

INOVAÇÃO SOCIAL NO CENÁRIO DA ADOÇÃO: Como jogos podem ser ferramentas fundamentais para efetivar adoções.

Autoria

Marcella Cesa Bertoluci - marcella.bertoluci@gmail.com

Programa de Graduação em Administração da Escola de Negócios / UNISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Gustavo severo de borba - gustavoborba@unisinos.br

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao meu professor Gustavo Severo de Borba por ter me orientado neste trabalho; a Unisinos e todos os meus professores por todo o apoio; e a todos os que se voluntariaram para auxiliar na criação do projeto.

Resumo

No Brasil, são aproximadamente 33 mil adultos interessados em adotar e 2 mil crianças e adolescentes aptos à adoção. Apesar deste cenário, adoções não são efetivadas e uma das razões é a devolução de filhos adotivos para os acolhimentos, dificultando ainda mais uma segunda adoção. Partindo do pressuposto que o fortalecimento dos vínculos familiares ajuda a evitar esse problema e de que jogos são uma forma de proporcionar isso, o presente trabalho propõe, a partir da metodologia de inovação orientada pelo design, um jogo para estimular a criação de vínculos e ajudar a diminuir a devolução de adotados. Foram feitas entrevistas de caráter exploratório e workshops com agentes do cenário da adoção e designers para a confecção do jogo. Assim foi descoberto 5 fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção e a criação do jogo. Além disso, foi feita uma linha do tempo representando a jornada da adoção. Com isso, conclui-se que é possível efetivar adoções através de um jogo que implemente os fatores de sucesso de uma adoção de forma lúdica na rotina dessas famílias.

INOVAÇÃO SOCIAL NO CENÁRIO DA ADOÇÃO: Como jogos podem ser ferramentas fundamentais para efetivar adoções.

RESUMO: No Brasil, são aproximadamente 33 mil adultos interessados em adotar e 2 mil crianças e adolescentes aptos à adoção. Apesar deste cenário, adoções não são efetivadas e uma das razões é a devolução de filhos adotivos para os acolhimentos, dificultando ainda mais uma segunda adoção. Partindo do pressuposto que o fortalecimento dos vínculos familiares ajuda a evitar esse problema e de que jogos são uma forma de proporcionar isso, o presente trabalho propõe, a partir da metodologia de inovação orientada pelo design, um jogo para estimular a criação de vínculos e ajudar a diminuir a devolução de adotados. Foram feitas entrevistas de caráter exploratório e workshops com agentes do cenário da adoção e designers para a confecção do jogo. Assim foi descoberto 5 fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção e a criação do jogo. Além disso, foi feita uma linha do tempo representando a jornada da adoção. Com isso, conclui-se que é possível efetivar adoções através de um jogo que implemente os fatores de sucesso de uma adoção de forma lúdica na rotina dessas famílias.

Palavras-chave: Inovação social. Design estratégico. Adoção. Jogos.

1 INTRODUÇÃO

Segundo o SNA - Sistema Nacional de Adoção do CNJ (2021), no Brasil são, aproximadamente, 33 mil adultos habilitados para adotar e 2 mil crianças e adolescentes acolhidos aptos para serem adotados. Em um contexto como este, poderíamos concluir que existe uma procura muito grande por estes acolhidos, o que não se revela na prática.

Dentre os fatores que impactam para que exista esta lacuna, Dra. Cinara Dutra Braga¹, promotora de justiça da Infância e Juventude no Ministério Público da comarca de Porto Alegre e autoridade no assunto, destaca que: (a) o perfil procurado pelos casais é muito diferente do que as crianças e adolescentes possuem; (b) as famílias, muitas vezes, possuem intenções distorcidas na hora de adotar; e (c) muitos pais idealizam a capacidade das crianças e adolescentes adotadas que não se cumpre na prática.

Intenções distorcidas por parte dos adotantes e a idealização da capacidade dos filhos adotivos podem resultar no retorno dessas crianças e adolescentes, uma vez adotadas, para os acolhimentos institucionais por falta de adaptação familiar e preparo dos pais. Nesse caso, temos uma nova situação problema: a devolução de adotados para os acolhimentos.

É possível supor que, uma das causas para a não permanência no novo lar é a falta de oportunidades para a criação de vínculos entre os familiares. Nesse contexto, se avançarmos no estudo de práticas de conexão e engajamento durante o processo de aproximação e convívio familiar, pode-se desenvolver uma solução para contribuir na diminuição dessas devoluções.

O tema engajamento é amplamente estudado no campo do design estratégico, com foco em projeção de cenários e práticas para desenvolver conexões, sendo a construção de jogos um dos modelos disponíveis. Segundo Zurlo (2010, p. 1), Design Estratégico é "um sistema aberto que inclui diversos pontos de vista, modelos interpretativos articulados e várias perspectivas disciplinares".

¹ Informação oral. Entrevista concedida em 21 nov. 2020

Da mesma forma, percebe-se a oportunidade para desenvolver soluções inovadoras, de impacto social, que transformem esse cenário, ampliando a conexão entre as pessoas.

Assim, o presente trabalho possui como objetivo geral propor, a partir da metodologia de inovação orientada pelo design, um jogo que estimule a criação de vínculos para ajudar a diminuir a devolução de adotados, respondendo à seguinte problemática: "Como, através da construção de um jogo, podemos efetivar mais adoções?". Sendo assim, os objetivos específicos do presente trabalho são (a) compreender as questões envolvidas no processo de adoção e de devolução das crianças como fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção, (b) identificar as premissas para o jogo e (c) criar um jogo, consolidando o mesmo através de um *workshop*.

Dessa forma, este trabalho trará uma análise de conceitos essenciais para a construção de um jogo que seja útil para o cenário da adoção. Estes conceitos serão trabalhados ao longo do texto nos referenciais de Inovação Social, Design Estratégico e Jogos. Assim, os conceitos apresentados irão possibilitar a compreensão do contexto social no qual o trabalho está inserido, assim como a melhor maneira de desenvolver soluções para ele.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 INOVAÇÃO SOCIAL

A inovação social é a geração de soluções para suprir necessidades sociais de grupos, comunidades e da sociedade no geral, através do conhecimento vindo da cooperação, lembra Bignetti (2011). O autor ressalta em seu estudo que a inovação social é um fenômeno inclusivo e "conduzido através de uma constante interação entre desenvolvedores e beneficiários". (BIGNETTI, 2011 p.4). Assim como Bignetti (2011), Ouden (2011) também pontua que a inovação social é motivada por uma necessidade social.

