



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

ANDREA MARI CAMPOS

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA IMPORTÂNCIA PARA A
ESPACIALIZAÇÃO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Florianópolis,
2016**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

ANDREA MARI CAMPOS

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA IMPORTÂNCIA PARA A
ESPACIALIZAÇÃO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Federal de Santa Catarina.

Orientador: Prof. Dr. Orlando Ferretti

**Florianópolis,
2016**

ANDREA MARI CAMPOS

**OS JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA IMPORTÂNCIA PARA A
ESPACIALIZAÇÃO DAS CRIANÇAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS
ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pedagogia da
Universidade Federal de Santa Catarina.

BANCA EXAMINADORA

Conceito final:
Aprovado em _____ de _____ de _____

Orientador Prof. Dr. Orlando Ferretti

Prof.^aDr.^a Gilka Girardello

Prof.^aDr.^a Ilana Laterman

Dedico este trabalho a todos os familiares e amigos que me apoiaram enquanto da construção do mesmo. Principalmente aos meus pais, por sempre acreditarem em mim e ao meu filho Ariel, por compreender minhas eventuais ausências.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus por ter me dado o dom da vida e a capacidade de aprender, a força de vontade de lutar e vencer. Sem Ele nada disso teria acontecido.

Aos meus pais Nelson Campos e Isolete Cunha Campos, que incansavelmente me apoiaram ao longo desta jornada, me aconselhando e me amando.

Ao meu filho Ariel C. Ramos, que compreendeu minhas eventuais ausências e me incentivou a continuar quando pensei em desistir.

Aos meus irmãos, que sempre me incentivaram e me apoiaram.

Às minhas sobrinhas Rebeca, por seu zelo, amor e carinho no incentivo de cursar o Ensino Superior, e Vitoria, que me proporcionou colocar em prática parte de meu aprendizado.

À Associação Beneficente Psicanálise de Deus e a todo o seu quadro de colaboradores, por me darem a oportunidade de colocar em prática meus conhecimentos.

Aos meus alunos do CDI-Psicanálise de Deus, que me permitiram unir a teoria e a prática em uma confiança mútua.

Aos meus amigos e colegas de classe pelo carinho, compreensão e apoio.

Ao professor Rogério, orientador de estágio na Educação Infantil e à professora Ilana, orientadora do estágio nos Anos Iniciais, pelo apoio, incentivo, cobertura e todo ensinamento compartilhado.

A todos os professores por me proporcionarem o conhecimento em toda a sua extensão, principalmente no desenvolvimento da alteridade, da manifestação do caráter e da afetividade, necessários no processo educativo da formação profissional.

À minha colega de Estágio nos Anos Iniciais, Fabielli, que me proporcionou a aplicação do objeto deste trabalho, pois sem seu apoio a prática não aconteceria.

Ao meu orientador de TCC e professor de Geografia na 5ª fase, Dr. Orlando Ferretti, que possibilitou a concretização de minhas ideias para este trabalho final.

A esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram esta experiência marcante abrindo-me portas para um futuro de sucesso.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação.

“Diz-me e o esqueço, ensina-me e o recordo, envolve-me e o aprendo.”

BENJAMIN FRANKLIN

RESUMO

CAMPOS, Andrea Mari. **Os jogos e brincadeiras e sua importância para a espacialização das crianças na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.** 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

Este trabalho tem como objetivo principal investigar a existência dos jogos e das brincadeiras como metodologia de ensino-aprendizagem da espacialidade da Geografia da Infância, ou seja, aquela que atua na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Trata de uma pesquisa bibliográfica, descritiva e de intervenção que se apoderou da própria bibliografia como instrumento de coleta de dados. Diante desse propósito, a pesquisa traz uma reflexão sobre a interdisciplinaridade entre jogos e brincadeiras e a espacialidade, a fim de que a criança compreenda com mais clareza o conteúdo abordado em sala de aula. Os resultados apontam para a necessidade de que o lúdico esteja cada vez mais presente, a fim de promover a internalização da espacialidade na criança. Entretanto, cabe aos professores por meio de uma metodologia de ensino pensada para a criança, incentivar sua capacidade criadora na formação da autonomia e no desenvolvimento da espacialidade, com o intuito de favorecer a vivência da infância em toda a sua plenitude no ambiente escolar.

Palavras-chave: Espacialidade. Lúdico. Infância.

