

## Oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas para melhoria das vidas dos filhos dos apenados

Ana Cristina Santos Parreiras <sup>(1)</sup>, Rita de Castro Engler <sup>(2)</sup> y Greice Rejane Moraes Vaz <sup>(3)</sup>

---

**Resumo:** Os estigmas enfrentados pelos familiares de encarcerados são considerados graves problemas atuais. As crianças são as mais vulneráveis em diversas situações e sofrem as consequências negativas, principalmente em termos de sua saúde emocional e de seu bem-estar. O objetivo deste trabalho foi desenvolver e aplicar oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas aos apenados e seus filhos, possibilitando o desenvolvimento da capacidade de resiliência e a melhoria da autoestima destas crianças. Tendo o Design para Inovações Sociais, como norteador das atividades na pesquisa-ação, a pesquisa foi de cunho quanti-qualitativa, envolvendo um grupo de apenados do sistema carcerário da Associação de Proteção e Assistência aos Condenados - APAC de Itaúna-MG e seus filhos. Ao final das oficinas, as crianças que chegaram arredias e tímidas se mostraram participativas, carinhosas, seguras e confiantes, ou seja, brincar foi uma ótima forma de desenvolvimento das relações entre os pais encarcerados e seus filhos.

**Palavras-chave:** Design Social - Estigma cultural - Jogos - Brinquedos e brincadeiras lúdicas - Recuperação dos filhos dos apenados - Sistema carcerário brasileiro

[Resúmenes en inglés y castellano en las páginas 236-237]

---

<sup>(1)</sup> **Ana Cristina Santos Parreiras** possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Minas Gerais (1990), graduação em Direito pela Universidade de Itaúna (2009), especialização em Metodologia de Ensino de Projetos e mestrado em *Master of Architecture*-University of Sheffield (1995) e doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Atualmente é professora do curso de Arquitetura da Universidade de Itaúna. Tem experiência na elaboração de projetos arquitetônicos, acompanhamento de obras e regularização imobiliária.

<sup>(2)</sup> **Rita de Castro Engler** possui graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Minas Gerais (1985), mestrado em Engenharia de Produção pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1988) e especialização (DEA) e doutorado em Engenharia de Produção e Gestão de Inovação Tecnológica - Ecole Centrale Paris (1993), pós-doutorado em Design na UEMG (1994), pós-doutorado em Design Social na Ryerson University (2014). Foi bolsista de mestrado Na PUC/RJ, Chargé des cours na Ecole des Mines de Paris, Bolsista de doutorado e pesquisadora na Ecole Centrale Paris, Coordenadora de Projetos no Centro de Pesquisas e Desenvolvimento da UEMG, Professora e Coordena-

dora do Mestrado em Gestão de Tecnologia do CEFET/RJ, criou e coordenou o Centro de Lideranças da BSP- Business School São Paulo, diretora e sócia da Eventail Produções & Eventos, atualmente é professora concursada em Inovação e Design do programa de doutorado e mestrado em Design da UEMG, pesquisadora com bolsa de produtividade do CNPq, professora convidada da University of Tennessee, CBU-Christian Brothers University, Middle Tennessee State University, Ryerson University, POLITO, CPUT-Cape Peninsula University of Technology e Stellenbosch University, UAL-University of Arts London, responsável no Brasil pelo Consorcio de Engineering Management, e coordenadora do CEDTec-Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design e Tecnologia da UEMG, laboratório membro da Rede DESIS (rede Mundial de Inovação Social) e do LENS (Learning Network on Sustainability).

<sup>(3)</sup> **Greice Rejane Moraes Vaz** Designer Visual formada pela Universidade Federal do Amazonas - Ufam (2004). Mestre em Engenharia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná-UTFPR (2010) e doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais-UEMG (2023), Servidora da Universidade Federal do Amazonas, na função de Programadora Visual, lotada no Laboratório de Desenvolvimento de Produtos do Curso de Design-Ladep/FT e docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Mestrado Profissional em Design (PPGD) da Ufam. Participa do Grupo de Pesquisa Design, Gênero e Sustentabilidade, atuando, de maneira multidisciplinar, abrangendo as diversas vertentes do Design, com interesse no tema atuação e inclusão do designer no mercado de trabalho, especialmente em Manaus. Atuou cinco anos como Programadora Visual lotada na Coordenadoria de Comunicação (CoordCom) e na Editora na Universidade Federal de Roraima (UFRR). Atuou, por sete anos, como docente e coordenadora no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico e como docente no curso em nível *Lato Sensu*: Ensino, Marketing e Mídias Digitais, do Centro Universitário Estácio da Amazônia.

## 1. Introdução

Os estigmas enfrentados pelos familiares dos encarcerados podem ser considerados graves problemas atuais: ausência notória e prolongada de um dos seus membros, desestabilização de cada um dos indivíduos da família, desestruturação social, psicológica, emocional e econômica (Miranda; Granato, 2016; Pilar; Teixeira, 2023).

