

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL - SENAC

058.734.869-05

073.755.779-60

101.874.299-95

ORIENTADOR:

027.788.199-40

**CUBO MÁGICO DA TERCEIRA IDADE:
UM NOVO PRODUTO PARA UM NOVO PERFIL DE CONSUMIDOR**

RESUMO

A cada ano a expectativa de vida da população aumenta no Brasil. Com essa nova realidade, a população com mais de 60 anos aumenta em números significativos e estes precisam cada vez mais estarem melhores inseridos em suas famílias e comunidades, realizando as atividades básicas da vida diária de forma independente evitando o isolamento familiar e gerando maior qualidade de vida. Desta forma este projeto tem como objetivo principal desenvolver e confeccionar um objeto lúdico, que ofereça ao idoso o desenvolvimento de habilidades constantemente requeridas em suas tarefas do dia-a-dia. Onde um simples fechar de zíper, uma amarração de cadarço ou a abertura e fechamento de um tubo de pasta de dente se tornam atividades mais complicadas para quem já não possui tanta habilidade motora e boa visão. O projeto também trará benefícios ambientais, dando destino correto aos restos de tecidos e aviamentos das empresas de confecção, principalmente para aquelas que ainda não possuem um destino correto de seus rejeitos. O produto final desenvolvido neste projeto foi denominado Cubo Mágico da Terceira Idade e, conforme será apresentado, possui um custo pequeno de investimento para sua produção e poderá ser comercializado de forma customizada para cada cliente, gerando assim bom retorno financeiro para quem o produzir e comercializar.

Palavras-chave: Idosos. Terceira Idade. Reaproveitamento. Atividades básicas da vida diária. Descarte correto. Retalhos.

1 INTRODUÇÃO

Os últimos Censos realizados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) no Brasil apontam que a população tem envelhecido e, com o desenvolvimento de melhores políticas públicas, as pessoas vivem mais anos.

O desafio é manter estes indivíduos ativos na sociedade, gerando atividades que possam dar suporte as perdas de habilidades que vão surgindo ao decorrer dos anos.

Os idosos (pessoas com 60 anos ou mais) precisam realizar diversas atividades básicas da vida diária, como por exemplo: escovar os dentes, tomar banho, se vestir, se calçar, se alimentar, abrir portas entre tantas outras. Porém suas habilidades motoras, com o passar dos anos, tendem a diminuir prejudicando o desempenho de pequenas, mas importantes tarefas do dia-a-dia.

Desta forma, este projeto tem como propósito a produção de um objeto que ofereça aos idosos a oportunidade de treinar habilidades motoras que estão se perdendo o hábito da prática com o passar dos anos.

1.1 Caracterização do problema

Segundo dados do IBGE, o grupo de idosos de 60 anos ou mais será maior que o grupo de crianças com até 14 anos já em 2030. A tendência do envelhecimento da população vem sendo observada desde o Censo de 2002 e ganhou força nos últimos dez anos. (BIANCHI, 2013).

Em pesquisa realizada pelos autores deste projeto, com três confecções de médio porte da cidade de Criciúma/SC, descobriu-se que os retalhos que sobram de suas produções têxteis são geralmente descartados de forma incorreta, sendo geralmente colocados em frente as suas empresas e pessoas interessadas em seu uso as recolhem antes do caminhão do lixo passar, mas caso isso não aconteça, o destino final é o aterro sanitário.

Diante destas duas pertinentes informações, como podemos auxiliar no correto descarte destes retalhos os incorporando ao projeto de um produto que tem como propósito diminuir o impacto da falta de habilidades diárias que a população idosa tende a desenvolver com o passar dos anos?

1.2 Objetivos e metas

O objetivo principal é projetar um novo produto para o público da terceira idade, que seja inovador e que gere interação com o usuário de forma lúdica, para auxiliar no desenvolvimento e na prática de habilidades da vida diária utilizando materiais reutilizados.

