks to present methodological considerations of scenic origin, exploring them as tools to enrich qualitative processes in the field of design.

Keywords: theatre of the oppressed; newspaper theatre; qualitative approach; inclusive design; elderly.

Introdução

Os métodos de design podem ser conhecidos pela sua versatilidade de procedimentos aos diferentes problemas observados nos processos de projeto, principalmente ao relacionar usuários e interação com artefatos. A experiência do usuário vem se destacando nesse âmbito por fazer uso de direções colaborativas e maior engajamento do usuário. Este estudo demonstrou as performances teatrais como ferramentas para pesquisas qualitativas, que possuem suas origens nas explorações de Augusto Boal, dramaturgo brasileiro que conduziu mudanças singulares ao teatro convencional ao notar que “todas as pessoas podem fazer teatro, até mesmo os atores!” (Boal, 1979). Ao abordar conceitos relacionados à dramaturgia no palco, é relevante destacar o “Teatro do Oprimido”, muitas das nomenclaturas dessa técnica surgiram a partir das experiências do próprio Boal, suas aplicações possuem repertórios das vivências pessoais do dramaturgo com a sociedade. O “Teatro-Jornal” é uma delas, a qual consiste em utilizar materiais de notícias da mídia impressa como artefato para improvisações teatrais, seguidas de debates e reflexões mais aprofundadas sobre os temas vigentes.

Esse procedimento consiste na exploração de nove técnicas diferentes, que permitem transformar qualquer notícia em uma cena teatral (Boal, 1979; Santos, 2020). Nesse sentido, o “Teatro-Jornal” utiliza em sua proposta de encenação, recursos provenientes da arte crítica e de diversas formas de teatro político, especialmente por tomar as próprias notícias de jornais como base para construir sua dramaturgia (Andrade, 2013). Considerando essa proposta, o design pode explorar nesse cenário diferentes aspectos metodológicos para o desenvolvimento de novos projetos, essencialmente com destaque para as abordagens inclusivas, envolvendo usuários que necessitam sentir-se pertencentes no processo, visando aprofundamento de suas verdadeiras experiências. Outros estudos relacionados ao engajamento por meio do processo cênico, referem-se ao “Teatro Intermediário”. Newell *et al.* (2011) pontuam como uma importante técnica do teatro aplicada em projetos de design, principalmente por ressaltar a espontaneidade dos participantes ao relatar suas experiências. A motivação por busca de processos qualitativos em projetos de design, como as técnicas utilizadas na dramaturgia, parte da necessidade de inclusão de indivíduos idosos e outros grupos minoritários, que em sua maioria não possuem suas devidas experiências consideradas em projetos de design (Thomas *et al.*, 2013). O desenvolvimento de métodos em design inclusivo tem explorado essas formas inovadoras de romper com processos tradicionais, possibilitando imaginar futuros projetos mais acessíveis (Büscher *et al.*, 2004). Ferramentas como a performance teatral e laboratórios de jogos têm demonstrado que grupos podem colaborar de maneira criativa e imersiva, compartilhando suas experiências de modo espontâneo.

Nesse sentido, esse estudo possui o propósito de demonstrar o Teatro do Oprimido como meio de abordagem qualitativa em processos de design. Embora seja muito amplo explanar sobre ele, este artigo traz o enfoque para uma das técnicas desenvolvidas na dramaturgia, focalizando no Teatro-Jornal e suas encenações como procedimentos. Por abordar a encenação empregando parte de recortes reais combinados mediante improvisação, colagem, dramatização e debate, permite que os participantes reconstruam os significados das notícias com novas perspectivas.

A técnicas do teatro do oprimido na sociedade e a perspectiva do design

Augusto Boal, idealizador do Teatro do Oprimido, ampliou o cenário da dramaturgia ao denotar que o teatro representa a primeira invenção da humanidade. Para o autor, é por meio da prática teatral que o ser humano desenvolveu a capacidade de realizar outras invenções e descobertas. Essa concepção baseia-se na premissa de que o teatro proporciona ao indivíduo a possibilidade de visualizar-se em ação, do qual favorece processos de autoconhecimento, análise de limites e identificação de suas potencialidades (Silveira, 2009). Compreendendo tais concepções presentes na dramaturgia, o Teatro do Oprimido surge neste âmbito por tratar-se de uma prática teatral direcionada ao enfrentamento de situações concretas no campo das relações sociais, envolvendo grupos historicamente marginalizados ou submetidos a diferentes formas de opressão. Essa abordagem busca dar voz e visibilidade a indivíduos pertencentes a camadas populacionais que vivenciam condições de subjugação, seja ela de natureza psicológica, física ou social, promovendo, por meio da linguagem teatral, a reflexão crítica e a possibilidade de transformação dessas realidades (Dall'orto, 2008). Esse processo de promover a visibilidade dos indivíduos é proporcionado pela configuração deste tipo de técnica teatral, surgindo como um conjunto sistematizado de exercícios, jogos e técnicas teatrais que visam à desmecanização física e intelectual dos participantes, oportunizando dessa forma, a democratização do acesso. O principal objetivo é criar condições concretas para que indivíduos em situação de opressão se apropriem dos meios de criação cênica, ampliando suas formas de expressão e reflexão crítica (Boal, 2014).

