

## TECNOLOGIAS DO IMAGINÁRIO, ENVELHECIMENTO E COMPETIÇÃO INTERGERACIONAL: UMA ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DOS *MASTERS* NO PROGRAMA TÁ BRINCANDO

Marcella Silva Mousinho Machado<sup>1</sup>  
Sandra Regina Moura<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo analisa as representações e os sentidos do envelhecimento movimentados no *game show* Tá Brincando, da Rede Globo. A primeira temporada do programa foi exibida de 5 de janeiro a 16 de março de 2019, aos sábados. A atração era uma competição intergeracional entre pessoas 60+ – chamados de *masters* – contra jovens entre os 20 e 35 anos. Os mais velhos eram personalidades do esporte, da música e do jornalismo. Além da função de entreter, o programa também mobilizou imaginários sobre o envelhecimento ao apresentar idosos em pleno condicionamento físico e em atividade em seus campos profissionais, diluindo padrões etários e equiparando velhice e juventude em performances competitivas, relativizando outros fatores que integram o processo de envelhecimento. Neste artigo, partimos do pressuposto de que, ao lançar um novo imaginário sobre o envelhecer, diante da revolução da longevidade e em contraposição à ideologia da velhice como doença e a senilidade, o programa criou superatletas idosos como sinônimo de ter saúde e de vidas longevas. Para o estudo, examinamos os perfis e trajetórias dos *masters*; observamos as interações estabelecidas entre as gerações; e avaliamos as imagens que são construídas a partir dos atributos a estes dirigidos. Para a análise nos baseamos no conceito teórico-metodológico das Tecnologias do Imaginário. Pudemos observar que dos perfis dos participantes maduros

1 Mestranda em Jornalismo no Mestrado Profissional em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, marcellamachadopb@gmail.com;

2 Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP e Professora do Mestrado Profissional em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, sandra.moura@academico.ufpb.br.

destacou-se, sobretudo, a imagem dos idosos superatletas, em uma atitude jovem, sendo o esporte uma forma de reviver a juventude na maturidade e de demonstrar que podem competir igualmente com as gerações mais novas.

**Palavras-chave:** Envelhecimento, Intergeracionalidade, Tecnologias do Imaginário.

## Introdução

O Centro Internacional de Longevidade Brasil (ILC-Brasil) desenvolveu, em 2015, um relatório intitulado *Envelhecimento Ativo: um marco político em resposta à Revolução da Longevidade*, no qual indicava uma série de campos fundamentais no debate e na visibilidade do processo de transição demográfica e da proposta de envelhecimento ativo. Entre os atores para os quais o documento fazia recomendações estava a Mídia. Um dos primeiros encaminhamentos tratava da necessidade do aumento na representação de mulheres e homens idosos nos veículos de comunicação para criar uma imagem real do envelhecimento populacional e de suas implicações (PLOUFFE, VOELCKER; KALACHE, 2015).

Entre as demais recomendações estavam promover imagens positivas e realistas do envelhecimento, a inclusão social, estimular o contato e o diálogo entre gerações, fornecer informações sobre ambientes físicos amigos do idoso como princípio fundamental da segurança, conscientizar para prevenir e combater a discriminação, a violência e o abuso, além de apresentar produtos que tratassem de estilos de vida saudáveis e abordassem temas como a saúde mental. Outro tópico dizia respeito ao acesso à informação, considerando a capacidade funcional reduzida ou o baixo grau de escolaridade, e ainda a indicação de trazer conteúdos que esclarecessem sobre direitos (PLOUFFE, VOELCKER; KALACHE, 2015).

O próprio Estatuto do Idoso, em seu artigo 24, estabelece que os veículos de comunicação devem manter “espaços ou horários especiais voltados aos idosos, com finalidade informativa, educativa, artística e cultural, e ao público sobre o processo de envelhecimento” (BRASIL, 2013, p. 18). No campo da comunicação, os mais velhos ainda integram o mesmo grupo dos menos abastados e com educação formal limitada cujos hábitos de consumo não estão *online* (NEWMAN et al., 2020).

Por um lado, a categoria etária dos sessenta anos foi a que mais cresceu em número de acessos à internet no Brasil, em 2017. Por outro, quando comparado ao total de usuários, configura-se como o menor grupo etário conectado, compondo 31,1% da população, quando os jovens entre 20 e 24 anos são 88,4% dos navegantes. Os dados são os mais recentes da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio (Pnad-Contínua) em Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

Ainda assim, na mídia há algumas iniciativas – no jornalismo e no entretenimento – que tratam do envelhecimento e da longevidade. Estão entre elas o 50 Mais, da Rádio CBN, programa de entrevistas, que foi veiculado de 2015 a 2019, ancorado pela jornalista Débora Freitas e pelo especialista em gerontologia Alexandre Kalache, disponível também em *podcast*; o portal Mulheres 50+, fundado por sete jornalistas com o objetivo de discutir as transformações das mulheres que estão nessa faixa etária; o *blog* Longevidade: modo de usar, da jornalista Mariza Tavares, no G1; o Sou 60, canal no *Youtube* e programa apresentado na TV Brasil pela jornalista Roberta Zampettia; a coluna da antropóloga Mirian Goldenberg na *Folha de S. Paulo*, entre outras propostas de portais, páginas em redes sociais digitais, cadernos e seções especializadas, reportagens e séries especiais, por exemplo.

No campo do entretenimento, a Rede Globo lançou, em 2019, o “Tá Brincando”, um *game show* de competição intergeracional na televisão. No programa, duplas de competidores, uma por edição, na faixa etária dos 20 a 35 anos desafiava um time de “*masters*”, descritos como pessoas acima de sessenta anos de idade cronológica, especialistas em suas áreas. Esses “mestres” eram personalidades do esporte, da música e do jornalismo. Sua estreia ocorreu em 5 de janeiro e foi exibido nas tardes de sábado em nove episódios, até 16 de março daquele ano, tendo como apresentador o ator Otaviano Costa.