1.2.1 Objetivos específicos

Este projeto propicia a geração dos seguintes objetivos específicos:

- a) Proporcionar maior independência nas atividades cotidianas, aumentando o bem-estar e fortalecendo a autoconfiança dos idosos, gerando melhor integração ao ambiente familiar.
- b) Desenvolver atividades produtivas para a ocupação do tempo livre onde o idoso estará desenvolvendo uma habilidade de forma lúdica.
- c) Patentear o produto desenvolvido e comercializar a ideia para empresas interessadas em novos produtos, oportunizando o acesso às pessoas idosas.
- d) Fazer um bom uso das sobras de tecidos e aviamentos das confecções minimizando o impacto do descarte incorreto.

1.2.2 Metas

Inserir um novo conceito voltado ao público da terceira idade, possibilitando a oferta de produtos a um nicho de mercado que apresenta crescente aumento de demanda e que requer a produção de invenções específicas para as suas necessidades, projetados para melhorar e facilitar o seu relacionamento com o meio ambiente.

1.3 Justificativa

Uma das maiores conquistas culturais de um povo em seu processo de humanização é o envelhecimento de sua população, refletindo uma melhoria das condições de vida. Nos últimos anos as instituições governamentais brasileiras,

organismos da sociedade civil e movimentos sociais conquistaram uma gama de leis, decretos, propostas e medidas que estabelecem direitos voltados para a pessoa idosa. Contabilizam-se conquistas democráticas importantes, como a elaboração e publicação do Estatuto do Idoso em 2003, que regulamenta os direitos das pessoas com idade igual ou superior a 60 anos (SDH, 2012).

A indústria, o comércio e os serviços precisam estar atentos a esta mudança de paradigma da população brasileira e estarem prontos para atender este novo perfil de consumidor com desejos e necessidades específicas adequadas as suas realidades. Certamente novos produtos e serviços serão desenvolvidos para melhor atender a esta faixa etária da população que ainda dispõe de recursos financeiros, oriundos de suas aposentadorias, pensões e poupanças, para consumi-los.

Por meio destas informações, justifica-se a importância deste projeto que pretende produzir de forma lúdica, com cores vibrantes, para que seja um objeto de divertimento e passatempo ao mesmo tempo em que possa desenvolver habilidades diárias em pessoas idosas. O projeto ainda tem a intenção em dar um destino correto às sobras de tecidos (Figura 1) provenientes das confecções que servirão de enchimento e de insumo para a produção do objeto proposto.

Figura 1 – Restos de tecidos utilizados na produção



Fonte: Os autores (2014).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o passar dos anos, o indivíduo percebe a diminuição de sua capacidade de adaptação as simples tarefas que são realizadas ao decorrer de um dia, dificultando a sua integração numa sociedade que evolui num ritmo muito rápido para ele, desta forma, torna-se cada vez mais introspectivo, movimentam-se menos e apresentando com maior frequência problemas de saúde.

2.1 A terceira idade e as atividades básicas da vida diária

A velhice, a terceira idade ou como quer que a chamemos é uma fase de busca de novos significados, que trata da mudança de paradigma: “vencer os mitos e preconceitos e buscar um novo posicionamento, fundado nos princípios da realidade (sua bagagem, seus valores, suas necessidades) e do prazer (a satisfação com a própria vida).” Trata-se de esquecer os caminhos que levam sempre aos mesmos lugares e fazer a travessia. (BARROS JÚNIOR, 2009, p.35).

Tem condição, sim, de decidir e assumir que envelhecer pode ser melhor do que foi até hoje. Hoje sabemos que a velhice pode ser uma etapa de vida cheia de realizações e de oportunidades de crescimento pessoal contínuo. São várias as tentativas de rotular esta nova direção: melhor idade, terceira idade, feliz idade, velhice ou maturidade. O fato é que estes rótulos nem sempre conseguem sugerir o que o processo de envelhecimento significa nos dias de hoje. (BARROS JUNIOR, 2009, p.51).

São várias as tentativas de rotular esta nova etapa da vida: melhor idade, terceira idade, feliz idade, velhice ou maturidade.

