

## A GEOGRAFIA POR MEIO DO LÚDICO: O JOGO DE TABULEIRO COMO UM RECURSO DIDÁTICO COLABORATIVO PARA ENTENDER O CONCEITO DE LUGAR

Carolina Alves Fantinato<sup>1</sup>

Francisco Roberto Pinto Mattos<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo tem como proposta mostrar a importância de trabalharmos o conceito de lugar a partir de uma perspectiva crítica, ou seja, pensar no conceito aproveitando conhecimentos que os alunos trazem para a sala de aula sobre o lugar onde habitam, ou sobre as proximidades da escola. Descreveremos e mostraremos as atividades que foram desenvolvidas para aprendermos, junto com os alunos, mais sobre as proximidades da escola e o lugar, por fim, justificaremos a utilização de um jogo colaborativo que terá como desafios: a) localizar pontos no espaço geográfico com ajuda das coordenadas geográficas, trabalhar a escala cartográfica a partir da Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza. b) abordar aspectos históricos do lugar e c) suscitar discussões sobre as desigualdades presentes na nossa sociedade. Esperamos, portanto, que esse material possa ser adequado em cada contexto social e seja utilizado principalmente em bairros periféricos.

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

## LA GEOGRAFÍA MEDIANTE LO JUEGO: EL TABLERO COMO RECURSO DIDÁCTICO COLABORATIVO PARA ENTENDER EL CONCEPTO DEL LUGAR

**Abstract:** El artículo tiene como propuesta mostrar la importancia de trabajar en el concepto de lugar en una perspectiva crítica. Pensar en el concepto aprovechando los conocimientos que los estudiantes aportan al aula sobre el lugar donde viven, o sobre la escuela. Describiremos y mostraremos las actividades que se desarrollaron para aprender, junto con los alumnos, sobre el lugar. Justificaremos el uso de un juego colaborativo que tendrá como retos: a) Localizar puntos en el espacio geográfico con la ayuda de coordenadas geográficas, trabajar la escala cartográfica a partir de la Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza; b) abordar aspectos históricos del lugar y c) generar discusiones sobre las desigualdades presentes en nuestra sociedad. Esperamos, por tanto, que este material pueda ser adecuado en cada contexto social y se utilice principalmente en barrios periféricos.

**Palavras-chave:** Lugar, Juego, Aprendizaje Colaborativo

<sup>1</sup> Mestra em Educação Básica pelo Colégio Pedro II. E-mail: calvesfto@yahoo.com.br.

<sup>2</sup> Doutor em Engenharia de Sistemas e Computação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. E-mail:

## Introdução

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 um jogo que exercite os conteúdos de orientação e localização espacial a fim de despertarmos o interesse dos alunos e os motivá-los a exercitar reflexões sobre o bairro onde mora e as proximidades da escola.

A partir do desenvolvimento da pesquisa elaboramos o jogo “o meu lugar”, nesse material explicaremos a metodologia de elaboração, 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 na escola, porém, esse produto poderá ser adaptado para outros anos do Ensino Básico ou outras disciplinas, desde que sua montagem se adapte à linguagem e a realidade dos alunos, e à escola onde será utilizado.

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

Esperamos que nossa pesquisa 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.

## **Por que trabalhar o conceito de lugar em um jogo colaborativo?**

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 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 a fazem 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 compreendam o processo de organização territorial do espaço, o motivo de ocorrerem as segregações econômica e o motivo 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 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 ser tratar dos lugares próximos a escola, mostra como os alunos são também agentes transformadores, somente discutindo problemas que ocorrer 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.

A escola na maioria das vezes reproduz regras de comportamentos vigentes em nossa sociedade, difundindo a competição, o individualismo e a “segregação de grupos e lugares” (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”, por isso, as práticas de aprendizagem colaborativas são mais adequadas na 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. (VASCONCELOS, 2011, p. 77)

Entendemos que o conceito de lugar em um jogo que utilize 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.

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 por 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.

## **Investigando o conceito do lugar no Morro da Pedreira**

Em março de 2019, iniciamos o processo de construção e desenvolvimento da pesquisa, percebemos, ao longo da nossa prática em sala de aula que os alunos, em sua maioria, moram próximos à escola. Dentre as turmas que lecionei optei por realizar a pesquisa na turma 1602, os alunos aparentavam curiosidades sobre o bairro, porém, recém chegados na escola, não circulavam por ele. Entendi ser importante que essa turma conhecesse como os pontos de referência atrelando a isso os conteúdos dispostos nas orientações curriculares de 2016 implementadas naquele ano.