Neste contexto, as crianças são as mais vulneráveis em diversas situações, pois dependem emocional e economicamente de seus pais. Assim, as crianças cujos pais estão aprisionados, vivenciam uma variedade de consequências negativas, principalmente em termos de sua saúde emocional e de seu bem-estar. A maioria das crianças filhos(as) de detentos(as) pode apresentar uma multiplicidade de emoções, que incluem temor, angústia, ira, ansiedade, solidão e culpa. Podem também começar a agir de modo impróprio, tornando-se indisciplinadas em sala de aula ou apresentando comportamentos antissociais. Comumente, a sua atuação escolar se compromete. Estas dificuldades emocionais e comportamentais têm sido

ligadas a vários fatores, incluindo o estresse da separação entre elas e seus pais, os traumas causados pelo encarceramento de um de seus pais ou de ambos, e o estigma cultural (Swanson; Lee; Sansone; Tatum, 2013; Ward; Shrake; Candelaria; Lloyd; Qaualkenbush, 2022).

Estudos realizados em diversos países apontam que crianças com pais aprisionados possuem maior probabilidade de futuramente cometerem atos criminosos, seguindo o comportamento de seus pais (Hairston, 2002; Maldonado, 2006; Mapson, 2013).

Ao se investigar se havia algum programa de assistência a estas crianças, as autoras se depararam e foram inspiradas pelo projeto “Social Games Against Crime”, o qual tem realizado jogos e brincadeiras sociais entre os apenados dinamarqueses e seus filhos(as) com o objetivo de criar mais interações de qualidade entre as crianças e seus pais presos. Após proceder a leituras de artigos que tratam do design e, em especial, do design de inovações sociais, constatou-se que o design possui instrumentos capazes de buscar e propor soluções a problemas complexos e que melhor se adaptem aos usuários.

Esta descoberta possibilitou o levantamento da hipótese de que o design associado à produção de oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas poderia ser utilizado na recuperação psicológica das crianças traumatizadas pelo aprisionamento de um de seus pais ou ambos e poderia contribuir de forma proeminente na sua capacidade de resiliência e no aumento de sua autoestima, além de melhoraria da qualidade de suas vidas.

Portanto, o estímulo para esta pesquisa foi trabalhar com um grupo de crianças estigmatizadas devido ao aprisionamento de um de seus pais ou de ambos e buscar novas alternativas para a melhoria da capacidade de resiliência e autoestima dos filhos dos apenados. Pois, diante destes fatos, surgiram as seguintes questões: a aplicação destas oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas conseguiria aumentar a capacidade de resiliência e autoestima dos filhos dos apenados? Os conhecimentos do design de serviços poderiam contribuir para melhoria da inserção dos filhos dos apenados na sociedade e para o desenho de um novo serviço a ser prestado pela Associação de Proteção e Assistência aos Condenados-APAC (sistema alternativo de cumprimento de pena) com o foco na qualidade e na humanização do tratamento dos filhos da população carcerária?

Assim, o objetivo foi desenvolver e aplicar, utilizando os conhecimentos, serviços e produtos do design, oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas aos apenados e seus filhos(as), possibilitando o desenvolvimento da capacidade de resiliência e a melhoria da autoestima destas crianças. Dessa forma, neste trabalho, o conhecimento produzido sob a ótica do Design é apresentado por meio de um projeto de jogos lúdicos, planejados numa sequência didática como um novo artefato para solucionar o problema e a necessidade da inserção social dos filhos dos apenados.

## 2. Revisão da literatura

### 2.1. Sistema Carcerário no Brasil

A Lei Federal N.º 7.210 (institui a Lei de Execução Penal - LEP, 1984), vigente no Estado brasileiro, trouxe para o sistema carcerário brasileiro a tentativa de tornar a prisão um método de cumprimento de pena reformador, exaltando os direitos e os deveres da instituição prisional e do apenado. Neste sentido, acreditava-se que, a partir do cumprimento desta Lei, o condenado conseguiria se reintegrar na sociedade, sem voltar a cometer novos crimes, como previsto em seu artigo primeiro: “Art. 1º A execução penal tem por objetivo efetivar as disposições de sentença ou decisão criminal e proporcionar condições para a harmônica integração social do condenado e do internado” (Krausz; Georges, 2015).

Porém, o sistema penitenciário brasileiro convencional apresenta-se ineficiente na aplicação desta Lei, acarretando enormes problemas aos próprios condenados e à sociedade (Coimbra, 2013; Ottoboni, 2018). De acordo com o jornal Folha de São Paulo (2020), o Brasil é o terceiro país com maior população carcerária do mundo, atrás somente dos Estados Unidos e da China, com 2.145.100 e 1.649.804 presos, respectivamente. Enquanto esses países apresentam taxas decrescentes de aprisionamentos, o Brasil continua a ver sua taxa crescer (Krausz; Georges, 2015). Desta maneira, é possível destacar uma série de consequências negativas decorrentes desse crescimento exacerbado da população encarcerada brasileira. Além da superlotação nos presídios, há inúmeras fugas e rebeliões, carnificina, conflitos entre facções criminosas dentre outras; o que prejudica sobremaneira a recuperação e ressocialização do preso e gera uma total insegurança pública (Krausz; Georges, 2015).