Freire e Oliveira (2017) argumentam que o objetivo da inovação social é empoderar cidadãos para a resolução conjunta de problemas através do alcance de

ferramentas. Atingindo esse objetivo, pode promover a mudança de paradigma no comportamento das pessoas dentro das comunidades que residem, criando benefícios para a população. (FREIRE; OLIVEIRA. 2017). Na mesma linha, Pol e Ville (2009) trazem a ideia de que este conceito tem objetivo de promover quantidade ou qualidade de vida.

A partir dessas definições, centralizadas no Quadro 1, é possível compreender que a inovação social é um tema que traz novas ideias para um contexto de vulnerabilidade social, seja em pequenos grupos, comunidades, ou na sociedade. Para que ela ocorra é necessário empoderar os envolvidos para gerar soluções que promovam mudanças, aprimorando a qualidade e quantidade de vida dos indivíduos. Sendo assim, a inovação social é um fenômeno de implementação de ideias, criadas colaborativamente com desenvolvedores e beneficiários, para promover mais qualidade de vida à população necessitada.

Quadro 1 - Consolidado da Definição de Inovação Social.

Autor	Definição-chave de Inovação Social
Bignetti (2011)	Fenômeno inclusivo e cooperativo
Ouden (2011)	Motivada por uma necessidade social
Freire e Oliveira (2017)	Promove qualidade e quantidade de vida
Pol e Ville (2009)	Gera o empoderamento dos cidadãos

Fonte: Elaborado pelos autores.

Assim, Murray *et al.* (2010) apresentam as etapas do método de sua implementação: (a) gatilho, (b) propostas, (c) prototipagem, (d) sustentar, (e) escalar, (f) mudanças sistêmicas. Estas, se relacionam com o conceito apurado por Bignetti (2011). A etapa gatilho, por exemplo, reforça a necessidade de diagnosticar o problema na raiz, relacionando as comunidades, grupos sociais e pessoas da sociedade em geral que apresentam necessidades. A etapa proposta, ressaltada por Murray *et al.* (2010), traz o conceito de co-design para desenvolvimento de soluções com beneficiários ou colaboração entre beneficiários e desenvolvedores.

(BIGNETTI, 2011 p.4). As demais tratam sobre o desenrolar da aplicação das soluções no mercado e seu estruturamento.

Assim, identifica-se que o processo gerador de inovação social seria um meio de impactar positivamente as maiores lacunas da humanidade. De acordo com o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento Brasil (2018)² a inovação social foi pauta de seminários internacionais para ser vetor de ação no cumprimento dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável³ (ODS). Criados em 2015 visando nortear as ações da sociedade, os ODS possuem 17 vertentes para combater as maiores dores mundiais: pobreza (ODS 1), fome (ODS 2), saúde e educação precária (ODS 3 e 4), falta de cuidado com o meio ambiente (ODS 12, 13, 14 e 15), etc.

2.2 DESIGN ESTRATÉGICO

Inúmeros pesquisadores (MERONI, 2008. FREIRE *et al.*, 2020) enxergam a metodologia do design estratégico como uma forma de promover a inovação social. O estudo de Freire *et al.* (2020) sobre o caso do Laboratório de Inovação Social da Mercur, empresa localizada em Santa Cruz do Sul, no estado brasileiro do Rio Grande do Sul, pode ser considerado um exemplo. A empresa em questão utilizou na criação e no desenvolvimento deste laboratório a metodologia do design estratégico para difundir a inovação social, como um processo de *seeding* (definido por eles como "difusão projetual que tem a potencialidade de gerar inovação". [p. 118]).

Neste sentido, é possível identificar a relação entre os conceitos de inovação social e design estratégico na prática. A metodologia do design estratégico destaca-se por sua relevância e riqueza ao ajudar na geração de inovações voltadas à promoção de impacto positivo.

Essa relação se fortalece ao compreendermos que, ao tornar-se estratégico, o design passa a promover, além de forma e estética, valor e sentido (ZURLO,

² Disponível em:

<https://www.br.undp.org/content/brazil/pt/home/presscenter/articles/2018/inovacao-social-para-o-alcance-dos-ods-e-tema-de-seminario-inter.html> Acesso em: 23 nov 2020

³ Disponível em: <https://sdgs.un.org/goals> Acesso em: 20 nov 2020

2010). Além disso, Zurlo (2010) pontua que o desenvolvimento dessa modalidade de design parte da criação de um sistema-produto/serviço (PSS), ao invés de soluções pontuais. Meroni (2008) argumenta que um PSS é um conjunto de pessoas, comunicação, produtos e serviços. A autora ressalta que todo projeto construído a partir do design estratégico é um projeto de sistema-produto/serviço, mas nem todo PSS é um projeto de design estratégico.

Sendo assim, entende-se que o PSS possui um olhar sistêmico do cenário e do impacto que possui, diferenciando-se de produtos e serviços que atendem problemas pontuais. Por conta disso, este conceito está igualmente relacionado à inovação social e sua busca por impacto positivo. Meroni (2008) argumenta a existência de uma grande influência da inovação social na criação de um PSS por parte de uma organização, por exemplo.

Por fim, argumenta-se que o design com orientação estratégica pode ser compreendido como uma ferramenta poderosa de criação de propósito. Este propósito, quando conectado à uma causa, como a da adoção, ressignifica o produto ou serviço, norteando a comunicação e ações de uma organização. Por esse motivo, será de suma importância trazer essa metodologia para o cenário da adoção.

2.3 JOGOS

Segundo Sutton-Smith (2009), existe ambiguidade entre os pesquisadores ao atribuir o significado de brincar. Entretanto, o autor ressalta que para nos aproximarmos de um conceito dentro desta temática é necessário buscar conhecimento em disciplinas diferentes. Ele argumenta que esta ambiguidade se dá pela complexidade do assunto em sua diversidade de acontecimentos.

Para Huizinga (1993), um dos principais autores do assunto, o ato de jogar deve ser considerado um fenômeno cultural, não biológico. Em seu estudo, o autor compara o conceito de brincar com o de jogar para incorporar a ideia de jogo dentro do aspecto cultural através de uma perspectiva antropológica. Huizinga (1993) argumenta que a brincadeira é praticada desde o início da história humana, sendo mais antiga do que a cultura. Nesse sentido, podemos concluir que brincadeiras não

exigem a mesma complexidade que jogos por conta da sua natureza espontânea, enquanto jogos surgem em um contexto cultural e estruturado.