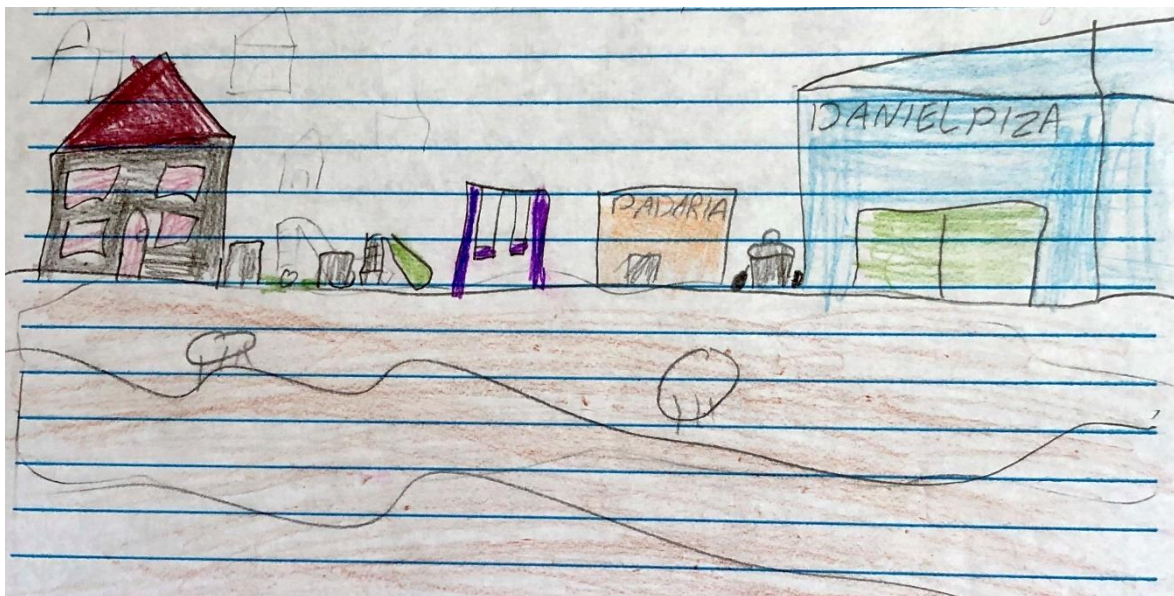
No final do mês de março, iniciamos a investigação sobre o lugar, a primeira atividade em que realizamos foi pedir aos alunos que descrevessem a praça próximo a escola, a ideia era trabalharmos o conceito de paisagem urbana atrelado ao conceito de lugar, mas identificamos nessa atividade alguns registros dos hábitos da vizinhança e constatamos com essa atividade que a praça é um ponto de encontro, de referência para os moradores e um lugar.

Nessa atividade o aluno deveria completar a frase: Meu nome é (...) e no meu lugar tem (...). Nosso objetivo hábitos dos alunos que moram no Morro da Pedreira. Após uma semana analisando os trabalhos verificamos a exaltação de

Criar Educação, Criciúma, v. 12, nº1, jan/jul 2023.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

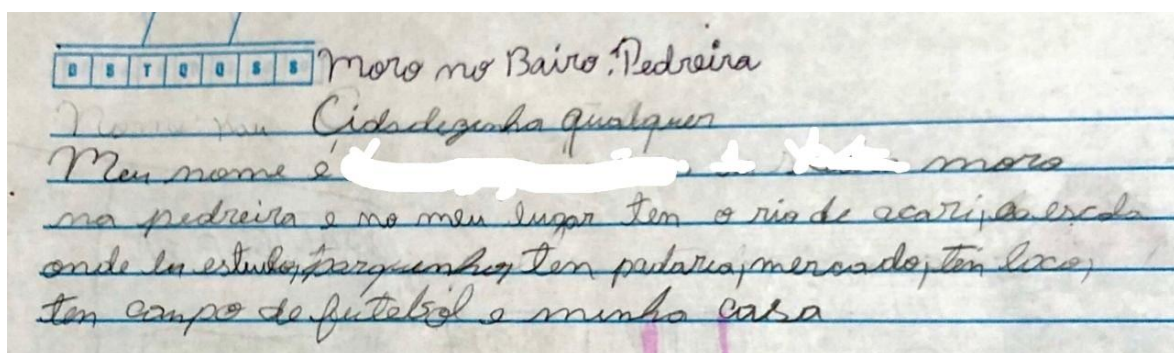
pontos negativos mais do que positivos sobre o lugar. Também os desenhos elaborados apresentaram o cenário de violência e falta de saneamento básico, decidimos retornar com essa atividade para a sala de aula e debater os aspectos negativos e os aspectos positivos de ser um morador da Pedreira.

Figura 1. Proximidades da Escola – Aluno 1



Fonte: Produção do aluno da turma 1602, produzido em maio 2019.

Figura 2. Texto descritivo da Figura 5 – Aluno 1



Fonte: Produção do aluno da turma 1602, produzido em maio 2019.