ABSTRACT

CAMPOS, Andrea Mari. **The games and activities and its importance for the spatialisation of children in early childhood education and in the early years of elementary education.** 65 f. Study of Completion (Education) - Federal University of Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

This study aims to investigate the existence of games and the role they play as a teaching and learning methodology of spatiality in early childhood education and the early years of elementary education. It is an exploratory, descriptive and interventional order to search, based on bibliographic queries as main data collection instruments. Given this purpose, the research brings a reflection on interdisciplinarity between games and activities and spatiality, so that the child understands more clearly the content covered in class. The results point to the need for playfulness is increasingly present in order to promote the internalization of spatiality in the child. However, it is up to teachers through a teaching methodology designed for children, encouraging their creative capacity in the formation of their autonomy and the development of spatiality in order to favor the childhood experience in all its fullness in the school environment.

Keywords: Spatiality. Playful. Childhood.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: RPG na educação.....	39
Figuras 02 e 03: Jogos de tabuleiro, gamão e xadrez.....	43
Figuras 04 e 05: Jogo Banco Imobiliário.....	43
Figuras 06 e 07: Jogo Detetive.....	44
Figuras 08 e 09: Jogo War.....	44
Figura 10: Tangram.....	45
Figura 11: Jogo das frutas.....	46
Figura 12: Quebra-cabeça silábico.....	47
Figura 13: Jogo das Palavras.....	47
Figura 14: Loto das Palavras.....	47
Figura 15: Amarelinha.....	48
Figura 16: Trilha do Manguezal.....	48
Figura 17: Mapa lúdico.....	49
Figura 18: Feira de jogos no estande da Seduc (Secretaria do Estado da Educação).....	51

LISTA DE FOTOS

Fotos: 1 e 2: Amarelinha dos números.....	66
Fotos: 3 e 4: Relógio do sol.....	68

SUMÁRIO

_Toc459391258	
1 INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Metodologia.....	12
2 GEOGRAFIA DA INFÂNCIA E ESPACIALIDADE.....	15
2.1 Geografia da Infância.....	15
2.2 A construção da espacialidade da criança	17
2.2.1 Alfabetização e letramento espacial.....	24
3 JOGOS E EDUCAÇÃO.....	27
3.1 Jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem	27
3.2 O RPG (role-playing game) na educação.....	39
3.2.1 RPG Origem e História.....	39
3.2.2 Exemplos de aulas com o RPG	40
3.3 JOGOS DE TABULEIRO	42
3.3.1 Breve histórico	42
3.3.2 Modelos de jogos de tabuleiro educativo.....	46
3.4 Pesquisas de entrevistas sobre jogos em sites especializados	49
4 OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS E O RPG NO ENSINO DE CONCEITOS GEOGRÁFICOS	55
5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	65
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso busca abordar o desenvolvimento do conceito geográfico de espacialidade na criança por meio da ludicidade. A pesquisa surgiu da observação de algumas práticas metodológicas durante o meu período de estágio na universidade. Ao ouvir, a partir das diversas falas de crianças e pré-adolescentes com os quais convivi, comentários sobre o gosto ou não por diversas disciplinas, e constatar que a maioria falou da dificuldade em aprender Geografia, percebi que havia acabado de encontrar a temática sobre a qual desenvolvi este trabalho: a utilização de metodologias lúdicas no ensino de conceitos geográficos.

Pensando em uma forma mais prazerosa de abordar o conhecimento nesta área, procurei averiguar quais disciplinas eram abordadas de forma mais lúdica, o que para minha surpresa, encontrei nas disciplinas de Português, História e Matemática. Partindo deste pensamento e, ao ter aulas de Geografia de forma lúdica na 5ª fase de Pedagogia, como por exemplo, saída à campo, desenhos de mapas e trajetos e oficinas de jogos de RPG, percebi que a ludicidade pode ter um papel essencial na aprendizagem de conceitos. Portanto, ao pesquisar e constatar nos estágios a falta de ludicidade no ensino de conceitos pude perceber que há a necessidade de buscar estudos que demonstrem a importância dos jogos e brincadeiras, tanto na Educação Infantil, onde as crianças, muitas vezes, já começam a ser alfabetizadas, quanto nos Anos Iniciais, onde as principais noções espaciais começam a surgir e a ser interiorizadas.