A ineficiência do Estado na tomada de providências para a garantia de direitos básicos dos presos acaba afetando a recuperação e a ressocialização destes, o que se verifica no sistema prisional tradicional brasileiro é a falta de um espaço e de um ambiente adequados que sejam capazes tanto de comportar os presos como de garantir-lhes as assistências e os direitos previstos na LEP. Assim, ocorre a privação dessas assistências em vários âmbitos nos estabelecimentos prisionais como, por exemplo, na educação e no trabalho; uma vez que os dados de pesquisas apontam que somente um a cada dez presos realiza atividade educacional e que apenas 16% trabalham. Destaca-se a falta de assistência aos familiares dos presos (grifo nosso) que são submetidos às revistas vexatórias e humilhantes, as quais, muitas vezes, inibem principalmente a visita das mulheres.

As instituições carcerárias tradicionais no Brasil têm sido falhas na recuperação do condenado e no seu afastamento do crime; vez que apresenta condições precárias de educação, de trabalho, de assistência psicológica, médica e odontológica e de apoio aos familiares dos presos (Fernandes, 2016; Krausz; Georges, 2015; Ottoboni, 2018).

Assim, com a insuficiência das assistências mencionadas, a inserção do indivíduo na sociedade é dificultada e, como reflexo dessa situação deplorável, tem-se o índice de reincidência dos detentos que são de 70% e que chegam até 80% no Brasil, dependendo da Unidade da Federação, conforme apontado em Relatório Final da Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) do sistema carcerário em 2015.

Em meio às diversas críticas acerca do modelo carcerário tradicional no Brasil, nasceu a Associação de Proteção e Assistência aos Condenados-APAC que se apresenta como uma forma alternativa de execução penal para aqueles indivíduos que, em algum momento de suas vidas, se desviaram das normas de convivência social e como um modelo que assiste seus familiares e os insere em seus processos de recuperação e ressocialização (Ferreira, 2017, 2021; Krausz; Georges, 2015; Ottoboni, 2018).

Amparada pela Constituição Federal de 1988 para atuar nos presídios, operando como entidade auxiliar na execução e administração do cumprimento das penas privativas da liberdade nos regimes fechado, semiaberto e aberto, a APAC tem como objetivo primordial promover a humanização, sem, contudo, perder de vista a finalidade punitiva da pena. Seu propósito é evitar a reincidência no crime ao oferecer alternativas para o condenado se recuperar (Ferreira, 2017, 2021; Ottoboni, 2018). A sua filosofia consiste em “matar o criminoso e salvar o homem” (Ottoboni, 2018: 10).

São 12 os elementos fundamentais do Método APAC: a participação da comunidade; recuperando ajudando o recuperando; o trabalho; a religião; a assistência jurídica; a assistência à saúde; a valorização humana; a família; o voluntariado e o curso de formação; o Centro de Reintegração Social (CRS); o mérito e a Jornada de Libertação (Ferreira, 2017, 2021; Ottoboni, 2018; Siqueira; Cachichi, 2022).

Neste trabalho, o foco da pesquisa se dirige à assistência à família. A APAC define a família como um dos pilares primordiais para a recuperação do condenado, destacando que, para isso, a participação de seus familiares é fundamental. Assim, o Método APAC prescreve que o preso deve cumprir pena na cidade onde reside sua família e adverte que, como os dados estatísticos apontam as famílias com 98% de participação nos fatores determinantes da delinquência e criminalidade de seus membros, atenção especial também deve a ela ser dada pelo pessoal administrativo e pelos voluntários (Ferreira, 2017, 2021; Ottoboni, 2018). Embora o método apaqueano reconheça que a família é um dos pilares primordiais para a recuperação do condenado (grifo nosso), ainda não se elaborou um programa para a orientação e assistência aos seus familiares. Neste contexto, de pensar o processo de desenvolvimento e a inserção de um produto ou serviço para os filhos dos apenados, foi o momento em que o desenvolvimento do design das oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas foi se transformando em planejamento e gestão de ações na procura de novas alternativas para um assunto tão alarmante (Ferreira, 2017, 2021; Ottoboni, 2018).

## 2.2. Design: solução social inovadora

A pesquisa aconteceu no âmbito do design, com a participação de profissionais deste segmento. Neste estudo, a função principal do Design, através do Design Social associado ao Design de Ludicidade e como forma de geração de uma inovação social, foi atender às necessidades de um grupo de crianças filhos(as) dos apenados. Assim, surgiu a compreensão da atividade do Design como um processo estratégico orientando a resolução de problemas complexos apresentados pela sociedade contemporânea, de forma a apresentar soluções adequadas às necessidades humanas, conduzindo para uma melhor qualidade de

vida através de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadoras (Chaves; Fonseca, 2016; Hugo; Moura, 2015; WDO, 2020).

A mais recente definição do Design, proposta pela World Design Organization – WDO, é a compreensão da atividade do design como um processo estratégico orientando a resolução de problemas específicos, os quais devem ser compreendidos de forma a identificar oportunidades nas esferas econômica, social e ambiental (WDO, 2020). Landim (2010: 21) considera que “design é um conceito complexo. É afetado por influências, ideologias sociais e mudanças, é ao mesmo tempo processo e resultado do processo”. Papanek (2007: 31) assevera que é uma “ponte entre as necessidades humanas, a cultura e a ecologia”. Por fim, Megido (2016: 12) afirma que “design humaniza [...] e é área de conhecimento universal e específica”.