Os mais velhos eram considerados pessoas experientes com grandes habilidades físicas, intelectuais ou artísticas. Catorze eram desportistas ativos em times de competição *master*. Foram eles, seguidos de suas respectivas atividades e idades: Adélia Almeida (jogadora de dardos, 63), Bernard Rajzman (jogador de vôlei, 61), Ubiraci Rodrigues da Costa ou Biriba (mesatenista, 73), Edinho Nazareth Filho (jogador de futebol, 63), Emiko Takatatsu (mesatenista, 75), Gislaïne Castro (atleta de *crossfit*, 62), Hedla Lopes (triatleta, 60), Hortência Marcari (jogadora de basquete, 59), Marcel de Souza (jogador de basquete, 62), Roberto Carvalho (fisculturista, 73), Rui Chapéu (jogador de sinuca, 78), Patrícia Medrado (tenista, 62), Servílio de Oliveira (lutador de boxe, 71) e Waldemar Trombetta (atleta de remo, 64).

Os quatro demais participantes desempenhavam atividades intelectuais ou culturais. Foram eles, seguidos de suas áreas e idades: Artur Xexéo (jornalista, 67), Max Pierre (produtor, 70), Reginaldo Leme (jornalista, 74) e Sidney Magal (cantor, 68). Das dezoito pessoas que formavam o time dos *masters*, doze eram homens e seis mulheres. Em cada edição, cinco deles participavam das disputas, mas apenas três eram escolhidos para as provas. Os desafiantes,

por sua vez, também tinham histórico de atletas ou desempenhavam funções em áreas próximas das dos mais velhos.

Desse modo, o programa, além da função de entreter, também movimentou imaginários sobre o envelhecimento. No palco estavam pessoas em pleno condicionamento físico e em atividade em seus campos profissionais, em uma faixa etária na qual os indivíduos, geralmente, encontram-se aposentados e aos quais se atribuem uma série de estereótipos negativos. Em algumas culturas, em particular a brasileira, ser velho ainda é visto como algo vergonhoso, a ser combatido, negado e isolado.

Nessa construção, o idoso é tido como ultrapassado, distraído, exigente, inseguro, crítico, fraco, deprimido, rejeitado, desadaptado, apresentando sinais de demência, perda de memória e marcado pelo fim da vida sexual (NERI, 1991; TERRA; RODRIGUES, 2006). Do mesmo modo, o envelhecimento é visto como um período vulnerável no qual os anciãos correm mais riscos, onde há a perda dos ideais da juventude, dessintonização com a mentalidade do seu tempo, desinteresse, desconfiança e desamor ao trabalho (ÁVILA, 1978).

Entretanto, tais generalizações são contestadas por dados que demonstram que o envelhecimento é heterogêneo e múltiplo. De acordo com um levantamento do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), entre 2002 e 2012, houve um aumento de 205,5% no número de idosos que ingressaram no ensino superior. Em 2017, segundo o Censo de Educação Superior no Brasil, havia 18,9 mil universitários com idades entre 60 e 64 anos, e 7,8 mil pessoas na faixa etária acima dos 65 anos.

Ainda entre 2002 e 2012 também houve um crescimento de 199% nos casamentos e de 130% em divórcios na fase madura. Conforme dados da Secretaria de Trabalho do Ministério da Economia, na Relação Anual de Informações Sociais (RAIS), o número de pessoas com 65 anos ou mais em vagas com carteira assinada aumentou 43% entre 2013 e 2017, em contraposição ao desemprego comum nessa faixa etária. A falta de renda e a necessidade de sustentar a família são apontadas como as causas dessa busca por emprego e do adiamento da aposentadoria.

Enxergar o idoso, ora como superfragilizado, ora como superatletas, são construções sociais reducionistas de um processo que é vivido de diversas maneiras, de acordo com uma série de fatores e experiências. Compreendemos, assim, que há um imaginário sobre a velhice, reforçado pelos instrumentos midiáticos por meio dessas generalizações ou do espetáculo. Segundo

Maffesoli (2001, p. 80), o imaginário é sempre coletivo, e por essa comunhão é sempre comunicação. Nesse sentido, a mídia também contribui para o surgimento deles. Na concepção do autor, os veículos são tecnologias com “força comunicativa”. Independente de ferramentas e formas, o conteúdo por elas gerado estabelecem uma circulação de signos e relações, numa articulação entre o emocional e a técnica (MAFFESOLI, 2001).

Já Silva (2012) define imaginário como motor e reservatório. Na primeira acepção, este “é um sonho que realiza a realidade, uma força que impulsiona indivíduos ou grupos. Funciona como catalisador, estimulador e estruturador dos limites das práticas” (SILVA, 2012, p. 12), sendo assim uma “marca digital simbólica do indivíduo ou do grupo na matéria do vivido” (ibidem, p. 12). Na segunda, este se apresenta como essa impressão digital do ser no mundo, “acelerador que imprime velocidade à possibilidade de ação. O homem age (concretiza) porque está mergulhado em correntes imaginárias que o empurram contra ou a favor dos ventos” (ibidem, p. 12). Logo, o imaginário não é uma ilusão, mas um recorte ou percepção de uma singularidade dentro de uma realidade que é plural.

Diante dessas construções midiáticas, nos aproximamos do conceito teórico de Tecnologias do Imaginário (SILVA, 2012). Estas são entendidas como “dispositivos (elementos de interferência na consciência e nos territórios afetivos além e aquém dela) de produção de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida” (SILVA, 2012, p. 22). Estas podem se apresentar como meios (rádio, televisão, jornais), como procedimentos, técnicas ou disciplinas (publicidade, *marketing*) ou formas de expressão (literatura, cinema, teatro). Por meio delas, os antigos campos de controle e submissão são substituídos pelo da sedução, “transformam o ar do tempo em corrente de uma época, dando consistência ao etéreo” (SILVA, 2012, p. 43).

Nesse sentido, o *game show* *Tá Brincando* se configura como uma tecnologia que promove imaginários sobre o envelhecimento, diluindo padrões etários e equiparando velhos e jovens em performances competitivas, relativizando outros fatores que integram o processo de diferenciação geracional e do envelhecer. A idade cronológica surge como elemento não determinante das capacidades e habilidades dos *masters*, apregoando a não existência desta na sociedade contemporânea mais longeva.