Na sua busca frequente por um teatro popular, acessível e libertador, capaz de resistir e sobreviver em contextos de regimes ditatoriais, Augusto Boal identificou a necessidade de criar formas de expressão artística. Foi nesse contexto que iniciou a investigação e o desenvolvimento de técnicas que culminariam na criação do Teatro-Jornal, uma proposta inovadora que transformava notícias reais em cenas teatrais, promovendo a reflexão crítica sobre os acontecimentos sociais e políticos da época. De acordo com Andrade (2013), o Teatro-Jornal constituiu o primeiro experimento dentro dessa perspectiva, sendo desenvolvido por Augusto Boal durante a fase final do Teatro de Arena, entre o final da década de 1960 e o início dos anos 1970. Essa técnica surgiu como uma estratégia de resistência e sobrevivência diante da intensa censura imposta pelo regime militar brasileiro, buscando formas alternativas de expressão teatral e de abordagem crítica dos acontecimentos sociais e políticos da época.

Nesse sentido, é evidente que as ferramentas teatrais utilizadas nesse contexto funcionavam como uma estratégia de camuflagem cênica, permitindo que, sob a aparência de uma simples encenação, fossem abordadas questões sociais e políticas pertinentes à realidade vivida durante o regime militar. Dessa forma, o teatro se tornava um espaço seguro e criativo para a manifestação crítica, utilizando a linguagem dramática como meio de promover reflexões e questionamentos sobre a conjuntura social vigente. A Figura 1 ilustra as técnicas desenvolvidas por Boal.

Figura 1: Técnicas do Teatro do Oprimido.
Fonte: Os autores, adaptada de Boal (2014).



Ao aprofundar procedimentos de abordagem do Teatro do Oprimido, é possível conhecer sua composição de técnicas, que apresenta um conjunto diversificado de ferramentas, tal qual demonstrado na Figura 1, entre as quais se destacam o Teatro-Jornal, o Teatro-Imagem, o Teatro Invisível, o Teatro-Fórum, as técnicas do Arco-Íris do Desejo, o Teatro Legislativo. Essas modalidades oferecem, de modo singular, recursos específicos para a abordagem crítica de cenários de opressão vivenciados por diferentes grupos sociais. Essas práticas são amplamente utilizadas por coletivos populares de teatro, com o objetivo de problematizar suas realidades e expor suas experiências de opressão, promovendo assim o debate público e a construção coletiva de possíveis caminhos para a transformação social (Boal, 1979).

Analisando o infográfico das principais técnicas do Teatro do Oprimido, observou-se que, a partir do Teatro Jornal até o Arco-Íris do Desejo, o contexto histórico compreendeu o período da Ditadura militar no Brasil, evidenciando que as formas de fazer teatro de Boal priorizavam o espectador e sua relação com o palco, motivando o público a participar do espetáculo, demonstrando a importância do povo que a censura não iria impedir o teatro e os indivíduos de se expressarem. O Teatro Legislativo que ocorreu na década de 1990 analisava as necessidades expressas no Teatro

Fórum buscando transformá-las em Lei, utilizando assim outra técnica teatral para ser exercida e mostrar que tudo é uma ação política.