Ricaldoni (2018) enfatiza que o design é por sua natureza interdisciplinar. A autora sintetiza esse aspecto da interdisciplinaridade do Design com outras disciplinas afins, tais como: ciências humanas, sociais, psicológicas, históricas, arte, ciências naturais e ciências exatas e tecnologia. Dessa forma, pode-se inferir que design é um processo em marcha, em constante evolução e não um fato consumado, como afirmaram Salinas-Flores (2016) e Buchanan (2004). Assim, utilizando os conhecimentos, serviços e produtos do Design, as oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas foram planejadas e aplicadas aos filhos(as) dos apenados.

### 2.3. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Lúdicas

Muitos esforços ao longo do tempo foram necessários até se chegar à compreensão da ideia do jogo com valor educacional e o reconhecimento da sua importância para o pleno desenvolvimento da criança. Vários pensadores (filósofos, psicólogos, psicanalistas e educadores, dentre outros) dedicaram parte de seu tempo e de seus esforços no estudo e na análise dos jogos e são muitas as definições, conceitos, classificações, comentários e teorias formuladas. Esses estudos contribuíram para o entendimento dos jogos como atividades lúdicas educacionais predominantes nos dias atuais e para a demarcação de sua importância para o universo dos adultos e principalmente para o mundo infantil.

Benjamin (2009, 2018), Wallon (2017), Piaget (1970), Freud (1920/1996) e, notadamente Vygotsky (1984, 1998, 2000) que apresentaram contribuições acerca do uso de jogos e brinquedos e do brincar na educação infantil, além de tratarem da questão da socialização e da constituição do ser pela interação social, foram referências básicas que deram suporte a este estudo.

Entre os pesquisadores brasileiros de destaque nesta área, Tizuko Morchida Kishimoto, professora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP) e pesquisadora na área de Educação Infantil enfatiza a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na aprendizagem infantil.

Para Kishimoto (2010: 1), o ato de brincar pressupõe

“[...] uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário”.

Neste contexto, atenta-se para a importância dos jogos como forma de dar às crianças o devido acolhimento para que se sintam incluídas no ambiente em que se encontram, uma vez que a inclusão indica uma atitude de acolhimento adequado necessário no auxílio de uma criança. Por misturar e conciliar o manejo do mundo objetivo e da imaginação, acredita-se que o ato de brincar pressupõe segurança e criatividade e é, por isso, que alguns autores sugerem que é importante compreender e aceitar os momentos de mau humor e dos ditos maus comportamentos infantis, pois se trata de sempre adotar uma postura tolerante para que se criem condições para que a criança desfrute de liberdade. Enfatizam ainda que crianças com problemas emocionais sérios não brincam por não conseguirem ser inventivas. Nada mais importante, nesse sentido, do que o papel da brincadeira, essencial para a educação infantil (Santos, 2023; Silva, Nascimento, 2022).

### 3. Metodologia

A pesquisa foi realizada sob o paradigma do Design Science que se caracteriza como ciência que busca a verdade, mas com um apelo mais pragmático, em que a utilidade não está desmembrada da verdade (Dresch; Pacheco Lacerda; Cauchik Miguel, 2015). Os autores Dresch; Pacheco Lacerda; Cauchik Miguel (2015) distinguem três métodos de pesquisa típicos do Design Science, sendo eles: estudo de caso, pesquisa-ação e a design science research. O estudo de caso e a pesquisa-ação são métodos fundamentados, essencialmente, no paradigma das ciências tradicionais, sendo que os objetivos centrais das pesquisas realizadas sob esse paradigma são: explorar, descrever, explicar, prever acerca de fenômenos ou sistemas existentes. Por outro lado, o Design Science Research é um método fundamentado no paradigma do Design Science, ciência que se ocupa do projeto de novos sistemas ou ainda da solução de problemas reais (Dresch; Pacheco Lacerda; Cauchik Miguel, 2015: 1120).

A metodologia utilizada para desenvolvimento da pesquisa a caracterizou como uma pesquisa de cunho quanti-qualitativa, fundamentada no Design Social, no Design para Inovação Social e no Design Contra o Crime, de natureza aplicada. Além de pesquisas e revisões críticas dos trabalhos da literatura relacionados aos temas de interesse.

A definição e o estabelecimento de parcerias com os mais distintos profissionais especialistas foram essenciais para o sucesso da pesquisa, pois possibilitou a formação de uma “comunidade criativa” que, ostensivamente, auxiliou a pesquisadora em todas as etapas.

A definição do grupo de crianças (inclusão e exclusão), cujos pais estavam encarcerados na APAC para aplicação dos jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas foi possível após a seleção entre aqueles apenados que tinham filhos(as) em idade escolar (de 0 a 10 anos) e recebiam a visita destes com regularidade e frequência. A seleção foi realizada com o auxí-



lio do arquivo da APAC, utilizando-se os livros de registro de visitantes aos apenados nos últimos 2 (dois) anos. Foram selecionados 20 pais e, com a média de dois filhos para cada detento; contou-se com aproximadamente 40 crianças.