Ruipérez e Llorente (2002, p. 193), “salientam que todos os indivíduos praticam, diariamente, um grande número de atividades essenciais para a sua vida cotidiana.” Como levantar da cama, se vestir, tomar banho, escovar os dentes, pentear o cabelo, comer e se deslocar dentro e fora de casa.

Porém, com o passar dos anos, as patologias invalidantes começam a aparecer e geram impedimento destas atividades, exigindo um maior esforço e requerem a prática de terapias ocupacionais que buscam maneiras de ensinar e reiniciar essas atividades, tornando o idoso mais independente em suas atividades básicas diárias. (RUIPÉREZ; LLORENTE, 2002).

2.2 O processo de envelhecimento

A diminuição da capacidade motora acompanha o passar dos anos, variando conforme o estilo de vida que o indivíduo leva em seu dia-a-dia. O processo de envelhecimento é natural e fisiológico, que apresenta grande diferença de uma pessoa para a outra.

“As principais alterações do aparelho locomotor, dos sistemas cardiocirculatório e respiratório são consideradas como as responsáveis pela diminuição da capacidade de desempenho corporal durante o envelhecimento.” (WEINECK, 2000, p. 36 apud NOGUEIRA, 2009, p. 20).

De acordo com Rosa (1983), apud Nogueira (2009), alguns dos aspectos mais visíveis do processo de envelhecimento são as rugas, os cabelos brancos, a redução da capacidade de locomoção, a redução da força física e a falta de firmeza das mãos e pés.

“O envelhecimento propicia uma diminuição na habilidade para manter a força estática, aumenta o índice da fadiga muscular e diminui a capacidade para hipertrofia”. (MATSUDO & MATSUDO, 1992 apud NOGUEIRA, 2009, p. 19).

2.3 O Design e o desenvolvimento de novos produtos

Segundo Bernsen (1995, p. 10), “a palavra DESIGN significa traduzir um propósito em uma forma física ou ferramenta” e tem como propriedade básica a solução para um problema por meio de uma série de perguntas e respostas.

“A vida da maioria das pessoas não é mais imaginável sem o Design. O Design nos segue de manhã até a noite: na casa, no trabalho, no lazer, na educação, na saúde, no esporte, no transporte de pessoas e bens, no ambiente público – tudo é configurado de forma consciente ou inconsciente. Design pode ser próximo da pele, (como na moda) ou bem afastado (como no caso do uso espacial).” (BÜRDEK, 2006, p. 11).

Diante destas teorias, constata-se que o design pode contribuir com o desenvolvimento de novos produtos focados nas necessidades específicas de cada ser humano de forma agradável, lúdica e principalmente anatômica, respeitando as diferenças socioculturais de cada usuário. Inúmeras empresas europeias evidenciam

suas atividades de design como expressivos instrumentos estratégicos, o que fica evidente na indústria automobilística. (BÜRDEK, 2006, p. 346).

O Design é um dos principais facilitadores para o planejamento de produtos que apresentam inovações, “e tem a capacidade de gerar formas atraentes, encaixáveis, empilháveis, dobráveis, conversíveis, confortáveis e desejáveis” já devidamente testadas e aprovadas. (DAMAZIO, 2006, p.62.).

Damazio (2006, p.61), ainda ressalta que “o Design é uma atividade de enorme alcance social, e seus resultados podem ser revertidos em benefícios para a coletividade, contribuindo para causas relevantes e para a melhoria de vida do indivíduo, do país e do planeta”.

2.4 O reaproveitamento e a reciclagem

Segundo Bourscheid e Souza (2010), é importante conhecer a diferença entre reaproveitamento e reciclagem, eles apresentam que:

No reaproveitamento o material é novamente utilizado. Por exemplo, o reaproveitamento de garrafas que estão intactas, vasilhames ou pneus. Já na reciclagem temos como exemplo a atividade de catadores de papelão, papel e alumínio. Após a coleta e o armazenamento o papel e o papelão seguem para uma indústria onde é desfibrado e novamente convertido em papel ou papelão. O alumínio também é derretido, convertido em chapas e transformado novamente em novas latas ou outros utensílios. Isto é a reciclagem um material após ser destacado é reprocessado e transformado em um novo material. (BOURSCHEID; SOUZA, 2010, p. 31).