O aluno relata que mora próximo à Escola Municipal Escritor e Jornalista Daniel Piza, no desenho verificamos que sua casa é no Conjunto Habitacional Fazenda Botafogo, relata a falta de saneamento básico presente na comunidade. Desenha o Rio de Acari, a mercearia que ele nomeia como “Padaria”, a praça representada por balanços e brinquedos, bem ao lado da escola tem uma lixeira da

Companhia Municipal de Limpeza Urbana – COMLURB que é usada para despejo de lixo da escola e dos moradores dos prédios. Essa é uma das poucas ruas onde o caminhão faz a coleta de lixo pois, normalmente, os moradores mais distantes desse ponto fazem a combustão do lixo.

Observamos nas atividades que existe a criação de um bairro não oficial nomeado como Fazenda Botafogo construído no mesmo ano da escola. O nome surgiu a partir de uma autodeterminação dos moradores para diferenciar o Conjunto Habitacional Fazenda Botafogo da ocupação desordenada do Morro da Pedreira.

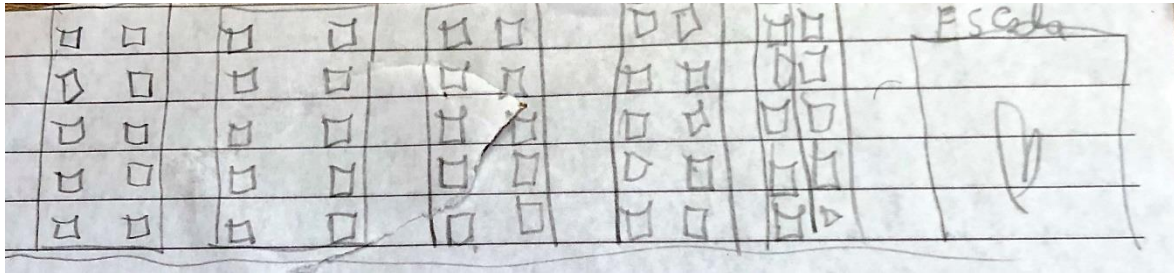
Os alunos, moradores do condomínio bairro Fazenda Botafogo não se identificam como moradores do Morro da Pedreira nas suas descrições, ou dizem que moram no Bairro Fazenda Botafogo ou dizem que moram em Costa Barros. Os que não moram nesse condomínio dizem morar no Terra Nostra, Divisa, Caixa d'Água, nomes e divisões não oficiais do Morro da Pedreira.

Tanto Harvey (2004a, 2004b, 2004c), quanto Soja (1993) construíram a noção de “desenvolvimento geograficamente desigual” como centro explicativo das diferenciações socioespaciais; com isso trazem uma contribuição indiscutível no sentido de atualização do debate realizado no âmbito da Geografia, potencializando o plano do social e, com isso, no centro do processo constitutivo da diferenciação, iluminam a noção de “desigualdade” que esclarece a existência de uma sociedade de classe que diferencia os seus membros a partir do lugar que ocupam tanto na produção quanto na distribuição da riqueza gerada. Trata-se, também, de considerar o papel da divisão espacial do trabalho como elemento articulador/diferenciador dos lugares. (CARLOS, 2007a, p. 47)

Percebemos que o bairro não oficial Fazenda Botafogo serve para diferenciar aspectos econômicos e sociais dos moradores, segregando grupos que ocuparam a comunidade de forma desordenada. Quando buscamos as delimitações dos bairros junto ao Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos – IPP descobrimos que as localidades citadas pelos alunos são compostas pelos bairros Pavuna, Coelho Neto e Costa Barros, apenas, ou seja, o bairro Fazenda Botafogo não é reconhecido nos registros da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro.

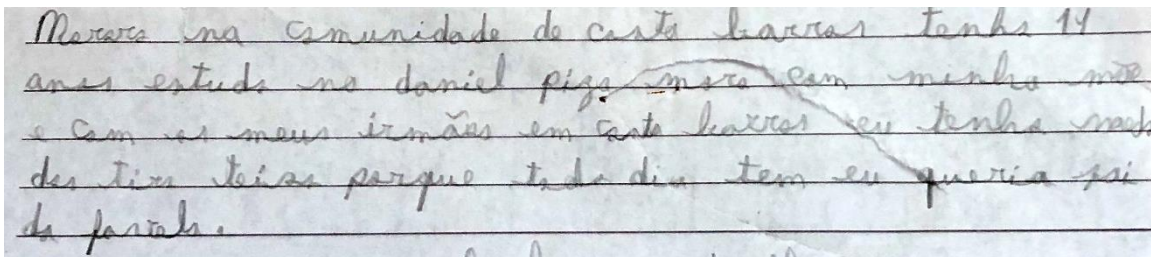
Criar Educação, Criciúma, v. 12, nº1, jan/jul 2023.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

Figura 3. Conjunto Habitacional Fazenda Botafogo – Aluno 6



Fonte: Produção do aluno da turma 1602, produzido em maio 2019.