A proposta do programa aproxima-se da formulação de “curso da vida pós-moderna”, do filósofo norte-americano Harry R. Moody (1993). Segundo o autor, estamos vivendo um processo de erosão dos limites que separam

juventude, idade adulta e velhice. Para o teórico, as normas de comportamento apropriado à idade estão em fluxo, em movimentos de afrouxamento de definições e fronteiras, já que a “cultura pós-moderna promete uma fuga das restrições e estereótipos de normas envelhecidas de todos os tipos” (MOODY, 1993, p. 19-20). No entanto, conforme o pesquisador, tais mudanças demandariam um longo tempo para ocorrer.

As prescrições de expectativas e normas de comportamento apropriado para as diferentes faixas etárias dizem respeito, por exemplo, que na infância as crianças devem ir à escola, as pessoas de meia-idade afastarem-se do trabalho, os idosos entrarem no regime de aposentadoria, os adultos dedicarem-se ao cuidado dos filhos menores de idade, em particular as mulheres – muitas vezes abrindo mão da carreira profissional –, e os filhos assumirem a responsabilidade pelo cuidado dos pais na velhice. É o que nós deveríamos fazer, ser ou estar com o grau etário que temos. Fugir à regra seria sinônimo de anormalidade.

Essas medidas são normalizadas e acabam internalizadas e naturalizadas por pessoas, grupos e instituições sociais (NERI, 2001). Ocorre que esses constructos não são categorias universais e muitos indivíduos não se encaixam nessas classificações e suas características. Logo, sujeitos que não se adequam ao que é esperado geram reações adversas. Assim, “adolescentes que não se sentem rebeldes, crianças de três anos que não são negativistas e de velhos que não se veem deprimidos ou marginalizados, pergunta-se o que há de errado com eles” (NERI, 1991, p. 18). O que estaria equivocada é a ideia que aprendemos a ter dessas fases da vida e de sua manutenção diante de contextos distintos. Entretanto, segundo Debert (2004), as idades ainda são uma dimensão fundamental na organização social, crucial para o estabelecimento de direitos e deveres políticos.

Embora a capacidade funcional dos mais velhos não se mantenha de forma regular, segundo Plouffe, Voelcker e Kalache (2015, p. 64), a autoeficácia “crença na própria capacidade de conseguir realizar uma tarefa específica”, a partir dos recursos que tem, é um dos atributos fundamentais para um envelhecimento saudável. Outra recomendação importante é o acúmulo de capitais vitais de saúde, geração de renda, redes sociais e conhecimento. No programa, as instâncias do trabalho, das sociabilidades e, sobretudo, do esporte, apresentam-se como motores de atividade dos *masters*.

A prática esportiva e os exercícios físicos são reconhecidos pela medicina preventiva como uma forma de desacelerar o processo de envelhecimento e

reduzir a ocorrência de enfermidades relacionadas. Entretanto, é sabido que com a idade, ocorre a diminuição da flexibilidade, do número de neurônios e de unidades motoras, além de uma redução no tempo de reação, embora a capacidade de treinabilidade entre veteranos e jovens seja semelhante em termos relativos (LAZZOLI et al, 2001). Independentemente do estágio da vida, o esporte desenvolve um papel significativo na vida dos seres humanos:

O desporto é um palco onde entra em cena a representação do corpo, das suas possibilidades e limites, do diálogo e relação com a nossa natureza interior e exterior, com a vida e o mundo. Quer se diga de crianças e jovens, de adultos e idosos, de carentes e deficientes, de rendimento ou recreação, o desporto é em todos os casos instrumento de concretização de uma filosofia do corpo e da vida. Constitui uma esperança para a necessidade de viver (BENTO, 2004, p. 66).

De acordo com Bento (2004), há uma série de sentidos na prática esportiva como a paixão pelo que se faz, o exercício da (auto)disciplina, a interação com os outros, respeito às regras do jogo e da ética, o desenvolvimento de competências, habilidades, da capacidade de resistência e de persistência. Nele, o indivíduo aprende a tomar decisões e a ser responsável, há o estímulo no uso da imaginação, da criatividade, além da alegria e do otimismo em seu desempenho.

Assim, o esporte é tanto um estilo de vida, quanto uma forma de humanização (BENTO, 2004). Tais significados independem de faixa etária e são experienciados ao longo da trajetória das pessoas. No entanto, a manutenção desse espírito na maturidade é percebida pela ótica do singular, em razão das construções sociais cristalizadas no imaginário. Na mídia, idosos ativos que praticam esportes, dançam, cantam, amam, viajam, etc., são retratados pela lente do espetáculo, do fora do comum e do extraordinário.

Há mais de duas décadas, Soares (1995) já observava uma tendência da sociedade, em consonância com a mídia, no estabelecimento de uma relação de causa e efeito entre atividade física e longevidade. Tal formulação é reforçada pela presença de convidados e entrevistados que representam tais imagens, enfatizando o rejuvenescimento que cria a fantasia da imortalidade. No entanto, uma série de fatores sociais e econômicos têm impacto direto na ideia do envelhecimento ativo, atuando como barreiras ou oportunidades, tais como os processos de urbanização, as tecnologias, as mudanças ambientais e climáticas, os conflitos, as transições epidemiológicas, a pobreza



e a desigualdade, além da evolução dos direitos humanos (PLOUFFE, VOELCKER; KALACHE, 2015).

Diante dessas observações, nos propomos neste artigo a analisar o imaginário sobre o envelhecer no *game show* Tá Brincando. Para tanto, examinamos os perfis e trajetórias dos *masters*; observamos as interações estabelecidas entre as gerações; e avaliamos as imagens que são construídas a partir dos atributos a estes dirigidos. Partimos do pressuposto de que, ao lançar um novo imaginário sobre o envelhecimento, diante da revolução da longevidade e em contraposição à ideologia da velhice como doença e a senilidade (HADDAD, 1986), o programa cria superatletas idosos como sinônimo de ter saúde e de vidas longevas. Para o estudo, nos baseamos nas categorias de análise que envolvem o imaginário, a imaginação e a imagem, proposto por Mendes (2016). Para o artigo, selecionamos os nove episódios da primeira temporada.