As ocorrências (comportamentos) observadas durante as aplicações das oficinas foram registradas em um diário de campo. O registro é um recurso de diagnóstico, de avaliação para aperfeiçoar a educação das crianças. O brincar e o aprender andam juntos, não se separam. Nas atividades de aprendizagem há sempre o brincar, assim como nas brincadeiras há sempre aprendizagem (Kishimoto, 2010).

A pesquisa de cunho quantitativo foi realizada em duas ocasiões distintas quando foram aplicados questionários aos familiares destas crianças, sendo elas no início do oferecimento das oficinas cujos dados objetivaram conhecer o perfil das crianças e após, aproximadamente, um ano da oferta destas, foram aplicados questionários para averiguação da eficiência do método no auxílio às crianças participantes na melhoria de sua autoestima e do convívio familiar e social.

A pesquisa de cunho qualitativo foi realizada ao final da aplicação das oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas quando foram feitas entrevistas semi-dirigidas com perguntas abertas aos voluntários colaboradores participantes da aplicação das oficinas lúdicas e aos pais e às mães das crianças filhos(as) dos apenados, os quais participaram destas oficinas lúdicas, para investigar suas visões acerca da eficiência da aplicação dos jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas na melhoria do estado emocional e psicológico das crianças participantes, na melhoria do seu comportamento social e familiar, na melhoria do seu rendimento escolar e na melhoria da sua autoestima.

A análise dos dados dos questionários seguiu as orientações próprias do tratamento estatístico. A análise dos dados relativos à pesquisa qualitativa foi realizada seguindo as orientações da análise de conteúdo prescritas por (Bardin, 1997). A aplicação da técnica de análise de conteúdo nas ciências sociais aplicadas é utilizada como uma ferramenta útil à interpretação das percepções dos atores sociais e à interpretação da realidade social. O método de análise caso de conteúdo tem um importante papel como ferramenta de análise na pesquisa qualitativa.

As análises das ocorrências (comportamentos), observadas durante as aplicações das oficinas e registradas no diário de campo, foram feitas à luz dos aportes teóricos dos autores que tratam do desenvolvimento das crianças nas áreas educacional, social e psicológica.

### **3.1. Planejamento e Aplicação das Oficinas**

Buscou-se nos referenciais dos autores das áreas da pedagogia e da sociologia o apoio para o planejamento e à condução das oficinas lúdicas. Assim, a equipe composta pela pesquisadora, pelos voluntários colaboradores e pelos alunos dos cursos de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais–UEMG e do curso de Pedagogia da Universidade de Itaúna–UIT, responsável pela a aplicação das oficinas, foi preparada para promover um trabalho que incluía desde a escolha metodológica contendo objetivos, recursos didáticos, materiais e a organização do local disponibilizado para a realização das atividades lúdicas até a adequada orientação das crianças. Considerando a importância do contato dos filhos



e filhas com seus pais encarcerados, foi recomendado que as oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas fossem aplicadas de 15 em 15 dias e, como as visitas eram realizadas no horário de 14h às 18h, as oficinas foram aplicadas de 15h às 16h40, e no máximo até às 17h, para que as crianças, ao chegarem, primeiro pudessem encontrar com seus pais antes de participarem das oficinas e, ao final, tivessem tempo para se despedirem de seus pais.

As oficinas lúdicas demandaram uma programação prévia para que se definissem quais os jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas que seriam ofertados. Após essa definição, a equipe providenciava e organizava todos os materiais didáticos que seriam necessários para o oferecimento de cada oficina, pois aquele material deveria ser levado para o estabelecimento prisional e disponibilizado pela equipe aos participantes.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras selecionados e utilizados nas oficinas lúdicas deste estudo foram organizados em uma sequência didática, conforme demonstrado alguns momentos na *Figura 1*. Inicialmente planejou-se a realização de 31 oficinas, das quais foram aplicadas 22. Contudo, a aplicação foi interrompida devido à pandemia de Corona vírus. Apesar disso, os dados previamente coletados foram considerados suficientes para concluir a pesquisa.



**Figura 1.** “Oficinas de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Lúdicas” (a) Crianças com o pesquisador e um orientador, (b) Crianças participando do jogo “Cabra Cega”, (c) Crianças participando da “Gincana de Jogos e Esportes” cercadas por orientadores e seus familiares no pátio do regime fechado, e (d) Crianças pintando máscaras (Fonte: Acervo da equipe de pesquisa (2018–2022)).

A importância da integração entre teoria e prática na organização de oficinas lúdicas para crianças com pais encarcerados. A equipe demonstrou sensibilidade ao planejar atividades que consideram os aspectos metodológicos e as necessidades emocionais das crianças. Mesmo com a interrupção das atividades devido à pandemia de Covid-19, os resultados obtidos ressaltam o valor do lúdico como ferramenta de apoio emocional e desenvolvimento infantil em contextos desafiadores, enfatizando a necessidade de investimento contínuo em programas similares.

#### 4. Resultados

O Design que vem contribuindo há algum tempo na concepção dos mais diversos produtos e na elaboração de projetos de sistemas que resultam em soluções inovadoras para problemas usuais e não usuais, neste trabalho, deu o suporte para a aplicação das “Oficinas de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Lúdicas” a um grupo de crianças filhos(as) dos apenados da APAC Masculina de Itaúna/MG.