“A educação ambiental deve ser entendida e propagada como um processo de aprendizado permanente, baseado no respeito a todas as formas de vida, que contribua para a formação de uma sociedade justa e ecologicamente equilibrada.” (BARBIERI, 2011, p. 83).

“A percepção é compreendida como uma atividade, que tem como objetivo desenvolver a consciência sobre si mesmo e sobre o meio ambiente.” (BÜRDEK, 2006, p. 303).

A educação ambiental deve estimular as pessoas a serem portadoras de soluções que busquem a preservação ambiental e não apenas de denúncias, devendo cada indivíduo produzir mudanças em suas próprias prática, condutas e ações.

2.5 Comércio: lei da oferta e da procura

Conforme pesquisa realizada pelo IBGE em 2009, o Brasil já contava neste ano com mais de 19 milhões de idosos e que esta faixa etária continua em crescente crescimento. (COUTINHO, 2013).

Os idosos possuem maior tempo disponível para irem às compras e vão mais vezes aos supermercados. Mesmo com tantas vantagens em se investir neste público alvo, segundo Coutinho (2013), “os consumidores da terceira idade ainda passam despercebidos diante dos olhos do mercado, que não costuma traçar estratégias específicas para atrair esse perfil que, ao contrário do que se pensa, não é nada conservador em seus hábitos de consumo”.

Para Ratto (2004, p. 43), “quando tratamos de mercado de consumo, fica nítida a relação entre o que pode ser produzido, a oferta, e o que se deseja e é possível consumir, a procura.”.

A chamada lei da oferta e da procura estabelece que o preço equilibra as oscilações entre a oferta de um bem e sua procura. Sendo assim, se há muita oferta de um determinado produto, a tendência é que se preço caia até o ponto em que os consumidores se disponham a comprar mais, equilibrando essa compra com a quantidade ofertada. (RATTO, 2004, p. 43).

Bürdek (2006, p. 266), salienta que “os sempre crescentes custos de desenvolvimento de produtos determinam que as empresas, muito antes do lançamento de um produto, querem (e precisam) ter uma noção de que atingirão a aceitação do seu consumidor”.

Desta forma, o comércio oferece uma grande oportunidade, que é acompanhar de perto as necessidades de novos produtos que surgem e assim fazer o máximo para se diferenciar, oferecendo aos clientes novas soluções para seus problemas, lançando produtos que atendam suas necessidades e que terão grande aceitação de mercado. (RATTO, 2004).

3 DESENVOLVIMENTO

Esta pesquisa consiste na elaboração do projeto de invenção de um produto que pretende ser comercializado ao público da terceira idade, ou pessoas que desde cedo apresentam dificuldades motoras, pouca visão, amputação ou paralisia nas mãos e dedos, denominado Cubo Mágico da Terceira Idade (Figura 2).

3.1 Métodos e procedimentos

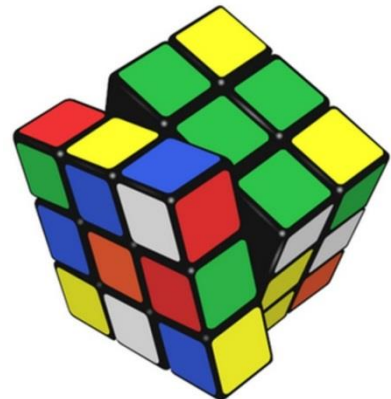
O nome dado ao objeto desenvolvido faz alusão ao famoso Cubo Mágico (Figura 3), inventado pelo húngaro *Ernő Rubik*, em 1974 e que se tornou um brinquedo altamente democrático, pois existem relatos de seu uso por crianças a partir dos quatro anos de idade até idosos com mais de noventa anos.

Figura 2 – Cubo Mágico da Terceira Idade



Fonte: Produzido pelos autores (2014).