Todos esses meios teatrais de Boal podem aplicar-se ao design, principalmente por sua conduta de engajamento e motivação. Pesquisas sobre a experiência do usuário podem ser conduzidas por tais condutas, visto que buscam entender as vivências passadas do indivíduo, podendo deixá-lo confortável ao aplicar uma ou mais dessas técnicas teatrais, com o objetivo de captar palavras, frases e/ou mensagens indiretas para colaborar na prática do design e desenvolvimento de produtos por meio da história expressa do usuário. No âmbito dos processos qualitativos do design, essas técnicas podem agregar relatos autênticos de indivíduos, tratando a experiência do usuário para além de uma interação com um artefato atual. Conforme André e Fragelli (2009), experiências colaborativas com o pesquisador, o designer e o usuário trabalhando juntos em modo de cocriação, tornam tudo mais crítico e reflexivo. O emprego de técnicas como essas, envolvendo artefatos pertencentes a décadas passadas (como os jornais, TV e rádio, artefatos utilizados para aplicação do Teatro-Jornal), quando direcionada à população idosa durante coleta de dados, pode proporcionar o resgate de memórias e vivências significativas desse público e que, via de relatos espontâneos, haja possibilidade de compreensão por parte do que esses indivíduos passaram e experimentaram. Esse processo pode contribuir, por meio dessas memórias, no entendimento das possíveis barreiras, traumas e experiências gerais advindas da população idosa (que são pertinentes até os dias atuais), e como essa experiência do passado pode influenciar a experiência futura desses indivíduos com uso de artefatos contemporâneos (experiências com a tecnologia e aplicações gráficas). Nesse sentido, considerá-los em processos de design que oferecem técnicas da espontaneidade e liberdade de expressão pode auxiliar na promoção de projetos futuros mais apropriados e que apresentem conexões simbólicas para esses usuários.

O Teatro-Jornal como ferramenta

É de suma importância evidenciar o quanto a cultura foi um dos meios mais importantes para a resistência contra a ditadura militar no Brasil, na qual muitas peças, atores e diretores foram censurados e/ou se tornaram prisioneiros do regime militar. Em vista disso, a ditadura impossibilitou a continuação do seu trabalho e trouxe ameaças à vida de Augusto Boal, que nesse período foi um dos prisioneiros e após ser solto, foi coagido a se exilar para continuar vivo (Figueiredo, 2015).

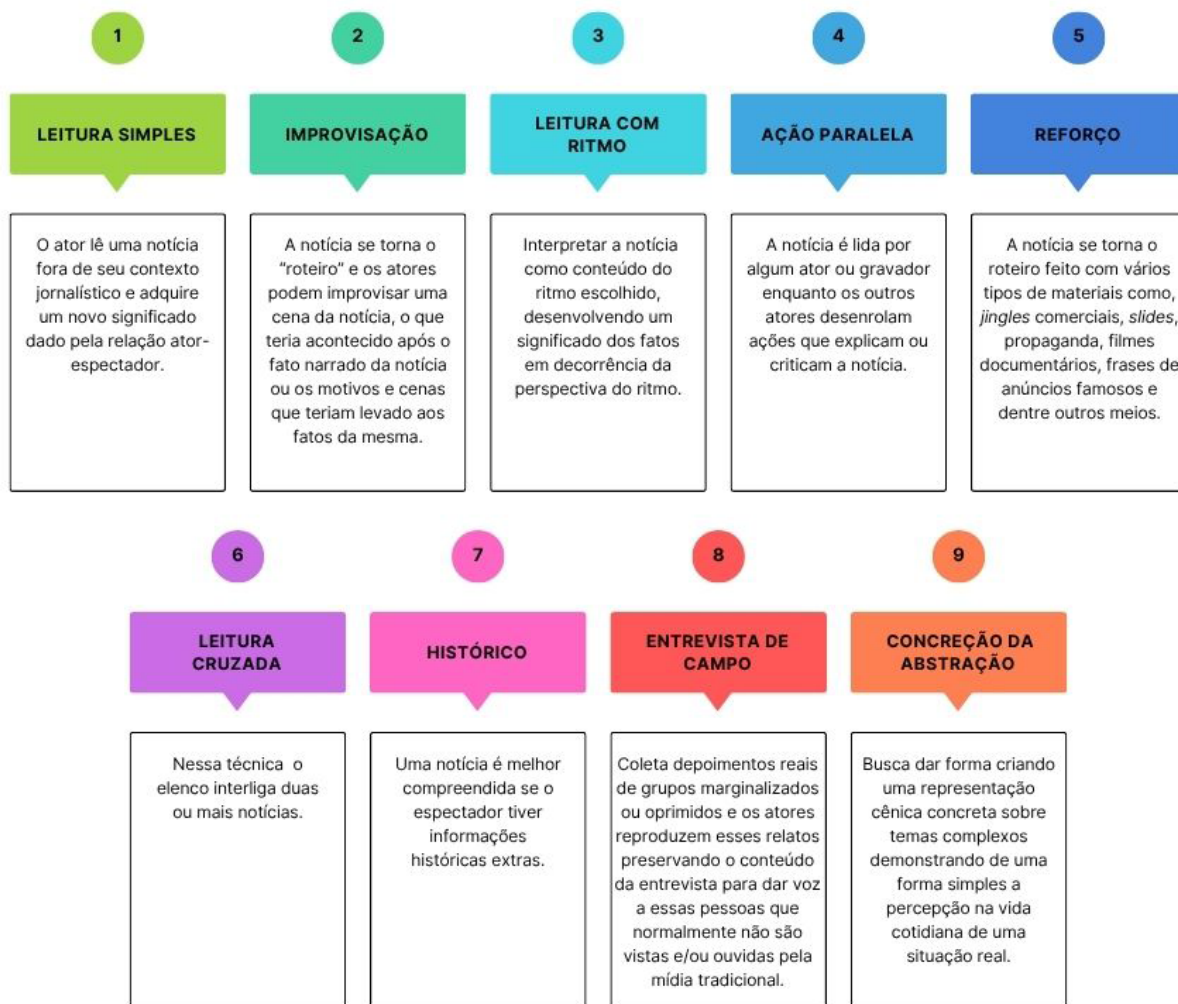
Segundo Salen e Zimmerman (2012), design é o procedimento pelo qual um designer elabora um cenário a ser descoberto por um participante, a partir do surgimento de um resultado. Sendo assim, o designer precisa do participante para desenvolver as soluções, assim como nas técnicas de Boal, o ator precisa do envolvimento do espectador para criar um aprofundamento no espetáculo.

