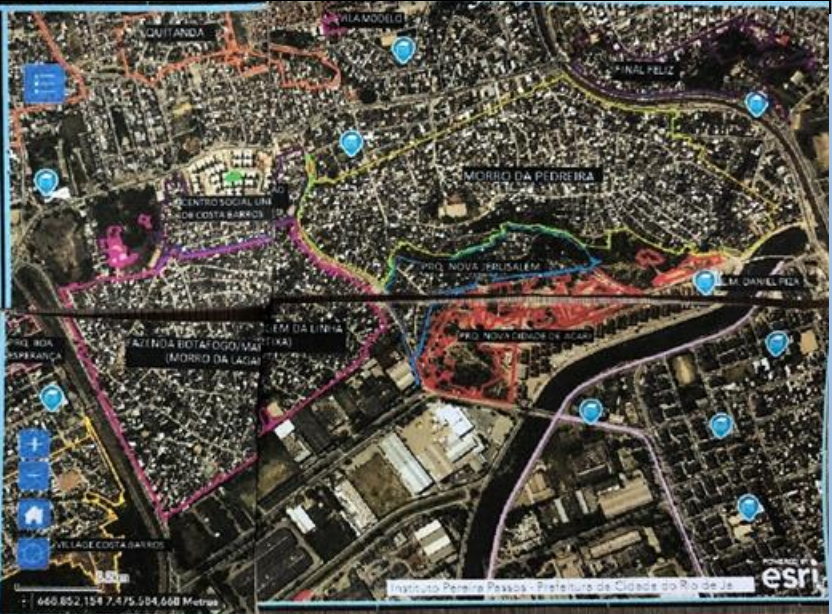


2020

**A GEOGRAFIA POR MEIO DO JOGO: CADERNO DE ORIENTAÇÃO PARA A CRIAÇÃO DO JOGO COLABORATIVO “O NOSSO LUGAR”**

**O MEU LUGAR**



**" O mundo não está nos seus livros e mapas. Ele está lá fora!" (J.R.R. Tolkien)**

**Carolina Alves Fantinato**  
**Francisco Roberto Pinto Mattos**

**Rio de Janeiro**  
**2020**

**Carolina Alves Fantinato**  
**Francisco Roberto Pinto Mattos**

**A GEOGRAFIA POR MEIO DO JOGO:  
CADERNO DE ORIENTAÇÃO PARA A  
CRIAÇÃO DO JOGO COLABORATIVO “O  
NOSSO LUGAR”**

**1ª Edição**



**Rio de Janeiro, 2020**

**COLÉGIO PEDRO II**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**  
**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**  
**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

F216 Fantinato, Carolina Alves

A geografia por meio do jogo: caderno de orientação para a criação do jogo colaborativo “o nosso lugar” / Carolina Alves Fantinato; Francisco Roberto Pinto Mattos . - 1.ed. – Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2020.

80 p.

Bibliografia: p. 51-52.

ISBN: 978-65-5930-074-7

1. Geografia – Estudo e ensino. 2. Geografia recreativa. 3. Jogos educativos. 4. Aprendizagem colaborativa. I. Mattos, Francisco Roberto Pinto. II. Título.

CDD 910

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves da Silva. CRB-7: 5692.

## RESUMO

Este caderno tem como proposta orientar os professores para a criação do jogo “O Nosso Lugar” a fim de incentivar outros docentes a criarem e utilizarem esse material como um recurso pedagógico em sala de aula. Iremos elaborar um roteiro que mostrará como investigamos pontos de referência próximos à escola, valorizando o conhecimento dos alunos sobre a vizinhança, para construirmos um jogo de tabuleiro que aplicasse o conteúdo de geografia e ensinasse o conceito de lugar de forma crítica. Descreveremos, inicialmente, as justificativas para a criação do jogo de maneira geral e, posteriormente, detalharemos o material criado para ser aplicado na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza. Optamos por selecionar um conteúdo de geografia para verificar as habilidades propostas nas orientações curriculares da cidade do Rio em 2016 para o sexto ano do Ensino Fundamental. Alguns dos desafios serão: localizar pontos no espaço geográfico com ajuda das coordenadas geográficas e trabalhar a escala cartográfica a partir da Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza. Alguns terão relação com aspectos históricos do lugar e outros irão propor um debate sobre as desigualdades presentes na nossa sociedade. Mais do que ser um material complementar à aprendizagem do conteúdo, queremos problematizar as relações do aluno com o lugar, com as práticas sociais que acontecem na escola, debater sobre opiniões que incentivam a manutenção desses discursos. Esperamos, portanto, que esse material possa ser adequado em diferentes contextos sociais e seja utilizado principalmente em bairros periféricos. Esperamos desenvolver a criticidade nos alunos sobre práticas sociais comuns da comunidade e torná-los orgulhosos do bairro onde habitam.

**Palavras-chave:** Lugar. Jogo. Aprendizagem Colaborativa.

## SUMÁRIO

<b>1 Apresentação .....</b>	<b>5</b>
<b>2 Por que trabalhar o conceito de lugar? .....</b>	<b>6</b>
<b>3 Metodologia de Criação do Jogo “O Nosso Lugar” .....</b>	<b>9</b>
<b>4 Regras Gerais do Jogo “O Nosso Lugar” .....</b>	<b>10</b>
<b>5 A montagem de um jogo com abordagem colaborativa .....</b>	<b>14</b>
<b>6 Contextualizando o lugar onde foi desenvolvido o jogo “O Nosso Lugar” .....</b>	<b>17</b>
<b>7 Confeção do Jogo “O Nosso Lugar” na E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza ..</b>	<b>20</b>
<b>8 Tabuleiro desenvolvido na E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza .....</b>	<b>22</b>
<b>9 Desafios verdes montados para E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza .....</b>	<b>23</b>
<b>10 Desafios vermelhos montados para E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza .....</b>	<b>33</b>
<b>11 Desafios amarelos montados para E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza .....</b>	<b>41</b>
<b>12 Considerações .....</b>	<b>50</b>
<b>Referências Bibliográficas .....</b>	<b>51</b>

## 1 Apresentação

Caro professor, este caderno irá propor a criação de um jogo que tenha como centro a escala do lugar. As atividades apresentadas ao longo deste material foram construídas em conjunto com a pesquisa de dissertação intitulada **A GEOGRAFIA POR MEIO DO LÚDICO: O Jogo De Tabuleiro como um Recurso Didático Colaborativo para entender o conceito de lugar**. Ambos estão vinculados ao Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II.

Iniciamos esse estudo com uma investigação do lugar desenvolvida na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza. Consolidamos nossos conhecimentos com uma pesquisa bibliográfica sobre o conceito de lugar e nos inspiramos em um modelo de jogo colaborativo. Organizamos essa atividade para exercitarmos os conteúdos de orientação e localização espacial a fim de despertarmos o interesse dos alunos e motivá-los a exercitar reflexões sobre o bairro onde moram e as proximidades da escola.

A partir do desenvolvimento da pesquisa, elaboramos o jogo “O Nosso Lugar”. Nesse material, explicaremos a metodologia de elaboração desse produto educativo, os motivos que nos levaram a desenvolvê-lo e a maneira mais barata de replicá-lo em outras escolas. Elaboramos um jogo que poderá ser modificado em seus desafios, entretanto deverá manter-se crítico e reflexivo na proposta final da sua aplicação.

Por lecionarmos o conteúdo de Geografia e o conceito de lugar, achamos relevante trabalhar esse conteúdo com alunos do sexto ano por estarem recém-chegados à escola, porém, esse produto poderá ser adaptado para outros anos do Ensino Básico ou outras disciplinas, desde que sua montagem se adapte à linguagem, à realidade dos alunos e à escola onde será utilizado.

Os pilares da metodologia, que embasam esse caderno de orientação, são os ciclos de investigação-ação, proposto por Tripp (2005), nos aproximando de uma pesquisa-ação, que se segue mais bem detalhado na dissertação que acompanha esse material. Utilizamos essa metodologia para investigar aspectos do lugar e os passos de criação para a confecção do jogo “O Nosso Lugar” descritos nesse caderno.

Esperamos que esse material contribua para que outros professores da Educação Básica, interessados pelos trabalhos com jogos e preocupados com a qualidade de aprendizagem dos alunos, vislumbrem possibilidades de criarem configurações para esse material. E, principalmente, exercitem a reflexão da sua prática a fim de desenvolver um ensino reflexivo e crítico nas escolas.

## 2 Por que trabalhar o conceito de lugar?

Durante as aulas, identificamos a importância de trabalharmos com a escala do lugar, pois refletir sobre esse conceito faz com que os alunos pensem sobre questões políticas, econômicas e culturais presentes nos seus bairros, nas cidades e no mundo. Entendemos a importância de relacionarmos o conhecimento do aluno sobre o seu lugar de moradia, da vizinhança próxima à escola e das práticas sociais com a produção de um jogo que trate a categoria de lugar em uma abordagem crítica.

Sabe-se que zonas econômicas ocupadas por classes médias e altas, em geral, recebem maiores aportes governamentais do que as ocupadas pela população de baixa renda. Existem interesses econômicos que organizam a cidade, a segregando em classes econômicas e criando cidades planejadas, onde a valorização imobiliária estipula o custo de vida e os serviços disponíveis para os moradores que podem arcar com esse estilo, ao passo que as áreas afastadas do centro são ignoradas pelo poder público e, muitas vezes, governadas por um poder paralelo.

As escolas situadas em áreas periféricas lidam com essa realidade, e, ao trabalharmos o conceito lugar, devemos considerar essa organização econômica, cultural e política do sujeito, vivenciada no espaço segregado. Os preconceitos estabelecidos muitas vezes impedem que o aluno se veja como um ser que se orgulha de onde nasceu e do bairro onde vive.

Enquanto educadores, temos que valorizar a cultura local, o rap, o samba, o funk, o grafite ou qualquer outro elemento que diferencie um lugar do outro. O olhar do aluno sobre o seu bairro deve ser considerado mesmo que repleto de preconceitos por reproduzir sentidos comuns, impostos pela própria organização social e econômica do espaço nas cidades, e não representar exatamente a realidade.

Destacar elementos únicos do bairro, como a cultura, a história e o processo de ocupação, faz com que a aprendizagem assuma um papel crítico na educação desses estudantes, desconstruindo sentidos comuns estabelecidos por ideias hegemônicas e fazendo com que o aluno tenha um novo olhar sobre o lugar onde mora. Tudo isso baseado na experiência de vida de cada um e nas próprias reflexões, buscando sempre melhorar sua qualidade de vida.

Santos (2006, p. 223) explica que “nos dias atuais, os eventos são mais numerosos e inéditos em cada lugar, a reinserção ativa, isso é consciente, no quadro de vida, local ou global, depende cada vez menos da experiência e cada vez mais da descoberta”. Para o autor, os meios de transporte e comunicação no mundo globalizado e o encarecimento de alguns espaços da cidade impuseram uma transitividade de pessoas pelos territórios.

Os sujeitos migram constantemente de um lugar para o outro, buscando locais onde encontram melhores ofertas de emprego, transporte e moradia. Os interesses do capital impõem à cidade uma reorganização das pessoas, enviando a população mais pobre para áreas menos favorecidas de estruturas básicas de habitação.

Verificamos que, na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza, existe uma falta de opções de lazer e cultura para os nossos alunos, percebemos a necessidade de mostrarmos outras zonas, central, portuária e sul da cidade do Rio de Janeiro, áreas onde o acesso à cultura e lazer é menos desigual. Percebendo essa estrutura organizacional do lugar, é notório como os interesses econômicos estão atrelados à valorização dos lugares. Enquanto isso, os sujeitos buscam melhores condições de emprego, qualidade de vida e são condicionados a habitarem lugares acessíveis para o seu custo de vida e renda. Normalmente, encontram nas zonas periféricas próximas às metrópoles pouca ou nenhuma estrutura de habitação. Apesar do custo de vida mais barato, a estrutura de moradia e saneamento básico é pouca ou quase nula.

Essas metamorfoses do trabalho dos pobres nas grandes cidades, cria o que, em um outro lugar (SANTOS, 1991), denominamos de 'flexibilidade tropical'. Há uma variedade infinita de ofícios, uma multiplicidade de combinações em movimento permanente, dotadas de grande capacidade de adaptação, e sustentadas no próprio meio geográfico, este sendo tomado como uma forma-conteúdo, um híbrido de materialidade e relações sociais. (...) Sua solidariedade se recria ali mesmo, enquanto a solidariedade imposta pela cooperação de tipo hegemônico é comandada de fora do meio geográfico e do meio social em que incide (SANTOS, 2006, p. 220).

Santos (2006) fala sobre a importância da força comunitária da população que habita o lugar. Ressalta essa particularidade presente nos bairros pobres, fala sobre a solidariedade e a criatividade que as pessoas encontram para sobreviver em áreas esquecidas pelo poder público, desfavorecidas de serviços básicos e estrutura habitacional. Para Santos (2006), o lugar se recria pela mobilidade de diferentes culturas, a solidariedade é a alternativa para a sobrevivência, e nele verificamos características únicas que não vemos nas grandes metrópoles.

O lugar, para Santos (2006), é descoberta, é o trânsito de indivíduos, é a prática social, é a solidariedade entre a vizinhança. São as relações sociais que ressignificam o lugar, formando novas identidades, enquanto a história e as culturas se misturam. Entretanto, devido à dinâmica veloz com que o mundo moderno se organiza, o sentimento de permanência e a valorização das memórias, junto ao sentimento de pertencimento do lugar, afastam-se dos indivíduos.