O que mais me motivou a pesquisar temáticas dentro da Geografia foi o forte desejo de fazer com que, de alguma forma, as crianças desde cedo despertassem o interesse por aprendê-la, rompendo com a ideia de que “a disciplina é difícil ou teórica demais”. A partir deste foco tornou-se um compromisso lutar para que as crianças compreendam com mais clareza, e de forma mais engajada, os conceitos geográficos, como o conceito de espacialidade. Para justificar, portanto, a escolha da espacialidade como foco da pesquisa, cabe aqui ressaltar primeiramente sua definição e função. Afinal, o que é e para que serve a espacialidade?

O conceito de espacialidade está geralmente associado ao reconhecimento dos aspectos físicos e sociais de um dado espaço decorrentes das interações entre os componentes espaciais, tais como território, região, lugar e paisagem, como afirma Castrogiovani e colaboradores (2009):

No saber geográfico devem estar incluídos conceitos como: localização, orientação, representação, paisagem, lugar e território, e valorizadas algumas ferramentas, como a cartografia, que instrumentaliza o aluno para ser um leitor e mapeador ativo, consciente da perspectiva subjetiva na escolha do fato cartografado e marcado por juízo de valor (CASTROGIOVANNI *et al*, 2009, p. 8).

Para que o pensamento espacial seja desenvolvido, é necessário construir a noção de espacialidade, que em suma, é a construção das relações espaciais topológicas, projetivas e euclidianas, ou seja, do espaço vivido, percebido e concebido do aluno, por meio da experimentação de situações que favoreçam essa compreensão. A partir daí, a criança passa a interiorizar conceitos geográficos capazes de fazer com que elabore esquemas espaciais a partir do próprio corpo, como distância, comprimento, direção, entre outros.

O conceito de espacialidade, portanto, foi escolhido por tamanha importância apresentada dentro do campo da Geografia. Para isso foi também preciso pensar a partir do que Callai (2005) pontua para o conhecimento geográfico que, “na escola, tem o papel de fazer a leitura de mundo”. Segundo a autora, para que a criança compreenda e desenvolva as noções de espaço, é necessário que experimente situações que favoreçam essa compreensão a partir da experimentação, usando como referencial o próprio corpo. Conforme a autora, é por meio da Geografia que a criança aprende a ler esse espaço, isto é, a partir do momento em que a criança aprende a fazer “leitura de mundo”, começa também a desenvolver percepções, a observar, a descrever, a registrar e a analisar melhor os fenômenos a sua volta.

Para tanto, a utilização de atividades lúdicas, tais como jogos, brincadeiras e RPG, pode favorecer a aprendizagem de conceitos diversos, incluindo o conceito de espacialidade. Mas, por que as crianças podem interiorizar o conceito de espacialidade por intermédio de jogos, brincadeiras e RPG? Ou seja, o que há nessa metodologia que favorece a apreensão do conceito de espacialidade?

Os jogos, as brincadeiras e o RPG podem despertar as noções de espacialidade porque desenvolvem a lateralidade (esquerda, direita, em cima, embaixo, frente, trás, dentro, fora), ajudando a pensar na estrutura do espaço real e construindo o conceito de cartografia, que será utilizado durante toda a vida.

Para Callai (2005), a criança tem a possibilidade de estudar Geografia já no início de sua escolarização, considerando que a leitura de mundo é fundamental, pois

vivemos em sociedade e precisamos exercitar nossa cidadania. Portanto, a Geografia na escola tem papel fundamental, principalmente nos Anos Iniciais, no processo de alfabetização. Sobre isso, a autora afirma: “o conhecimento geográfico produzido na escola pode ser o explicitamento do diálogo entre a interioridade dos indivíduos e a exterioridade das condições do espaço geográfico que os condiciona” (REGO *apud* CALLAI, 2005, p. 231).

Essa leitura de mundo pode ser percebida por meio dos jogos educativos ou lúdicos, que hoje são considerados jogos que contribuem para a formação cognitiva das crianças e geralmente são direcionados para a Educação Infantil, podendo também ser aplicados nos Anos Iniciais, fazendo surgir assim, a cultura lúdica na criança.

Podemos também pensar a partir do que defende Brougère (1998)¹, que afirma que “a cultura lúdica é antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível” (BROUGÈRE, 1998, s/p).