A importância desse repertório sobre o teatro da espontaneidade e condutas empregadas na dramaturgia, pode possibilitar o entendimento na apropriação de direções e ferramentas para atingir resultados em outras áreas. No design participativo, já há muitas práticas inclusivas com objetivos de aprofundar nas experiências de participantes, o “teatro intermediário”, assim como no “teatro-jornal” ou ferramentas de elaboração de cenários e abordagens narrativas que auxiliam nessas ilustrações (Benktzon, 1993).

De acordo com Boal (1971), o Teatro-Jornal entra como uma ferramenta fundamental para juntar o público e o teatro, com finalidade onde um dos objetivos possa ser popularizar alguns meios de

se fazer teatro, fazendo com que o público possa produzir a sua própria peça, mostrando que o teatro pode ser feito mesmo por quem não é artista. Desse modo, o Teatro-Jornal possui as nove primeiras técnicas, como demonstrado na Figura 2.

Figura 2: Técnicas do Teatro-Jornal.
Fonte: Os autores, adaptada de Boal (1971).



Analisando esse contexto, o Teatro-Jornal pode relacionar-se com o Design inclusivo, buscando, por exemplo, despertar sentimentos em idosos, trazendo relatos de experiências de vida utilizando uma ou mais das nove técnicas do Teatro-Jornal. Dessa forma, quando os idosos estão inseridos nessas abordagens, a interação pode se tornar algo profundo por se sentirem confortáveis e terem suas necessidades percebidas e compreendidas sem julgamentos. Com isso, o designer consegue captar as dificuldades dos idosos conforme seu objetivo de estudo e assim atinge desenvolve melhorias com base em relatos reais.

Abordagens qualitativas envolvendo o usuário idoso no design

As práticas projetuais em design, de maneira recorrente, acabam por excluir determinados grupos sociais, entre eles a população idosa. Esse cenário torna-se evidente na frequente ausência de

considerações específicas para esse público nos processos de desenvolvimento de projetos de design. Uma das principais barreiras para a inserção dos idosos está relacionada à dificuldade de apropriação e interação com produtos que, de forma crescente, incorporam tecnologias mais avançadas (Abascal, 2001). O design inclusivo adota ferramentas e técnicas que buscam favorecer a apropriação, por parte da população idosa, das interações com novos produtos e tecnologias. A inclusão, nesse contexto, configura-se como um importante instrumento de promoção da qualificação social, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida e para a estimulação das funções cognitivas desse público. Além desses benefícios, a adoção de práticas inclusivas possibilita que os idosos se reconheçam como parte integrante da sociedade contemporânea, fortalecendo o sentimento de pertencimento e de integração ao contexto globalizado (Nascimento, 2022). Ao considerar a inclusão de indivíduos idosos, o design contemporâneo tem adotado diversos direcionamentos com o objetivo de promover a confiança e fortalecer o sentimento de pertencimento desse público ao longo de todo o processo de desenvolvimento dos produtos e serviços. Algumas dessas práticas são adotadas em processos envolvendo idosos e jogos digitais, pois aspectos motivacionais podem engajar e gerar confiança na população envelhecida. Conforme Cota *et. al.* (2014), as motivações que levam um idoso a engajar-se em atividades lúdicas, em dispositivos móveis, podem ser de natureza extrínseca e/ou intrínseca. Além do prazer gerado pela experiência de diversão proporcionada pelo jogo, a prática pode assumir um caráter funcional, sendo utilizada como uma estratégia para a prevenção de possíveis disfunções cognitivas. Dessa forma, o ato de jogar torna-se uma atividade que integra tanto aspectos de lazer quanto de promoção da saúde e bem-estar na terceira idade.