Compreendemos que os programas televisivos precisam construir espaços de visibilidade e de representações reais do envelhecimento, em seus múltiplos aspectos. A televisão, enquanto tecnologia, é ainda um veículo de comunicação central na experiência dos idosos ou das pessoas maduras. Entendemos que o Tá Brincando, além de um jogo, reúne temáticas que passam pela competição intergeracional, qualidade de vida e envelhecimento ativo.

## Metodologia da pesquisa

Para este artigo sobre as representações do envelhecer no Tá Brincando, analisamos os vídeos da primeira temporada do programa, em 2019, exibido nas tardes de sábado, nos dias 5, 12 e 19 de janeiro, 2, 9, 16 e 23 de fevereiro e 9 e 16 de março, com duração de 45 minutos cada, também disponíveis em formato reduzido no site *GShow*. Também observamos os conteúdos veiculados nesta plataforma digital, com um total de 57 conteúdos, desde o anúncio do surgimento do programa em 16 de novembro de 2018 até as últimas publicações em 16 de março de 2019.

Para a análise do *game show*, adaptamos as categorias do modelo teórico-metodológico das estruturas do imaginário midiático acerca da relação saúde-aparência, proposto por Mendes (2016). No caso do nosso artigo, tratamos do envelhecimento na conexão entre esporte-longevidade.

Quadro 1: Modelo teórico-metodológico das estruturas do imaginário midiático

Categories	Temática	A que se destina
Ideologia da velhice	Velhice é imaginário	Parte do imaginário social ligada a estereótipos negativos como “dependente”, “fraco”, “inativo”, “inseguro”, “inútil”, “improdutivo”, “isolado” e “triste”.
Competição intergeracional	Velhice é imaginação	Aciona a reprogramação sobre a ideologia da velhice partindo das disputas entre pessoas jovens e velhas em provas que medem força, agilidade, estratégia, potência, conhecimento e raciocínio.
Desempenho dos <i>masters</i> e desafiadores	Velhice é imagem	Conquista-se uma imagem de equiparação de jovialidade entre grupos etários distintos.

Fonte: Adaptado de Mendes (2016).

Para essa formulação, nos baseamos na literatura sobre a temática do envelhecimento e da longevidade com as obras de Ávila (1978), Haddad (1986), Neri (1991; 2001), Debert (2004), Terra e Rodrigues (2006) e de Plouffe, Voelcker e Kalache (2015). Também recorreremos aos estudos que tratavam de atletas velhos e da prática de atividades físicas por parte dos idosos nos trabalhos de Soares (1995), Lazzoli et al. (2001) e Simões e Castellano (2017), assim como dos sentidos do esporte e do jogo com Bento (2004).

No programa, em cada edição destacamos os elementos, características, adjetivos e atributos definidores do *Tá Brincando*, assim como os que eram dirigidas aos mais velhos, as representações estéticas e visuais, assim como o discurso dos próprios convidados 60+. Nesse sentido, também observamos o perfil de cada “*master*” e o desempenho das competições que eram envolvidos. No *site*, realizamos uma análise do conteúdo das publicações, ressaltando as temáticas abordadas e identificamos formas de referência aos “*masters*”.

## Resultados e discussões: esporte é longevidade?

Antes de iniciarmos a nossa análise, apresentamos algumas informações sobre o programa. O projeto do *Tá Brincando* começou a ser desenhado em 2018, mais precisamente em fevereiro quando o apresentador Otaviano Costa, então à frente do *Video Show*, foi informado de que teria um novo trabalho na Rede Globo. Daquele mês até junho foram feitas uma série de pesquisas para descobrir o caminho do que seria criado, a formatação e a realização da

atração. A linha do programa foi uma sugestão da área de Desenvolvimento e Acompanhamento Artístico (DAA) da empresa.

Para Otaviano Costa, o programa era um aprendizado, sobretudo pela participação dos mais velhos, que eram, para o ator, “lições de vida ambulantes”, que se destacavam por seus relatos de vida, de superação e “que são agarrados à vida. Amam o que fazem até hoje e desejam fazer por muito tempo ainda. Eu quero chegar nessa idade avançada fazendo tudo que eles fazem, da forma que eles fazem” (informação verbal).

Raquel Affonso, responsável pela redação final do programa, explicou que os responsáveis pelo *Tá Brincando* perceberam um movimento de pessoas de acima dos 60 anos de idade que estavam se reinventando e que o objetivo era mostrar um pouco delas na televisão: “A gente achou muito bacana o desafio master, que é a competição no palco. De um lado a expertise, a vivência e as medalhas desses masters contra a jovialidade dos desafiantes do outro lado” (informação verbal).

A idade é um dos principais definidores da categoria *master*, que não se refere, especificamente, à velhice, pois depende também da modalidade esportiva. No atletismo, a faixa etária a partir dos 35 anos já é assim considerada. Na natação enquadra-se as pessoas aos 25 anos, aos 27 no remo, aos 40 na musculação e culturismo, e aos 35 no tênis, por exemplo. Há ainda os desportos nos quais não há idade prevista, como no boxe. Dentre os veteranos e seniores existe também subdivisões etárias. Em sentido amplo, o *master* é um especialista, detentor de notório saber em determinada área do conhecimento.

Os dezoito convidados do *Tá Brincando* possuíam as qualidades e critérios que os definiam como *masters*, tanto pela idade, quanto pelo domínio. Desses, havia doze homens e seis mulheres. Catorze eram desportistas, ícones do futebol, do vôlei, sinuca, entre outras modalidades olímpicas, medalhistas ou recordistas em suas áreas. Quatro estavam envolvidos em atividades intelectuais, tanto no jornalismo, quanto no campo cultural. Podemos inferir dessa disparidade entre atores desses dois espaços que a longevidade expressa no físico era mais valorizada. A performática do corpo era o signo mais visível dessa relação.

No programa, antes de cada prova era exibido um vídeo de menos de um minuto onde os *masters* autoapresentavam-se. Neles se destacavam não “quem eram”, mas “o que fizeram”, seus trabalhos, atividades, conquistas, vitórias, prêmios, entre outros reconhecimentos. Surgiam ainda reflexões sobre mudanças nas carreiras e o peso da idade. As apresentações eram encerradas com os

*masters* lançando um desafio aos mais jovens. Os textos do *GShow* também repetiam a mesma estrutura, mas acrescentando o que os mais velhos faziam na fase madura.