Figura 3 – Cubo Mágico



Fonte: Ideal Toy Company

O objeto projetado foi elaborado buscando o desenvolvimento de diversas habilidades, tanto motoras quanto psicomotoras, desenvolvendo o raciocínio lógico, ampliando a visão espacial, estimulando a memória, a percepção e que desenvolva a concentração das pessoas que realizem as atividades propostas no objeto.

Ele será confeccionado em tecido, de preferência em cores fortes e vibrantes, seu enchimento é feito com retalhos e suas laterais são reforçadas com papelão. Pode possuir versões de tamanhos, sendo a versão com arestas de 20 cm a mais

recomendada, composto por seis faces, cada uma delas podendo ser customizadas com atividades direcionadas as habilidades necessárias de cada cliente.

3.1.1 Apresentação das faces do Cubo Mágico da Terceira Idade

As seis faces do Cubo Mágico da Terceira Idade apresentam atividades diferentes em cada uma delas, as quais estão relacionadas com o cotidiano dos idosos e que exploram dois tipos de manejos, o *fino* e o *grosseiro*. Segundo Platchek (2012, p. 54), “o manejo fino é executado com a ponta dos dedos e requer mais precisão do que aplicação de forças. Já o manejo grosseiro é executado pelo punho e braços e em geral transmite mais força do que precisão”.

Na Figura 4, são apresentadas as seis faces com as descrições de seus usos:

Figura 4 – As seis faces do Cubo Mágico da Terceira Idade



FACE 1

Atividade: Simulação da colocação de um cadarço e fechamento com um laço em um sapato.



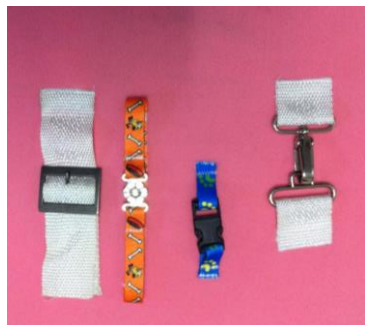
FACE 2

Atividade: Abertura e fechamento de recipientes (pasta de dente e xampu) e simulação de uma trança.



FACE 3

Atividade: Simulação do fechamento de um zíper contido em muitas roupas de uso diário.



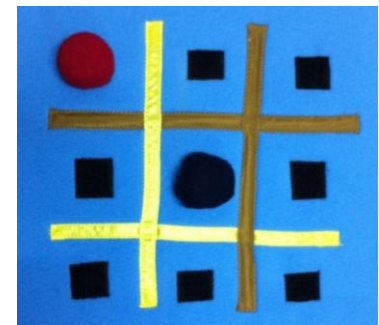
FACE 4

Atividade: Simulação do manuseio de diversas fivelas, ganchos e cintos.



FACE 5

Atividade: Simulação do uso de botões com dois tipos de casas.



FACE 6

Atividade: Jogo da velha, um jogo de raciocínio lógico para o lazer.

3.1.2 O uso do Cubo Mágico da Terceira Idade

Na Figura 5, apresenta-se o Cubo Mágico da Terceira Idade em uso pelo Sr. Vitório Bússolo de 68 anos de idade, que no mês de maio de 2014 foi diagnosticado com um leve Acidente Vascular Cerebral (AVC), a qual teve os movimentos de sua mão (direita) parcialmente paralisados. Este senhor também teve um dedo amputado em sua mão esquerda em um acidente de trabalho sofrido no ano de 2002.

Figura 5 – Uso do Cubo Mágico da Terceira Idade



Fonte: Os autores (2014).

Ele encontra-se em reabilitação, realizando fisioterapia em clínica especializada e teve a recomendação de desenvolver o treino de habilidades básicas da vida diária. Desta forma, não deixou de realizar atividades simples, como se servir à mesa passando a manteiga no pão e servindo o seu próprio café.