Figura 4. Descrição da imagem anterior – Aluno 6



Fonte: Produção do aluno da turma 1602, produzido em maio 2019.

O aluno 6 diferente dos anteriores, demonstra nessa atividade o desejo de sair da favela pelo medo da violência, muitos deles expressaram esse sentimento enquanto faziam a atividade, relatando verbalmente que não existia nada de bom na comunidade que eles pudessem escrever ou desenhar. Falaram sobre a falta de espaços para brincar e a insatisfação de não conseguirem sair de casa circulando livremente pelas ruas.

Em alguns momentos, tivemos que pausar a atividade para desenvolvermos no quadro uma atividade, pedimos que os alunos falassem os pontos positivos e negativos de serem moradores da pedreira. A atividade ficou registrada na lousa para que na preparação desse exercício, os alunos pudessem usar os tópicos descritos no quadro como referencial para concluir essa atividade.

Em um processo de reflexão após a realização da atividade anterior, para melhor entendermos a organização do bairro e os nomes não oficiais criados pelos moradores, levamos para a sala de aula uma imagem de satélite bem detalhada da localidade próxima a escola, encontrada no site do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos – IPP. Pedimos aos alunos que nomeassem as comunidades como popularmente são conhecidas e destacassem locais onde costumavam frequentar,



Columbia do lado direito superior da imagem, pois está situada no bairro Parque Columbia. A frase “vou para o sitio do Tucano” refere-se ao lugar onde o aluno costuma se divertir que não está representado na imagem ou é localizado próximo à comunidade.

Além disso, a atividade mostrou que os nomes populares dado aos lugares pelos moradores e desconsiderado pelas instituições do poder público. O mais interessante é perceber que os alunos entendem que o divertido é ir para sitio, shoppings, parques, ou seja, lugares que estão fora da comunidade.

Depois da casa, os lugares mais seguros são os shoppings centers que procuram na sua artificialidade recriar a vida exterior, simulando ruas, praças, alamedas, bulevares, implantando praças de alimentação e outros equipamentos de lazer como cinemas, discotecas, parques de diversão (...) garantindo o anonimato, tão afeito ao individualismo pós-moderno”. (CARLOS, 2007b, p.47)

O Sitio dos Tucanos, o Parque de Madureira, ou shoppings e praias são espaços de reproduções sociais que segregam ainda mais a sociedade, estabelecendo modos padronizados de consumo, “o uso do território da cidade revela a segregação baseada nas desigualdades dos atos de uso.” (CARLOS, 2007b, p. 47) Priorizar esses lugares ao invés da sua comunidade homogeneízam as relações sociais, “criando áreas homogêneas apoiadas em identidades de classes.” (CARLOS, 2007a, p. 55)

A diferenciação socioespacial é um processo que, conforme Sposito (2011), caracteriza as cidades desde os primórdios da urbanização, posto que não existem cidades sem divisão social e territorial do trabalho. Inicialmente, a divisão do trabalho mais marcante era a existente entre cidade e campo, que foi se complexificando com o aumento da divisão social e territorial do trabalho no interior das próprias cidades e entre elas, o que ampliou a produção de espaços sob a lógica da diferenciação. (MAGRINI, 2013, p. 373)

São lugares onde os indivíduos produzem desigualdades e reproduzem o que seria entendido como comportamento ideal. Esses espaços também distanciam esses moradores de utilizarem lugares das zonas centrais da metrópole como lazer. Dificilmente encontramos alunos que visitam teatros, museus, bibliotecas, ou pontos turísticos da Cidade do Rio de Janeiro.

Criar Educação, Criciúma, v. 12, nº1, jan/jul 2023.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

existem tentativas de diferenciação e de afastamento socioespacial dentro dos próprios segmentos de menor renda, seja na identificação de que os Outros pobres é que são violentos ou no entendimento de que os espaços dos Outros pobres são mais perigosos, posturas expressas, por exemplo, no desejo de consumir equipamentos, serviços e espaços que, em nome da garantia de uma maior segurança, estabelecem fronteiras que separam os integrantes de seu próprio segmento social. (MAGRINI, 2013, p. 380)

Para constatar essas informações utilizamos uma ficha de construção participativa de diagnóstico de lugar, a ficha foi adaptada para se enquadrar na realidade pretendida para o desenvolvimento do jogo “O meu lugar” na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza. Utilizamos como referência a ficha de Vasconcelos (2011, p. 77) para a construção do jogo “Unidos para produzir um lugar saudável”, como apresentado na figura 6 dessa dissertação.

As atividades anteriores, já mostradas, foram produzidas com mais afinco pelos alunos do que essa última, por se tratar de textos pequenos sobre seu bairro e a produção de desenhos que os interessavam. Utilizamos essa atividade com a intenção de avaliarmos como o aluno da Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza se vê como cidadão carioca comparando escalando os lugares.