Carlos (2007b), em suas análises, cita que são produzidas novas identidades a partir das relações de solidariedade entre a vizinhança,

a morfologia socioespacial produz uma identidade marcada pela apropriação e também pela carência em que muitas SAB'S – sociedades amigas de bairro – foram formadas em função desta particularidade, produzindo movimentos reivindicatórios fortes. Ao questionar a propriedade privada da terra que inibe o livre acesso à moradia, esses movimentos reavivam o uso sem reduzi-lo a um simples, consumo de espaço e, nesse sentido, colocam acento nas relações entre pessoas (indivíduos, grupos, classes) com o lugar, seja no que se refere a

vizinhança e o imediato, ou com a região mais ampla ou mesmo com toda a dimensão do urbano. Constituem-se a partir de laços de solidariedade tendo na base o reconhecimento do 'outro'. (...) Isso porque o 'cotidiano evidencia modos de vida, de problemas e perspectivas comuns. Por outro lado, produz, junto com a identidade a consciência da desigualdade e das contradições nas quais se funda a vida humana (CARLOS, 2007b, p. 44).

Para ambos os autores, os laços de solidariedade criam uma corrente de resistência. Inicialmente, práticas cotidianas são construídas entre os indivíduos, e relações entre a vizinhança são promovidas. Reuniões entre grupos de indivíduos evidenciam problemas comuns ao cotidiano, os laços de solidariedade e a comunicação promovem a consciência da desigualdade e trazem à tona reflexões sobre a identidade concreta presente no lugar.

Em março de 2016, cheguei à Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza como professora da 6º CRE (Coordenadoria Regional). Leciono em escolas dos bairros Pavuna, Costa Barros, Coelho Neto, Acari, Ricardo de Albuquerque, Guadalupe, Barros Filho, Anchieta, Deodoro, Parque Colúmbia e Irajá. Fui informada na coordenadoria que a escola onde me alocaram estava localizada na Pavuna.

Quando cheguei pela primeira vez a essa escola, os alunos me disseram que moravam em Costa Barros. No dia a dia, trabalhando, percebi que o bairro assumia três denominações diferentes: Costa Barros, Pavuna e Fazenda Botafogo. Só existia um consenso entre escola, moradores e alunos, que a instituição estava localizada aos pés do Morro da Pedreira, e aquela região pertencia ao Complexo da Pedreira. Decidi, então, aprofundar mais os meus estudos sobre essa localidade. Verificando a veracidade dessas informações junto ao Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos (IPP), identifiquei que a escola pertence à Pavuna, entretanto ela ocupa uma área de fronteira entre Pavuna e Costa Barros. Os bairros adjacentes, Acari, Parque Colúmbia, Coelho Neto e Barros Filho, não interferem nas definições próprias que os alunos têm com relação a localidade em que vivem.

É curioso como o nome dos bairros interfere diretamente na identidade que o aluno assume com o lugar. Em 2019 era comum que os estudantes se ofendessem caso disséssemos que eles ou a escola estavam localizados em Acari, era nítido o conflito entre as duas comunidades. Porém, em 2020, as facções deixaram de ser adversárias, e a relação entre os bairros mudou a forma como os alunos encaravam esse engano.

Ao que se refere ao Índice de Desenvolvimento Social por Bairros na Cidade do Rio de Janeiro (IDS<sup>1</sup>), Pavuna está na 121º posição, com 0,520, enquanto os bairros adjacentes à Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza, como Acari e Costa Barros, estão na 153º 142º respectivamente, com índices de 0,443 e 0,490, mostrando que na zona norte temos predomínio de IDS médios e baixos.

---

<sup>1</sup> Dados disponíveis Cavallieri e Lopes (2008).

O cenário, em geral, é de violência, falta de saneamento básico e ausência do poder público, cuja presença é notada, na maioria das vezes, nas ações para prevaricar os direitos de liberdade do cidadão e estabelecer a ordem. Os alunos falam sobre o medo da violência ao andarem pelas ruas do seu bairro, e, quando perguntamos sobre a história da comunidade, as informações se misturam com as dúvidas, pois muito pouco se sabe sobre a história do lugar.

Trazer para sala de aula o conceito de lugar em uma perspectiva crítica poderá fortalecer os laços dos indivíduos com o seu bairro, construindo uma relação de identidade com o lugar. Mas, antes de iniciarmos a aprendizagem desse conceito, devemos verificar quais são as impressões dos alunos sobre esse lugar, precisamos levá-los a refletir sobre a sua condição social e a confrontar as desigualdades que são proferidas pelas ideias hegemônicas que mantêm as estruturas de segregação urbana.

### **3 Metodologia de Criação do Jogo “O Nosso Lugar”**

Durante anos lecionando, percebi que o conteúdo e os exemplos das minhas aulas contemplavam pontos de referência populares na cidade do Rio de Janeiro, lugares como o Cristo Redentor, Pão de Açúcar, praias, pontos turísticos das zonas sul, central e portuária. O material didático que eu utilizava durante as aulas não estimulava a reflexão do bairro onde mora o meu aluno. Percebi meu erro e, para corrigi-lo, comecei a tornar o diálogo livre durante as aulas, com o intuito de saber e ouvir o conhecimento que os alunos tinham sobre o bairro e suas impressões. Com isso, me surpreendi com a visão que eles têm do lugar onde moram.

Nossa motivação foi desconstruir o lugar estereotipado, repleto de preconceitos estabelecidos e propagados pelas classes hegemônicas. Como resultado, esperamos encontrar os alunos mais participativos nas questões do seu bairro e orgulhosos por morar nele. Esperamos que este material possa servir de inspiração para outras escolas que estão localizadas em outros contextos sociais, que seja um material pedagógico que auxilie na aprendizagem do conceito de lugar.

O jogo “O Nosso Lugar” é resultado da implementação em sala de aula de uma pesquisa que desenvolvemos em uma comunidade periférica da cidade do Rio de Janeiro. Independente do contexto, para que ele seja criado, o professor deve conhecer sobre o bairro, fazer perguntas aos alunos pertinentes aos seu lugar de moradia ou relacionadas às proximidades da escola onde trabalha. O professor deve iniciar sua investigação sobre o lugar se perguntando: quais elementos pertinentes a este local podem ser usados para o ensino de geografia. Nesse processo, devemos levar em consideração experiências que dialoguem com o cotidiano do aluno, atividades que despertem o interesse deles.

O lúdico em forma de um jogo foi uma alternativa encontrada e que funcionou no nosso contexto social. Serviu como um suporte motivador para o aluno no processo de reflexão e construção do seu próprio conhecimento sobre o lugar, por se apresentar como

atividade livre e dinâmica. O jogo no contexto escolar possibilita diversas possibilidades e novas oportunidades (HUIZINGA, 1971 *apud* MORATORI, 2003).

Para criarmos o jogo, utilizaremos quatro passos de criação:

1. Investigar as impressões do lugar para o aluno, principalmente nas proximidades da escola e do local onde habita.

Devem ser criadas atividades que sejam interessantes para os sujeitos como: elaboração de narrativas, desenhos, criação de questionários ou fichas com perguntas relevantes sobre o lugar. Os alunos devem desenvolver a atividade que se sintam mais confortáveis, essas atividades não podem ser obrigatórias. Por isso, o professor deverá refletir constantemente sobre a sua prática. Assim como descrito na dissertação que acompanha esse caderno de orientações, o professor deverá praticar o “ciclo da investigação-ação” (TRIPP, 2005, p. 446) em uma colaboração conjunta aos alunos, uma vez que uma única atividade não seria suficiente para ter todas as respostas na construção dessa investigação.

2. A partir da investigação sobre o lugar, o professor precisará pesquisar em sites confiáveis, como Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos – IPP, ou procurar junto a prefeitura onde leciona informações sobre os bairros próximos a escola. Investigar sobre a origem dos nomes dos bairros, histórias, memórias, prédios históricos, entre outros. Outra maneira é desenvolver um questionário para que os alunos apliquem na vizinhança. Seus pais e os moradores antigos da região poderão relatar histórias da comunidade e ocupações do bairro que podem embasar as perguntas do jogo.
3. Com as informações precisas, o professor deverá relacionar pontos de referências do lugar e as suas descobertas sobre o bairro com perguntas pertinentes aos conteúdos de Geografia. Como trabalhamos com turmas de sexto ano, achamos pertinente o tema orientação e localização no espaço geográfico.

Entretanto, as perguntas podem ser relacionadas com as questões de urbanismo, meio ambiente, transporte, cultura, lazer, entre outras. Tudo dependerá da aplicabilidade e do direcionamento que o professor deseja desenvolver em sala de aula. Inclusive, essa metodologia de elaboração pode ser feita por diferentes disciplinas desde que mantenha a criticidade do conceito de lugar na sua aplicabilidade.

4. Por fim, o professor deverá elaborar a montagem do material, relacionando a localidade com os conteúdos.

#### **4 Regras Gerais do Jogo “O Nosso Lugar”**

“O Nosso lugar” é para ser jogado com no mínimo dois e no máximo quatro participantes. Por ser um jogo colaborativo “todos jogam unidos contra o tempo” (VASCONCELLOS, 2011, p. 75), portanto os participantes terão cinquenta minutos para montar o quebra-cabeça. Cada grupo deverá responder seis perguntas, duas de cada cor para conquistar a peça que lhe cabe.

O tabuleiro é poligonal fechado e tem apenas um pino para marcar a posição dos grupos, e cada grupo que lança o dado andar­á o número de casas correspondentes ao número sorteado. Cada casa, de cor diferente, corresponderá a um desafio que deverá ser solucionado pelo grupo.

Esse jogo foi construído para existirem no máximo quatro grupos de jogadores, cada grupo deverá responder duas perguntas de cada uma das cores, vermelha, amarela e verde. Para ser replicado, cada cor deverá ter no mínimo doze perguntas em cada desafio.

Quando um dos grupos conseguir responder as seis perguntas, ganhará a parte do mapa que cabe ao seu grupo, mas isso não significa que o jogo terminou. O grupo que concluiu a tarefa precisará se unir a um outro grupo que não a concluiu para ajudá-lo a conquistar as peças do quebra-cabeça que faltam.

Caso o grupo já tenha respondido duas questões de alguma das cores e caia novamente nessa casa, poderá escolher um outro grupo para responder à pergunta, possibilitando que o escolhido ganhe pontos. Caso as perguntas não sejam respondidas corretamente ou se as opiniões, em sua maioria, divergirem, o grupo não ganhará o ponto para conquistar a peça e a vez da jogada passará para o próximo grupo.

A partida se inicia com a explicação das regras do jogo, com o tabuleiro sob a mesa e com o pino na casa início. Separamos o quebra-cabeça à parte do tabuleiro. Todos deverão formar um círculo ao redor do tabuleiro para iniciamos a atividade, o primeiro jogador deverá rolar o dado para saber o número de casas que irá andar com o pino.

Em seguida, são separados os cartões desafio. Os jogadores, por meio de um sorteio de dados, decidirão quem iniciará a partida. O jogador deve responder ao desafio corresponde a cor da casa em que o pino estiver. Caso esse pino pare na casa de início, não precisará responder nenhum desafio.

Alguns cartões apresentam perguntas abertas. Se houver discordância entre as respostas, por uma votação, os participantes decidirão se a resposta dada pelo jogador é aceitável ou não. Caso haja empate, o professor terá a tarefa de desempatar.

### **Componentes do jogo:**

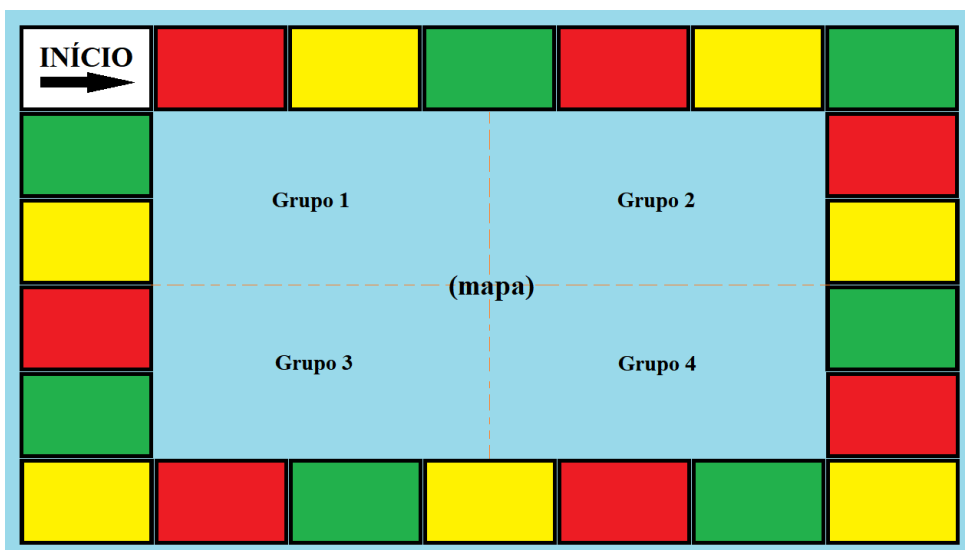
- um tabuleiro poligonal fechado;
- quebra-cabeça do lugar para ser montado no centro do tabuleiro;
- um peão;
- um dado;
- doze cartas desafios verdes;
- doze cartas desafios amarelas;
- doze cartas desafios vermelhas;
- cartão-resposta dos desafios.

### Tabuleiro:

O tabuleiro poderá ser estruturado de duas maneiras: se for feito digitalmente, o ideal é que o mapa do lugar ou imagem de satélite que representa a comunidade seja delimitado para ser montado na parte interna do polígono fechado. Outra opção é desenhar o tabuleiro à mão ou digitalmente e montar o quebra-cabeça à parte, fora do tabuleiro. Ele deverá conter vinte e duas casas, sendo uma delas o início e três cores intercaladas em sequência.

Segue o modelo que poderá ser utilizado:

Figura 1 - Modelo de Tabuleiro



Fonte: A autora, 2020.

O tabuleiro acima pode ser diretamente amplificado e impresso em uma gráfica ou mesmo em uma impressora domiciliar. É importante manter as cores do tabuleiro e a sequência em que elas aparecem na impressão. Descreveremos à parte a elaboração desse tabuleiro na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza.