Entretanto, apesar da sua complexidade e estruturação, Caillous (2001) salienta que é necessário ausentar o compromisso do dever e ordem para oferecer liberdade aos jogadores. Segundo o autor, liberdade é essencial para promover a distração e a fantasia. Assim, pode-se argumentar que é através da liberdade que surge o engajamento e, como consequência, a conexão social.

A partir deste referencial teórico foi possível elencar as seguintes premissas para a criação de um jogo de impacto social orientado ao design estratégico:

Quadro 2 - Premissas para a construção do jogo.

Temática	Autores	Premissas
Inovação Social	Murray et al. (2010)	Precisa promover mudanças sistêmicas;
	Bignetti (2011)	Precisa ser criado colaborativamente com os beneficiários;
Design Estratégico	Zurlo (2010)	Precisa ser um sistema produto/serviço com um olhar sistêmico sob o cenário e o impacto que possui;
		Precisa possuir valor e sentido, movido por um propósito;
Jogos	Sutton-Smith (2009)	Precisa reunir conhecimento multidisciplinar;
	Huizinga (1993)	Precisa ter uma estrutura bem definida;
	Caillois (2001)	Deve oferecer liberdade, ausentando do compromisso de dever e ordem.

Fonte: Elaborado pelos autores.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa configura-se como uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, com roteiro de entrevistas semiestruturado. Como método, foi utilizado a proposta de Design Science Research. Segundo Dresch et al. (2015) o Design Science Research é o método que concede a atuação do Design Science. Este conceito, por sua vez, tem como objetivo buscar o alcance de novas formas de projetar ideias, não se restringindo apenas a sua aplicação. Neste sentido, o Design

Science não possui a finalidade de encontrar respostas prontas para explicar os fenômenos em análise. (DRESCH *et al.* 2015).

Em termos de coleta de dados, serão entrevistadas pessoas envolvidas na jornada de adoção, considerando diferentes interessados no processo, a saber:

- a) Mães e pais adotivos;
- b) Profissional da saúde psicológica especializado(a) no tema da adoção;
- c) Presidente de um dos grupos de apoio à adoção (GAA) do Rio Grande do Sul;
- d) Profissional do setor público com autoridade no assunto.

A partir das entrevistas serão identificadas diretrizes preliminares para a composição de uma etapa projetual, um *workshop*, envolvendo diferentes atores interessados e projetistas para a construção do conceito do artefato final, o jogo proposto.

O *workshop* é uma ferramenta dita como multifacetada por Halpern e Costa (2018). De acordo com os autores, esta possui um caráter flexível o que promove a demonstração e aplicação de diferentes técnicas e métodos quando praticada. Halpern e Costa (2018 p. 6) ressaltam que "recursos metaprojetuais, partes integrantes do portfólio de técnicas do design estratégico, como brainstorms, moodboards, construção de cenários, pesquisa blue sky, storyboards entre outros, são amplamente aplicados em *workshops*".

4 ANÁLISE DE DADOS

4.1 ENTREVISTAS E JORNADA DA ADOÇÃO

As entrevistas realizadas tiveram como objetivo compreender a realidade e as necessidades das famílias adotivas (LITVIN *et al.*, 2010) da perspectiva dos profissionais selecionados e dos próprios adotantes para compreender o que leva ao sucesso de uma adoção e, assim, auxiliar na construção do jogo.

A fim de compreender melhor o pós-adoção, foi criada uma linha do tempo da jornada de adoção (Figura 1), a qual serviu de material de apoio no *workshop*. Esta

figura é a sintetização do contexto da adoção, segunda fase das atividades de um projeto (CELASCHI; DESERTI, 2007).

Figura 1 - Jornada da adoção



Fonte: Elaborado pela autora a partir das entrevistas realizadas.

Essa jornada é dividida em duas fases, a habilitação e o pedido de adoção. É importante ressaltar que, durante o processo de adoção, não há nenhum programa de preparação à adoção obrigatório, com exceção do curso promovido pela equipe técnica do judiciário, às vezes em parceria com uma ONG variando em cada comarca. Neste sentido, existe uma lacuna a ser preenchida.

Para facilitar a compreensão desta coleta de dados, foi feito um agrupamento com os fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção a partir do que foi percebido nas entrevistas, sendo eles: (1) procura por ajuda e conhecimento; (2) desenvolvimento de empatia; (3) aceitação do passado; (4) realização de diálogos; e como consequência a (5) criação de vínculos.

4.1.1 Procura por ajuda e conhecimento

A presidente do grupo de apoio à adoção e apadrinhamento (GAA) Amigos de Lucas, relatou que o maior problema das famílias que acabam desistindo da adoção é o sentimento de autossuficiência dos pais. Em sua fala a profissional mencionou que os casos mais preocupantes, que normalmente desencadeiam

devoluções, são aqueles que os pais não participam dos encontros oferecidos pelos grupos e não compartilham os problemas da família com a comunidade.

No Brasil, a jornada da adoção exige dos pais uma proatividade frente à nova realidade familiar visto que, após a habilitação, não há mais a obrigação de participar de programas de apoio e preparação. Por conta disso, muitos decidem lidar sozinhos com o desafio de cuidar de suas famílias. Entretanto, os primeiros anos sempre são desafiadores. Como relatado pelos entrevistados, é muito comum a criança ou adolescente se comportar de forma disruptiva nesse período.

A psicóloga afirma que,

"[...] Dependerá do preparo desses pais adotivos e da forma como eles vão conseguir lidar com essas situações, compreendendo o comportamento dessas crianças, no sentido de colaborar para que sejam superados. Ou, às vezes, os adotantes poderão se sentir muito atrapalhados, muito frustrados, muito decepcionados e isso poderá culminar até em uma devolução".

Por conta disso, é excepcional a busca por ajuda, seja através de terapia familiar e/ou individual, com *"um bom atendimento psicológico para a criança e para a família"* (presidente do GAA), ou a participação dos grupos de apoio para compreender a perspectiva dos filhos e do papel que a família deve exercer.

4.1.2 Desenvolvimento de empatia

As profissionais entrevistadas relataram a necessidade de entender as emoções e os sentimentos dos filhos para culminar em um melhor relacionamento. Essa habilidade é essencial para compreender seus desejos, necessidades e frustrações sem sobrepor interesses próprios.