Figura 6. Diagnóstico do Lugar – Aluno 10

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	Parque de moduruna	superfome	mais legal	que a coxinha fosse mais limpa	nos unir
Neste Bairro	Escola	mais	mais segura	acabando com a violência	não sei
Na Escola (lugar)	Rio de Acaú	contaminado	limpo - é que as pessoas não jogam lixo	limpar a parte da escola	arrumar dinheiro

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

- a) Qual o nome da cidade onde você mora? Bairro da Pedreira Como chamam o bairro onde você mora? Costa Levaras
- c) Como chamam o bairro da escola onde você estuda? Costa Barros
- c) Escreva 5 lugares que você considera importantes na Cidade do Rio? Prainha
- d) Cite 5 lugares que você considera importantes no seu Bairro. Parque de moduruna, em casa, Praça localiza-  
damos prédios
- e) Cite 5 lugares que estão próximos a escola. Rio de Acaú e quadra da diretoria

Fonte: Produção dos alunos da turma 1602, produzido em nov. 2019.

Nessa ficha preenchida pelo aluno 10 constatamos que ele se considera como morador do Bairro da Pedreira, não se percebe como morador da Cidade do Rio de Janeiro. O bairro que se identifica enquanto habitante é Costa Barros. Ele gostaria que o lugar fosse mais legal, seguro, limpo e que as pessoas jogassem menos lixo nas ruas. Atualmente, ele cita que o rio é contaminado e que a escola seria mais segura se acabasse a violência. Para que ações coletivas fossem realizadas propondo mudanças, o aluno escreve que os moradores deveriam se unir e arranjar mais dinheiro.

Nossa investigação na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza mostrou preconceitos reafirmados, a desigualdades sociais cometidas entre eles, e a violência enfrentada diariamente no bairro. Também mostrou que os alunos não enxergam como cidadãos cariocas, que estão segregados morando à parte do que é belo, bonito, turístico e caro.

Vimos que eles se auto segregam, diferenciando moradores dos prédios de outros que moram no Morro da Pedreira, que existem preconceitos com religiões de matrizes africanas ao ponto de os praticantes dessa religião serem vistos como inimigos. A pesquisa também mostrou que a violência interfere no relacionamento da vizinhança e na sua circulação pela comunidade e que os alunos externalizam, por fim, que espaços como Shoppings e o parque de Madureira são seguros e melhores do que o próprio bairro.

A rua nos das pistas, nos abre perspectivas de análise, nos dá elementos sobre o mundo real. Sobre a vida, os cidadãos. Sua história, suas perspectivas. (...) Nesse contexto, pode-se, através da rua aprender o imprevisto, a improvisação, o espontâneo. Isso significa pensar a rua enquanto evento. Teatralidade que se superpõe à rotina no igual, no repetitivo, onde as formas ganham a dimensão da vida cotidiana e que se refere aos pontos de referência da cidade, as praças e avenidas. Isso ocorre quando se interdita uma avenida ou mesmo se estaciona em frente a um prédio público para reivindicar. (CARLOS, 2007b, p 56)

Um povo que não conhece seu passado não poderá planejar seu futuro, não poderá ter identidade com o lugar onde habita, e é preciso transitar pelas ruas, se comunicar com a vizinhança e se encontrar é esse convívio, o cotidiano, em seu uso, que tornam o espaço um lugar, assim como Carlos (2007b, p. 49) retrata “o indivíduo só se realiza no e pelo outro pelo imbricamento entre as histórias coletivas

e individuais, ligadas a um espaço determinado, aquele da vida.

Queremos que o aluno se veja como parte transformadora do lugar, com direitos e deveres, e encontre soluções para melhorar o seu bairro, se veja como parte da Cidade do Rio de Janeiro, como um cidadão que merece ocupar seu espaço. Entendemos que muitos desses objetivos podem não ser alcançados na concretização da atividade, mas se ao menos conseguirmos levar para dentro da escola uma perspectiva reflexiva e crítica sobre o bairro e o papel desse aluno como cidadão no lugar onde ele habita, conseguiremos reduzir ou suscitar dúvidas que poderão contribuir para diminuir desigualdades sociais na nossa cidade.

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

Contextualizamos o conceito ao locus 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>3</sup> e IDS<sup>4</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 de Acari soterrado e poluído.

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 fronteira, 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, assim como as redes sociais criadas pelos moradores que divulgam notícias e expõem os problemas do bairro,

<sup>3</sup> Censo ocorrido no ano de 200, disponíveis em <https://bit.ly/35KM1oN>. Acesso em 13 ago. 2020.

<sup>4</sup> Dados disponíveis em <https://bit.ly/2BtjrdE>. Acesso em 13 ago. 2020.

Criar Educação, Criciúma, v. 12, nº1, jan/jul 2023.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

organizados 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 território, a “escola é uma das poucas referências de atuação constante do poder público em uma localidade que reúne tantas mazelas” (MOTTA, 2018, p. 31).