Nos perfis da plataforma aparecem que Adélia Almeida é competidora do dardo; Bernard Rajzman é membro do Comitê Olímpico Brasileiro e do Comitê Olímpico Internacional; Edinho Nazareth Filho é comentarista esportivo; que Emiko atua em competições de veteranos de tênis de mesa e dá aulas da modalidade em um colégio; que Patrícia Medrado tem desde 1998 o seu próprio instituto, orientando crianças a ingressar no tênis e que continua jogando pelo circuito *master*; e que Gislaine Castro é dona de casa, atleta de *Crossfit* desde os 58 anos de idade e que ficou em primeiro lugar na América do Sul no *Crossfit Games*, campeonato mundial da modalidade, na categoria feminina (acima dos 60 anos).

Ainda no esporte, Hedla Lopes é retratada como triatleta, formada em educação física e empresária do ramo de academias; Waldemar Trombetta como atleta do remo do Guanabara; de Roberto Carvalho destaca-se que seu *hobby* é bilhar e que foi recentemente campeão em um campeonato que participou em um clube da sua cidade; de Marcel de Souza ressaltou-se que é formado em Medicina com especialidade em Radiologia e Medicina da Família e da Comunidade, sendo essa sua profissão atual; e de Rui Chapéu<sup>3</sup> relata-se que fazia apresentações de sinuca pelo Brasil.

Dos atletas, apenas Hortência Marcari e Servílio de Oliveira não são descritos pelo que fazem no presente. No segundo campo, Artur Xéxeo é descrito como repórter, editor, colunista, comentarista, autor e cronista; de Reginaldo Leme sublinha-se a cobertura da Fórmula 1; de Max Pierre o trabalho de produtor musical; e de Sidney Magal que é cantor. Todos são apresentados em vídeo no desempenho de suas atividades, com fotos e imagens do passado.

Ao falarem sobre a idade e lançarem o desafio, os *masters* refletem o imaginário sobre a velhice. Em seu depoimento, Hedla Lopes, caracterizada como a mulher de ferro, ressaltou que: “A pessoa falar porque você tem sessenta anos só me empolga. Não me deixa triste, não me deixa pra baixo. Muito pelo contrário, o esporte só veio me fortalecer como pessoa, como atleta e como ser humano” (informação verbal)<sup>4</sup>. Gislaine Castro fez a mesma referência

---

3 Rui Chapéu morreu aos 79 anos, vítima de infarto, em São Paulo, em 29 de fevereiro de 2020.

4 Depoimento ao Tã Brincando/GShow. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7279120/>. Acesso em: 16 de jun. 2020.

no vídeo: “Às vezes, as pessoas acham que chegou aos sessenta e a vida parou. Não. Pra muita gente pode estar começando. Muito jovens chegam e dizem pra mim: ‘Tia, eu tenho vergonha de não fazer o que você faz’” (informação verbal)<sup>5</sup>. Igualmente, Artur Xexéo enfatizou que: “Para as pessoas que acham que a idade é um limitador, presta atenção porque não é. Se você tiver disposição pra aprender, aí você não tem limite” (informação verbal)<sup>6</sup>.

O mesmo imaginário é demonstrado quando a competição intergeracional é visibilizada. Bernard Rajzman, em seu relato, referiu-se a essa construção: “Quando eu jogo, tem garotada que joga contra mim. E eu vou na pressão. Desafio, digo assim: ‘Você não vai ganhar de mim porque vocês têm medo, vocês tremem quando veem a gente’” (informação verbal)<sup>7</sup>. Rui Chapéu também se colocou nesse lugar reverso: “Eu gosto da idade que tenho. Já sou um campeão da vida. Você é muito novinho ainda, tem muito que aprender pra acabar com Rui Chapéu” (informação verbal)<sup>8</sup>.

A velhice como imaginação ocorria no momento das competições intergeracionais. O programa tinha duração de 45 minutos, tempo no qual eram realizadas três provas com diferentes *masters* e uma dupla de jovens. Cada prova valia cinco mil reais para os competidores mais novos, que perdiam caso os convidados empatassem ou ultrapassem os seus resultados. As disputas readaptavam as práticas esportivas e as atividades intelectuais dos *masters*, nas quais as duplas poderiam optar por uma vantagem de tempo ou distância na competição, chamada de “lambuja”. Nesse sentido, havia tentativas de igualar as condições físicas, como adicionar quilos às barras correspondentes ao peso dos participantes, independente do condicionamento físico e biológico, ou aumentar quilômetros percorridos nas provas de corrida ou remo, com os jovens na frente.

A idealização da eterna juventude é, portanto, reforçada, desconsiderando as próprias características físicas e biológicas do envelhecer. Por outro lado, havia um jogo de representações no Tá Brincando, o que podemos chamar

5 Depoimento ao Tá Brincando/GShow. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7295200/>. Acesso em: 16 de jun. 2020.

6 Depoimento ao Tá Brincando/GShow. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7405958/>. Acesso em: 16 de jun. 2020.

7 Depoimento ao Tá Brincando/GShow. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7312418/>. Acesso em: 16 de jun. 2020.

8 Depoimento ao Tá Brincando/GShow. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7349988/>. Acesso em: 16 de jun. 2020.

de um “efeito de transição”. Os mais velhos, com idades pronunciadas pelo apresentador com destaque e reverência, passavam o programa sentados em poltronas, vestidos formalmente em *blazers*, tanto para homens, quanto para as mulheres, traje que passa uma mensagem de *status*, quebrado pelo despojamento do uso do tênis (Fig. 1).

Fig. 1: As duas representações dos *Masters* no Tá Brincando



Fonte: TV Globo

Já os jovens entravam no palco agitados com pulos, danças e brincadeiras, com um figurino de academia (Fig. 2). Ambos os grupos se igualavam esteticamente quando os *masters* desportistas eram desafiados, saindo de seus “pedestais” e transformavam-se em atletas. Nas duplas de jovens, um ou os dois participantes também tinham histórico na prática esportiva. Os mais velhos tiveram 21 vitórias, vinte delas no esporte e um em conhecimento musical, de diferentes gerações. Os desafiados venceram seis provas, quatro desportivas e duas intelectuais, uma sobre músicas de distintas épocas e outra de fatos históricos do esporte brasileiro.