É comum vermos expectativas exageradas por parte dos pais em relação ao adotado, o problema da "criança idealizada". Assim como as demais entrevistadas, a psicóloga ressaltou que muitos adotantes possuem uma *"ideia muito romantizada da adoção"*, e quando a fantasia não se cumpre na prática o sentimento de frustração floresce.

Essas expectativas são relacionadas principalmente à capacidade intelectual do adotado e à espera de demonstração de gratidão e carinho imediata.

"As pessoas adotam e acham que, pelo fato de a criança estar na sua residência naquele momento, recebendo afeto e todas as condições, ela vai ter o desempenho esperado, não só na escola mas das relações com os demais familiares, enfim com as relações sociais e não é bem assim... as relações são construídas. Também a questão de potencialidades. Muitas vezes as pessoas adotam e não entendem que a criança não teve as potencialidades desenvolvidas e não conseguem dar as respostas queridas, né, em todos os aspectos afetivamente, intelectualmente..." (Promotora de justiça).

Quando falamos de empatia, englobamos as exigências exageradas por parte dos pais nessa discussão. Entendemos que o início de uma adoção é cercado de mudanças e novidades que exigem dos adotados um período de adaptação. Por isso, é imprescindível que, principalmente durante o primeiro ano de adoção, o foco seja na criação de vínculos com a nova família.

De acordo com os entrevistados, muitas famílias precisam ser alertadas para diminuírem a cobrança em relação aos filhos. Da mesma forma, as profissionais indicaram que as novas regras familiares sejam explicadas para a criança desde o início para um melhor resultado nas relações. A representante do GAA ressalta que as regras *"precisam ser, aos poucos, implementadas para não causar aquele choque de chegada"*.

4.1.3 Aceitação do passado

Outro fator essencial para o sucesso de uma adoção é a aceitação do passado do adotado por parte da família. Mesmo presente no tema "empatia" este tópico é um ponto chave para o bom convívio, visto que estamos lidando com pessoas que possuem uma enorme bagagem prévia, especialmente quando tratamos de uma adoção tardia⁴. Tanto a psicóloga quanto a presidente do GAA destacaram que, por representar a construção da personalidade da criança / adolescente, o seu passado deve ser respeitado. Uma mãe adotiva ressalta, "A

⁴ Adoção de crianças acima de 3 anos.

pessoa escutou a vida toda que alguma coisa é certa e depois a família nova chega e diz que é errado... é meio complicado para a pessoa mudar."

De acordo com a psicóloga,

"São crianças que já tem uma história de vida bem importante, que viveram com a sua família de origem, depois foram afastadas dessa família e viveram alguns anos, as vezes em abrigos, em casas lares, até que houvesse destituição do poder familiar e até que fossem colocadas para adoção e por fim adotadas. Então essas crianças vem com uma bagagem bem complexa, porque elas viveram situações de violência, em geral, abuso sexual ou negligência, no mínimo, na família de origem. Muitas viveram na rua..."

Por conta de tantos desafios vividos por essas pessoas e tanto rompimento de relações, elas têm muita dificuldade de confiar nos outros. De acordo com a psicóloga, os adotados sentem que esses *"vínculos afetivos são muito frágeis e que eles podem se romper a qualquer momento"*. Desse modo, é essencial ter paciência e acolher suas raízes.

4.1.4 Realização de diálogos

Uma forma de alcançar esse objetivo é através do diálogo que, por sua vez, é imprescindível para a criação de vínculos e, consequentemente, para uma relação familiar bem-sucedida. De acordo com a promotora, *"muitos problemas surgem pela omissão e pela mentira"*. Por conta disso, é preciso estimular a conversa e evitar esconder os fatos para não comprometer a relação futura.

Para uma das mães entrevistadas, *"o importante é conseguir ser você mesmo e saber que, mesmo que não mostre sempre a sua melhor face, é possível chegar a um ponto em que não existe mais rejeição"*. A adaptação leva tempo, e muita conversa para criar segurança e desenvolver boas relações, pois elas são construídas, como mencionado pela promotora.

Além disso, para que haja diálogo é necessário haver escuta. Em sua fala, a presidente do GAA pontua que é necessário *"escutar realmente o que a criança está pensando, pois o que é melhor para ela não o que normalmente queremos"*. Além

disso ressalta que "*ao escutarmos estamos curando um pouquinho daquela história. [...] quando você escuta o que ele tem para dizer, você está ajudando ele a superar seus traumas*".

4.1.5 Criação de vínculos

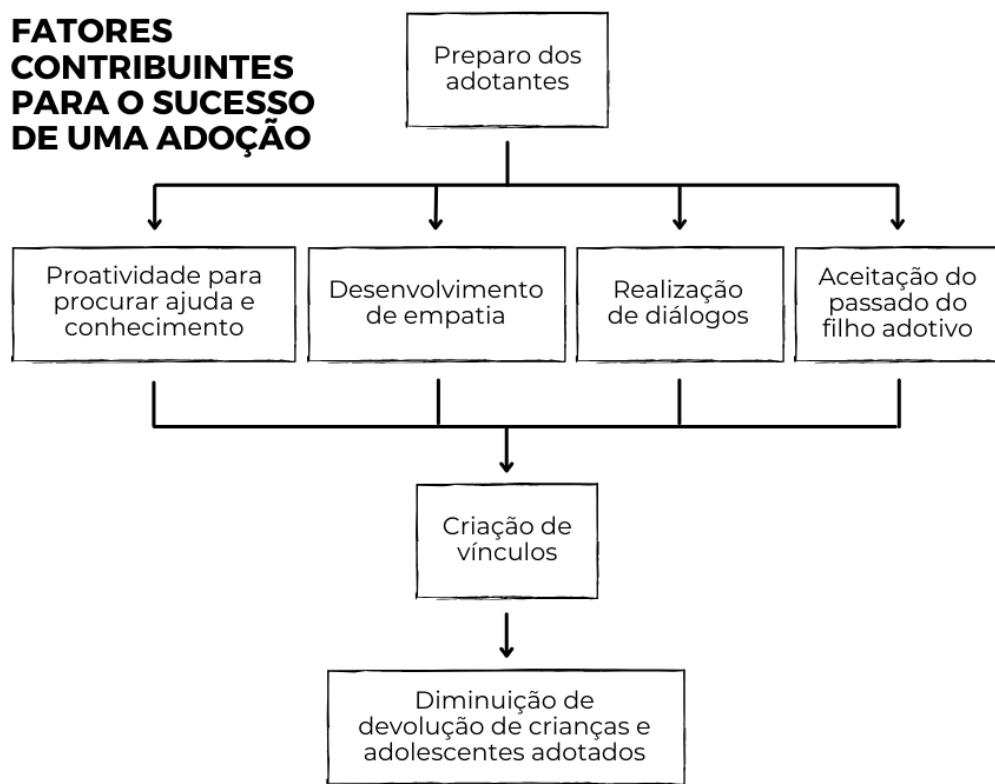
Por fim, o último fator para o sucesso de uma adoção, que pode ser considerado como a consequência dos demais, é a criação de vínculos. Como mencionado anteriormente, o primeiro ano deve ser dedicado para o fortalecimento dessas relações, mas muitas famílias não compreendem o impacto que esse momento de adaptação possui (presidente do GAA).