A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. É o conjunto de sua experiência lúdica acumulada, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê, evocadas anteriormente, que constitui sua cultura lúdica. Essa experiência é adquirida pela participação em jogos com os companheiros, pela observação de outras crianças (podemos ver no recreio os pequenos olhando os mais velhos antes de se lançarem por sua vez na mesma brincadeira), pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo. Essa experiência permite o enriquecimento do jogo em função evidentemente das competências da criança, e é nesse nível que o substrato biológico e psicológico intervêm para determinar do que a criança é capaz[...] (BROUGÈRE, 1998, s/p).

Portanto, a relevância desse tema também se apoia na compreensão do significado de lúdico que segundo a definição do Dicionário Aurélio (2016) é “a forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos por meio de jogos”. Tem o intuito de ensinar por intermédio da interação com o outro e permitir que a criança interaja e intervenha em seu meio social de forma prazerosa, significativa e contextualizada. Dessa maneira, os jogos podem contribuir de forma eficiente para o pleno desenvolvimento intelectual, cognitivo e afetivo da criança.

Diante dessas discussões iniciais, sobreveio-me uma inquietação que culminou na seguinte questão: porque não nos utilizarmos dos jogos, das brincadeiras e do RPG, a fim de tornar o aprendizado de disciplinas chamadas “teóricas”, como no caso da Geografia, mais atraentes e perceptíveis à criança? Trazer para o educando noções dos

¹ Brougère- Professor de ciências da educação na Universidade Paris XIII

lugares e as paisagens por meio de jogos e brincadeiras, da motivação e da ludicidade, pode ser um bom caminho para alcançarmos nossas expectativas como educadores.

O **objetivo geral** deste trabalho é investigar a existência dos jogos e das brincadeiras como metodologia de ensino-aprendizagem da espacialidade da Geografia da Infância, ou seja, aquela que atua na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Os **objetivos específicos** são os seguintes:

- a) analisar o surgimento dos jogos e suas intermediações como metodologias de ensino, com destaque para a construção da espacialidade;
- b) averiguar se alguns destes jogos têm sido utilizados em salas de aula, em especial com foco para conceitos geográficos, tais como lateralidade, temporalidade e espacialização;
- c) e refletir sobre as contribuições que os jogos e as brincadeiras podem trazer para o ensino e a aprendizagem de conceitos geográficos na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Diante da minha preocupação em buscar informações que demonstrem a importância dos jogos e das brincadeiras na interiorização de alguns conceitos geográficos – conceitos esses que são importantes para que a criança se constitua como um sujeito pensante e formador de opinião – venho propor, por meio de pesquisa bibliográfica e exploratória, realizada por meio de pesquisas em livros, revistas, textos, periódicos e sites especializados, a interdisciplinaridade entre metodologias lúdicas (jogos, brincadeiras e jogos de RPG) e conceitos geográficos, focando o ensino da espacialidade na Educação Infantil e nos Anos Iniciais.

1.1 Metodologia

Para esta pesquisa se seguiu as indicações metodológicas de Minayo (2007) e Gil (2002). A pesquisa bibliográfica desenvolveu-se ao longo de três etapas.

A primeira etapa se deu da seguinte forma: a escolha do tema; a formulação do problema; leitura do material e fichamento (GIL, 2002).

A segunda etapa da pesquisa foi realizada em um conjunto de fontes relativas ao tema jogos e RPG, tais como, revistas, textos, periódicos e sites. Inicialmente por meio de uma breve análise do surgimento de alguns jogos e suas intermediações como metodologias de ensino. Depois se partiu para o levantamento bibliográfico, que tem

por objetivo levantar dados sobre o tema abordado, com foco voltado para a utilização de jogos e brincadeiras em espaço educativo.

Na terceira etapa buscou-se observar os jogos e brincadeiras no contexto dos Estágios Supervisionados Obrigatórios da Pedagogia, tanto na Educação Infantil, quanto nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Procurou-se observar quais contribuições os jogos e as brincadeiras podem trazer para o desenvolvimento social, cultural e cognitivo das crianças, no tocante a alguns conceitos geográficos, principalmente com relação à espacialidade, ou seja, podemos indicar que essa pesquisa se deu por meio de estudo exploratório, de acordo com Gil (2002), ao mencionar Selltize e colaboradores, tem o objetivo de

[...] proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. Na maioria dos casos, essas pesquisas envolvem: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que "estimulem a compreensão" (SELLTIZ *et al.*, 1967, p. 63).