Ao ponderar as interações com novas interfaces, compreende-se que as tecnologias oferecem uma janela para um mundo novo e estimulante, ao mesmo tempo em que promovem a inclusão digital e a ampliação das possibilidades de interação social e aprendizado ao longo da vida. A utilização de tecnologias digitais tem experimentado um crescimento significativo na sociedade, abrangendo diversos ambientes e grupos etários. Nos últimos anos, evidenciou-se uma crescente busca e adoção de tecnologias mais modernas, tais como *smartphones*, reprodutores de mídia, jogos interativos e *tablets*, entre outros, por parte da população em geral (Castro *et al.*, 2024). O público idoso, diferentemente dos jovens das gerações atuais, não teve ao longo de grande parte de sua trajetória de vida, contato direto e contínuo com os recursos tecnológicos disponíveis hoje. Nesse sentido, torna-se fundamental que sejam identificados e estimulados fatores motivacionais capazes de despertar o interesse desse grupo etário em participar de atividades que envolvam o uso de novas tecnologias. A motivação, nesse contexto, pode ser compreendida como a força propulsora que direciona e orienta o comportamento humano. De modo geral, tais comportamentos estão intrinsecamente relacionados aos interesses, desejos e à busca pela satisfação pessoal. Estar motivado a realizar determinada tarefa tende a favorecer o aumento do tempo dedicado à atividade, além de estimular maior esforço e engajamento por parte do indivíduo (Sansone; Harackiewicz, 2000).

Tal engajamento pode ser alcançado por meio das práticas participativas no design, especialmente quando voltadas para o idoso, pois possui o objetivo de ouvir atentamente, valorizar as experiências de cada um e envolver diretamente as pessoas nos processos de criação. Nesse cenário, para além das abordagens envolvendo jogos como ferramenta de motivação, surge o teatro espontâneo como um processo complementar e bastante eficiente, pois incentiva a expressão livre, a construção

coletiva de histórias e a representação de experiências reais por meio da improvisação. Ao usar elementos dessa técnica teatral, o design participativo consegue entender melhor as necessidades, desejos e dificuldades dos idosos em relação a produtos e serviços tecnológicos (Abascal, 2001). Essa combinação de métodos não só ajuda a obter informações mais detalhadas e próximas da realidade, como também reforça o sentimento de pertencimento e autonomia dos participantes durante toda a elaboração do projeto. Ao mencionar o teatro espontâneo como técnica que promove a participação, é importante ressaltar que ele não é uma forma de teatro que segue um roteiro fixo, ele é criado na hora, a partir das experiências, emoções e histórias que o público compartilha, seu objetivo principal é incentivar a expressão livre, o diálogo e a reflexão em grupo, fazendo com que o público deixe de ser apenas espectador e passe a participar ativamente do espetáculo, caracteriza-se como uma modalidade de teatro interativo, tendo como principal característica a improvisação (Aguiar, 1999). O teatro espontâneo tem uma linguagem que lhe é específica, pela qual trata de convencer o espectador a respeito daquilo que está sendo mostrado. Para tanto, utiliza-se da improvisação (que lhe permite uma radical atualidade), da própria arquitetura do espaço físico, de recursos auxiliares tais como música, iluminação e figurino e, principalmente, da postura da equipe técnica frente aos demais (Aguiar, 1999).