### Peças do Jogo:

Precisaremos de um dado e um peão, um pino ou um objeto que possa ser usado como marcador nas casas. Esse objeto pode ser reutilizado de outros jogos ou mesmo comprados separadamente em bazares.

As cartas desafios foram produzidas no *Canva*, que é um aplicativo de design online gratuito e que não necessita de conhecimentos prévios na área para sua utilização. O conjunto de cartas produzidas foi compilado em um arquivo no formato *word* para ser impresso, com dimensões de 15cm de altura por 9 cm de largura. Para que o jogo seja aplicado no tabuleiro amostrado, precisam ser produzidas, no mínimo, doze cartas para cada desafio.

Nesse caderno de orientações, apresentaremos os desafios elaborados para o jogo desenvolvido na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza em tamanho real de replicação. Os cartões de cores vermelhas podem ser utilizados sem modificações se as perguntas elaboradas se adequarem às propostas de trabalho e à linguagem que o professor utilizará com turma.

Nossa proposta é colaborativa, não visa à competição porque é mais do que um simplesmente ganhar ou perder, queremos que todos participem até o final da jogada, por isso não haverá eliminação. A finalidade é causar reflexão sobre a escala do lugar, sobre as práticas sociais ocorridas no bairro e a relação econômica e desigual presente na cidade do Rio de Janeiro, além de repensar os preconceitos que estão relacionados ao lugar e debatê-los.

Com base na nossa pesquisa desenvolvida na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza, verificamos as impressões que os alunos tinham da comunidade e criamos um material que abordasse a história da comunidade, aspectos positivos do lugar, curiosidades que fossem interessantes para os alunos e que tocassem de forma interessante o conteúdo de geografia.

Pensamos ser coerentes ao trabalharmos com os alunos do sexto ano da Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza, por se tratar de uma escola exclusivamente de segundo segmento, em que os alunos estão recém-chegados. É nesse segmento que eles começam a percorrer o trajeto de casa até a escola sozinhos. Adaptar-se a essa nova realidade faz com que estejam mais atentos a refletir sobre o conceito de lugar e sobre o bairro.

Outro ponto pertinente é que o conteúdo do sexto ano, proposto pelas orientações curriculares da Prefeitura do Rio em 2016, apresenta os conceitos da geografia no primeiro bimestre. Somos orientados a ensinar o conceito de espaço geográfico, paisagem, lugar. Por isso, o jogo e a pesquisa são pertinentes e apropriados para esse ano, pois contemplam tanto o currículo quanto as experiências dos alunos.

Devemos levar em consideração a importância de conhecermos o bairro onde os alunos moram, de estimular um ensino de geografia atrelado ao conhecimento dos alunos, de valorizar experiências e discuti-las em sala de aula. Tornar a educação menos desigual é fazer com que os nossos alunos reflitam sobre o seu papel cidadão, desconstruam pensamentos que enfatizam as desigualdades sociais e diferenciações no espaço geográfico.

Neste material, descreveremos como se deu o processo de criação do jogo. Acreditamos que trabalhar com ferramentas lúdicas em sala de aula desperta o interesse dos alunos para o conteúdo. Além disso, apresentamos o referencial teórico que utilizamos na

disciplina e que orientou a criação do nosso material. Esperamos que essas informações e referenciais possam ser utilizados por outras escolas da cidade do Rio e tantas outras que vivem realidades diferentes. Nossa pesquisa foi desenvolvida em uma escola periférica localizada em uma comunidade da zona norte do Rio, que faz fronteira com os bairros Acari, Costa Barros e Pavuna, mais conhecida popularmente como Morro da Pedreira.

## **5 A montagem de um jogo com abordagem colaborativa**

Mais que uma disciplina pertinente à geografia, trabalhar o conceito do lugar é desafiador e instigante pois desperta no aluno a investigação do seu próprio bairro e faz com que conheça onde mora. O lugar é repleto de vínculos afetivos, relações históricas, práticas culturais, desigualdades econômicas e práticas sociais que mudam diariamente as relações humanas e o espaço. Pensar nessas transformações, mais do que tornar-se parte do lugar, faz com que o aluno pense reflexivamente sobre as transformações que ele mesmo provoca.

Suas ações modificam o lugar ao longo da história, e as relações entre a vizinhança se modificam. Por exemplo, lugares antes ocupados majoritariamente por pessoas de classe média podem hoje pertencer à população alta renda. Práticas culturais e leis, antes permitidas e aceitas, podem atualmente serem proibidas. Novos conflitos são gerados, os espaços, antes de livre circulação e trânsito, podem assumir uma configuração territorial diferente, impedindo as pessoas de transitarem pelos lugares. Essas transformações são mais facilmente identificadas na escala do lugar do que em outras escalas, são as práticas sociais construídas na vizinhança que fazem o lugar se transformar.

Nos lugares, as práticas sociais são mais bem observadas pelo íntimo das relações que estão estabelecidas entre os sujeitos e a vizinhança. Saber sobre a história do seu bairro é entender os processos de formação do lugar, perceber como a segregação e as desigualdades ocorrem no espaço geográfico. As características culturais são a todo momento reafirmadas na escala do lugar. Para além de recorte espacial, entender a categoria do lugar possibilitará que os alunos compreendam o processo de organização territorial do espaço, o motivo de ocorrerem as segregações econômica e a razão de algumas zonas econômicas da cidade serem mais favorecidas por serviços que outras.

Nesse sentido, a prática social é espacializada e a ação envolve espaço e tempo, realizando-se em várias escalas indissociáveis a partir do plano do lugar. Na cidade, revela-se como justaposição entre uma morfologia social (promovida pela diferenciação das classes na sociedade) e pela morfologia espacial (produzida pelas diferenças nas formas e modos de acesso aos espaços da vida, através do uso). O desenvolvimento histórico da propriedade no seio do processo de reprodução aponta a reprodução do valor de troca – e o que dela se diferencia, o que ela subordina e como orienta o uso como possibilidade de apropriação realizando-se como diferença (CARLOS, 2007a, p. 49).

Os sujeitos, a partir das experiências e das relações presentes na vizinhança, ou seja, suas práticas sociais, verão, a partir da sua realidade, como a relação com o lugar interferir no cotidiano do seu bairro, como suas relações são repletas de desigualdades e, enquanto agentes que transformam o lugar, podem conferir novos usos, que modifiquem normas culturais.

Nosso jogo, além de tratar dos lugares próximos à escola, mostra como os alunos são também agentes transformadores. Somente discutindo problemas que ocorrem por meio das práticas sociais levaremos para sala de aula discussões relevantes, como a importância de reivindicarem direitos e serviços junto ao poder público para melhorar a qualidade de vida da comunidade. Desconstruiremos preconceitos e instigaremos os alunos a pensar a organização do seu bairro, sua cidade e os privilégios de algumas regiões da cidade destacados pelos fatores de renda.

Em poucos capítulos, iremos descrever como investigamos sobre o lugar e utilizamos essas informações para a montagem do jogo. A organização dos conteúdos respeitará as orientações curriculares de 2016, vigentes até o ano de 2020, para os alunos do sexto ano do Ensino Fundamental. O conteúdo de geografia pretendido é avaliar as habilidades de “localizar pontos e elementos no espaço geográfico através de coordenadas geográficas e orientar-se no espaço com o auxílio de pontos cardeais” (RIO DE JANEIRO, 2016, NÃO PAGINADO).

Trazer para sala de aula o conceito de lugar em uma perspectiva crítica poderá fortalecer os laços dos indivíduos com o seu bairro, construindo uma relação de identidade com o lugar. Mas, antes de iniciarmos a aprendizagem desse conceito, devemos verificar quais são as impressões dos alunos sobre esse lugar, precisamos levá-los a refletir sobre a sua condição social e a confrontar as desigualdades que são proferidas pelas ideias hegemônicas que mantêm as estruturas de segregação urbana.

Entendemos que o jogo é uma ferramenta favorável para a aprendizagem ao levar os alunos a superar desafios e atingir determinado objetivo. Aparece muitas vezes como uma alternativa viável para melhorar o desempenho dos estudantes no conteúdo. Nessa proposta, objetivamos elaborar um jogo que será utilizado como recurso didático.

A partir dele, colocar o conteúdo aprendido em prática deixa de ser obrigação para se tornar um desafio. Nesse sentido, o jogo pretende partir do conceito de lugar a fim de pensar as relações cotidianas com os objetos que rodeiam o sujeito e construí-las em algo concreto. Trabalhar o conteúdo de forma lúdica pode tornar a aplicabilidade do conteúdo mais descontraída, e o aluno pode se interessar pela atividade sem saber que está aprendendo. O lugar é parte fundamental para compreender as relações sociais que são reproduzidas no mundo, por isso partiremos da problematização desse conceito para a construção de um jogo.

Os alunos deverão partir da sua realidade vivenciada, de pontos de referência próximos à escola onde ele crie relações e possa elaborar relatos que retratem o contexto desses lugares em seu cotidiano. Esses relatos serão associados a perguntas conectadas ao conteúdo de geografia.

Essas perguntas serão a base para a concretização do jogo. A pesquisa prevê atividades complementares às orientações curriculares de geografia e às aulas planejadas pelos professores, oferecendo mais uma ferramenta para promover a aprendizagem com uma atividade prática.

Moratori (2003, p.6), ao referenciar Huizinga (1971), sobre as características fundamentais do jogo, salienta que ele cria oportunidades e pode levar quem o joga a solucionar problemas, é desafiador, incentiva a colaboração entre os grupos e promove um ensino motivador ao não ser posto como usual em sala de aula. Também pode ser uma ferramenta pedagógica que promove práticas escolares próximas à realidade dos alunos ao entrelaçarmos os contextos cotidianos, de espaços de vivência com o conteúdo que é abordado em sala de aula.

A fim de propomos a junção do conceito de lugar com a ludicidade do jogo, pretendemos alcançar a reflexão sobre o lugar que é habitado pelos sujeitos, e, a partir dessa ferramenta e das suas relações, conectar esses conhecimentos e problematizá-los a ponto de internalizá-los para serem usados no mundo, aproximando o conhecimento cotidiano ao conhecimento científico.

Verificamos com a pesquisa atrelada a dissertação que a escola é um dos poucos lugares em que os alunos se sentem confortáveis e seguros. É onde conversam, convivem, e por esse motivo deve ser o ponto de partida, o elemento inicial para criarem identidade com o lugar onde habitam. A dificuldade para criarem espaços de convivência prejudica a troca de saberes de cada um sobre o local onde vivem e onde, em sua maioria, vivem suas famílias.

A escola, na maioria das vezes, reproduz regras de comportamentos vigentes em nossa sociedade, difundindo a competição e o individualismo. “O gueto é produto direto da relação entre morfologia social/hierarquia espacial, que segrega grupos e lugares enquanto consequência da fragmentação do tecido urbano e de suas formas de apropriação” (CARLOS, 2007b, p. 43), ao invés de construir nesse lugar uma vizinhança, um ideal “o coletivo” (CARLOS, 2007b, 43), o colaborativo, uma identidade comum. E isso ocorre muitas vezes sem a percepção dos professores.

Entendemos que as “condições históricas da sociedade atual levam ao predomínio de relações sociais fundamentadas na exploração e competição” (VASCONCELLOS; LOUREIRO, 2009, p. 4), por isso as práticas de aprendizagem colaborativas são mais adequadas à emancipação dos alunos.

Para ganhar o jogo, um grupo não pode trabalhar de forma isolada porque o seu painel só ficará completamente positivo quando todos os outros também virarem o lado de todas as peças do lado negativo nas quais existem palavras escritas. Cada peça do desenho central do painel tem o número de um grupo e só pode ser virada quando esse grupo terminar de virar todas as peças que ficam nas margens do desenho. Isso significa que a vitória nesse jogo depende da união de todos do grupo para vencer a luta contra o tempo (VASCONCELLOS, 2011, p. 77).

Entendemos que o conceito de lugar em um jogo, que utiliza regras e desafios colaborativos, poderá inserir o aluno como um cidadão ativo na construção do conhecimento, permitindo mais liberdade para liderar e decidir os próprios rumos ao solucionar novos desafios em conjunto com outros alunos.

Devemos nos lembrar que o conceito do lugar relacionado ao bairro tem como propósito tornar o aluno mais participativo como cidadão, sentindo-se do lugar para transformá-lo. O ensino de geografia na escola deve propiciar essa emancipação com relação a desenvolver e criticar a opinião própria. O conhecimento modulado pelo professor, ao contrário dessa proposta, poderá modular sua opinião para conhecimentos heterogêneos, excluindo a ideia de praticarmos uma aprendizagem crítica.

Queremos promover reflexões e discussões sobre o lugar, debater sobre a desigualdade social existente na cidade do Rio de Janeiro e discutir sobre as ideias de racismo, homofobia e outros preconceitos que se manifestam no bairro e na própria escola. Queremos que o jogo valorize as relações de igualdade ente homens e mulheres, queremos torná-los cidadãos críticos. Precisamos superar a alienação presente muitas vezes nos processos de aprendizagem e usar a colaboração para desenvolver um senso crítico, amplo e emancipatório nos alunos, dando a eles total autonomia para construírem suas opiniões e conhecimentos.

Dentro dessa perspectiva, o conceito de lugar tornará o aluno elemento ativo na investigação da pesquisa sobre o seu bairro. Ele problematizará as relações sociais que acontecem no mundo a partir da sua prática cotidiana. O conceito de lugar, nessa perspectiva, a vizinhança e as memórias resgatadas pelas artes das ruas motivarão o indivíduo a desenvolver sua própria aprendizagem, pois é algo que faz sentido. O processo de aprendizagem poderá ocorrer ao tratar de elementos que são do interesse comum, permitindo, assim, uma possível consciência do seu lugar, de transformação do seu cotidiano e da realidade ali estabelecida.