O estágio na Educação Infantil ocorreu na Creche Monsenhor Frederico Hobold, localizada no bairro da Costeira, Florianópolis, em 2015. E o estágio obrigatório nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental ocorreu no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, no primeiro semestre de 2016. Ambos são estruturados da seguinte forma: observação, sendo esta interativa, pois houve participação nas atividades propostas pelas professoras em questão; e o registro, durante a observação deu indícios de pensar o plano de ação pedagógica em todos os sentidos; a proposta de docência, respeitando os espaços, tanto dentro como fora de sala, a rotina do grupo, a relação com os integrantes tanto da creche quanto do colégio; e o planejamento das aulas, que propiciou a pensar a forma como se daria a docência, levando em consideração o que seria apresentado e que metodologia usar, a fim de contemplar as crianças; a experiência da docência em si, para colocar em prática o Plano de Ação Pedagógica; e por fim, a avaliação das ações pedagógicas e interação, não somente com o grupo, mas também com a creche e o colégio em si, bem como com todos seus integrantes.

A partir dos objetivos do presente trabalho e por meio das intervenções pedagógicas realizadas nos estágio de Educação Infantil e com crianças do 3º ano dos Anos Iniciais, abordou-se quais contribuições o ensino com os jogos e brincadeiras pode

trazer em especial com relação ao conceito geográfico da espacialidade. Estas intervenções tiveram como objetivo observar, registrar, interagir e descrever ações pedagógicas entre as crianças, estagiárias e as professoras, durante o estágio obrigatório na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Tiveram como finalidade aplicar jogos e brincadeiras em junção com alguns conceitos geográficos, tendo como foco principal, a espacialidade. Por meio das suas diversas funções, perceber a importância e as contribuições da mesma no processo de ensino e aprendizagem. Saber ainda, como as crianças se desenvolvem com relação a autoconhecimento, construção de sua autonomia e autoconfiança, dando a ela oportunidade de crescimento por meio do manuseio com objetos e da interação não só com o meio, mas com o outro, favorecendo sua compreensão social, cultural e cognitiva.

As informações foram coletadas a partir de atividades com jogos e brincadeiras, e conversas informais durante a realização das atividades propostas, e pesquisas relativas ao tema em sites especializados, tais como veremos melhor explanados nos capítulos seguintes.

2 GEOGRAFIA DA INFÂNCIA E ESPACIALIDADE

Este capítulo traça uma análise sobre a espacialidade, com base em textos e discussões da Pedagogia e da Geografia. Está dividido em duas partes. Na primeira parte será abordada a temática de geografia da infância. Na segunda parte, que está dividida em duas partes, será apresentada a importância da geografia na infância para a construção da espacialidade da criança, e da alfabetização e letramento espacial.

2.1 Geografia da Infância

O que é a Geografia da Infância? A Geografia da Infância é a forma como estudamos a relação entre a infância e a aprendizagem de noções e conceitos geográficos nessa etapa da vida do ser humano. O ensino de noções e conceitos geográficos tem por finalidade levar a criança a compreender o lugar onde vive, ou seja, seu meio, a fim de transformá-lo, permitindo que a criança compreenda os conceitos de espaço, território, região, paisagem e lugar, entre outros.

Para Amorim e Costa (2015, p. 123), “a geografia da infância é a tentativa de trazer a Geografia para os estudos da infância”. De acordo com as autoras, estudar a geografia na infância é fundamental para o intelecto da criança, pois essa é fase em que ela interioriza com mais facilidade os conteúdos a ela apresentados. Há a necessidade de levar para a sala de aula as experiências de vivência da criança por meio de jogos, mapas ilustrativos, fotos de rios, reportagens sobre o meio ambiente, entre outros, desenvolvendo, por exemplo, a espacialidade da criança.

De acordo com Lopes (2015), a geografia é uma forma de conhecimento também comum, entrelaçado com a história e o desenvolvimento cultural da humanidade, estuda o Espaço Geográfico, seus habitantes e a ação dos mesmos sobre a natureza, sendo, portanto, uma ciência social. “A geografia pode ser pensada como a apropriação da experiência humana criada e acumulada ao longo da história da sociedade, indo além da relação social com o outro”.