Para uma das mães, o processo de vinculação é extremamente desafiador no início, afinal "*é o vínculo mais duradouro que essas crianças e adolescentes já tiveram na vida*". Para a entrevistada é diferente se relacionar com "*uma pessoa que já está com a personalidade e o caráter formado, uma pessoa que você não conhece*". Outros entrevistados mencionaram a mesma dificuldade. Um casal relatou que evitou exigir tanto das crianças para priorizar o fortalecimento das relações no primeiro ano e demonstrou estar preparado para os desafios com o apoio da comunidade.

A preparação dos habilitados, antes da sentença de adoção, é chave para uma adoção saudável. Entretanto, quando ela não acontece é necessário recorrer a outras alternativas para garantir uma vinculação saudável nessas famílias. Por isso, a segunda parte desta análise é o desenrolar da construção de um jogo que visa cumprir este papel e, ao mesmo tempo, contemple os fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção em sua estrutura. De acordo com a psicóloga e a presidente do GAA, jogos são recursos que de fato auxiliam no fortalecimento de vínculos.

A fim de facilitar a compreensão das descobertas das entrevistas, a Figura 2 tangibiliza os fatores que contribuem para o sucesso de adoções.

Figura 2 - Fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção.



Fonte: Elaborado pela autora a partir das entrevistas realizadas.

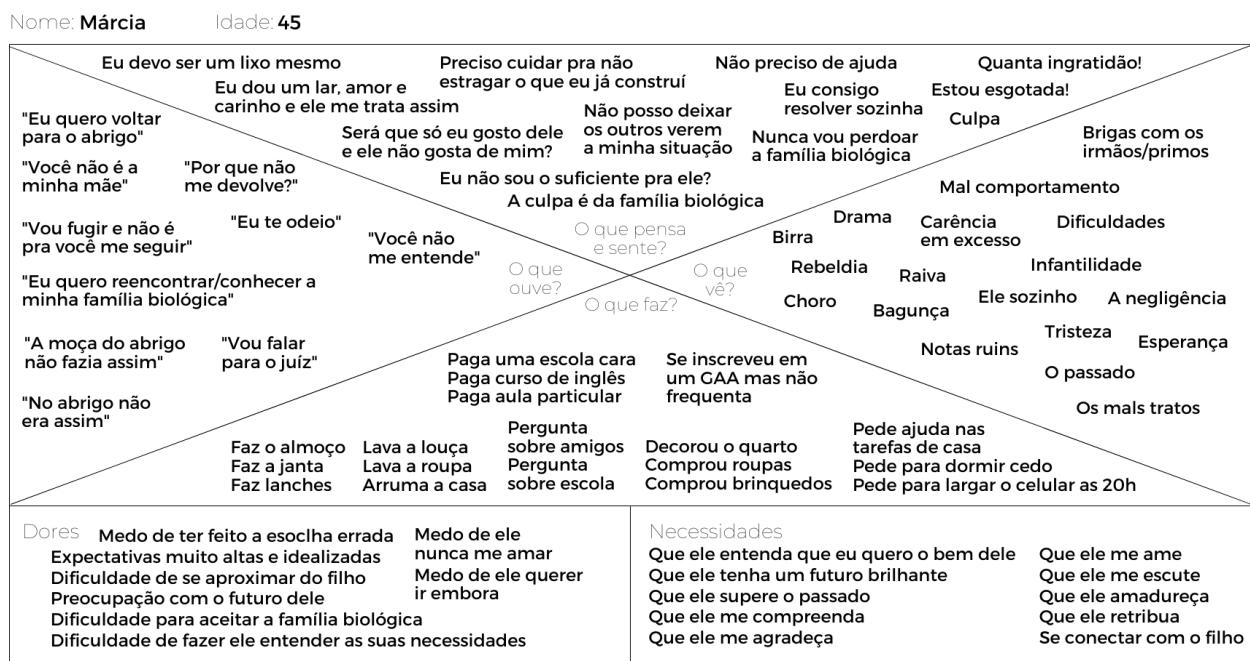
4.2 WORKSHOP

Com base nos resultados da pesquisa, foram elaborados dois mapas de empatia⁵ destinados às personas⁶ da mãe e filho adotivos (Figura 3 e Figura 4, respectivamente). Assim como a jornada de adoção (Figura 1) e os fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção (Figura 2), os mapas de empatia são sínteses do cenário em questão, trazido no estudo de Celaschi e Deserti (2007).

⁵ Mapa de empatia, idealizado pela empresa Xplane, é uma ferramenta para praticar a empatia com o usuário em questão. Com ela os desenvolvedores podem refletir sobre as necessidades e percepções do segmento analisado (PEREIRA, 2017).

⁶ Personas são usuários de "faz de conta" representantes do público que busca-se atender ao longo do processo de design (COOPER, 2004).

Figura 3 - Mapa de empatia: Mãe adotiva.



Fonte: Elaborado pela autora a partir das entrevistas realizadas.

Figura 4 - Mapa de empatia: Filho adotivo.



Fonte: Elaborado pela autora a partir das entrevistas realizadas.

Estes materiais foram apresentados para os participantes do *workshop* a fim de enriquecer a construção da solução. Foram onze participantes na dinâmica e dentre eles designers, pais adotivos, pretendentes habilitados à adoção,

representantes do grupo de apoio à adoção e psicólogos. Foi feito dois grupos, equilibrando os designers e os interessados do cenário da adoção, e cada equipe recebeu um tema para criar uma solução lúdica, as quais serão apresentadas na sequência.