## **6 Contextualizando o lugar onde foi desenvolvido o jogo “O Nosso Lugar”**

Contextualizando o conceito ao lócus da pesquisa, devemos entender que a Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza está localizada na zona norte do Rio de Janeiro, foi construída aos pés do Morro da Pedreira. Seus bairros ao redor concentram os menores índices de desenvolvimento humano encontrados na cidade do Rio de Janeiro (IDH<sup>2</sup> e IDS<sup>3</sup>). Quem visita a localidade vê no entorno da escola o reflexo do índice de desenvolvimento humano baixo, com casas de madeira, lixo a céu aberto e o rio Acari soterrado e poluído.

---

<sup>2</sup> Censo ocorrido no ano de 2000, disponíveis em Rio de Janeiro (2019b, NÃO PAGIADO).

<sup>3</sup> Dados disponíveis Cavallieri e Lopes (2008).

Carlos (2007b, p. 44) fala sobre a criação de “SAB’S – sociedades amigos de bairro”. Nas proximidades da Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza, verificamos a existência de duas associações de moradores, uma ligada ao bairro Fazenda Botafogo e outra ligada à Costa Barros. Por se tratar de uma escola construída em uma área fronteiriça, as competências das associações se entrelaçam, entretanto, quando há alguma situação de conflito entre a escola e a comunidade, o diretor responsável leva o problema à Associação de Moradores da Fazenda Botafogo.

As associações são as vozes da comunidade e, assim como as redes sociais criadas pelos moradores, que divulgam notícias e expõem os problemas do bairro, conseguem reclamar direitos junto ao Estado. Os moradores, organizados, se ajudam mutuamente para sobreviverem em uma região com quase nenhuma infraestrutura. Com a ausência dos interesses públicos nesse território, grupos paralelos de poder assumem a gestão desse local, a “escola é uma das poucas referências de atuação constante do poder público em uma localidade que reúne tantas mazelas” (MOTA, 2018, p. 31).

Figura 2 - Morro da Pedreira visto da Av. Pastor Martin Luther King Junior



Fonte: Os autores, 2020.

Observando a imagem acima, a paisagem vista na saída do metrô de Acari/Fazenda Botafogo, pela Avenida Pastor Martin Luther King, mostra a infraestrutura habitacional do bairro. Percebemos que o conceito abordado por Carlos (2007b), ao falar sobre os guetos

urbanos e a fragmentação urbana da cidade de São Paulo, diz que o processo de produção espacial gera consequências que muitas vezes recaem sobre as condições de vida e sobrevivência da população. Se consideramos que o Morro da Pedreira é um “gueto urbano” segregado da metrópole, desfavorecido de serviços básicos de saneamento e com uma organização de ocupação urbana, em sua maioria, desordenada, percebemos que

como consequência temos um processo de produção espacial onde a reprodução da vida, nem sempre apresenta as condições mínimas de subsistência. (...) O mundial que impõe o homogêneo nos coloca distante de contradições específicas de realidades históricas e locais específicos. O processo de produção da sociedade se, de um lado cria um espaço homogêneo, de outro, produz sua fragmentação que se concretiza de modo diferenciado (CARLOS, 2007b, p. 38).

Carlos (2007b) evidencia o processo de reprodução e produção espacial presente na metrópole de São Paulo. Como ela cita, de um lado criam-se espaços hegemônicos, do outro produz-se a segregação. Verificamos semelhanças nessa descrição com as características do Morro da Pedreira. Os indivíduos que habitam o local servem como mão de obra trabalhadora aos bairros centrais da cidade do Rio de Janeiro, o trabalhador que mora em áreas periféricas mais afastadas do centro leva mais horas para chegar ao local de trabalho.

Mesmo assim, a população pobre, sem opção de moradia, migra para áreas mais afastadas da metrópole, busca habitações mais baratas, porém continua dependendo das zonas econômicas privilegiadas, onde a oferta de serviços é maior. Assim são interligados à metrópole por uma rede de transportes precária.

Comparando o Morro da Pedreira e os bairros adjacentes com as análises de Carlos (2007b, p. 43), “o gueto é produto direto das relações entre morfologia social/hierarquia espacial, segrega grupos e lugares como consequência da fragmentação do tecido urbano e de suas formas de apropriação.” Sem recursos para habitar lugares próximos ao trabalho, o indivíduo ocupa espaços com pouca ou nenhuma infraestrutura. Tendo o Morro da Pedreira como exemplo, moradores e visitantes veem a céu aberto a exposição de lixo nas ruas e o rio poluído em frente à escola. É notório o acesso mínimo a serviços de saneamento básico.

O Morro da Pedreira e os bairros adjacentes apresentam um dos piores índices de desenvolvimento humano da capital (IDH<sup>4</sup>). O morro fica localizado no bairro Pavuna, que é o 99º colocado nessa lista e apresenta IDH de 0,790, enquanto Costa Barros e Acari/Parque Colúmbia, bairros adjacentes, são os piores da lista, apresentando IDHs respectivos a 0,713 e 0,720, segundo o senso ocorrido em 2000, e ocupando as posições 125º e 124º. Segregados pela sua condição econômica, os moradores se organizam em associações para reivindicarem direitos ao Estado, com objetivo de melhorar a qualidade de vida.

---

<sup>4</sup> Censo ocorrido no ano de 2000, disponível em Rio de Janeiro (2019b, NÃO PAGIADO).

Trazer para sala de aula o conceito de lugar em uma perspectiva crítica poderá fortalecer os laços dos indivíduos com o seu bairro, construindo uma relação de identidade com o lugar. Mas, antes de iniciarmos a aprendizagem desse conceito, devemos verificar quais são as impressões dos alunos sobre esse lugar, precisamos levá-los a refletir sobre a sua condição social e a confrontar as desigualdades que são proferidas pelas ideias hegemônicas que mantêm as estruturas de segregação urbana.

### **7 Confeção do Jogo “O Nosso Lugar” na E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza**

O produto educacional dessa pesquisa resultou em um jogo de tabuleiro destinado a ser uma ferramenta complementar ao currículo de geografia para turmas de sexto ano, validando conhecimentos como “localizar pontos e elementos no espaço geográfico através de coordenadas e orientar-se no espaço geográfico com o auxílio dos pontos cardeais” (RIO DE JANEIRO, 2016, NÃO PAGIADO). Por se tratar de uma escala que apresenta particularidades, entendemos ser necessário criar um produto novo que apresente a realidade da escola em que trabalhamos, mas que também possa ser adaptado a outras realidades com as devidas modificações.

A partir das atividades desenvolvidas durante as aulas e apresentadas no item 2.3 da dissertação que acompanha esse caderno, verificamos como se dão as práticas sociais do bairro, os pontos de encontro e referência importantes para os alunos, curiosidades sobre o nome dado às diferentes comunidades e suas delimitações. O mais importante foi descobrir a relação que o aluno cria com o lugar, como se sente como habitante dele. As figuras 21, 22, e 23 apresentadas nessa dissertação mostram um breve diagnóstico do lugar. Usamos uma ficha de construção participativa de diagnóstico de lugar. Utilizamos uma ficha adaptada para se enquadrar na realidade pretendida para o desenvolvimento do jogo “O Nosso Lugar” na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza. Utilizamos como referência a ficha de Vasconcellos (2011, p. 77) para a construção do jogo “Unidos para produzir um lugar saudável”.

Figura 3 - Diagnóstico do Lugar

\* Nome: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Ficha para construção participativa de diagnósticos do lugar (Adaptado)

	O LUGAR	COMO É HOJE?	COMO VOCÊ GOSTARIA QUE FOSSE?	O que precisamos FAZER JUNTOS para ajudar a diminuir a distância entre a realidade atual e a desejada?	O que precisamos SABER para conseguirmos realizar essas ações coletivas?
Na Cidade do Rio					
Neste Bairro					
Na Escola (lugar)					

Referência: Uma experiência colaborativa em prol da educação ambiental (Adaptado)  
 Maria das Mercês Navarro. 2008. Disponível em [http://www.cienciaemfifa.nUTES.ufrj.br/volume1/escola\\_e\\_sociedade2.html](http://www.cienciaemfifa.nUTES.ufrj.br/volume1/escola_e_sociedade2.html)

a) Qual o nome da cidade onde você mora? \_\_\_\_\_ b) Como chamam o bairro onde você mora? \_\_\_\_\_

c) Como chamam o bairro da escola onde você estuda? \_\_\_\_\_

c) Escreva 5 lugares que você considera importantes na Cidade do Rio? \_\_\_\_\_

d) Cite 5 lugares que você considera importantes no seu Bairro. \_\_\_\_\_

e) Cite 5 lugares que estão próximos a escola. \_\_\_\_\_

Fonte: VASCONCELLOS, 2011, p. 77. adaptado

Outras duas atividades foram necessárias para prosseguirmos a investigação. Feitas com mais afino pelos alunos, pedimos em uma delas que descrevesse em cinco linhas a praça localizada próxima à escola. O professor pode substituir a praça por algum outro ponto de referência que seja comum a todos os alunos que frequentam a sua aula. Uma terceira atividade é pedir que os alunos completem a frase: “Meu nome é (...) e no meu lugar tem (...)”. Após a construção dessa frase, o aluno deverá fazer um desenho para complementar a sua descrição. Os alunos que têm dificuldade em escrever ficarão menos inibidos com essa última atividade, as outras duas, dependendo do segmento trabalhado e da idade dos estudantes, podem apresentar resistências no desenvolvimento por não saberem escrever muito bem.

Como a abordagem do jogo tratará sobre orientação e localização no espaço geográfico, é extremamente importante que os alunos tenham contato com o mapa do seu bairro, em escalas maiores, ao ponto de os alunos visualizarem com mais detalhes a escola e os pontos de referência próximos. Sugerimos que, se não houver um mapa, utilize uma imagem de satélite para que os alunos consigam identificar a escola e as casas na figura. Para os professores que lecionam nas escolas da Prefeitura do Rio, o Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos – IPP disponibiliza uma base de dados que contempla todos os dados necessários pertinentes à cidade do Rio de Janeiro. Para escolas localizadas na

periferia, o Sistema de Assentamentos de Baixa Renda – SABREN<sup>5</sup> disponibiliza “censos Demográficos do IBGE e registros administrativos provenientes especialmente da Secretaria Municipal de Infraestrutura e Habitação (SMIH), Secretaria Municipal de Urbanismo (SMU) e Defesa Civil” (RIO DE JANEIRO, 2020, NÃO PAGIADO) que unem as principais informações das favelas da cidade do Rio de Janeiro.

O jogo “O Nosso Lugar” foi pensado para ser construído de maneira simples e com materiais de baixo custo, a fim de inspirar escolas que têm acesso restrito à internet ou com pouca infraestrutura. Em outras iniciativas semelhantes, no entanto, é necessário construí-las com materiais mais caros ou mesmo pensar em uma forma digital. Como entendemos que a maioria das escolas, principalmente as localizadas em áreas de baixa renda, tem dificuldades de conseguir recursos para aplicar em atividades extracurriculares e investir na construção autônoma de materiais, optamos por oferecer uma alternativa de baixo custo.

### **O jogo é composto pelos itens:**

- tabuleiro;
- um quebra-cabeça dividido em quatro partes;
- um único pino;
- 13 desafios verdes com perguntas sobre orientação e localização no espaço geográfico;
- 14 desafios vermelhos com perguntas abertas e de múltipla escolha sobre um acontecimento noticiado ou histórico relevante para comunidade;
- 12 desafios amarelos com perguntas abertas que abordem questões relacionadas à desigualdade social vivida entre os alunos e pela comunidade.
- um dado.

Cada grupo de perguntas deve apresentar no mínimo doze opções. A seguir, descreveremos os materiais utilizados para a confecção de cada peça do jogo.

### **8 Tabuleiro desenvolvido na E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza**

As regras, componentes e peças do jogo são as mesmas descritas na apresentação desse produto. Para a construção do tabuleiro que utilizamos na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza, usamos o aplicativo *Paint*, mas, entendendo a dificuldade e a falta de tempo dos professores, preparamos um modelo já montado nesse produto, que poderá ser amplificado no *PowerPoint*, apenas com o desenho do tabuleiro, e impresso em uma gráfica no tamanho que o professor entender ser melhor para a turma. O mapa poderá ser encontrado na base de dados do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos – IPP.

---

<sup>5</sup> Dados disponíveis em Rio de Janeiro (2020, NÃO PAGINADO).

Nosso tabuleiro foi impresso colorido em uma impressora residencial em folha de papel A4, apresentando 17 cm de altura por 30 cm de comprimento. O quebra-cabeça interno apresenta 10,5 cm de altura por 20 cm de comprimento. Esse é o jeito mais barato de montarmos o tabuleiro, mas destacamos que, quanto maior a imagem, melhor será para os alunos visualizarem. No verso dele, podemos colar cartolina ou papel cartão para que a durabilidade dos materiais seja maior.

Figura 4 – Quebra-cabeça do Tabuleiro



Fonte: Os autores, 2020.

Colocamos o nome do jogo e escolhemos uma frase jargão com 10 cm de altura por 5,5 de largura para que a figura completasse e fosse montada na parte interna do tabuleiro. Novamente, destacamos que o mapa ou imagem de satélite pode ser montada à parte do tabuleiro, não precisa ser condicionado na parte interna. Esse é um fator que não implicará de maneira negativa a atividade.

A partir de agora, descreveremos a montagem dos desafios a partir da pesquisa que fizemos na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza. Todas as cartas desafio se apresentarão de tamanho original, como foram impressas, para que o professor consiga ler os desafios e entender o tamanho real que elas deverão ser trabalhadas com a turma.

## 9 Desafios verdes montados para E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza

As cartas verdes foram elaborados utilizando como base as Orientações Curriculares do Rio de Janeiro, em 2016, para o ensino de geografia, o Google Earth e a base de dados do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos – IPP. Assim,

comportam as perguntas relacionadas ao conteúdo do primeiro bimestre do sexto ano, com o objetivo de “localizar pontos e elementos no espaço geográfico, através de coordenadas geográficas e orientar-se no espaço com o auxílio de pontos cardeais” (RIO DE JANEIRO, 2016, NÃO PAGIADO). Cada pergunta tem uma seleção de quatro alternativas de respostas, sendo apenas uma certa.