Discussão

A identificação dos vínculos históricos da população idosa, reflete-se por meio da representação de rejeição ao “velho” na sociedade; tal vínculo evidencia a forma como a coletividade forjou uma imagem negativa do envelhecimento. A velhice, tida como repugnante, foi sistematicamente excluída ao longo dos séculos. Em épocas remotas, muitas comunidades chegavam a afastar, expulsar ou até eliminar seus anciãos, uma vez que esses membros deixavam de contribuir para as atividades essenciais do grupo. Incapazes de integrar-se às práticas de caça, essas pessoas deixavam de prover o sustento necessário às suas famílias. No decurso da Idade Média, a Igreja começou a propagar a noção de que os idosos deixavam de vivenciar paixões intensas, fomentando a ideia de que essa etapa da vida favorece a prática do ascetismo. No âmbito das décadas do século XX, vale notar que, na década de 1970, emergiram abordagens inovadoras dedicadas às implicações do fenômeno na inclusão social de idosos. As pesquisas começaram a investigar não só os aspectos físicos e psicológicos, como também as mudanças sociais resultantes desse processo (Castro *et al.*, 2024).

Nessa perspectiva, o estudo compreende o uso de abordagens qualitativas no campo do design como estratégia relevante para agregar grupos que, historicamente, foram deixados de lado, como os idosos. As abordagens tradicionais de projeto, majoritariamente voltadas para um público mais jovem e habituado com as novas tecnologias, acabam não atendendo às verdadeiras necessidades e limitações da população envelhecida. Devido a isso, o design participativo e inclusivo surge como uma alternativa fundamental, pois viabiliza escuta mais ativa e a criação conjunta, abrangendo diretamente os usuários finais na construção de produtos e serviços. Uma inovação singular nesse âmbito é a aplicação de elementos do Teatro do Oprimido, especificamente a técnica do Teatro-Jornal. Conforme Andrade (2013), tal prática teatral auxilia a conceber um cenário mais acolhedor, onde os idosos podem se sentir mais à vontade para partilhar suas experiências, dificuldades e expectativas em relação às tecnologias. Ademais, a dramatização de notícias reais, por meio das diversas técnicas do Teatro-Jornal, pode auxiliar na elaboração de narrativas que

revelam o contexto social dos participantes, tornando o processo projetual mais conectado com a realidade vivida por esse público.

A associação entre teatro e design também fortalece atributos emocionais e motivacionais essenciais para o engajamento dos idosos. Conforme apresentado no texto, a motivação é um aspecto determinante para a atuação ativa deste público em atividades que abarcam novas tecnologias. De acordo com Büscher *et al.* (2004), Newell *et al.* (2011) e Benktzon (1993), a combinação de jogos digitais e práticas teatrais, como o teatro espontâneo, expande os modos de engajamento ao unir diversão, expressão criativa e reflexão social. Essas atividades promovem o desenvolvimento de produtos mais adequados e a promoção de bem-estar, autoestima e inclusão social dos idosos.

Outro fator importante a ser evidenciado é a contribuição do Teatro do Oprimido como ferramenta de resistência e transformação social. Difundido em um contexto de censura e repressão política, o Teatro-Jornal demonstra-se um modelo de como a arte pode ser empregada como recurso para proporcionar voz a grupos oprimidos e invisibilizados (Boal, 1979). Por fim, este estudo aponta para a necessidade de uma maior aproximação entre o campo do design e os processos oriundos das artes e das ciências sociais. A aplicação de temáticas como o Teatro-Jornal em processos de design inclusivo revela-se uma estratégia eficaz para construir soluções que podem contribuir para a inovação metodológica no design. Essa associação de áreas distintas pode possibilitar avanços ao promover a inclusão e consideração da experiência dos idosos como parte ativa na construção de tecnologias e serviços mais acessíveis à população idosa.

Considerações finais

Práticas participativas que agregam cocriação e espontaneidade podem ser engajadoras para públicos que apresentam resistências com o desenvolvimento de projetos tecnológicos ou que despertam barreiras sociais. Este estudo apresentou abordagens por meio do teatro do oprimido, com foco nas técnicas do Teatro-Jornal, com o objetivo de encontrar soluções em processos de design, por meio de performances teatrais. Resultados obtidos de modo espontâneo por meio de uma encenação ou simulação de alguma realidade baseada em notícias jornalísticas podem agregar valor não somente através dos dados qualitativos apresentarem maior veracidade, quando comparados às respostas de formulários, como também apresentam maior inovação metodológica em sua aplicabilidade ao utilizar processos não convencionais.

Durante o processo de desenvolvimento deste estudo, foram encontrados desafios principalmente pela carência de fundamentação que relacione diretamente o “Teatro e o Design”, contudo essa lacuna foi preenchida com estudos que comparam práticas participativas e de cocriação através de performances.