As crianças formam e desenvolvem sua inteligência e personalidade, por meio de funções psíquicas tais como a fala, o pensamento, a imaginação, a função simbólica da consciência, mas também a partir da sua construção espacial, o que chamaremos

espacialidade. Esta apropriação se dá na relação adulto-criança e vice-versa, mas também criança-criança e pela própria relação das crianças com o meio (LOPES, 2015).

Vygotsky (2008), nos mostra a importância desse processo ao construir sua teoria tendo por base o desenvolvimento como resultado de um processo sócio-histórico, enfatizando o papel da linguagem e da aprendizagem. Sua questão central é a aquisição de conhecimento pela interação sujeito-meio.

Partindo da visão vygotskyana de que o homem tem infância, que a infância é categoria da história e que a criança é caracterizada pelas brincadeiras, devemos considerar alguns desdobramentos neste processo das brincadeiras e das interações. O brincar expressa significados atribuídos pelas crianças ao mundo à sua volta e são nas interações que estes conhecimentos se apresentam de forma mais explícita, por meio da linguagem do corpo e da imaginação, permitindo que a criança vivencie experiências do outro. O papel do professor nesse processo é de conhecer as potencialidades das brincadeiras e dos jogos a fim de criar tempos e espaços para sua concretização

Sobre a concepção de infância, Proudts e James(1990) afirmam que “[...] a infância é uma construção social com modificações no espaço e no tempo; e que deve ser compreendida com outras variáveis, tais como o gênero, a classe, a etnicidade; e, ainda, em sua condição de *agency*, ou seja, de sujeitos atuantes na sociedade” (PROUDT; JAMES, 1990 *apud* LOPES, 2015, p. 92). As crianças, portanto, são sujeitos construtores da infância e da sociedade.

A infância, para Amorim e Costa (2015, p. 125), “é um momento da vida demarcado por condições estruturais, sociais e históricas, como de classe, gênero, religião, cultura” e por isso, é fundamental considerar a infância e sua singularidade, tendo como eixo de discussão as dimensões do desenvolvimento humano, a cultura e o conhecimento. Portanto, a infância é o eixo primordial para a compreensão da nova proposta pedagógica necessária aos anos/séries iniciais do ensino fundamental e para uma reestruturação qualitativa dessa etapa de ensino, favorecendo seu entendimento e percebendo o mundo a partir do seu olhar.

Segundo Amorim e Costa (2015), ao reconhecermos a condição social ativa da criança, consideramos suas condições como sujeitos que interferem e constroem suas geografias, partindo de suas próprias lógicas. Sendo assim, as crianças como sujeitos sociais, possuem variadas linguagens. Estas se desenvolvem por meio das brincadeiras e das interações que se formam com as relações culturais e da natureza nos núcleos de

ação pedagógica, que explicam como estas podem ser desenvolvidas desde que nascemos, com a exploração do ambiente e com o movimento do corpo.

A partir disso, observamos que as ações devem priorizar a criança por meio dos jogos, da brincadeira e do RPG, e que essas atividades podem ser realizadas coletivamente, respeitando a singularidade e especificidade de cada criança, bem como o que trazem consigo por meio de aprendizagens anteriores. O intuito é o de permitir que a criança se desenvolva dentro de uma cultura lúdica, tendo como base a geografia da infância, que é, além das definições supracitadas, a forma como estudamos a relação entre a infância e a aprendizagem de noções e conceitos geográficos. A geografia da infância é necessária para a formação de sujeitos sociais.

2.2 A construção da espacialidade da criança

Como se constroi a espacialidade da criança? Para respondermos a esta questão dentro do campo da Geografia, podemos buscar estratégias metodológicas, tais como jogos, brincadeiras e RPG, que permitam que o educando aprenda conceitos geográficos de uma forma atrativa. Conceitos como a lateralidade e a motricidade, por exemplo, podem ser interiorizados a partir de atividades como amarelinha, jogos de tabuleiro, jogos de trajeto e quebra-cabeça. Ao realizar atividades como essas o educador estará permitindo que a criança compreenda o conceito de espacialidade.

Na visão das professoras Almeida & Passini (2010, p. 28 e 29), “ao nascer, a criança já experimenta o esquema corporal e a lateralidade. [...] À medida, em que a criança toma consciência dos movimentos do corpo, vai construindo seu esquema corporal com relação ao seu lugar no meio em que se encontra, tendo maior domínio sobre o espaço”.