A “solução inovadora” apresentada pelo planejamento e aplicação dessas oficinas lúdicas se deu devido ao apoio de uma “comunidade criativa” formada por um grupo de pessoas voluntárias das mais diversas áreas de formação (arquitetos, designers, pedagogos, professores, estudantes, juízes, dentre outras) que, unidos à pesquisadora, apoiaram e cooperaram para o desenvolvimento da pesquisa.

Os assistidos participantes da pesquisa –crianças, pais, mães e familiares– foram ouvidos para a criação, a implementação e o sucesso desta pesquisa para minimizar este problema social complexo que atinge as crianças. Passando por essas três fases - ouvir, criar e implementar, confirmou-se que o Design contribuiu para que se concretizasse a proposta de uma “solução inovadora” para os problemas enfrentados pelas crianças, filhos e filhas de apenados.

Verificou-se uma mudança significativa no comportamento das crianças: arredias, tímidas e com dificuldade de interagir umas com as outras ou mesmo com os aplicadores, à medida do desenrolar das oficinas, se mostraram mais alegres, participativas, carinhosas, seguras e confiantes com os colaboradores voluntários e com seus familiares. Isto também foi registrado no comportamento dos pais encarcerados que participaram de algumas oficinas. Confirmou-se, como indica Benjamin (2009), que o brincar entre os pais e filhos estreita e aproxima os laços familiares, cria espaços de diálogo e define uma verdadeira amizade entre os membros da família. Assim, mais do que uma distração, brincar foi uma ótima forma de desenvolvimento das relações entre os pais encarcerados e seus filhos durante suas participações nas atividades das oficinas.

A frequência, a assiduidade e a permanência das crianças, bem como a alegria e a satisfação gradativamente começaram a fazer parte das oficinas e indicaram o quanto as crianças gostaram das atividades e se divertiram.

Observou-se também o surgimento de atitudes de liderança, de solidariedade (crianças que buscaram ajudar o colega que tinha caído ou perdido o jogo, por exemplo) e de empatia (ao incentivar um colega que estava amuado e triste). Algumas poucas crianças que

no princípio apresentavam comportamento agressivo, no final, interagiam com as outras sem conflito.

As análises dos dados confirmam o valor atribuído aos jogos, brinquedos e brincadeiras na educação das crianças. Enquanto experiências lúdicas que elas realizam no tempo e no espaço, seguem determinadas regras ou ritos, dentre os quais se destaca a repetição (Benjamin, 2012). Salienta-se que a repetição de alguns jogos e brincadeiras durante as oficinas aplicadas se fez a pedido das próprias crianças e a mais solicitada e repetida foi “a dança das cadeiras”.

A atitude das alunas do curso de Pedagogia que aplicaram as oficinas confirmou a existência do preconceito que gera o estigma cultural que cerca o condenado e seus familiares. Este preconceito foi revelado durante as entrevistas, a exemplo de uma delas que no seu relato expôs sobre o seu medo:

“[...] eu lembro que meu pai ficou muito preocupado de eu falar que eu ia desenvolver este tipo de trabalho. Mas, eu fui atendendo ao convite da Ana. Eu lembro que, no primeiro dia, quando eu cheguei lá, senti uma energia muito pesada”.

Entretanto, todos os entrevistados mostraram uma avaliação positiva e uma mudança de comportamento no final do trabalho. Assim, voltando ao relato anterior, vemos essa mudança de atitude:

“[...] com as oficinas em contato com as crianças, eu percebi que o ambiente era diferente: não era mais a APAC, não era mais o presídio, eram as nossas oficinas. Então, eu aprendi muito porque as crianças nos ensinam. Foi muito bom para mim. Foi muito diferente essa experiência. Eu repetiria, sem dúvida”.

Também as mães relataram ter havido mudanças positivas no comportamento das crianças e a maioria dos pais e mães entrevistados não hesitou em apontar a importância da continuidade das oficinas lúdicas na APAC, senão vejamos algumas de suas opiniões:

“[...] As oficinas devem continuar, pois tem sido muito boas para as crianças: todas as crianças gostam de brincar. Inclusive, elas deveriam ser semanalmente”.

“[...] É um trabalho bacana que deveria continuar”.

“[...] Está muito bom, não deveria mudar. As oficinas deveriam sempre ser oferecidas”.

“[...] Por que estas oficinas não entram para o calendário da APAC?”

## 5. Considerações finais

Com a finalização da pesquisa, percebemos que a aplicação do Design Social está sendo cada vez mais utilizado em diversas áreas do conhecimento e que serve como instrumento para ações do design na promoção de uma transformação social que possibilite o progres-

so na qualidade de vida de grupos de pessoas socialmente vulneráveis, marginalizadas e, muitas vezes, injustiçadas que encontram-se em frequente conflito social. Assim, as “Oficinas de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Lúdicas” se apresentaram positivamente como uma “solução inovadora”, tanto para o acolhimento e a assistência às crianças filhos(as) dos apenados, como para seus pais e mães.