Como trabalhos futuros, este estudo sugere o uso do Teatro do Oprimido como suporte metodológico para outros públicos, principalmente para resultados que podem de algum modo apresentar dados mais sensíveis ao envolver os participantes. O Teatro Jornal e o Arco-íris do desejo podem facilitar tal caminho ao lidar com aspectos que fogem da realidade vivida pelo participante, direcionando-o para outro cenário e abordando os fatores emocionais de maneira mais espontânea e sensível que protocolos convencionais de pesquisa.

Referências

- ABASCAL, Julio; CIVIT, Antón. Universal access to mobile telephony as a way to enhance the autonomy of elderly people. **Proceedings Of The 2001 Ec/Nsf Workshop On Universal Accessibility Of Ubiquitous Computing**: providing for the elderly, Sevilla, p. 93-99, 22 maio 2001. ACM. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1145/564526.56455> . Disponível em: <https://hdl.handle.net/11441/143044> . Acesso em: 4 jan. 2025.
- AGUIAR, Moysés. **Teatro espontâneo e psicodrama**. São Paulo: Editora Ágora, 1999.
- ANDRADE, Clara de. “Teatro-Jornal” de Augusto Boal e a descoberta do Teatro do Oprimido. In: **ANAIS DAS COMUNICAÇÕES**, p. 11, 2013.
- ANDRÉ, Janaína Silva; FRAGELLI, Ricardo Ramos. Trinca Social: um jogo como ferramenta de transformação. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 15., 2016, São Paulo. **Proceedings** [...]. São Paulo: SBC, 2016. p. 1098-1101.
- BENKTZON, Maria. Designing for our future selves: the swedish experience. **Applied Ergonomics**, 24(1), 19-27, 1993. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/0003-6870\(93\)90155-3](https://doi.org/10.1016/0003-6870(93)90155-3). Acesso em 10 abr. 2026.
- BOAL, Augusto. Teatro jornal: primeira edição. **Latin American Theatre Review**, Lawrence, p. 57-60, 1971.
- BOAL, Augusto. **Técnicas latino-americanas de teatro popular**. São Paulo: Hucitec, 1979.
- BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido**: e outras poéticas políticas. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2014.
- BÜSCHER, Monika; ERIKSEN, Mette Agger; KRISTENSEN, Jannie Friis; KRISTENSEN, Preben Holst. Ways of grounding imagination. In: CONFERENCE ON PARTICIPATORY DESIGN: ARTFUL INTEGRATION: INTERWEAVING MEDIA, MATERIALS AND PRACTICES, 8., 2004, [Toronto]. **Proceedings** [...]. [New York]: ACM, 2004. v. 1, p. 193-203.
- CASTRO, Erika Veras de.; PASCHOARELLI, Luis Carlos; CAMPOS, Livia Flávia de Albuquerque; CUNHA, Maria Paula Trigueiros da Silva. IDOSOS E A ERA DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE A DEFINIÇÃO DO IDOSO MODERNO. In: MENEZES, M. S.; PASCHOARELLI, L. C. **Design: pesquisando novos caminhos**. 1. ed. Bauru, SP: Canal 6 editora, 2024. cap. 3, p. 59-86. Disponível em: <https://canal6.com.br/livreacesso/livro/design-pesquisando-novos-caminhos/>. Acesso em: 8 jan. 2026.
- COTA, Túlio Teixeira; JUNIOR, Nilton Vieira; ISHITANI, Lucila. Impacto do gênero de jogo digital na motivação dos idosos para jogar. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames), 13., 2014, Porto Alegre. **Proceedings** [...]. Porto Alegre: SBC, 2014. p. 361-368.
- DALL'ORTO, Felipe Campo. O teatro do oprimido na formação da cidadania. Fênix: **Revista de História e Estudos Culturais**, Uberlândia, v. 5, n. 2, p. 1-16, abr./jun. 2008.
- FIGUEIREDO, César Alessandro. A Ditadura Militar no Brasil e o teatro: memória e resistência da classe artística. **Revista Eletrônica de Ciência Política**, Curitiba, v. 6, n. 2, p. 7-27, 2015.
- NASCIMENTO, Elian Santos *et al.* Cor e design inclusivo: recomendações para o projeto de aplicativos voltados ao público idoso. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 10., 2021, Curitiba. **Anais** [...]. São Paulo: Blucher, 2022. p. 1-12.
- NEWELL, Alan F. MORGAN, Margaret E., GIBSON, Lorna; FORBES, Paula. Experiences with professional theatre for awareness raising. **Interacting with Computers**, Oxford, v. 23, n. 6, p. 594-603, nov. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.08.002>. Acesso em 10 abr. 2026.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos: principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012. v. 1.
- SANTOS, Márcio Silveira dos. Ensino de teatro na educação de jovens e adultos: o teatro-jornal como recurso pedagógico. **Moringa: Artes do Espetáculo**, João Pessoa, v. 11, n. 1, p. 115-141, jan./jun. 2020.
- SANSONE, Carol; HARACKIEWICZ, Judith M. (ed.). **Intrinsic and extrinsic motivation: the search for optimal motivation and performance**. San Diego: Academic Press, 2000.