Fig. 2: Sarah Fonseca enfrenta Hedla Lopes na pedalera



Fonte: TV Globo

Nesse sentido, convém retomar um paradoxo levantado por Soares (1995). Ao analisar velhos atletas na década de 1990, o autor identificou em seus relatos que estes manifestavam o desejo de envelhecer para se tornarem “mais novos” na categoria acima da qual estavam participando. Ocorre que, quando estão na idade limite da categoria, eles competem com desportistas mais jovens cerca de cinco anos, o que reduz as possibilidades de um melhor desempenho. O quadro muda quando ultrapassam a faixa e adentram em outra fase onde eles são os recém-ingressos.

No caso do Tá Brincando, o que poderia ser uma desvantagem competitiva, transforma-se em um motor de autoestima e autoafirmação pela superioridade da vitória dos *masters* sobre os mais jovens, sobretudo nas provas físicas. A imaginação movimentada ainda reforçada por uma série de atributos, características e referências feitas pelos jovens aos velhos, geralmente pelo apresentador e pelas duplas. Estas são da ordem do conhecimento/cultura: sabedoria, experiência e independência; da raridade/surpresa: incríveis e espantoso; da proeminência: respeito, reverência, super-heróis e inspiração; e da juventude: espírito jovem, atitude jovem, fofo, jovialidade, coroa com sangue jovem, jovens senhoras ou senhoras jovens. Já quanto aqueles que os *masters* atribuem ao seu próprio grupo etário estão a saúde: boa forma, qualidade de vida e condicionamento físico; o conhecimento/cultura: memória ruim e muito conhecimento; e o estado de espírito: disposição, empolgação e o sentir-se campeão da vida.

Em ambos os casos são apresentados aspectos positivos sobre o ter mais idade. Não ocorre assim o “emparelhamento de velhice como doença, senilidade, problemas psicológicos e incompetência comportamental” (NERI, 1991, p. 58) que legitima, a aposentadoria compulsória, discriminação no mercado de trabalho, as políticas sociais e previdenciárias danosas aos idosos e o seu asilamento. Tais atributos demonstram um discurso contra-hegemônico no que diz respeito a uma ideologia da velhice que “segrega um grupo do restante da sociedade e lhe atribui necessidades que exigem explicações e programas específicos” (ibidem, p. 58). Nesse sentido:

O entorno da participação dos jogos e dos esportes tem, para o ser idoso, um significado bem diferente daquele conhecido pela criança e pelo adulto. A criança brinca num sentido individualista, fator necessário para a formação de sua personalidade. O adulto joga num sentido de competição, procurando conquistar espaços para a garantia dos valores em que acredita. O idoso joga, em muitas situações, não mais para conquistar espaços, mas provavelmente para socializar seu estilo de vida e talvez convencer os mais jovens de sua força de vontade, de sua tenacidade, bem como para viver a vida com qualidade (SIMÕES; CASTELLANO, 2017, p. 31).

Nesse viés, a boa forma e a qualidade de vida, principalmente advindas pela prática esportiva, eram menções recorrentes e apontadas como diferenciais, como no discurso de Servílio de Oliveira: “Quero parabenizar você porque, ao fazer essas disputadas dos *masters* com a juventude, na nossa idade, estando fisicamente bem, é importante pra abrir os olhos da sociedade que a prática desportiva é de fundamental importância pra qualidade de vida” (informação verbal)<sup>9</sup>. Tal aspecto também foi destacado por Hortência Marcari: “Eu vou fazer sessenta anos, mas não parece. Eu tô ótima” (informação verbal)<sup>10</sup>.

Roberto Carvalho também expressou tal ideia, na aproximação entre desporto e rejuvenescimento: “O melhor esporte que existe para a saúde é a musculação, não tem nada melhor para rejuvenescer a pessoa. Ela mexe com

9 Depoimento ao Tã Brincando/GShow. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7369106/>. Acesso em: 16 de jun. 2020.

10 Depoimento ao Tã Brincando/GShow. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7349980/>. Acesso em: de jun. 2020.



todos os músculos do corpo” (informação verbal)<sup>11</sup>. Assim, ao mesmo tempo que o programa passava uma mensagem sobre a importância do exercício físico na vida das pessoas, também sugeria que o envelhecimento ideal é sinônimo de ter e manter corpos atléticos ao longo da vida.

Na página do programa, as reações (*react*) do público nas redes sociais digitais foram lidas e comentadas pelo apresentador. As interações dos telespectadores, em sua maioria jovens, refletiram os constrangimentos das gerações mais novas diante de idosos ativos e praticantes de esportes. O sedentarismo da juventude se sobressaiu já que estes não têm a mesma disposição dos mais velhos para os exercícios físicos. Os comentários também expressavam o desejo de envelhecerem como os *masters*. No *Twitter*, o apresentador realizou enquetes sobre para quem o público torcia e os mais votados foram os *masters*.

Não houve, no entanto, ressalvas quanto aos riscos e possíveis limitações na prática esportiva para o grupo etário dos idosos. Entre os problemas médicos mais comuns para estes estão o de natureza cardiovascular, musculoesquelética e termorreguladora (LAZZOLI et al., 2001). Uma observação é feita no caso do jogador de vôlei Bernard Rajzman. O desportista era o único da sua geração que não havia operado os dois joelhos, o que só veio a ocorrer antes das gravações do programa, estando ele há seis meses sem treinar.

Em geral, o esporte em nossa sociedade assumiu o clichê ‘esporte é saúde’; desse clichê deriva-se a ideia que o esporte proporciona longevidade. O esporte nunca é representado como uma fonte de traumatismos, lesões e sequelas, às vezes irreversíveis, que podem ocorrer nas mais suaves atividades. O esporte, assim, atrai para si apenas a ideia de saúde, longevidade e bem-estar (SOARES, 1995, p. 22).