Figura 7. Morro da Pedreira visto da Av. Pastor Martin Luther King Junior



Fonte: Carolina Alves Fantinato. 03/12/2020

Observando a imagem acima, a paisagem vista na saída do Metrô de Acari/Fazenda Botafogo mostra a infraestrutura habitacional do bairro. Percebemos que o conceito abordado por Carlos (2007), 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 recai 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)

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 habitarem lugares próximos ao trabalho, o indivíduo ocupa espaços com pouca ou nenhuma infraestrutura. Tendo o Morro da Pedreira como exemplo, moradores e visitantes veem à céu aberto a exposição de lixo nas ruas e o rio em frente à escola está poluído. É notório o acesso mínimo à serviços de saneamento básico.

O Morro da Pedreira e os bairros adjacentes, apresenta um dos piores índices de desenvolvimento humano da Capital (IDH<sup>5</sup>), localizado no bairro Pavuna que é o 99º da lista apresenta IDH de 0,790 enquanto Costa Barros e Acari/Parque Colúmbia, bairros adjacentes são os piores da lista apresentada IDHs respectivos a 0,713 e 0,720 segundo o censo ocorrido em 2000, 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.

### **Confecção do Jogo “O meu Lugar”**

O jogo “O meu 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 relacionado as 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

---

<sup>5</sup> Censo ocorrido no ano de 200, disponíveis em <https://bit.ly/35KM1oN>. Acesso em 13 ago. 2020.

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. (MORATORI, 2003 apud HUIZINGA, 1971)

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 habitam.

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) numa colaboração conjunta com os 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 moradores antigos relatarão 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 em perguntas pertinentes aos conteúdos de Geografia. Como trabalhamos com turmas de sexto ano, achamos pertinente o tema orientação e localização no espaço geográfico.

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

## **Regras Gerais do Jogo “O Meu Lugar”**

“O meu lugar” é para ser jogado com no mínimo de dois e o máximo de quatro participantes, por ser um jogo colaborativo “todos jogam unidos contra o tempo” (VASCONCELOS, 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.

Tabuleiro é poligonal fechado, terá apenas um pino para marcar a posição dos grupos, cada grupo que lança o dado andará o número de casas correspondentes ao número sorteado no dado. 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 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 nesta 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 a 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 frente são separados os cartões desafio. Os jogadores por meio de um sorteio de dados decidirão quem iniciará a partida. Na casa em que o pino estiver o jogador deve responder ao desafio correspondente a cor da casa, caso pare o pino no início não precisará responder nenhum desafio.

Alguns cartões apresentam perguntas abertas, se houver discordância entre as respostas o jogador, 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

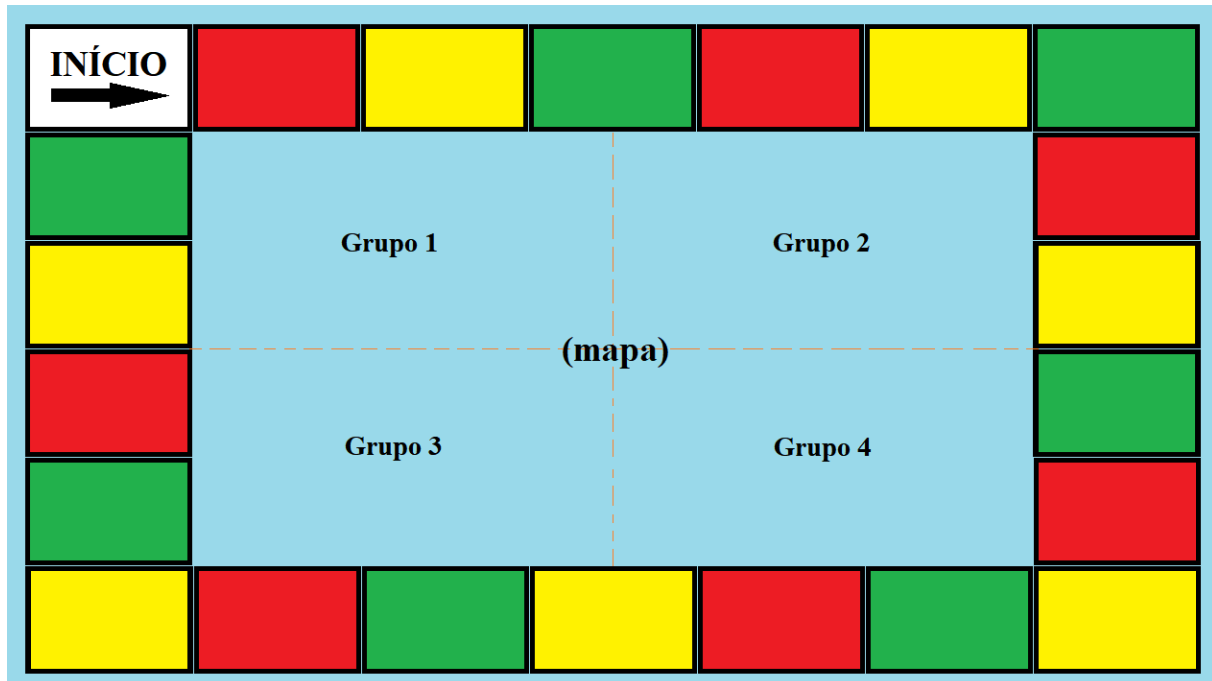
- Um tabuleiro poligonal fechado,
- quebra cabeça do lugar para ser montado no seu centro,
- Um peão;
- Um dado;
- Doze cartas desafios verdes;
- Doze cartas desafios amarelas;
- Doze cartas desafios vermelhas;
- Cartão resposta dos desafios.