SILVEIRA, Eduardo. A arte do encontro: a educação estética ambiental atuando com o Teatro do Oprimido. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, p. 369-394, ago. 2009.

THOMAS, Hugh; JAIN, Amit; ANGUS, Michael **The global journey from cash to cashless**. MasterCard Advisors'Cashless Journey, p. 1-15, 2013.

Agradecimentos

Agradecemos à Universidade Estadual Paulista (UNESP), pela estrutura, ao Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI), pelo espaço, apoio e estrutura científica, a Professora Paula Trigueiros por compartilhar novas abordagens metodológicas sobre o Teatro do Oprimido, ao Lab2PT e a UMINHO pelos momentos de aprendizados. Por fim a CAPES e ao CNPq fomentos de apoio à autores desta pesquisa.

Sobre os autores

Erika Veras de Castro é Doutora em Design pela UNESP com realização de Doutorado sanduíche na Universidade do Minho (Portugal), com financiamento do programa PDSE/Capes. Mestre em Design pela UFMA, Especialista (MBA) Gestão de Projetos pela Uninter. Possui graduação em Design também pela UFMA. Exerce docência nas instituições de ensino UNIASSELVI (2026) e UNESP (2023-2026). Atualmente desenvolve pesquisas envolvendo Ergonomia e Usabilidade e Experiência do usuário com foco no público idoso, no Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI), da UNESP, onde faz parte do grupo de pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces.

E-mail: erika.veras@unesp.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6513053455487767>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4614-4208>

Giovanna de Freitas Rozalem Garcia é graduanda do curso de Design pela Universidade Estadual Paulista (UNESP) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC). Atualmente desenvolvendo pesquisa com bolsa do CNPq, pelo programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica envolvendo ergonomia, usabilidade do público idoso com artefatos bancários, no Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI), da UNESP Bauru, do qual faz parte do grupo de pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces.

E-mail: giovanna.fr.garcia@unesp.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1986017743518868>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-3043-7402>

Luís Carlos Pasquarella é Professor Titular no Departamento de Design da Universidade Estadual Paulista (UNESP) desde 2017; Livre-Docente em Design Ergonômico desde 2009; possui Pós-doutorado em Design Inclusivo (2024) pela ULisboa e em Ergonomia (2008) pela UTLisboa; Doutorado em Engenharia de Produção (2003) pela UFSCar; Mestrado em Projeto, Arte e Sociedade - Desenho Industrial (1997) e graduação em Desenho Industrial (1994) pela UNESP. É colíder no Grupo de Pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces onde coordena os projetos de pesquisa como: Design Ergonômico: avaliação e intervenção ergonômica no projeto e Design Ergonômico: metodologias para a avaliação de instrumentos manuais na interface homem X tecnologia. Coordena o Laboratório de Ergonomia e Interfaces - Departamento de Design, onde atua como docente no curso de graduação e Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Design da UNESP.

E-mail: luis.paschoarelli@unesp.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8521603444193259>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4685-0508>

Maria Paula Trigueiros Silva Cunha é Professora Auxiliar na Escola de Arquitetura, Artes e Design da Universidade do Minho, onde é membro integrado do Lab2PT. Sua vasta experiência em ensino e pesquisa concentra-se na implementação de soluções de design inclusivo que envolvem especificamente pessoas com características e necessidades diversas (como idosos e pessoas com deficiência). Concluiu seu pós-doutorado (2022) sobre as melhores práticas de Design Inclusivo em Portugal, na Universidade de Lisboa, onde é membro colaborador do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design (CIAUD). Obteve seu doutorado em 2008 pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD). Ela possui mestrado em Planejamento Urbano e Design Ambiental (2000) pela Universidade do Porto e licenciatura em Arquitetura (1988) pela Universidade de Lisboa.

E-mail: paula.trigueiros@eaad.uminho.pt

Ciência Vitae: <https://www.cienciavitae.pt/portal/4F1A-4A00-CD71>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9773-7874>