Desse modo, dos perfis dos participantes maduros destacou-se a imagem dos idosos superatletas, em sua atitude jovem, e o da pessoa sábia e experiente que acumulou um capital de conhecimento. No esporte, o *Tá Brincando* foi uma forma de reviver a juventude na maturidade e de demonstrar que podiam competir igualmente com as gerações mais novas. As estratégias de equiparação refletiram o discurso fundante do programa expressos em frases ditas pelo apresentador como a de que idade não é nada no chamado “novo mundo”, a

---

<sup>11</sup> Depoimento ao *Tá Brincando/GShow*. Disponível em: <https://gshow.globo.com/programas/ta-brincando/noticia/roberto-carvalho-counta-segredo-de-boa-forma-qualquer-idade-e-boa-para-se-exercitar.ghtml>. Acesso em: 16 de jun. 2020.

não mais existência da terceira idade ou melhor idade, e a substituição desses expressões por jovens senhoras ou pessoas de atitude jovem. A ideia convergia com a postulação de cultura pós-moderna de Moody (1993).

O programa, em sua primeira edição, no dia 5 de janeiro de 2019, já anunciava que a sua missão era transformar como as pessoas vivem a vida e no dia 23 de janeiro de 2019 que os *masters* modificariam o nosso ponto de vista sobre todos os aspectos. Em 23 de fevereiro, o apresentador destacou, após as performances dos mais velhos, que o papel da experiência era ser usada como multiplicador. A inspiração no presente, passado e futuro também eram virtudes que apareciam recorrentemente. Assim, a competição poderia ter diversos sentidos:

Competir, para os *Masters*, pode significar várias coisas, como um estilo de vida, um reencontro com a aura da vitória, uma possibilidade de sociabilidade e até uma nova forma de preparação para envelhecer, embora deva-se fazer distinções de vínculos neste movimento a partir da história de vida dos integrantes, isto é, uns possuem passado esportivo e outros não (SOARES, 1995, p. 24).

Além das competições com os *masters*, a atração também tinha três quadros, o “Valeu a Pena”, no qual os mais velhos reviviam momentos de suas trajetórias pela experiência e com homenagens; “Os Impressionantes”, que apresentava idosos com *hobbies* radicais, realizados junto com o apresentador, sobre os quais criava-se a expectativa entre o velho em atividades “normais” e suas práticas “incomuns”; e “Todo Mundo Tá Brincando”, com apresentações artísticas intergeracionais. O jogo entre imaginário, imaginação e imagem se estabelecia da mesma forma nesses quadros

No recorte do programa, o envelhecer também era apresentado em suas pluralidades, percorrendo outras temáticas tais como o casamento e o amor na fase madura, a perda de espaços, como a limitação para dirigir, a reversão das carreiras e mudanças de área com a aposentadoria e a ausência de memória social, quando seus nomes já não eram reconhecidos pelas novas gerações. Nesse último aspecto, o Tá Brincando constituiu-se como espaço de visibilidade e de reavivamento das trajetórias, competições e vitórias midiaticizadas desses personagens, em particular dos atletas, na juventude, já que as competições *masters* não são veiculadas na mídia como outros eventos esportivos.

Na página do programa no *GShow* havia mais conteúdos sobre os *masters* e também de outras personalidades nessa faixa etária. A maioria das publicações, 31 delas, são de bastidores do programa, da estreia até relatos de

experiências do apresentador com as gravações. Saúde e boa forma eram os aspectos mencionados nas sete ocorrências, como nos exemplos a seguir: “Aos 62 anos, atleta de *crossfit* que faz parte do time de masters do ‘Tá Brincando’ chama atenção do público com sua saúde e boa forma”; “Musa fitness de 62 anos fala sobre a vida saudável: ‘Idade não é limite’”; “Roberto Carvalho conta segredo de boa forma: ‘Qualquer idade é boa para se exercitar’”; e “Hortência fala sobre boa forma, perto de completar 60 anos: ‘Me sinto ótima’”.

Os limites da eterna boa forma na maturidade aparecem no depoimento de uma ex-bailarina: “Ana Botafogo conta como se preparou para se aposentar dos palcos: ‘O corpo sente’”. Os desafiantes também eram ouvidos sobre a temática: “Arthur e Thaís celebram participação no ‘Tá Brincando’ e falam sobre boa forma”. Assim como na televisão, era a estética e o rigor dos corpos que foram mais ressaltados. As demais publicações destacavam alguns momentos do programa, a repercussão e o desempenho dos *masters* e desafiantes.

Embora o Tá Brincando tenha garantido liderança a Rede Globo nas tardes de sábado, com médias de audiência entre 9 e 11 pontos, o programa não atingiu a popularidade esperada e não movimentou o mercado publicitário. Uma nova temporada não foi anunciada para 2020 e, ainda em maio de 2019, o apresentador pediu demissão. Além dos motivos alegados, podemos discutir se o formato e conceito utilizados foram os responsáveis pela vida efêmera da atração, ou se se trata também do desinteresse ainda existente nas empresas para atenderem a um público maduro. Tais aspectos poderão ser objeto de novas pesquisas.

## Considerações finais

Propomos neste artigo uma análise sobre as representações do envelhecer no programa Tá Brincando, da Rede Globo, exibido nos três primeiros meses de 2019. Consideramos o *game show* uma tecnologia que movimentou imaginários sobre o envelhecimento, ao contrapor a ideologia da velhice como doença e senilidade e a imagem de idosos superatletas, sobretudo. Uma série de aspectos puderam ser observados nesse estudo. Um dos primeiros deles foi que houve, por parte do grupo de comunicação, a percepção do fenômeno de pessoas acima dos sessenta anos de idade em novas configurações de vida ativa na maturidade. A existência de um espaço na televisão para a temática não prescindiria, de toda forma, de um *insight* dos profissionais da emissora, já que o próprio Estatuto do Idoso, desde 2003, já recomendava que a mídia incluisse, dentro de sua grade, horários para discussão do envelhecimento.

O segundo aspecto que ressaltamos é o lançamento de uma percepção diferente sobre os padrões etários, pregando a exclusão da idade como elemento diferenciador entre juventude e velhice. Daí decorre a busca por uma equiparação entre as gerações por meio da competição de *masters*, muitas vezes sobrepondo os indivíduos mais novos. No entanto, é errôneo supor, por exemplo, que os idosos se submeterão às mesmas condições de trabalho como na juventude, principalmente os mais pobres e menos qualificados que estão em atividades que requerem força física. Do mesmo modo, nem todos eles terão as mesmas habilidades e capacidades para a prática das atividades físicas e esportivas exibidas no programa.