As cartas verdes têm como função validar alguns conteúdos aprendidos ao longo do primeiro bimestre do sexto ano e poderão ser utilizadas também em turmas de sétimo ano como uma ferramenta de revisão. Essas perguntas podem ser adaptadas dependendo da localização da escola ou do conteúdo que o professor deseja trabalhar com os alunos em sala de aula. O importante é que elas tragam em sua composição informações sobre a localização da escola e os bairros próximos aos alunos.

Em sua base de dados, a Prefeitura do Rio tem o registro de diversas curiosidades sobre a cidade. Caso o jogo seja utilizado por escolas de outras cidades, os profissionais de educação podem buscar imagens de satélite no Google Earth e validar os dados de satélite junto a prefeitura local. Desde que as perguntas partam da realidade local, satisfará a proposta dessa pesquisa.

Para solucionar as perguntas desse campo, imprimimos duas imagens de satélite da comunidade em escala detalhada retiradas do Sistema de Assentamentos de Baixa Renda (SABREN) do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos (IPP). O professor que escolher replicar esse jogo em uma outra localidade deverá buscar os mapas ou imagens de satélite que mostre pontos de referência e a delimitação das comunidades ou bairros próximos a escola em que trabalha.

As imagens foram transferidas para o aplicativo *Paint*. Depois de serem coladas, inserimos caixas de texto em forma opaca para rescrever o nome dos pontos de referências próximos à escola para serem visualizados pelos alunos, como é mostrado na figura 5. A figura 6 representa a segunda imagem que será usada para solucionar os desafios do cartão verde. Ao acessar a plataforma de dados do Sistema de Assentamentos de Baixa Renda (SABREN), buscamos pelo nome da comunidade que está como Bairro da Pedreira, pressionamos a tecla *Prt Scr* ou *Print Screen*, abrimos o aplicativo *Paint* e clicamos em *Ctl+V*. Como resultado, a imagem aparecerá no aplicativo.

Para diferenciarmos as cores delimitadas na imagem pelas comunidades, utilizamos a ferramenta “preencher cor” e o “lápiz”, depois, utilizamos a caixa de texto em forma opaca para escrever o nome das comunidades, assim como estão nomeadas pelo Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos (IPP). Os professores que têm a opção de ter um mapa fidedigno podem utilizá-lo, mas, como entendemos ser difícil para alguns professores encontrarem os registros de mapas em algumas prefeituras, optamos por encontrar alternativas mais acessíveis que facilitem a elaboração do jogo. Abaixo seguem os mapas utilizados para os alunos responderem as perguntas do campo verde.

Figura 5 - Os Pontos de Referência



Fonte: Rio de Janeiro, 2020, NÃO PAGIADO (adaptado pela autora)

Figura 6 - Localização das Comunidades pelo IPP



Fonte: Rio de Janeiro, 2020, NÃO PAGIADO (adaptado pela autora)

As perguntas desse campo podem ser construídas seguindo como referência o padrão: “Ponto de referência no mapa” está a “orientação segundo a rosa dos ventos” e o “Ponto de referência no mapa” está a “orientação segundo a rosa dos ventos” em relação a “escola”?

Mostraremos alguns exemplos de perguntas que podem ser usadas como desafios para as fichas verdes:

Figura 7 - Desafios do Campo Verde

1) A DISTÂNCIA EM GRAUS EM RELAÇÃO À LINHA DO EQUADOR, INDO DE  $0^{\circ}$  NO EQUADOR A  $90^{\circ}$  NOS POLOS NORTE E SUL ENQUANTO QUE A LONGITUDE É A DISTÂNCIA EM GRAUS EM RELAÇÃO AO MERIDIANO DE GREENWICH, INDO DE  $0^{\circ}$  A  $180^{\circ}$  NO SENTIDO LESTE (EM INGLÊS ESTE) E OESTE (EM INGLÊS WEST), ELAS SÃO MEDIDAS EM GRAUS, MINUTOS E SEGUNDOS. SABENDO DISSO, QUAL AS COORDENADAS GEOGRÁFICAS DA ESCOLA MUNICIPAL JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZA?

OBSERVE O MAPA E RESPONDA.



GOOGLE Earth website. 2020. Disponível em: [encurtador.com.br/lpKH](http://encurtador.com.br/lpKH) Acesso em 10 de Jul de 2020

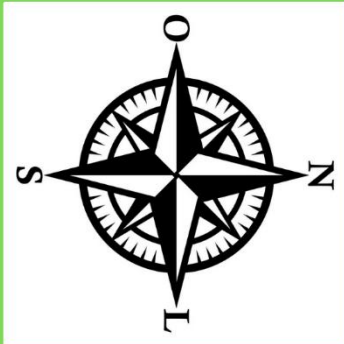
- A)  $22^{\circ}49'25''S$  (LATITUDE)
- $43^{\circ}21'12''W$  (LONGITUDE)
- B)  $0^{\circ}$  (LATITUDE/LONGITUDE)
- C)  $35^{\circ}55'22''N$  (LATITUDE)
- $104^{\circ}11'28''E$  (LONGITUDE)
- D)  $33^{\circ}35'07''N$  (LATITUDE)
- $108^{\circ}00'40''W$  (LONGITUDE)

2) EM QUE DIREÇÃO ESTÁ A E.M JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZA EM RELAÇÃO A PHABRIKA DAS ARTHES?



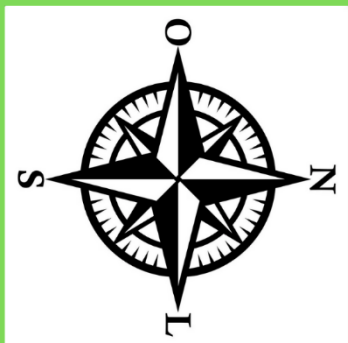
- A) NORTE
- B) SUL
- C) LESTE
- D) OESTE

3) A ESTAÇÃO DO METRÔ RUBENS PAIVA ESTÁ A DE \_\_\_\_\_ E A ESTAÇÃO ACARI/FAZENDA BOTAFOGO ESTÁ A \_\_\_\_\_ EM RELAÇÃO A E.M JORNALISTA DANIEL PIZA? ESCRITOR



- A) SUL E SUDESTE
- B) OESTE E NORDESTE
- C) NOROESTE E SUDESTE
- D) LESTE E SUDESTE

4) EM QUE DIREÇÃO ESTÁ O MUSEU DO GRAFFITI EM RELACÃO A VILLA OLÍMPICA CLARA NUNES?



- A) OESTE
- B) SUL
- C) NORTE
- D) LESTE

5) VOCÊS ESTÃO EM FRENTE À VILA OLÍMPICA CLARA NUNES QUANDO UMA SENHORA PERGUNTA QUAL A DIREÇÃO DO HOSPITAL MAIS PRÓXIMO, SABENDO QUE A UPA DE COSTA BARROS E O HOSPITAL DE ACARI SÃO AS UNIDADES MAIS PRÓXIMAS, QUAL DIREÇÃO INDICAR??



A) O UPA ESTÁ AO NORTE DA VILA OLÍMPICA CLARA NUNES E O HOSPITAL DE ACARI ESTÁ AO SUL.

B) O UPA ESTÁ A NOROESTE DA VILA OLÍMPICA CLARA NUNES E O HOSPITAL DE ACARI ESTÁ A LESTE.

C) O UPA ESTÁ AO NORTE DA VILA OLÍMPICA CLARA NUNES E O HOSPITAL DE ACARI ESTÁ AO NOROESTE.

D) O UPA ESTÁ AO SUDESTE DA VILA OLÍMPICA CLARA NUNES E O HOSPITAL DE ACARI ESTÁ A SUDOESTE.

6) VOCÊ ENCONTROU COM O SEU PRIMO NA ESTAÇÃO DE TREM DE COSTA BARROS, OS TRENS ESTÃO EM GREVE E HOJE É O PRIMEIRO DIA DO EMPREGO DELE, VOCÊ SUGERE QUE ELE PEGUE O METRÔ. EM QUAIS DIREÇÕES FICAM AS ESTAÇÕES ENGENHEIRO RUBENS PAIVA E A ESTAÇÃO ACARI/FAZENDA BOTAFOGO EM RELAÇÃO A ESTAÇÃO DE TREM DE COSTA BARROS.



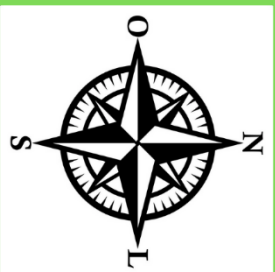
A) A ESTAÇÃO ENGENHEIRO RUBENS PAIVA ESTÁ A OESTE E A DE ACARI/FAZENDA BOTAFOGO ESTÁ A SUDOESTE.

B) A ESTAÇÃO ENGENHEIRO RUBENS PAIVA ESTÁ A OESTE E A DE ACARI/FAZENDA BOTAFOGO ESTÁ A NORTE.

C) A ESTAÇÃO ENGENHEIRO RUBENS PAIVA ESTÁ A NOROESTE E A DE ACARI/FAZENDA BOTAFOGO ESTÁ A SUDOESTE.

D) A ESTAÇÃO ENGENHEIRO RUBENS PAIVA ESTÁ A NORDESTE E A DE ACARI/FAZENDA BOTAFOGO ESTÁ A SUDESTE.

7) QUAL COMUNIDADE ESTÁ AO NORTE COM RELAÇÃO AO MORRO DA LAGARTIXA?



- A) QUITANDA
- B) VILLAGE COSTA BARROS
- C) PARQUE BOA ESPERANÇA
- D) MORRO DA PEDREIRA

8) VOCÊ ESTÁ NA ESCOLA MUNICIPAL JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZA E PRECISA BUSCAR UM BOLO NA CASA DA SUA TIA QUE MORA NA COMUNIDADE FINAL FELIZ. PARA QUAL DIREÇÃO VOCÊ IRIA?



- A) NORTE
- B) SUL
- C) LESTE
- D) OESTE

9) QUAL COMUNIDADE ESTÁ A SUDESTE DO QUITANDA E AO NORTE DE PARQUE NOVA JERUSALÉM?



- A) MORRO DA LAGARTIXA
- B) FINAL FELIZ
- C) MORRO DA PEDREIRA
- D) PARQUE BOA ESPERANÇA

10) SEU TIO ROBSON COMEÇOU A TRABALHAR DE MOTOBOY NUMA FARMÁCIA NO QUITANDA, ELE PEGOU TRÊS ENTREGAS. A PRIMEIRA PARA O MORRO DA LAGARTIXA, DE LA PARA O PARQUE NOVA CIDADE, DE ACARI E A ÚLTIMA PARA O MORRO DA PEDREIRA. PARTINDO DO QUITANDA, EM QUAIS DIREÇÕES SEU TIO SEGUIRÁ PARA FAZER AS TRÊS ENTREGAS?



- A) DO QUITANDA ELE SEGUIRÁ AO NORTE ATÉ O MORRO DA LAGARTIXA, DEPOIS AO OESTE PARA O PARQUE NOVA CIDADE DE ACARI E POR ÚLTIMO AO NORTE ATÉ CHEGAR NO MORRO DA PEDREIRA.
- B) DO QUITANDA ELE SEGUIRÁ AO SUL ATÉ O MORRO DA LAGARTIXA, DEPOIS AO OESTE PARA O PARQUE NOVA CIDADE DE ACARI E POR ÚLTIMO AO SUL ATÉ CHEGAR NO MORRO DA PEDREIRA.
- C) DO QUITANDA ELE SEGUIRÁ AO LESTE ATÉ O MORRO DA LAGARTIXA, DEPOIS AO LESTE PARA O PARQUE NOVA CIDADE DE ACARI E POR ÚLTIMO AO SUL ATÉ CHEGAR NO MORRO DA PEDREIRA.
- D) DO QUITANDA ELE SEGUIRÁ AO SUL ATÉ O MORRO DA LAGARTIXA, DEPOIS AO LESTE PARA O PARQUE NOVA CIDADE DE ACARI E POR ÚLTIMO AO NORTE ATÉ CHEGAR NO MORRO DA PEDREIRA.

11) A ESTRADA DE BOTAFOGO PRÓXIMO AO NÚMERO 786 MARCA O “ENCONTRO DAS TRÊS MAIORES”, ESSE PONTO LIGA QUITANDA, MORRO DA LAGARTIXA E MORRO DA PEDREIRA. SAINDO DO FINAL FELIZ VOCÊ DECIDE PERCORRER A PÉ AS TRÊS MAIORES COMUNIDADES. PRIMEIRO O MORRO DA PEDREIRA, DEPOIS O MORRO DA LAGARTIXA INDO ATÉ O QUITANDA E VOLTANDO PARA O FINAL FELIZ. PARA QUAIS DIREÇÕES VOCÊ SEGURARÁ?



A) DO FINAL FELIZ ELE SEGUIRA AO SUDOESTE PARA O MORRO DA PEDREIRA, A SUDOESTE PARA O MORRO DA LAGARTIXA, AO NORTE PARA O QUITANDA E AO LESTE PARA VOLTAR AO FINAL FELIZ.

B) DO FINAL FELIZ ELE SEGUIRA AO NORTE PARA O MORRO DA PEDREIRA, A NORTE PARA O MORRO DA LAGARTIXA, AO NORTE PARA O QUITANDA E AO LESTE PARA VOLTAR AO FINAL FELIZ.

C) DO FINAL FELIZ ELE SEGUIRA AO LESTE PARA O MORRO DA PEDREIRA, A NORTE PARA O MORRO DA LAGARTIXA, AO NORTE PARA O QUITANDA E AO LESTE PARA VOLTAR AO FINAL FELIZ.

D) DO FINAL FELIZ ELE SEGUIRA AO NOROESTE PARA O MORRO DA PEDREIRA, A LESTE PARA O MORRO DA LAGARTIXA, AO NORTE PARA O QUITANDA E AO SUL PARA VOLTAR AO FINAL FELIZ.