Ao utilizar o Cubo Mágico da Terceira idade, o Sr. Vitório comentou:

- a) Que ficou muito surpreso, pois não conhecia o objeto apresentado.
- b) Relatou que gostou da ideia, pois podia fazer as atividades em frente à televisão, praticando o que o fisioterapeuta recomendou em seu tempo de lazer.
- c) Achou muito divertido as atividades do tubo de pasta de dente e da tampa do xampu e a forma como eles foram costurados ao cubo.

d) Teve dificuldades ao abrir as presilhas e fivelas de cintos, mas demonstrou esforço até conseguir pegar o jeito de abrir.

Por diversas vezes, o Sr. Vitório questionou como foi feito o cubo, fazendo diversas perguntas sobre as atividades propostas, demonstrando muito interesse pelo invento e perguntando onde seria vendido e quanto custava.

3.2 Custos do projeto

Apresentamos no Quadro 1 os custos previstos para a confecção de 10 (dez) Cubos Mágicos da Terceira Idade:

Quadro 1 - Principais custos para a implementação do projeto

Materiais	Valor (R\$)
Restos de tecido (doados)	--
Presilhas, zíper, elásticos, ilhós, cadarço, botões e outros. (possibilidade de doação)	7,00
Aviamentos – (linhas e agulhas)	3,00
Serviços de costura em facção (terceirização)	80,00
TOTAL – (Para 10 CUBOS)	R\$ 90,00
VALOR UNITÁRIO	R\$ 9,00

Fonte: Dados da pesquisa (2014).

Para melhor formação do preço de venda, foi realizada uma pesquisa de mercado (Figura 6) com artesões participantes de uma feira, onde foi questionado:

- Se o invento teria possibilidade de comercialização;
- Se teriam interesse, se saberiam e teriam como produzi-lo;
- E qual seria o preço médio de venda.

A interação foi muito produtiva, todos os artesões se mostraram interessados no produto apresentado. Responderam os questionamentos dizendo que o invento seria uma ótima oportunidade de negócio, que eles facilmente poderiam produzir principalmente pelo fato de utilizar sobras de tecidos, e que o preço médio de venda

ficaria em torno de R\$ 40,00 à R\$ 50,00 pelas características de utilidade do produto. As quais eles relataram diversos usos também para crianças.

Figura 6 – Pesquisa de mercado realizada com artesões



Fonte: Os autores (2014).

3.2.1 Quanto ao retorno financeiro e investimentos necessários

Observou-se na pesquisa de mercado realizada que existe uma boa oportunidade de negócio para os realizadores do projeto. O negócio oferece um bom percentual de retorno financeiro sobre o baixo investimento necessário, requerendo pequena infraestrutura de maquinário e pessoas, o que facilita a realização do negócio.

3.3 Resultados obtidos e/ou esperados

Vergara (2012, p. 195), afirma que “o conhecimento que você adquire é patrimônio seu”. Tendo esta afirmação como base, espera-se que o projeto deste novo produto possa levar aos idosos o desenvolvimento de conhecimentos que são requeridos constantemente nas atividades diárias.

Espera-se com o desenvolvimento deste estudo que o produto elaborado com vistas à inovação propicie ao segmento de comércio de bens, mudanças significativas de práticas ainda pouco existentes nos mercados de consumo destinadas ao público da terceira idade.

4 CONCLUSÃO

Com os estudos teóricos realizados para o desenvolvimento deste projeto, percebe-se a necessidade e a oportunidade do lançamento de novos produtos voltados ao público da terceira idade. Dando abertura a um novo mercado consumidor, de uma clientela que necessita que sejam elaborados novos produtos ou aperfeiçoados os já existentes para um melhor uso, gerando assim os benefícios pretendidos ao adquiri-los.

O desenvolvimento deste novo produto, adequado ao público da terceira idade, buscou oferecer de forma lúdica, uma possibilidade de treinamento das atividades básicas da vida diária, desenvolvendo habilidades nas mãos para os pequenos afazeres diários, como o fechamento de um zíper ou o abotoar de uma camisa. Foi possível perceber a alegria, encanto, surpresa, curiosidade em todas, sem exceção, das pessoas ao conhecerem o Cubo Mágico da Terceira Idade. O que validou a continuidade do estudo para a melhor adequação do produto.