4.2.1 Solução 1: Acolhimento na nova casa

A solução do primeiro grupo, no tema "Acolhimento na nova casa", foi o desenho de uma jornada, sendo esta a tangibilização do convívio entre os pais e os filhos da nova família. O objetivo é aplicar os mecanismos e dinâmicas dos jogos para conduzir esse processo de forma lúdica. Nesse sentido, o grupo pensou em diversas ações para "abraçar o passado" e valorizar a vida pregressa dos adotados, além de iniciativas para "celebrar o presente" e trabalhar a construção coletiva do novo lar.

A proposta de revisitar o passado visa facilitar, na medida do possível, a comunicação de assuntos sensíveis e a preservação de memórias e relacionamentos positivos que auxiliaram na construção da personalidade do adotado. Destaca-se que cada experiência de vida é única e que é preciso avaliar caso a caso quando tratamos dessa aproximação com o passado. Por isso, é recomendado que esse processo tenha o acompanhamento de um profissional da saúde psicológica.

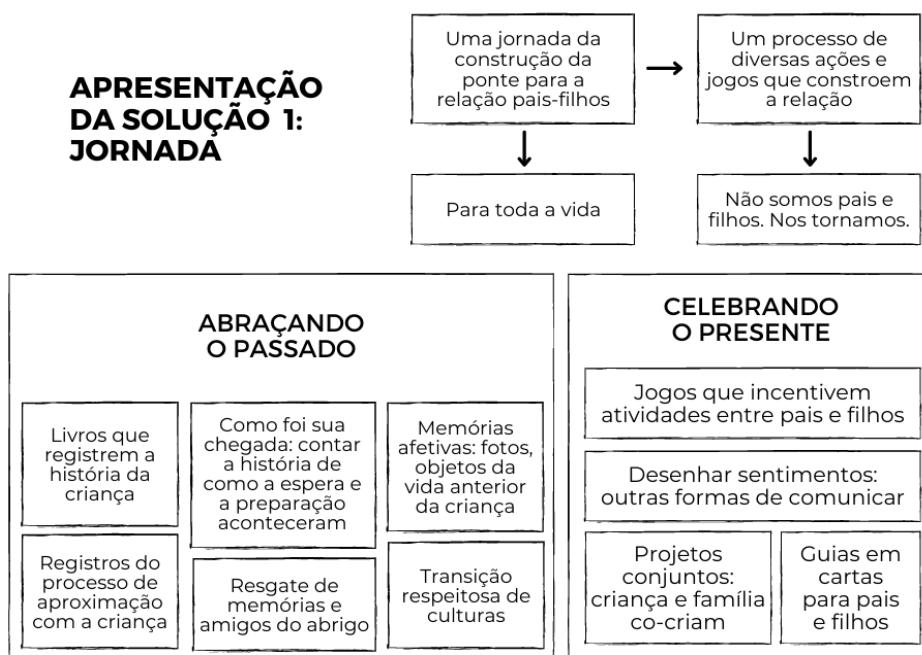
Por outro lado, para celebrar o presente o grupo elencou estímulos de criação de atividades que compusessem a rotina doméstica e possibilissem a criação de projetos em família. A solução visa auxiliar na construção colaborativa do novo lar enquanto os participantes comunicam seus sentimentos através de diversas formas de discurso. A ideia de co-criar um novo lar se aproxima da etapa "propostas" de Murray et al. (2010) com a utilização do co-design, assim como a importância da colaboração entre os agentes ressaltada por Bignetti (2011).

As ações trazidas pelo grupo são diferentes brincadeiras contempladas em um sistema que as tornam elemento principal de um grande jogo que visa fazer parte da cultura das famílias, como o conceito explorado no estudo de Huizinga (1993). Dessa forma, o impacto dessas ações é sistêmico e atende necessidades

inerentes ao convívio familiar, como um sistema-produto/serviço trazido por Zurlo (2010).

Abaixo (Figura 5) encontra-se o resumo adaptado do material da apresentação feita pela equipe durante o *workshop*. É possível verificar dois conjuntos de ações envolvendo passado e presente, como mencionado acima, e uma breve descrição do formato da solução, a jornada.

Figura 5 - Proposta Grupo 1.



Fonte: Elaborado pela autora a partir da apresentação feita pelo grupo 1 no *workshop*.

4.2.2 Solução 2: Regras, limites e cobranças

A solução na temática "Regras, limites e cobranças", por outro lado, foi um jogo no qual toda a família pudesse estar sujeita às mesmas regras, visando demonstrar a igualdade entre seus membros nesse contexto. Essa estratégia busca promover uma compreensão coletiva da participação de cada indivíduo na dinâmica domiciliar enquanto promove um senso de empatia.

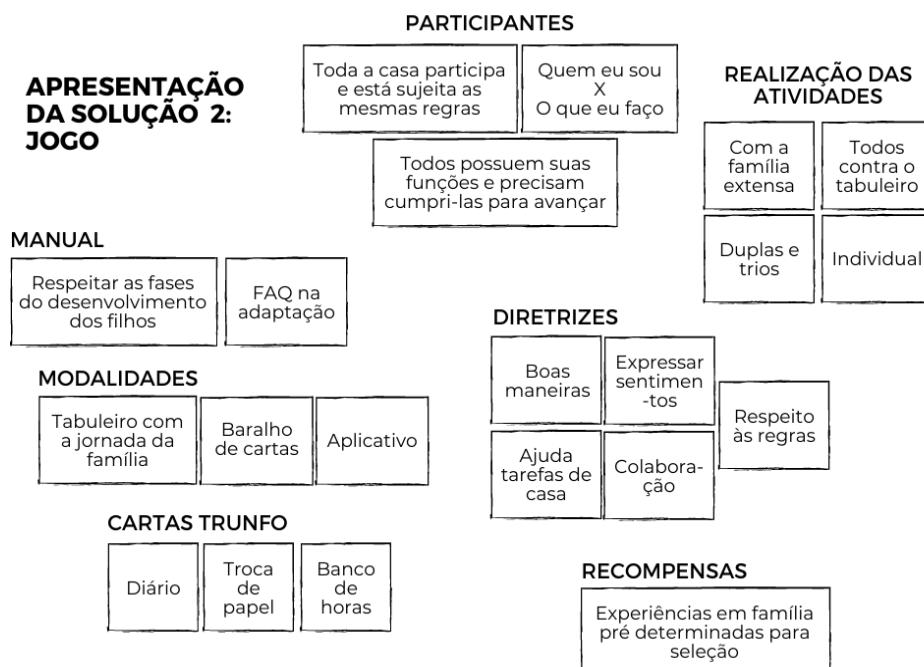
Além disso, o grupo evitou limitar sua proposta com metas específicas para dar mais liberdade aos jogadores, como proposto por Caillois (2001), considerando que cada dinâmica familiar é única. Nesse sentido, foram pensadas em funções que

precisam ser atribuídas e cumpridas para avançar de nível e diretrizes que guiam a execução do jogo que foram designadas para contemplar pilares centrais de qualquer núcleo familiar. São elas: (1) demonstrar boas maneiras; (2) expressar amor e outros sentimentos; (3) participar das tarefas domésticas; (4) respeitar as regras e os combinados; (5) desenvolver colaboração; e (6) fortalecer o espírito de família.