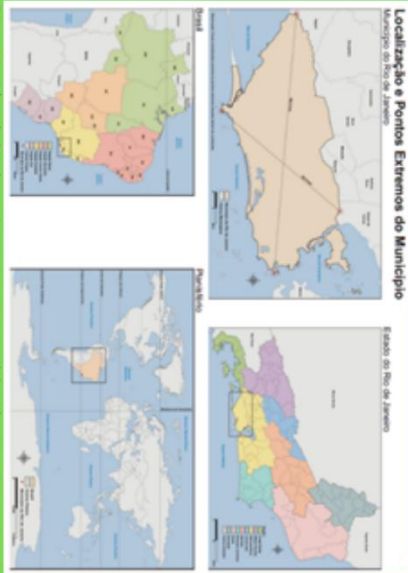
12) A PROFESSORA ANA LUIZA É NOVA NA ESCOLA E OUVIU A HISTÓRIA DA ALUNA MARIA EDUARDA, TAMBÉM FICOU SABENDO QUE FOI FEITO UM GRAFITE EM SUA HOMENAGEM. ELA PEDIU PARA QUE VOCÊS A LEVEM ATÉ O GRAFITE QUE FICA PRÓXIMO À ESTAÇÃO DE METRÔ ACARI/FAZENDA BORAFOGO. EM QUE DIREÇÃO ESTÁ O GRAFITE EM RELAÇÃO A E.M JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZA.



- A) NORTE
- B) SUL
- C) LESTE
- D) OESTE

## 13) ANÁLISE OS MAPAS :

## FIGURA 9. LOCALIZAÇÃO DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO



Fonte: Município do Rio de Janeiro; Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos (IPP). Atlas Escolar, 2016. Disponível em: <https://ppci.maps.arcgis.com/arcgis/Casade/index.html?appid=5539c0c313ee4d006b6d4f06b52ae650b> Acesso em 01 de jul de 2020

## CONSIDERANDO AS ESCALAS UTILIZADAS NOS MAPAS, É CORRETO AFIRMAR QUE :

- A) O MAPA DO MUNICÍPIO DO RIO FAVORECE MAIOR DETALHAMENTO DO TERRENO DO QUE O DO PLANISFÉRIO.
- B) O MAPA DO PLANISFÉRIO ABRANGE UMA ÁREA MENOR DO QUE O MAPA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.
- C) ASSEMELHAM-SE, POIS NOS QUATRO CASOS FOI UTILIZADA UMA PEQUENA ESCALA.
- D) RETRATAM PERÍODOS DIFERENTES DE UMA MESMA LOCALIDADE.
- E) AMBOS OS MAPAS APRESENTAM O MESMO NÍVEL DE DETALHAMENTO.

Fonte: Os autores, 2020.

Como visto nas cartas, a resposta desse campo é totalmente objetiva. Cada pergunta deve ter a opção de resposta correspondente a no máximo quatro alternativas de múltipla escolha para que o jogo se concretize no tempo máximo de cinquenta minutos. Em sua maioria, as perguntas e respostas devem apresentar soluções rápidas. Nossa intenção é que os alunos reflitam nas perguntas de campo amarelo.

## 10 Desafios vermelhos montados para E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza

As cartas vermelhas apresentam notícias extraídas de redes sociais, dissertações, notícias e o Sistema de Assentamentos de Baixa Renda (SABREN) do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos (IPP). Essas informações foram necessárias para elaborarmos perguntas que tivessem relação com os pontos de referência e questões sociais que acontecem na vizinhança. Para ser replicado, o professor poderá buscar na base de dados do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos (IPP) conteúdos e dados que falem sobre a origem do nome dos bairros, processo histórico de ocupação da comunidade ou bairro para adaptar os desafios para a realidade da escola trabalhada. As narrativas desenvolvidas pelos alunos, como resultado da pesquisa, também podem ser usadas para contextualizar os desafios desse campo.

A proposta do campo verde é que os alunos apliquem os conhecimentos de localização, orientação espacial e cartografia aprendidos no primeiro bimestre. Todas as questões estão relacionadas à leitura e à interpretação de mapas ou relacionado aos pontos de referência do bairro. Nesse campo, verificaremos se os alunos adquiriram a habilidade de perceber a dimensão do mundo real e a sua representação no papel, além de reconhecer no mapa os seus espaços de vivência.

Os textos que compõem as cartas vermelhas são perguntas que possibilitam respostas objetivas em quatro opções de resposta ou perguntas abertas, mas que tenham respostas objetivas. Como uma proposta de elaboração, esses desafios podem relatar algum acontecimento noticiado, histórico ou relevante para comunidade. Abaixo daremos exemplos de alguns cartões:

Figura 8 - Desafios do campo vermelho

1) LEIA OS TEXTOS E RESPONDA:

“O NOME DO BAIRRO DE ACARI PROVAVELMENTE VEM DO RIO ACARI QUE CORTA SUAS TERRAS E FAZ DIVISA COM O VIZINHO BAIRRO PARQUE COLÚMBIA. ACARI É UM BAIRRO DA ÁREA NORTE DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO.”

[HTTP://PCRJ.MAPS.ARCGIS.COM/APPS/MAPJOURNAL/INDEX.HTML?](http://pcrj.maps.arcgis.com/apps/mapjournal/index.html?appid=7fe1b0d463e34b3b9ca2fafd50c3df76)  
[APPID=7FE1B0D463E34B3B9CA2FAFD50C3DF76](http://pcrj.maps.arcgis.com/apps/mapjournal/index.html?appid=7fe1b0d463e34b3b9ca2fafd50c3df76)

“A COMUNIDADE FOI BATIZADA COM O MESMO NOME DO RIO QUE PASSA NAS PROXIMIDADES DA REGIÃO, QUE HOJE É CHAMADA DE FAVELA DE ACARI E QUE, NA VERDADE, É A JUNÇÃO DO CONJUNTO AMARELINHO, CONSTRUÍDO NO FINAL DOS ANOS 50 NA BEIRA DA AVENIDA BRASIL, E MAIS QUATRO LOCALIDADES: PARQUE (PROLETÁRIO) ACARI, VILA RICA DE IRAJÁ, COROADO E VILA ESPERANÇA.”

[HTTP://PCRJ.MAPS.ARCGIS.COM/APPS/MAPJOURNAL/INDEX.HTML?](http://pcrj.maps.arcgis.com/apps/mapjournal/index.html?appid=7fe1b0d463e34b3b9ca2fafd50c3df76)  
[APPID=7FE1B0D463E34B3B9CA2FAFD50C3DF76](http://pcrj.maps.arcgis.com/apps/mapjournal/index.html?appid=7fe1b0d463e34b3b9ca2fafd50c3df76)

ACARI É UMA PALAVRA DE ORIGEM INDÍGENA QUAL O ANIMAL É REPRESENTADO POR ESSA PALAVRA?

A) ESPÉCIE DE JACARÉ  
 B) ESPÉCIE DE LAGARTO  
 C) ESPÉCIE DE COBRA  
 D) ESPÉCIE DE PEIXE

2) UMA PESQUISA REALIZADA NA ESCOLA MUNICIPAL JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZO PROFESSOR FLAVIO MOTA E ALUNOS DA TURMA 1801 NA ÉPOCA DESCOBRIRAM QUE A ORIGEM DO NOME DA FAVELA DA LAGARTIXA É ATRIBUÍDA:

- A) A EXISTÊNCIA DE MUITAS LAGARTIXAS E CAMALEÕES NA ÉPOCA.
- B) AO PRIMEIRO MORADOR DA REGIÃO QUE TINHA COMO APELIDO ZÉ LAGARTIXA.
- C) AO ANTIGO NOME DA FAZENDA NO QUAL ATUALMENTE FICA A REGIÃO: FAZENDA RECANTO DA LAGARTIXA.
- D) AO NOME DE UMA ANTIGA QUITANDA DA REGIÃO.

3) UMA PESQUISA REALIZADA NA ESCOLA MUNICIPAL JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZO PROFESSOR FLAVIO MOTA E ALUNOS DA TURMA 1801 NA ÉPOCA DESCOBRIRAM QUE A ORIGEM DO NOME DA FAVELA DO QUITANDA SE DEVE A:

- A) UMA QUITANDA QUE FUNCIONAVA NA LOCALIDADE ANOS ATRÁS.
- B) HOMENAGEM A MARIA DA QUITANDA DOCEIRA FAMOSA EM TODA ZONA NORTE.
- C) QUITANDA É UMA PALAVRA INDÍGENA QUE SIGNIFICA MUITAS PEDRAS.
- D) AO NOME DO RIO QUE PASSA EM FRENTE À ESCOLA.

4) OBSERVE A IMAGEM ABAIXO:



FONTE: GARCIA, CLEVDSON. CASO DA FAZENDA BOTAFOGO - CRIME AO PATRIMÔNIO HISTÓRICO. URBÊ CARIOCA. 2016. DISPONÍVEL EM [HTTP://URBECARIOCA.COM.BR/2016/03/CASO-DA-FAZENDA-BOTAFOGO-CRIME-AO-PATRIMONIO-HISTORICO-DE-CLEVDSON-GARCIA.HTML](http://urbecarioca.com.br/2016/03/caso-da-fazenda-botafogo-crime-ao-patrimonio-historico-de-clevdson-garcia.html) ACESSO EM 1 JUL DE 2020

NESTA IMAGEM VEMOS DOIS MOMENTOS DE UMA ÁREA LOCALIZADA EM COSTA BARROS, NA PRIMEIRA ESTA A SEDE DA ANTIGA FAZENDA BOTAFOGO QUE FOI DEMOLIDA EM 2012 PARA SER CONSTRUÍDO O CONJUNTO HABITACIONAL “MINHA CASA MINHA VIDA”. IDENTIFIQUE ATRAVÉS DA IMAGEM O NOME USUAL DADO A ESSE LUGAR:

- A) BAIRRO FINAL FELIZ
- B) MORRO DA LAGARTIXA
- C) PARQUE NOVA JERUSALÉM
- D) SÍTIO DO NERA (CENTRO SOCIAL UNIÃO DE COSTA BARROS)

5) QUAL O NOME DO POLO DE RESISTÊNCIA CULTURAL QUE BUSCA IMPACTAR O DESENVOLVIMENTO SOCIAL DA COMUNIDADE ATRAVÉS DE AÇÕES CULTURAIS E ARTÍSTICAS? TAL POLO ESTÁ LOCALIZADO PRÓXIMO AO RIO ACARI.

- A) GRUPO DE TEATRO NÓS DO MORRO
- B) GRUPO CULTURAL AFROREGAE
- C) CENTRO CULTURAL PHÁBRICA
- D) INSTITUTO DOS MENINOS CANTORES DE PETRÓPOLIS

6) A ARTE URBANA TRAZ À TONA MEMÓRIAS ÚNICAS DO LUGAR, EM 2018 A EQUIPE FIEL DO FECHAR FOI A CAMPEÃ DO COPA GRAFITTI E REPRESENTOU MUITO BEM EM SEUS TRAÇOS O RETRATO DA COMUNIDADE.



FONTE: GRAFITEIRO CARLOS ACME VENCE TERCEIRA EDIÇÃO DA COPA GRAFITTI. PORTAL EU, RIO1, 2018. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://EU.RIO.COM.BR/NOTICIA/3807/GRAFITTEIRO-CARLOS-ACME-VENCE-TERCEIRA-EDICAO-DA-COPA-GRAFFITTI.HTML](https://eu.rio.com.br/noticia/3807/grafiteiro-carlos-acme-vence-terceira-edicao-da-copa-graffitti.html). ACESSO EM 01 JUL. DE 2020

ESSA IMAGEM É ÚNICA ESTÁ LOCALIZADA EM UM PONTO DE REFERÊNCIA ESSENCIAL PARA A COMUNIDADE. QUE LUGAR É ESSE?

- A) VILA OLÍMPICA CLARA NUNES
- B) ESCOLA MUNICIPAL JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZA
- C) METRÔ DE ACARI/FAZENDA BOTAFOGO
- D) ESTAÇÃO DE TREM DE COSTA BARROS

7) TRECHO DA MÚSICA O MUNDO AO NORTE DO RAPPER SANT.

“A ESTÁTUA DO REDENTOR TÁ DE BRAÇOS ABERTOS,  
MAS TÁ DE COSTAS PRA NÓIZ,  
COINCIDÊNCIA? TALVEZ, RAPAZ”

SANT. O MUNDO AO NORTE. RIO DE JANEIRO: VVARTV, 2015. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0Q70V83VKC&M](https://www.youtube.com/watch?v=0q70v83vkcM). ACESSO EM 1 JUL. 2020.

O RAPPER BRASILEIRO SANT FAZ REFERÊNCIA A ZONA NORTE ONDE ESTÁ LOCALIZADA A ESCOLA MUNICIPAL JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZA. O FATO DE O CRISTO REDENTOR ESTAR DE COSTAS PARA ZONA NORTE E DE BRAÇOS ABERTOS PARA ZONA SUL FAZ UMA CRÍTICA AO QUÊ?

\*\*\*

8) ACARI, ALTERAÇÃO DE CARI, É UM PEIXE DE ÁGUA DOCE, TAMBÉM CHAMADO CASCUDO.

FIGURA 10. PEIXE QUE DEU NOME AO BAIRRO E AO RIO.



FONTE: TERMINA DEFESO PARA OTTO ESPECIES QUARTA-FEIRA, MAS PIRARUCU E ACARI SEGUEN PROIBIDOS: ESTADONET, PARA, 14 DE MAR DE 2017. DISPONIVEL EM: [HTTPS://WWW.ESTADONET.COM.BR/NOTICIA/11569/TERMINA-DEFESO-PARA-OTTO-ESPECIES-QUARTA-FEIRA-MAS-PIRARUCU-E-ACARI-SEGUEN-PROIBIDOS/](https://www.estadonet.com.br/noticia/11569/termina-defeso-para-otto-especies-quarta-feira-mas-pirarucu-e-acari-seguem-proibidos/) ACESSO EM 10 DE JUL DE 2020.