O terceiro elemento observado, em virtude da presença numericamente superior de *masters* desportistas, foi a assimilação do esporte como sinônimo de longevidade. A boa forma e o desempenho positivo dos atletas velhos eram fatores representativos da imagem da jovialidade e do rejuvenescimento, o que não condiz, necessariamente, com a realidade apontada pelos teóricos do envelhecimento. Outros motivos estão associados ao aumento da longevidade, além do que a prática esportiva também tem seus riscos e limitações.

Por outro lado, além dos imaginários mobilizados, o programa também se configurou como espaço de visibilidade para a ideia do envelhecimento ativo e como um lugar de memória para importantes personagens da história recente do Brasil. Atletas, jornalistas e artistas puderam ser apresentados a uma nova geração de espectadores. Do mesmo modo, tais personagens também tiveram uma oportunidade de autoafirmação de suas trajetórias. A possibilidade de vitória, ainda que entre atletas de toda vida, funcionou como estímulo, ainda que na arena dos discursos pelos comentários, tanto para as gerações mais velhas, quanto para as mais novas.

Jovens e velhos já foram apresentados em outras ocasiões competindo entre si na televisão, o que reflete as disputas que são agenciadas em outros espaços da sociedade, ou seja, os conflitos geracionais. Entretanto, a existência de um programa, de vida curta na televisão, mais prolongada pela memória da internet, nos instigou a investigar a geração de imaginários sobre o envelhecimento. É da incipiente formação de espaços para o debate sobre a temática que são criados canais específicos, muitas vezes comandados pelos próprios veteranos, *masters* e seniores, para visibilizar e expor em conjunto as necessidades, desafios, reinvenções e sentimentos desse grupo etário mais velho. O conceito de Tecnologias do Imaginário, por sua vez, nos possibilitou investigar as imagens que são geradas sobre o envelhecimento e a longevidade nesses ambientes comunicativos.

## Referências

ÁVILA, J. J. **Geriatría e gerontologia**: sua importância no mundo atual. In: **Senecta - Revista Médica – Clínica e Terapêutica da Terceira Idade**. Rio de Janeiro, ano 1, v. 1, p. 5-22, 1978.

BENTO, J. O. **Desporto**: discurso e substância. Porto: Campo das Letras, 2004.

BRASIL. **Estatuto do Idoso**. 3ª ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2013. Disponível: [http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/estatuto\\_idoso\\_3edicao.pdf](http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/estatuto_idoso_3edicao.pdf). Acesso: 20 de jan. 2020.

DEBERT, G. G. **A reinvenção da velhice**: socialização e processos de reprivatização do envelhecimento. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo – Fapesp, 2004.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - 2019**. [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101651\\_notas\\_tecnicas.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101651_notas_tecnicas.pdf). Acesso em: 28 de jun. 2020.

INEP. **Censo de Educação Superior de 2017**. Disponível: <http://portal.inep.gov.br/censo-da-educacao-superior>. Acesso em: 28 de jun. 2020.

GSHOW. **Tá Brincando**. 2019. Disponível em: <https://gshow.globo.com/programas/ta-brincando/>. Acesso em: 11 de jun. 2020.

HADDAD, Eneida Gonçalves de Macedo. **A ideologia da velhice**. São Paulo Editora Cortez, 1986.

LAZZOLI, J. K. et al. Esporte Competitivo em Indivíduos acima de 35 anos. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, v.7, n.3, Niterói, mai-jun. 2001.

MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade. **Famecos**, Porto Alegre, n.15, p. 74-81, 2001.

MENDES, P. M. C. **Saúde imaginária**: a reprogramação do corpo no *reality show*. 248 f. 2016. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/20158>. Acesso em: 23 de jan. 2020.

MINISTÉRIO DA ECONOMIA. **Relação Anual de Informações Sociais - 2019**. Disponível em: <http://www.rais.gov.br/sitio/index.jsf>. Acesso em: 23 de jun. 2020.

MOODY, H. R. Overview: What is Critical Gerontology and Why is it Important? In: COLE, T. C. et al. (Orgs.). **Voices and Visions od Aging**: toward a Critical Gerontology. New York: Springer Publishing Company, 1993.

NERI, A. L. **Envelhecer num país de jovens**: significados de velhice e envelhecimento segundo Brasileiros não Idosos. Campinas: Editora da Unicamp, 1991.

\_\_\_\_\_. Conceitos e teorias sobre o envelhecimento. In: MALLOY-DINIZ, L. F.; FUENTES, D.; COSENZA, R. M. **Neuropsicologia do Envelhecimento**: uma abordagem multidimensional. Porto Alegre: Editora Artmed, 2013, p. 17-42.

NEWMAN, N. et al. **Reuters Institute Digital News Report 2020**. Oxford: Reuters Institute for the Study of Journalism, 2020. Disponível: [https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2020-06/DNR\\_2020\\_FINAL.pdf](https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2020-06/DNR_2020_FINAL.pdf). Acesso: 16 de jun. 2020.

PLOUFFE, L.; VOELCKER, I.; KALACHE, A. **Envelhecimento Ativo**: Um Marco Político em Resposta à Revolução da Longevidade. 1ª ed. Rio de Janeiro: Centro Internacional de Longevidade Brasil, 2015.

SILVA, J. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SIMÕES, R.; CASTELLANO, S. M. Esporte e idosos: jogar, competir e viver. In: **Revista Motricidades**, v.1, n.1, p. 29-41, set.-dez. 2017. Disponível

em: DOI: <http://www.motricidades.org/journal/index.php/journal/article/view/2594-6463.2017.v1.n1.p29-41>. Acesso em: 25 de jun. 2020.

SOARES, A. J. G. “Jovens-velhos” esportistas eternamente?. In: **Revista Movimento**, n. 3, 1995. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2195>. Acesso em: 24 de jun. 2020.

TERRA, N. L.; RODRIGUES, N. C. **Gerontologia social para leigos**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.