Sobre o espaço, Ribeiro (2001, 64) elenca algumas relações para a sua construção, que são: as topológicas; as projetivas; e as euclidianas.

“As relações topológicas são essencialmente práticas”, ou seja, elas representam o espaço das ações da criança. Nesse desenvolvimento, o educando consolida a noção de espaço representativo, tornando-se capaz de interiorizar suas ações e de representar o espaço através do desenho e da descrição.

Já “as relações projetivas são relações flexíveis”, onde as crianças utilizam noções de esquerda, direita, em cima, embaixo, frente, atrás, e que podem ser alteradas

de acordo com a ótica de quem está observando. A princípio, essas relações são “estáticas”, pois as crianças só reconhecem o seu ponto de vista. Somente quando elas superam a fase egocêntrica é que conseguem perceber o ponto de vista de outros.

“As relações euclidianas acontecem quando as crianças passam a dominar a noção de descentração. Nesse momento, conseguem se orientar através dos pontos cardeais (norte, sul, leste e oeste).” A partir disso, surge a possibilidade de dominar espaços distantes. Esse domínio corresponde ao pleno desenvolvimento das construções espaciais pelas crianças. “A aquisição desses novos pontos de referência caracteriza a existência de relações euclidianas. A criança já aponta a posição dos objetos independente da sua presença” (RIBEIRO, 2001, p. 64).

Já Almeida e Passini (2010), chamam essas relações de temporais topográficas elementares, ou seja, as relações que se estabelecem no espaço próximo são construídas já nos primeiros anos (dentro, fora, ao lado, a frente, atrás, perto, longe, entre outros). As relações temporais, são a base para o trabalho sobre o espaço geográfico e a cartografia, sendo que a localização geográfica é construída à medida que a criança estabelece relações de vizinhança (o que está ao lado), separação (fronteiras), ordem (antes e depois), envolvimento (o entorno) e continuidade (recorte do espaço da área correspondente) (ALMEIDA & PASSINI, 2010, 33).

Segundo Almeida e Passini (2010, p. 34-36), “a partir do momento em que a criança usa seu próprio corpo como referencial de localização de objetos, e passa a situá-los, a partir das relações espaciais entre os mesmos, processo este, chamado de descentralização, passagem do egocentrismo infantil ao foco mais objetivo da realidade”. Partindo da análise do espaço ocupado pela criança, ao espaço ocupado pelo objeto; da posição do objeto em relação a ela, com a relação aos objetos entre si; e a partir disso, com o movimento dos objetos, com um ponto de referência objetivo, portanto, de espaços menores, para maiores, com a finalidade de construir as noções de espaço.

Quanto à construção do espaço, vemos que Ribeiro (2001) e Almeida e Passini (2010) utilizam conceitos semelhantes para explicarem a construção da espacialidade. Portanto, é necessário que a criança estabeleça relações entre regras que já conhece, e que podem ser exploradas por meio de jogos, brincadeiras e RPG, para interiorizar conceitos geográficos.

“As noções de espaço e tempo estão embutidas neste processo de conservação e reversibilidade, essenciais na caracterização do raciocínio operacional concreto, e são

base para a organização do pensamento geográfico e histórico”. Estas se organizam a partir do esquema corporal, a partir do momento em que a criança assume a postura de observadora, percebendo que os objetos possuem lados, partes, servindo como referenciais (ALMEIDA & PASSINI, 2010, p.36). Para que possamos observar estes conceitos, é necessário que observemos o meio em que a criança está inserida.

Para Callai (2005) “é necessário partir da vivência da criança no lugar, no ambiente, a partir dos interesses da criança”. Saber de que ponto se pode partir e assim aguçar, estimular a curiosidade das crianças, pensando onde se pode chegar. Os jogos, brincadeiras e o RPG, podem ser a forma lúdica mais compreensível para que as crianças interiorizem estes conceitos geográficos, dentre tantas formas de atividades que se apresentam para este fim, é o que abordaremos no capítulo seguinte.