Entende-se que tais oficinas não são por si só a única solução ou a solução perfeita, mas que foram adequadas para: criar um espaço descontraído e mais agradável dentro do presídio para as crianças frequentadoras daquele árido espaço; propiciar experiências lúdicas alegres e prazerosas para as crianças e todos os outros participantes; dar atenção e visibilidade às crianças em suas demandas lhes dispensando um tratamento mais digno pautado na sua valorização; auxiliar na recuperação emocional e psicológica dessas crianças participantes e no fortalecimento da sua autoestima e autoconfiança; promover a aproximação dos pais encarcerados com seus filhos e filhas e o fortalecimento dos laços afetivos entre eles; diminuir a tensão das relações das famílias dos encarcerados devido ao acolhimento e ao tratamento amistoso lhes conferido e as experiências prazerosas lhes propiciadas através das atividades lúdicas; valorizar o encarcerado ao reconhecê-lo como o pai e chefe da família. As autoras acreditam que as boas experiências vivenciadas nas “Oficinas de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Lúdicas” oferecidas na APAC Masculina de Itaúna/MG e os resultados satisfatórios alcançados pela pesquisa podem servir de exemplo para a implementação de trabalhos semelhantes em outras APACs e também em outros presídios brasileiros. Especialmente, considerando o design para a inovação social que, apesar de ser uma abordagem, relativamente recente, trata de iniciativas de comunidades criativas por meio de um grupo de pessoas que se unem para resolver problemas do dia-a-dia de forma colaborativa e participativa (Chaves; Fonseca, 2016).

## Referências bibliográficas

- Almeida, M. T. P. de. *Brincar, Amar e Viver*. Fortaleza - CE: Storbem, 2014.
- Bardin, L.. *Análise de Conteúdo*. 70. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1997.
- Benjamin, W.. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. 2. ed. Duas Cidades: Coleção Espírito Crítico, 2009.
- Benjamin, W.. *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água, 2012.
- Chaves, L. I.; Fonseca, K. F. O.. Design para inovação social: uma experiência para inclusão do tema como atividade disciplinar. *DAPesquisa*, v. 11, n. 15, p. 130–146, 3 maio 2016.
- Coimbra, L. O. *Prisão não resolve*. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/opiniaio/prisao-nao-resolve-8426192>>. Acesso em: 20 out. 2024.
- Dresch, A.; Pacheco Lacerda, D.; Cauchick Miguel, P. A. A Distinctive Analysis of Case Study, Action Research and Design Science Research. *Review of Business Management*, p. 1116–1133, 24 nov. 2015.
- Fernandes, B. D. *A falência do Sistema Penitenciário Brasileiro*. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/35820/a-falencia-do-sistema-penitenciario-brasileiro>>. Acesso em: 4 out. 2023.

- Ferreira, V. A. *Juntando cacos, resgatando vidas: valorização humana–base do método APAC e a viagem ao mundo interior do prisioneiro–psicologia do preso*. Belo Horizonte: O Lutador, 2017.
- Ferreira, V. A. *O preso poderá condená-lo: cuidando da fonte: a espiritualidade do Método APAC e práticas dos colaboradores*. 2. ed. Belo Horizonte - MG, 2021.
- Freud, S. *Além do princípio do prazer* (1920). In: SALOMÃO, J. (Org.). *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1996f. Edição Standard Brasileira, v. 18, p. 2-75.
- Hairston, C. F. Fathers in Prison. *Marriage & Family Review*, v. 32, n. 3–4, p. 111–135, 17 jul. 2002.
- Hugo, M.; Moura, H. *A Contribuição do Design Para a Inovação Social Sustentável. Sustentabilidade, Ciência e Ética: Responsabilidade Ambiental, Social, Econômica e Cultural – XI SEPesq- Semana de extensão, Pesquisa e Pós- Graduação. Anais...* Porto Alegre - RS: 2015. Disponível em: <<https://document.onl/documents/a-contribuicao-do-design-para-a-inovacao-social-sustentavel-sustentavel.html?page=1>>
- Kishimoto, T. M. *Brinquedos e brincadeiras na educação infantil*. In: Anais do I Seminário Nacional Currículo em Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, nov./2010. Internet: <[www.portal.mec.gov.br](http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file#:~:text=O%20brincar%20%C3%A9%20uma%20a%C3%A7%C3%A3o,a%20crian%C3%A7a%20no%20mundo%20imagin%C3%A1rio)> Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file#:~:text=O%20brincar%20%C3%A9%20uma%20a%C3%A7%C3%A3o,a%20crian%C3%A7a%20no%20mundo%20imagin%C3%A1rio>. Acesso em 18/10/2024.
- Krausz, D. I.; Georges, V. A.. *Programa Conexão Local - CEAPG Associação de Proteção e Assistência aos Condenados (APAC) Minas Gerais*. [s.l.] Fundação Getúlio Vargas, 2015.
- Landim, Paula da Cruz. *Design, empresa, sociedade*. São Paulo : Cultura Acadêmica, 2010.
- LEI FEDERAL Nº7210-INSTITUI A LEI DE EXECUÇÃO PENAL. *Lei de Execução Penal*. Brasil, 1984. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1980-1987/lei-7210-11-julho-1984-356938-norma-pl.html>>
- Maldonado, S. Recidivism and paternal engagement. *Family Law Quarterly*, v. 40, n. 2, p. 191–211, 2006.
- Mapson, A. From Prison to Parenting. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, v. 23, n. 2, p. 171–177, fev. 2013.
- Megido, V. F. *A revolução do design: Conexões para o século XXI*, São Paulo: Editora Gente, 2016.
- Miranda, M. L. A. Granato, T. M. M. Pais encarcerados: narrativas de presos sobre a experiência da paternidade na prisão. *Psico*, v. 47, n. 4, p. 309, 31 dez. 2016.
- Ottoboni, M. *Vamos matar o criminoso?: método APAC*. Belo Horizonte: O Lutador, 2018.
- Papapnek, V. *Arquitetura e Design: Ecologia e Ética*. Edições 70. Lisboa, Portugal, 1995.
- Piaget, J. *A Linguagem e o Pensamento da Criança*. 7. ed. São Paulo: Companhia Editora Forense, 1970.
- Pilar, A. F. e Teixeira, L. T. Como o estigma de ter pais encarcerado afeta as crianças. 29 de janeiro de 2022 (atualizado em 28/12/2023 às 22h19) Nexo Jornal. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2022/01/29/como-o-estigma-de-ter-pais-encarcerados-afeta-criancas>. Acesso em 22/10/2024.