## 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 a mão ou digitalmente e montar o quebra cabeças a 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 como modelo:

Figura 8. Modelo de Tabuleiro



Fonte: modelo do Tabuleiro do Jogo construído pelo autor.

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 sequência em que elas aparecem na impressão. Descreveremos a parte a elaboração desse tabuleiro na Escola Municipal Jornalista e Escritor Daniel Piza.

### Peças do Jogo

Precisaremos de um dado e um peão ou um pino, 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 não necessita de conhecimentos prévios na área para sua utilização. O conjunto de cartas produzidas foram compiladas em um arquivo o *word* para serem impressas em tamanho 15 cm de altura por 9 cm de largura. Para que o jogo seja aplicado no tabuleiro amostrado, precisam ser produzidas o mínimo de doze cartas para cada desafio.

Nossa proposta é colaborativa, não visa a 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, enquanto repensamos os preconceitos que estão relacionados ao lugar e debatê-los.

## **Cartas Desafios**

As cartas de cor verde foram elaboradas utilizando em 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. E 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” (SME/RIO DE JANEIRO, 2016) Cada pergunta tem uma seleção de quatro alternativas de respostas sendo apenas uma a certa.

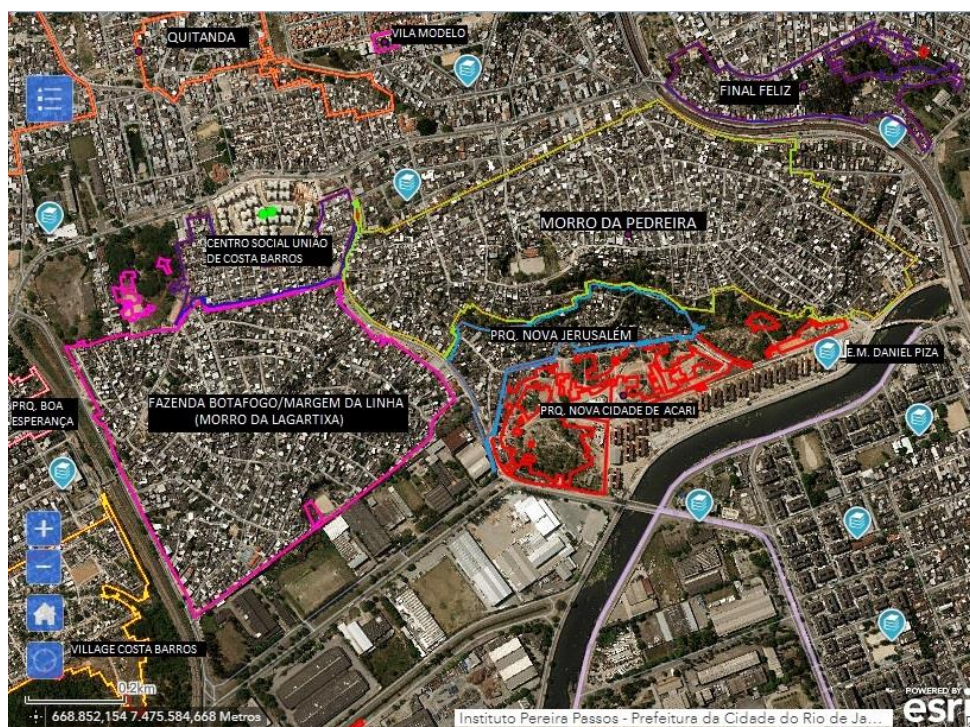
Para solucionar as perguntas desse campo imprimimos duas imagens de satélite da comunidade em escala detalhada retirada do Sistema de Assentamentos de Baixa Renda (SABREN) do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos (IPP). O professor que escolher replicar esse jogo em uma outra localidade deverá 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.

Figura 9. Os Pontos de Referência



Fonte: Sistema de Assentamentos de Baixa Renda, Instituto Pereira Passos, 1983.