ATUALMENTE O RIO DE ACARI NÃO É MAIS USADO COMO MEIO DE TRANSPORTE, LAZER OU PESCA LOCAL. MAS, SE ELE FOSSE LIMPO? QUAIS OS BENEFÍCIOS TRARIAM PARA AOS ALUNOS E PARA A COMUNIDADE?

\*\*\*

9) A VILA OLÍMPICA CLARA NUNES, A RUA PREFEITO SÁ LESSA E A ESCOLA MUNICIPAL JORNALISTA E ESCRITOR DANIEL PIZA PRESENTAM NOMES PESSOAS IMPORTANTES, HOJE ESSES LUGARES SÃO PONTOS DE REFERÊNCIA QUE APRESENTAM UM GRANDE SIGNIFICADO PARA O BAIRRO. ENTRETANTO, NENHUMA DESSAS PERSONALIDADES SÃO ANTIGOS MORADORES. NA SUA OPINIÃO, POR QUE ISSO ACONTECE?

\*\*\*



12) COMPLETE A FRASE CITANDO TRÊS PONTOS DE PREFERÊNCIA .

"COSTA BARROS NÃO SERIA COSTA BARROS SEM . . . "

\*\*\*\*\*

13) CONTE UMA HISTÓRIA DE COSTA BARROS QUE SÓ UM MORADOR ENTENDERIA .

\*\*\*\*\*

14) COMPLETE A FRASE:  
 “SÒ É CRIA DE COSTA BARROS QUEM JÁ . . .”

(CITE 3 COISAS)

\* \* \* \*

Fonte: Os autores, 2020.

As perguntas de número um ao seis são objetivas, e as demais são abertas, dependerão da interpretação e conhecimentos do aluno. Percebe-se que, para que o professor formule perguntas como essas para o jogo, é necessário o desenvolvimento da pesquisa que acompanha esse caderno. Como o Morro da Pedreira apresenta mais pontos negativos do que positivos, na opinião dos alunos, formulamos perguntas que valorizam a cultura e a história da comunidade. Muitas delas fazem referências a curiosidades, como a origem do nome Acari ou o *Graffiti* pintado nos muros do metrô, mas, em todos os aspectos, as perguntas atrelam a comunidade às características que valorizam o lugar de moradia do aluno.

### 11 Desafios amarelos montados para E. M. Jornalista e Escritor Daniel Piza

A proposta das cartas amarelas é provocar discussões sobre questões sociais que ocorrem entre a vizinhança e conseqüentemente entre os alunos na escola. Sua elaboração pode conter frases jargão, músicas, frases de filmes, notícias populares de temas que gerem uma possibilidade à discussão.

As cartas desenvolvidas nesse jogo falarão sobre desigualdade social, racismo, homofobia e outras atitudes discriminatórias. Cada carta traz um pequeno texto e uma pergunta com resposta aberta que problematiza uma discussão entre os grupos. Utilizamos como conteúdo para a elaboração das perguntas trechos de filmes, músicas e notícias que servem para despertar a curiosidade do debate.

Figura 9 - Desafios do Campo Amarelo

**1) TRECHO DO FILME CIDADE DE DEUS:**

**“- VOCÊ SABE LER, SALGUEIRINHO? - SÓ SEI LER AS FIGURA”**

CIDADE DE DEUS, DIREÇÃO DE FERNANDO MEIRELLES, RIO DE JANEIRO: GLOBO FILMES, 2002. 1 DVD (130 MIN.).

**NO NOSSO PAÍS, O ANALFABETISMO AINDA É UMA REALIDADE QUE AFETA EM GRANDE PARTE A POPULAÇÃO POBRE. NA SUA OPINIÃO, QUAL A IMPORTÂNCIA DE CONSEGUIR INTERPRETAR TEXTOS, FRASES E FIGURAS?**

**\* \* \* \***

2) TRECHO DO FILME TROPA DE ELITE 2:

“NO BRASIL, NEGÓCIO E O VOTO É A MERCADORIA MAIS VALIOSA DA FAVELA!”

TROPA DE ELITE 2. DIREÇÃO DE JOSÉ PADILHA. RIO DE JANEIRO: GLOBO FILMES, 2010. 1 DVD (115 MIN.).

QUEM NUNCA OUVIU FALAR DA VENDA DE VOTOS? NORMALMENTE OS VOTOS SÃO TROCADOS POR CESTAS BÁSICAS, MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO E ATÉ DENTADURAS. VOCÊ ACHA QUE VALERIA A PENA VENDER O SEU VOTO?

\*\*\*\*\*

3) TRECHO DIÁLOGO QUE ACONTECE NO FILME O PAI Ô:

"ROQUE: SUPORTAR É A LEI DA MINHA RAÇA. TÁ LIGADO? BOCA: DEIXA DE SER ESCROTO! ROQUE: EU TÔ SEGUINDO O SEU EXEMPLO. BOCA: VOCÊ É NEGRO! VOCÊ É NEGRO! VOCÊ É NEGRO! VOCÊ É NEGRO! ROQUE: EU SOU NEGRO SIM! MAS POR UM ÁCASO NEGRO NÃO TEM OLHO? ELE NÃO TEM MÃO? NÃO TEM SENTIDO? NÃO COME DA MESMA COMIDA? NÃO SOFRE DAS MESMAS DOENÇAS. NÃO PRECISA DOS MESMOS RÊMEDIOS? QUANDO A GENTE SOA, NÃO SOA O CORPO TAL QUAL UM BRANCO? BOCA, HEIN? QUANDO VOCÊS DÃO PORRADA NA GENTE, A GENTE NÃO SANGRA IGUAL, MERMÃO, HEIN? QUANDO VOCÊS FAZEM GRAÇA À GENTE NÃO RI? QUANDO VOCÊS DÃO TIRO NA GENTE, A GENTE NÃO MORRE TAMBÉM?"

O PAI, Ô. DIREÇÃO DE MONIQUE GARDENBERG. RIO DE JANEIRO: GLOBO FILMES, 2007. 1 DVD (96 MIN.). ADAPTADO.

O TRECHO DO FILME O PAI Ô TRATA SOBRE COMO É SER PRETO. PARA VOCÊS EXISTE ALGUMA DIFERENÇA QUE TORNE O HOMEM BRANCO MELHOR QUE O HOMEM PRETO?

\*\*\*\*\*

4) TRECHO DO FILME TROPA DE ELITE:

“SARGENTO ROCHA: \_EU POSSO ATÉ TE AJUDAR, ALIÁS, EU VOU TE AJUDAR! EU QUERO TE AJUDAR! MAS AGORA VOCE TEM QUE ME AJUDAR A TE AJUDAR.”

"SARGENTO ROCHA: SOLDADO, SE VOCÊ QUER RIR, TEM QUE FAZER RIR!"

TROPA DE ELITE. DIREÇÃO DE JOSÉ PADILHA. RIO DE JANEIRO: GLOBO FILMES, 2007. 1 DVD (118 MIN.).

NO DIÁLOGO O SARGENTO ROCHA TENTA TIRAR VANTAGEM DE UM SOLDADO E DEPOIS TENTA JUSTIFICAR SUA ATITUDE. A CORRUPÇÃO ESTÁ EM TODOS OS LUGARES, EM TODOS OS NÍVEIS SOCIAIS. DÊ UM EXEMPLO DE ATITUDE CORRUPTA QUE VOCÊ TENHA NOTICIA.

\*\*\*\*\*

5) EM UM PRONUNCIAMENTO MARIELLE FRANCO, EM 2018, DISSE AO RECEBER FLORES DE UM HOMEM:

“AS ROSAS DA RESISTÊNCIA NASCEM DO ASFALTO. A GENTE RECEBE ROSAS, MAS VAMOS ESTAR COM O PUNHO CERRADO FALANDO DO NOSSO LUGAR DE EXISTÊNCIA CONTRA OS MANDOS E DESMANDOS QUE AFETAM NOSSAS VIDAS”

FRANCO, MARIELLE. AGENDO O GLOBO 2018. DISPONÍVEL EM: <https://acervo.globo.com/tv/globo/1-as-rosas-da-resistencia-nascem-do-asfalto-gente-recebe-rosas-mas-vamos-estar-com-punho-cerrado-falando-do-nosso-lugar-de-existencia-contras-os-mandos-desmandos-que-afetam-nossas-vidas-22496318> ACESSO EM: 10 JUL. 2020

PARA VOCÊS, QUAL A IMPORTÂNCIA DA BUSCA PELA IGUALDADE ENTRE HOMENS E MULHERES? RESPONDA COM ALGUM EXEMPLO QUE OCORRE NO SEU DIA A DIA.

\*\*\*\*\*

6) TRECHO DA MÚSICA DIÁRIO DE UM DETENTO DO RACIONAIS MC'S :

“CADA DETENTO UMA MÃE,  
 UMA CRENÇA  
 CADA CRIME UMA SENTENÇA  
 CADA SENTENÇA UM MOTIVO,  
 UMA HISTÓRIA DE LÁGRIMA  
 SANGUE, VIDAS E GLÓRIAS,  
 ABANDONO, MISÉRIA, ÓDIO  
 SOFRIMENTO, DESPREZO,  
 DESILUSÃO, AÇÃO DO TEMPO  
 MISTURE BEM ESSA QUÍMICA E  
 PRONTO  
 EIS UM NOVO DETENTO. ”

RACIONAIS MC'S. DIÁRIO DE UM DETENTO. RIO DE JANEIRO:  
 COSA NOSTRA, 1998.  
 DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?v=ER-BY19-3Mh](https://www.youtube.com/watch?v=ER-BY19-3Mh). ACESSO EM 1  
 JUL. 2020.

O RAP FALA SOBRE O NASCIMENTO DE UM DETENTO E DIA A DIA NA PRISÃO. IMAGINE QUE VOCÊS CONHEÇAM ALGUÉM QUE ACABOU DE SAIR DA CADEIA E CUMPRIU SUA PENA. SE VOCÊ FOSSE A PRIMEIRA PESSOA QUE ELE ENCONTRASSE, QUAL CONCELHO VOCE DARIÁ?

\*\*\*\*\*

7) TRECHO DA MÚSICA DUAS DE CINCO DO CRIOLO .

QUE VÊ O PROFESSOR  
 EM DESESPERO NA MISÉRIA  
 QUE NO MEIO DO CAMINHO  
 DA EDUCAÇÃO HAVIA UMA  
 PEDRA E HAVIA UMA PEDRA  
 NO MEIO DO CAMINHO  
 ELE NÃO É PRETO VELHO  
 MAS NO BOLSO LEVA UM  
 CACHIMBO

CRIOLO, DUAS DE CINCO. RIO DE JANEIRO: OLOKO RECORDS,  
 2003. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?v=qncs2nszgrk](https://www.youtube.com/watch?v=qncs2nszgrk). ACESSO EM 1  
 JUL. 2020.

A MÚSICA FALA SOBRE UM ALUNO QUE DEVIDO AO USO ABUSIVO DE DROGAS DESISTE DOS ESTUDOS. SE VOCÊ VISSSE UM AMIGO SEU FUGINDO DA ESCOLA, O QUE VOCÊ DIRIA A ELE PARA CONVENCE-LO A FICAR?

\*\*\*\*\*

8)) TRECHO DA MÚSICA EU SÓ QUERO É SER FELIZ

“NUNCA VI CARTÃO POSTAL QUE SE DESTAQUE UMA FAVELA SÓ VEJO PAISAGEM MUITO LINDA E MUITO BELA”

CIDINHO & DOCA. RAP DA FELICIDADE. RIO DE JANEIRO: COLUMBIA, 1994. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QKkQwJ18Lw](https://www.youtube.com/watch?v=qKkQwJ18Lw). ACESSO EM 1 JUL. 2020.

O TRECHO DA MÚSICA FALA QUE NUNCA VIU EM UM CARTÃO POSTAL A FOTO DE UMA COMUNIDADE. SE VOCÊ FOSSE DIVULGAR O MORRO DA PEDREIRA, QUAL IMAGEM VOCÊ ESCOLHERIA COMO CARTÃO POSTAL E POR QUE?

\*\*\*\*\*

9) TRECHO DA MÚSICA EU SÓ QUERO É SER FELIZ

“EU SÓ QUERO É SER FELIZ. ANDAR TRANQUILAMENTE NA FAVELA ONDE EU NASCI, É. E PODER ME ORGULHAR. E TER A CONSCIÊNCIA QUE O POBRE TEM SEU LUGAR.”

CIDINHO & DOCA. RAP DA FELICIDADE. RIO DE JANEIRO: COLUMBIA, 1994. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QKkQwJ18Lw](https://www.youtube.com/watch?v=qKkQwJ18Lw). ACESSO EM 1 JUL. 2020.

A MÚSICA TRATA SOBRE AS FAVELAS DO RIO DE JANEIRO E O DESEJO DO MORADOR EM PODER SE ORGULHAR DE ONDE NASCEU. DIGA O QUE TE DÁ ORGULHO DE MORAR (SER CRIA) DESSA COMUNIDADE.

\*\*\*\*\*

10) TRECHO DA MÚSICA COTA NÃO É ESMOLA DE BIA FERREIRA.

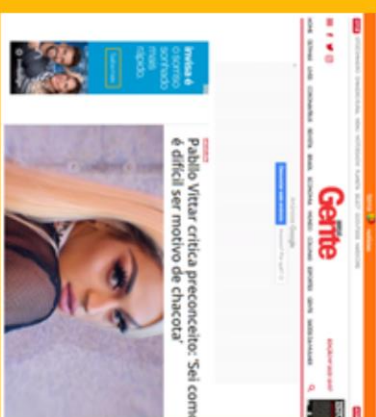
EXPERIMENTA NASCER PRETO,  
POBRE NA COMUNIDADE  
CÊ VAI VER COMO SÃO  
DIFERENTES AS OPORTUNIDADES  
E NEM VENHA ME DIZER QUE  
ISSO É VITIMISMO HEIN  
NÃO BOTA A CULPA EM MIM PRA  
ENCOBRIR O SEU RACISMO  
EXISTE MUITA COISA QUE NÃO  
TE DISSERAM NA ESCOLA  
EU DISSE, COTA NÃO É ESMOLA  
COTA NÃO É ESMOLA.