O jogo contaria com diversos elementos para compor as diferentes modalidades do jogo, sendo eles um tabuleiro com a jornada da família, baralho de cartas trunfo com dinâmicas distintas, e um aplicativo que conectaria toda a experiência através de um sistema de pontuação e recompensa.

Finalmente, a proposta possui um manual para auxiliar os pais a se atentarem as diferentes fases do desenvolvimento de seus filhos, condicionando as individualidades da criança ou adolescente, além de uma central de suporte com profissionais da saúde psicológica e uma comunidade com outras famílias. Na sequência (Figura 6) encontra-se o registro da apresentação do grupo 2 durante o *workshop*.

Figura 6 - Proposta Grupo 2.



Fonte: Elaborado pela autora a partir da apresentação feita pelo grupo 2 no *workshop*.

4.3 ANÁLISE GLOBAL DOS RESULTADOS

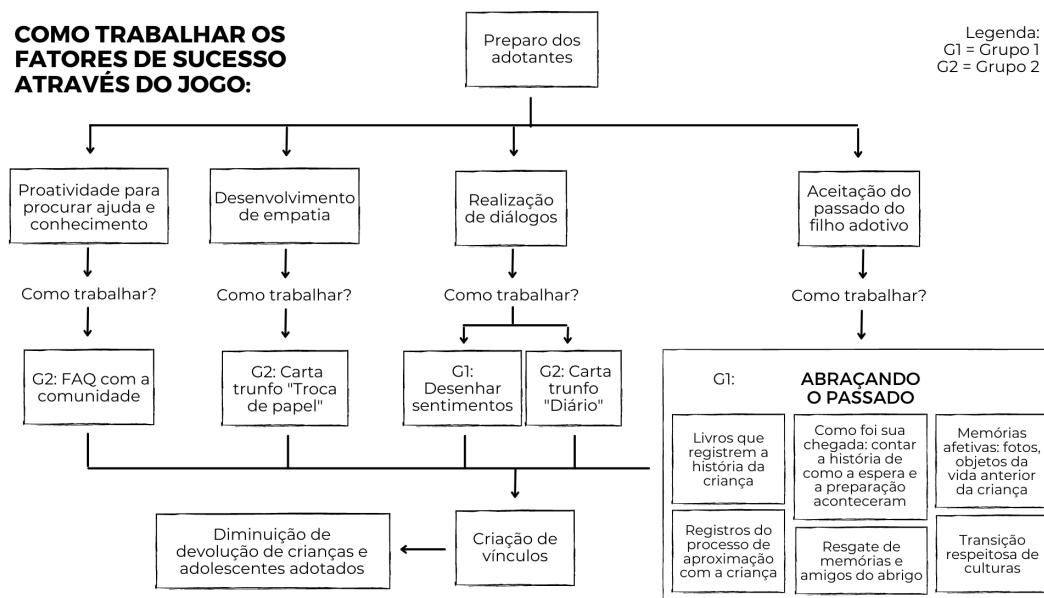
Ao unificar ambas as soluções, considerando as premissas elencadas no referencial teórico (Quadro 2), é possível tangibilizar um jogo que ofereça oportunidades de trabalhar tanto o "Acolhimento na nova casa" quanto "Regras, limites e cobranças" enquanto atendemos aos fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção. De acordo com um pai por adoção, participante do grupo 2, as ideias são complementares. Em suas palavras: "[...] elas têm muito a ver, conversam muito entre si".

Nesse sentido, o desenho de uma jornada, proposta no workshop, é o nosso alicerce, visto que esta é inerente a criação de uma família e considera a continuidade das relações ao longo do tempo. A partir desse entendimento, conclui-se que é necessário um sistema de jogo que gere recorrência – diferente de um tabuleiro que possui início, meio e fim definidos. Uma possibilidade é a utilização de um livro interativo, como uma agenda ou diário.

A narrativa do livro poderá guiar a jornada sem gerar atritos de experiência, além de possibilitar a implementação de um sistema de pontos a partir dos registros que também servem de insumo para um acompanhamento psicológico. Dessa forma, as cartas trunfo podem ser aderidas ao jogo assim como as atividades que "abraçam o passado" e "celebram o presente" de forma lúdica, "gamificada" e relevante para a criação de vínculos afetivos a partir dos fatores.

Vale ressaltar que estes fatores não foram mencionados para os participantes do workshop, reforçando a importância das famílias se atentarem para eles para garantirem a efetivação das adoções. Abaixo, (Figura 7) encontra-se a ilustração da relação entre os fatores (Figura 2) com as soluções propostas no workshop.

Figura 7 - Como trabalhar os fatores de sucesso para uma adoção no jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Assim, o jogo (Re)Conquista foi projetado. Seu nome carrega um significado simbólico de uma segunda conquista, sendo esta dos vínculos afetivos, visto que o sonho de criar uma família já foi realizado. A figura abaixo ilustra os elementos criados a partir do workshop.

Figura 8 - Projetação final do jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

O (Re)Conquista é um jogo contínuo que une o físico com o digital. Este é composto por um diário (1) – elemento principal que conduz a jornada; um quadro de regras da casa (2) – sendo as diretrizes propostas no workshop; um guia para pais (3) – para oferecer ajuda e conhecimento aos pais interessados; e cartas trunfo (4) – com diferentes objetivos que promovem todos os fatores contribuintes para o sucesso de uma adoção. Além disso, o jogo se conecta a um aplicativo que enriquece a experiência, gamificando-a através de pontos e recompensas, e oferecendo suporte aos pais por meio da conexão com profissionais da saúde psicológica.