- Ricaldoni, T. F. *Design participativo para a transformação social: a elaboração de um projeto de negócio e inovação social em um modelo alternativo de cumprimento penal (APAC)*. Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG, 2018.
- Santos, S. P. dos . (2023). A importância do lúdico nas séries iniciais e sua contribuição para aprendizagem . *Rebena - Revista Brasileira De Ensino E Aprendizagem*, 6, 417–428. Recuperado de <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/123>. Acesso em 22/10/2024.
- Silva, L. L. da; Nascimento, D. C. do N. *O lúdico na educação infantil: a utilização de jogos e brincadeiras de forma inclusiva*. Revista Educação Inclusiva. ISSN 2594-7990 Edição Especial, Vol 6, Número 2. Fevereiro 2022. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/REIN/article/view/643>. Acesso em 22/10/2024.
- Swanson, C., Lee, C.-B., Sansone, F. A., Tatum, K. M. (2013). Incarcerated Fathers and Their Children: Perceptions of Barriers to Their Relationships. *The Prison Journal*, 93(4), 453-474. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0032885513501024>. Acesso em: 22/10/2024.
- Vygotsky, L. S. *O Desenvolvimento Psicológico na Infância*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- Vygotsky, L.S. (2000). *A construção do pensamento e da linguagem*. Martins Fontes, 2000.
- Vygotsky, L.S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- Wallon, H. *A Evolução Psicológica da Criança*. 3a ed. São Paulo: 70, 2017.
- Ward, K. C., Shrake, M., Candelaria, R., Lloyd, C., & Qualkenbush, S. (2022). Identifying the Impact of Incarceration on Parenting: An Examination of Incarcerated Parents' Perceptions in the "Reading for a Change" Program in Colorado. *The Prison Journal*, 102(5), 626-647. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/00328855221121274>. Acesso em: 22/10/2024.
- WDO. *Definition of industrial design*. Disponível em: <<https://wdo.org/about/definition/>>. Acesso em: 21 fev. 2024.

---

**Abstract:** The stigmas faced by families of incarcerated people can be considered serious current problems. Children are the most vulnerable in various situations and suffer negative consequences, especially in terms of their emotional health and well-being. The objective of this work was to develop and implement workshops on games, toys and recreational activities, for inmates and their children, enabling the development of resilience and improving the self-esteem of these children. With Design for Social Innovations as a guide for action research activities, the research was quantitative and qualitative, involving a group of inmates from the prison system of the Association for the Protection and Assistance of Convicts-APAC of Itaúna-MG and their children. At the end of the workshops, the children, who arrived aloof and shy, appeared to be participative, affectionate, safe and confident, in other words, playing was a great way to develop relationships between incarcerated parents and their children.

**Keywords:** Social Design - Cultural stigma - Games, toys and entertainment - Recovery of children of convicts - Brazilian prison system

**Resumo:** Los estigmas que enfrentan los familiares de los presos se consideran graves problemas actuales. Los niños son los más vulnerables en diversas situaciones y sufren consecuencias negativas, especialmente en términos de su salud y bienestar emocional. El objetivo de este trabajo fue desarrollar e implementar talleres de juegos, juguetes y actividades divertidas para los internos y sus hijos, que permitan el desarrollo de la resiliencia y la mejora de la autoestima de estos niños. Con Diseño para Innovaciones Sociales como guía para las actividades de investigación-acción, la investigación fue de carácter cuantitativo y cualitativo, involucrando a un grupo de internos del sistema penitenciario de la Asociación para la Protección y Asistencia a los Reclusos-APAC de Itaúna-MG y sus hijos. Al final de los talleres, los niños que llegaron distantes y tímidos se mostraron participativos, afectuosos, seguros y confiados, en otras palabras, jugar fue una excelente manera de desarrollar las relaciones entre los padres encarcelados y sus hijos.

**Palavras-chave:** Diseño Social - Estigma cultural - Juegos, juguetes y entretenimiento - Recuperación de hijos de condenados - Sistema penitenciario brasileño

---