BIA FERREIRA. COTA NÃO É ESMOLA. CURTITIBA: SOFAR, 2017.  
DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QCQIAOHADJ0M](https://www.youtube.com/watch?v=qCQIAOHADJ0M). ACESSO EM 1 JUL. 2020.

NÀ MÚSICA, BIA FERREIRA DIZ QUE “COTA NÃO É ESCOLA” E FALA SOBRE AS DIFICULDADES DE NASCER EM UMA COMUNIDADE. TAMBÉM FALA DE COMO É SER PRETO, SOFRER COM O RACISMO E A DIFICULDADE DE TER ACESSO A UMA UNIVERSIDADE. SE VOCÊ PUDESSE ESCOLHER ENTRE TRABALHAR OU IR PARA FACULDADE, O QUE VOCÊ ESCOLHERIA E POR QUÊ?

\*\*\*\*\*

11)) NO PROGRAMA PAPO DE MÚSICA, PABLO VITTAR DESABAFOU SOBRE O PRECONCEITO QUE ENFRENTA CONSTANTEMENTE: “EU SEI COMO É DIFÍCIL SER MOTIVO DE CHACOTA, DE RISADA, NÃO CONSEGUIR EMPREGO POR SER QUEM VOCÊ É, NÃO CONSEGUIR NAMORAR.”



FONTE: PABLO VITTAR CRITICA PRECONCEITO: “SEI COMO É DIFÍCIL SER MOTIVO DE CHACOTA”  
DISPONÍVEL EM [HTTPS://T1STOR.COM.BR/PABLO-VITTAR-CRITICA-PRECONCEITO-SEI-COMO-E-DIFICIL-SER-MOTIVO-DE-CHACOTA/](https://t1stor.com.br/pablo-vittar-critica-preconceito-sei-como-e-dificil-ser-motivo-de-chacota/). ACESSO EM 1 JUL. 2020

A CANTORA DESABAFOU SOBRE OS PRECONCEITOS QUE ENFRENTA POR SER QUEM ELA É. PARA VOCÊS, QUAL A IMPORTÂNCIA DE RESPEITAR AS DIFERENÇAS?

\*\*\*\*\*

12) VEJA A REPORTAGEM ABAIXO:



“NEGRA, MULHER, TRANS, NORDESTINA, ERICA MALUNGUINHO É A PRIMEIRA DEPUTADA NEGRA E TRANS ELEITA NO BRASIL. FORAM MAIS DE 55 MIL VOTOS. MAS, MUITO ALÉM DISSO, A RECÉM DEPUTADA SE SOMA A ABDIAS DO NASCIMENTO, LÉLIA GONZALEZ, BÊNEDITA DA SILVA, LECI BRANDÃO, ENFIM, AO TIME DE NEGROS E NEGRAS QUE USARAM SUBVERTER AS ESTRUTURAS DO PARLAMENTO BRASILEIRO POR UMA SOCIEDADE MAIS JUSTA.”

FRERE, STONE, ERICA MALUNGUINHO, O DIA DA POSSE DA PRIMEIRA DEPUTADA NEGRA TRANS DO BRASIL, ALMA PRETA, 2019 DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.ALMAPRETA.COM/EDITORIAS/REALIDADE/ERICA-MALUNGUINHO-O-DIA-DA-POSSE-DA-PRIMEIRA-DEPUTADA-NEGRA-TRANS-DO-BRASIL](https://www.almapreta.com/editorias/realidade/ERICA-MALUNGUINHO-O-DIA-DA-POSSE-DA-PRIMEIRA-DEPUTADA-NEGRA-TRANS-DO-BRASIL) ACESSO EM 1 JUL. 2020

QUAL A IMPORTÂNCIA DE UMA MULHER, NEGRA E TRANS SER DEPUTADA DO BRASIL?

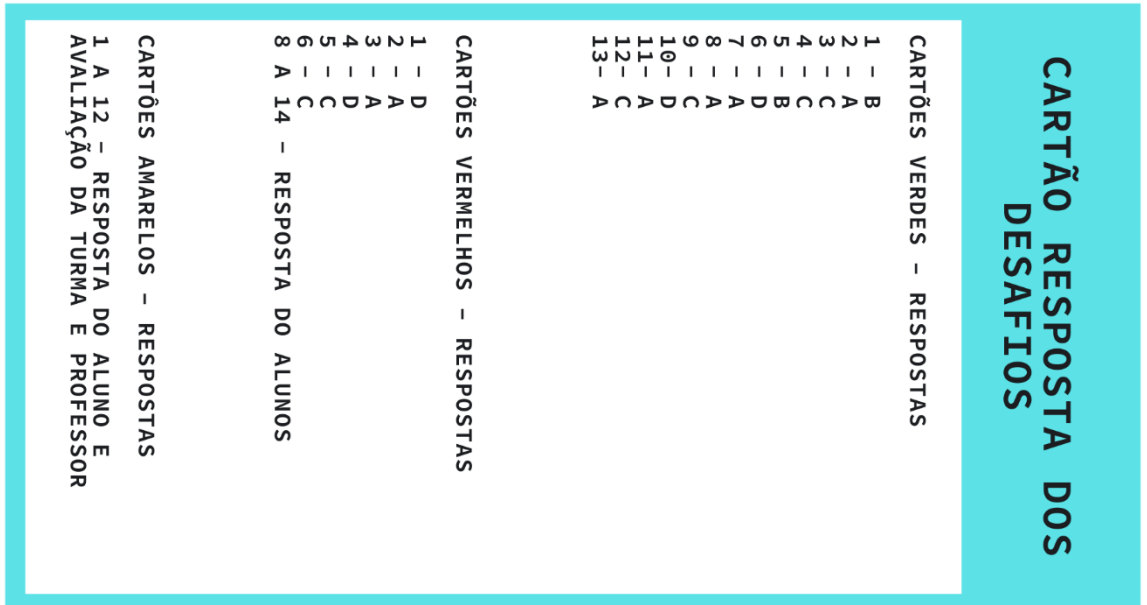


Fonte: Os autores, 2020.

O campo amarelo pode ser utilizado como modelo para ser replicado com poucas ou nenhuma modificação, são perguntas de aspectos gerais sobre problemas sociais e econômicos promovido por ideias hegemônicas. Nossa intenção é desconstruir preconceitos e desigualdades. As perguntas são abertas porque fazem os alunos refletirem sobre a sua opinião e a opinião do outro. Esse campo de perguntas deve ser mediado pelo professor para não haver conflitos ou desistências ao longo da partida. Porém, de todos os campos, esse é o mais interessante, pois convida a turma ao debate.

Esse jogo também acompanha um cartão-resposta dos desafios, que deverá ser utilizado pelo mediador do jogo, nesse caso, o professor, para conferir e avaliar as respostas objetivas.

Figura 10 - Cartão-resposta dos desafios



Fonte: Os autores, 2020

Esse último cartão poderá apresentar qualquer cor, ou até mesmo ser uma anotação no verso de algum tipo de papel que pertencerá ao jogo. Destacamos que esse material pode ser produzido digitalmente e fisicamente, mas optamos por imprimi-lo em folha de papel ofício A4, em uma impressora residencial. Entretanto, para durabilidade, recomenda-se imprimir o tabuleiro, o mapa e os cartões em papel cartão, ou mesmo plastificá-los.

Por último, o propósito desse material é ser replicado, satisfazendo as particularidades do lugar onde o professor leciona. Os desafios de respostas abertas ou objetivas podem ser alterados sem que as regras, o aspecto colaborativo e as perguntas que permitem uma reflexão crítica pelos alunos se percam. A essência do material permanecerá com o seu propósito.

## 12 Considerações

Consideramos a elaboração desse jogo um grande desafio por não encontrar muitas curiosidades relacionados ao Morro da Pedreira e também muitos alunos desconhecem a história do seu bairro. Achamos importante trazer esses conhecimentos para a sala de aula, mas, devido aos acontecimentos que envolveram o distanciamento social, não conseguimos aplicar e avaliar a atividade presencialmente.

O lúdico e a construção de um jogo colaborativo foram ferramentas para a concretização da pesquisa desenvolvida ao longo de 2019. Verificamos que os alunos entendem morar em um lugar violento, sujo, desinteressante, conhecem pouco as ruas do seu bairro, são segregados pelas zonas econômicas mais ricas e autosegregam seus vizinhos em seu próprio bairro, criam nomes não oficiais de lugares para diferenciarem-se de habitantes em pior situação de renda e habitação.

Gostaríamos de ter aplicado esse material na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza, entretanto, devido à pandemia do novo coronavírus, tivemos que adiar nossos planos para o ano de 2021. Como os novos acontecimentos inicialmente seriam passageiros e propagaram-se durante meses, sem uma resposta corrente de retorno, fomos impossibilitados de replicarmos esse material em um modelo digital, até mesmo devido à realidade que enfrentamos em escolas da periferia, como o baixo acesso à internet e às plataformas digitais. Entretanto não descartamos a possibilidade de fazermos essa adaptação futuramente.

Posto isso, nossa intenção foi desenvolver um produto, a partir de uma pesquisa, que pudesse desconstruir esses preconceitos. Dessa forma entendemos que contribuímos para um trabalho que valorizou o conteúdo de geografia, e, além disso, a escolha do nosso referencial problematizou estratégias metodológicas. Optamos por desenvolver uma atividade colaborativa que abordasse reflexões críticas sobre aspectos da vizinhança inerentes ao lugar, direcionasse e orientasse o trabalho para valorização das memórias e histórias do bairro, trazendo para a turma curiosidades antes desconhecidas pelos alunos.

O ensino de geografia pode se beneficiar do conhecimento cotidiano trazido pelos alunos para sala de aula, sempre visando romper o senso comum estabelecido na nossa sociedade. Nesse sentido, a geografia deverá ensinar ao aluno reconstruir e interpretar o conhecimento cotidiano para que esse conhecimento de fato produza significado. “A educação não tem o poder de solucionar, sozinha, os grandes problemas que a sociedade enfrenta, mas sua contribuição é indispensável” (VASCONCELLOS, 2011, p. 91).

Entendemos que temos que zelar por um ensino crítico que oriente e impulse a educação dos nossos alunos para inseri-los no mundo como cidadãos por intermédio de uma abordagem crítica que supere o senso comum discriminatório. Independente do trabalho de outros educadores, entendemos que estaremos contribuindo para uma educação emancipatória quando utilizamos uma dinâmica pedagógica que provoque reflexões e minimizem o individualismo, a derrota e as desigualdades sociais.

### Referências Bibliográficas

CARLOS, Ana Fani Alessandri. Diferenciação Socioespacial. **Revista Cidade**, São Paulo, v. 4, n. 6, p. 45-69, 2007a. Disponível em: <<http://revista.fct.unesp.br/index.php/revistacidades/article/view/569>>. Acesso em: 20. jan. 2020.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O lugar no/do mundo**. São Paulo: FFLCH, 2007b.

CAVALLIERI, Fernando; LOPES, Gustavo Peres. **Índice de Desenvolvimento Social – IDS: comparando as realidades microurbanas da cidade do Rio de Janeiro**. Coleção estudos cariocas. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Urbanismo/Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos, 2008. Disponível em: <https://bit.ly/2BtjrdE>. Acesso em 13 ago. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por Que Utilizar Jogos Educativos No Processo De Ensino Aprendizagem?** 2003. 33f. Dissertação (Mestrado em Informática) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

MOTA, Flávio Braga. **“Afinal, quem sou eu?” – A potencialidade da história escolar na mediação de saberes e seu papel na reflexão e construção de identidades**. 125f. Dissertação (Mestrado Profissional em História) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

RIO DE JANEIRO (Município). Secretaria Municipal de Educação. **Orientações curriculares: Geografia**. Rio de Janeiro: SME, 2016. Não Paginado. Disponível em: <<http://antigo.rioeduca.net/blogViews.php?bid=20&id=5265>>. Acesso em 04 mai. 2019.

RIO DE JANEIRO (Município). Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos. **Tabela 1172 - Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) Municipal, por ordem de IDH, segundo os Bairros ou grupo de Bairros, no Município do Rio de Janeiro em 1991/2000**. Rio de Janeiro: IPP, 2019b. Não Paginado. Disponível em: <https://www.data.rio/app/sabren>. Acesso em 13 ago. 2020.

RIO DE JANEIRO (Município). Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos. **SABREN – Sistema de Assentamentos de Baixa Renda**. Rio de Janeiro: IPP, 2020b. Não Paginado. Disponível em: <https://www.data.rio/app/sabren>. Acesso em 16 set. 2020.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. 4 ed. São Paulo: EDUSP, 2006.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em <[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022005000300009&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022005000300009&script=sci_abstract&tlng=pt)>. Acesso em: 10 de dez. de 2020.

VASCONCELLOS, Maria das Mercês Navarro. **Livro-jogo: o trabalho cooperativo no jogo da produção social de saúde**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2011.

VASCONCELLOS, Maria das Mercês Navarro; LOUREIRO, Carlos Frederico Bernardo. Colaboração Entre o Museu e a Escola: Uma Estratégia Metodológica Potencializadora de Projetos Político Pedagógicos Emancipatórios. In: REUNIÃO NACIONAL DA ANPED, 32., out. 2009, Caxambu. **Anais** [...]. Caxambu: ANPED, 2009. p. 01-13. Disponível:<<http://32reuniao.anped.org.br/arquivos/trabalhos/GT04-5774--Int.pdf>> Acesso em: 01 jun. 2019.