Para começar a família escolhe um dia na semana para preencherem juntos o diário, o qual possui diferentes atividades que servem para criar momentos de conexão. O diário conta com experiências de reflexão da semana, exercícios de autoconhecimento e identificação de semelhanças, dinâmicas de integração e quebra-gelos, ideias para criação de projetos de diferentes complexidades e um momento para compartilhar histórias do passado. Sendo assim, a solução proporciona um espaço para diálogo e desenvolvimento de empatia, além de servir como uma ferramenta lúdica para pais educarem seus filhos.

A recorrência possibilita a criação de um elemento cultural, gerando um impacto significativo na criação de vínculos ao longo dos anos. Dessa forma, o diário se torna um item de alto valor para as famílias ao se tornar guardião de sua história, além de se tornar um aliado indispensável para terapias familiares.

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como objetivo propor, a partir da metodologia de inovação orientada pelo design, um jogo que estimule a criação de vínculos para ajudar a diminuir a devolução de adotados. Pode-se constatar com a realização das entrevistas e do *workshop* que é possível contribuir para a efetivação de adoções a partir da construção de um jogo através da implementação dos fatores, citados anteriormente, de forma lúdica na rotina dessas famílias.

Estes fatores podem ser determinantes para o sucesso de uma adoção. Portanto, caso os adotantes não sejam preparados para identificá-los no início da jornada (Figura 1) o jogo pode ser uma alternativa para suprir essa necessidade durante o convívio familiar, após a adoção. São eles: (1) a busca proativa de ajuda e conhecimento por parte dos adotantes, (2) o desenvolvimento de empatia, (3) a prática do diálogo, (4) a aceitação do passado, e (5) a criação de vínculos afetivos, como consequência dos demais.

Ao desenvolver a atividade projetual, foi possível identificar uma relação das soluções propostas com os fatores apontados durante as entrevistas. Assim, o *workshop* realizado confirmou a importância dos pontos apresentados e propôs formas de trabalhá-los na rotina das famílias. Além disso, este estudo teve como resultado a construção da jornada da adoção (Figura 1) que auxilia na compreensão de todo o processo de preparação dos pretendentes à adoção.

A transformação do processo simulado em realidade (CELASCHI; DESERTI, 2007) não é contemplada neste trabalho – apesar de ter sido validada por psicólogos – sendo esta uma limitação do estudo. Sendo assim, há a oportunidade de validar o jogo em questão com diferentes famílias adotivas como desdobramento futuro, além de mensurar o impacto que a solução pode gerar, inclusive em famílias biológicas.

REFERÊNCIAS

BIGNETTI, Luiz Paulo. **As inovações sociais**: uma incursão por ideias, tendências e focos de pesquisa. São Leopoldo: Ciências Sociais Unisinos, v. 47, n. 1, p. 3-14, 2011.

CAILLOIS, Roger. **Man, play, and games**. Urbana: University of Illinois press, 2001.

SISTEMA NACIONAL DE ADOÇÃO E ACOLHIMENTO. *In*: Conselho Nacional de Justiça. [S.í.]: 2021 Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/sna/estatisticas.jsp> Acesso em: 21 mar. 2021.

COOPER, Alan. **The inmates are running the asylum**: Why high-tech products drive us crazy and how to restore the sanity. Indianapolis: Sams, 2004.

DAZA, Alcides Rafael Daza; FONSECA, Margelis Brillid Illidge; ANGOLA, Alexis

Carabalí. **La importancia de los juegos ancestrales como mecanismo de valoración cultural y fortalecimiento de las relaciones sociales.** Columbia: Prisma Social: revista de investigación social, n. 30, p. 207-228, 2020.

FREIRE, Karine; OLIVEIRA, Caio de. **Soluções habilitantes para formação de comunidades criativas: um caminho possível do design para inovação social.** Design e Inovação Social da série [designCONTEXTO], [s.l.]: Ensaios sobre Design, Cultura e Tecnologia. 2017.

FREIRE, Karine *et al.* **Design estratégico e seeding para promover processos ecossistêmicos de inovação social.** O caso do laboratório de inovação social da Mercur. [S.I.]: Cuaderno 83, p. 111, 2020.

CELASCHI, Flaviano; DESERTI, Alessandro. **Design e innovazione:** strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma: Carocci, 2007.

OUDEN, Elke den. **Innovation design: Creating value for people, organizations and society.** London: Springer Science & Business Media, 2011.

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; JÚNIOR, José Antonio Valle Antunes. **Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia.** [S.I.]: Bookman Editora, 2015.

HALPERN, Marcelo; COSTA, Filipe. **Workshop e o Design participativo:** Uma perspectiva da colaboração designer-cliente. CHAPON CADERNOS DE DESIGN/CENTRO DE ARTES/UFPEL, v. 1, n. 1, 2018.

HUIZINGA, Johan; STEINER, George; ANTUNES, Vitor Dias. **Homo Ludens:** um estudo sobre o elemento lúdico da cultura. [S.I.]: 2003.

MURRAY, Robin; CAULIER-GRICE, Julie; MULGAN, Geoff. **The open book of social innovation.** London: National endowment for science, technology and the art, 2010.

PEREIRA, Daniel. **Mapa de Empatia:** O que é. O Analista de modelos de negócios. [S.I.], 2017. Disponível em:
<https://analistamodelosdenegocios.com.br/mapa-de-empatia-o-que-e/>. Acesso em: 8 jun. 2021

POL, Eduardo; VILLE, Simon. **Social innovation:** Buzz word or enduring term?. [S.I.]: The Journal of socio-economics, v. 38, n. 6, p. 878-885, 2009.

PROGRAMA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA O DESENVOLVIMENTO BRASIL (PNUDB). Inovação social para o alcance dos ODS é tema de seminário internacional. 2018 Disponível em:
<https://www.br.undp.org/content/brazil/pt/home/presscenter/articles/2018/inovacao-social-para-o-alcance-dos-ods-e-tema-de-seminario-inter.html> Acesso em: 23 nov 2020

RODRIGUES, Andréa Leite. **Modelos de gestão e inovação social em organizações sem fins lucrativos**: divergências e convergências entre nonprofit sector e economia social. [S.]. Organizações & Sociedade, v. 14, n. 43, p. 111-128, 2007.

SUTTON-SMITH, Brian. The ambiguity of play. Harvard University Press, 2009.

UNITED NATIONS. The 17 goals. Disponível em: <https://sdgs.un.org/goals> Acesso em: 20 nov 2020

ZURLO, Francesco. **Design Strategico**. In: XXI Secolo, vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010.