Figura 10. Localização das Comunidades pelo IPP



Fonte: Sistema de Assentamentos de Baixa Renda, Instituto Pereira Passos, 1983. (adaptado)


As perguntas desse campo podem ser construídas seguindo como referência

Criar Educação, Criciúma, v. 12, nº1, jan/jul 2023.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

o padrão: “Ponto de referência no mapa” está a “orientação segundo a rosa dos ventos” e a “Ponto de referência no mapa” está a “orientação segundo a rosa dos ventos” em relação a “escola”?

Figura 11. Desafios do Campo Verde

1) A DISTÂNCIA EM GRAUS EM RELAÇÃO À LINHA DO EQUADOR, INDO DE 0° NO EQUADOR A 90° NOS POLOS NORTE E SUL ENQUANTO QUE A LONGITUDE É A DISTÂNCIA EM GRAUS EM RELAÇÃO AO MERIDIANO DE GREENWICH, INDO DE 0° A 180° 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. Google Earth website. 2020. Disponível em: [encurtador.com.br/jpxH](https://encurtador.com.br/jpxH) Acesso em 10 de jul de 2020.

A) 22° 49' 25'' S (LATITUDE)  
43° 21' 12'' W (LONGITUDE)  
B) 0° (LATITUDE/LONGITUDE)  
C) 35° 55' 22'' N (LATITUDE)  
104° 11' 28'' E (LONGITUDE)  
D) 33° 35' 07'' N (LATITUDE)  
108° 00' 40'' W (LONGITUDE)

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



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

Fonte: produzido pelo autor no aplicativo CANVA

As cartas vermelhas apresentam notícias extraídas de redes sociais, dissertações, notícias e do 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.

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 12. 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/MAPIJOURNAL/INDEX.HTML?APPID=7FE1B0D463E34B3B9CA2FAFD50C3DF76](http://PCRJ.MAPS.ARCGIS.COM/APPS/MAPIJOURNAL/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/MAPIJOURNAL/INDEX.HTML?APPID=7FE1B0D463E34B3B9CA2FAFD50C3DF76](http://PCRJ.MAPS.ARCGIS.COM/APPS/MAPIJOURNAL/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 PIZA O 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.

Fonte: produzido pelo autor no aplicativo CANVA

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

Criar Educação, Criciúma, v. 12, nº1, jan/jul 2023.– PPGE – UNESC – ISSN 2317-2452

A cartas desenvolvidas nesse jogo falarão sobre a 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 13. 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, ELEIÇÃO É 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?**

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

Fonte: produzido pelo autor no aplicativo CANVA

Esse jogo também acompanha um cartão resposta dos desafios, que deverá ser utilizado pelo mediador do jogo. O propósito é que esse material possa ser replicado satisfazendo as particularidades do lugar onde o professor leciona. As perguntas podem ser alteradas, entretanto, as regras, o aspecto colaborativo e as perguntas que permitem uma reflexão crítica devem se manter para que a finalidade

do jogo mantenha o seu propósito.

## Considerações

O lúdico e a construção de um jogo colaborativo foi a ferramenta de 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 auto segregam 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 a pandemia do COVID-19, tivemos que adiar nossos planos para o ano de 2021. Com 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 porque a realidade que enfrentamos em escolas da periferia e o baixo acesso a internet e plataformas digitais, entretanto, não descartamos a possibilidade de fazermos.

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 este conhecimento de foto produza significado. “A educação não tem o poder de solucionar, sozinha, os grandes problemas que a sociedade enfrenta, mas sua contribuição é indispensável.” (VASCONCELOS, 2011, p. 91)

Entendemos que temos que zelar por uma educação crítica 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 de uma dinâmica pedagógica que provoque reflexões e minimizem o individualismo, a derrota e as desigualdades sociais.

## Referências

CARLOS, Ana Fani Alessandri. Diferenciação Socioespacial. **Revista Cidade**, v. 4, n. 6, 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.

MAGRINI, Maria Angélica de Oliveira. Vidas em enclaves. Imaginário das cidades inseguras e fragmentação socioespacial em contextos não metropolitanos. Tese (Doutorado em Geografia). Faculdade de Ciência e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista. Presidente Prudente, p. 488, 2013.

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

RIO DE JANEIRO (Município). Secretaria Municipal de Educação. **Orientações curriculares**: Geografia. 2016. Disponível em: <<http://prefeitura.rio/web/rioeduca/recursos-pedagogicos>>. Acesso em 04 mai. 2019

SISTEMA DE ASSENTAMENTOS DE BAIXA RENDA (SABREN) do Instituto Municipal de Urbanismo Pereira Passos – IPP. Disponível em <<https://pcrj.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=4df92f92f1ef4d21aa77892acb358540>> Acesso em: 16 de set. de 2020

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.

Recebido novembro de 2020.

Aprovado novembro de 2022.