Ainda com a implementação deste projeto, existe a possibilidade de gerar um grande benefício ao ambiente, dando destino correto aos restos de tecidos utilizados nas confecções, que servirão de enchimento para o cubo. Estes restos, por serem muito pequenos, raramente possuem outro tipo de aproveitamento e frequentemente são descartados como lixo comum, aumentando o volume dos aterros sanitários.

Com este projeto em fase conclusiva, será feito contanto com empresas para a venda da ideia ou a mesma será entregue para entidades sociais onde possa ser produzida e comercializada com um valor justo, gerando renda para os envolvidos nos projetos sociais desenvolvidos.

Por fim, almeja-se que ao ser realizada uma pesquisa em sites de busca por “produtos para idosos”, não se encontre apenas cadeiras de rodas, andadores, muletas, banheiros adaptados ou suplementos para prótese dentária. Desta forma, foi uma grande satisfação aos autores do projeto, ter a oportunidade de desenvolver um produto para um público alvo ainda tão carente de novidades e produtos específicos as suas necessidades, estando em contato com diversas pessoas que colaboraram de formas surpreendentes para a conclusão deste estudo.

REFERÊNCIAS

- BARBIERI, José Carlos. **Gestão ambiental empresarial: conceitos, modelos e instrumentos**. 2. ed. São Paulo, SP: Saraiva, 2011. 382 p.
- BARROS JÚNIOR, Juarez Correia. **Empreendedorismo, Trabalho e Qualidade de Vida na Terceira Idade**. [2009]. Disponível em: <<http://www.sfiiec.org.br/artigos/social/Empreendedorismo3aldade.pdf>>. Acesso em: 23 jul. 2014.
- BERNSEN, Jens. **Design: defina primeiro o problema**. Florianópolis: SENAI, 1995.
- BIANCHI, Paula. **Brasil vai se tornar um país de idosos já em 2030, diz IBGE**. [2013]. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/brasil/brasil-vai-se-tornar-um-pais-de-idosos-ja-em-2030-diz-ibge,91eb879aef2a2410VgnVCM10000098cceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 21 jul. 2014.
- BOURSCHEID, José Antônio; SOUZA, Rhonan Lima de. **Resíduos de construção e demolição como material alternativo**. Florianópolis: Publicações do IF-SC, 2010. 84p.
- BÜRDEK, Bernhard E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo (SP): Edgard Blücher, 2006. 496 p.
- COUTINHO, Gabriella. **Terceira idade muda hábitos de consumo**. [2010]. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/noticias/negocios/terceira-idade-muda-habitos-de-consumo/32188/>>. Acesso em: 14 nov. 2014.
- DAMAZIO, Vera. Sobre “PPD-CV conclusão” hoje. In: COELHO, Luiz Antonio L (Org.). **Design Método**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006. p. 54-63.
- NOGUEIRA, Soraia Rodrigues de Souza. **A importância da atividade psicomotora no equilíbrio e na coordenação motora da terceira idade**. 2009. Monografia (Especialização) - Instituto a vez do mestre. Rio de Janeiro, 2009.
- PLATCHECK, Elizabeth Regina. **Design industrial: metodologia de EcoDesign para o desenvolvimento de produtos sustentáveis**. São Paulo, SP: Atlas, 2012. 127 p.
- RATTO, Luiz. **Comércio: um mundo de negócios**. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Senac Nacional, 2004. 317 p.
- RUIPÉREZ CANTERA, I.; LLORENTE DOMINGO, P. **Geriatrics**. Rio de Janeiro, RJ: McGraw-Hill, 2002. 391 p.
- SDH - Secretaria de Direitos Humanos. **Dados sobre o envelhecimento no Brasil** [2012]. Disponível em: <<http://www.sdh.gov.br/assuntos/pessoa-idosa/dados-estatisticos/DadosobreoenvelhecimentoNoBrasil.pdf>>. Acesso em: 21 jul. 2014.
- VERGARA, Sylvia Constant. **Gestão de pessoas**. 12. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2012. 213 p.