O espaço mais próximo da criança é o lugar. E o porto seguro da criança, é onde ela se reconhece e reconhece os seus, seu espaço, seu meio, sua linguagem e cultura, é onde ela vive e, portanto, possui seus vínculos, tanto pessoais, quanto socioeconômicos. É fundamental que o professor trabalhe com o conceito de lugar, porque é na interiorização deste, que a criança passa a compreender o espaço geográfico. É no lugar que a criança percebe as paisagens e procura estabelecer relações entre o modo como cada uma vê seu lugar, e como cada lugar compõe a(s) paisagem(ens).

A construção da espacialidade possui uma função social. Um fator importante são as normas dos lugares, ou seja, como é que se deve agir na rua, na escola e em casa; a maneira como essas regras são expressas nas relações sociais e na própria paisagem local; e a maneira como as crianças percebem e lidam com as regras dos diferentes lugares. É importante problematizar o estabelecimento destas normas, tentando encontrar as razões pelas quais as mesmas são estabelecidas. Enfim, o conceito de espacialidade é amplo, e pode ser aplicado de diversas maneiras, como a cartografia e os mapas simples de percurso (da casa à escola, por exemplo) para a leitura da paisagem.

A paisagem local, o espaço vivido pelos alunos deve ser o objeto de estudo ao longo dos dois primeiros ciclos. Entretanto, não se deve trabalhar do nível local ao mundial hierarquicamente: o espaço vivido pode não ser o real imediato, pois são muitos e variados os lugares com os quais os alunos têm contato e, sobretudo, que são capazes de pensar sobre. A compreensão de como a realidade local relaciona-se com o contexto global é um trabalho que deve ser desenvolvido durante toda a escolaridade, de modo cada vez mais abrangente, desde os ciclos iniciais (BRASIL, 1997, p. 77).

Podemos compreender a paisagem local, o espaço vivido, pelos alunos, por meio da Geografia.

A Geografia é uma ciência que se preocupa com a organização do espaço, sendo o mapa a linguagem utilizada tanto para investigação, quanto para constatação de seus dados. O mapa mostra a interligação da paisagem com o homem e o meio ambiente, na construção da cidadania. De acordo com Santos (1985), a Geografia é

uma área de conhecimento que favorece a constituição do papel de estudante, por conta da variedade de assuntos que comporta, pela análise que exige que se faça da realidade, pela possibilidade que abre para o universo cultural, pelo modo como discute as questões socioambientais. É uma área que favorece a formação de um cidadão consciente de sua identidade cultural, assim como de sua condição de cidadão do mundo contemporâneo (SANTOS, 1985, p. 46).

De acordo com Lopes (2015, p. 105), a Geografia “é uma ciência que tem como grande objetivo de estudo a compreensão da organização e produção dos espaços dos quais fazemos parte. [...] Busca desvelar os processos naturais e humanos configurados nas diferentes paisagens ao longo da história das sociedades”. É a partir da Geografia e da interiorização de conceitos espaciais que “a criança aprende a fazer a leitura da paisagem, necessária para o conceito de cartografia”, essencial para a leitura de mundo.

Com relação à leitura da paisagem Callai (2005), fala sobre “a história e a cultura de cada povo”, e é isso que a paisagem mostra, pois a paisagem é formada de cores, movimentos, odores sons entre outros. Sendo assim, está cheia de historicidade, e o sujeito que a lê, têm um processo de observação próprio.

Para Almeida e Passini (201), “desde a antiguidade já se utilizavam mapas, que possuíam vários signos e a linguagem iconográfica, por meio de símbolos pictóricos”, ou seja, que representam um objeto ou conceito por meio de desenhos figurativos. O “domínio espacial envolve pré-aprendizagens relativas à referenciais e categorias essenciais ao processo de concepção de espaço”. De acordo com as autoras, “a representação do espaço por mapas, permite que a criança atinja uma nova organização estrutural de sua atividade prática e da concepção do espaço” (ALMEIDA & PASSINI, 2010, p. 13).

Ainda segundo as autoras (p. 16), há a “necessidade do preparo para a leitura de mapas”. Faz parte desse preparo conhecer o espaço. “A Geografia e a cartografia envolvem conhecimentos estratégicos necessários para a organização e o domínio do espaço que ensinam a observar a leitura de qualquer mapa”. Essa observação é “necessária para a averiguação das decodificações associadas a cada legenda utilizada,

por meio de escalas numéricas ou gráficas”, por exemplo, a fim de calcularas distâncias e obter a interpretação correta.

A cartografia torna-se recurso fundamental para o ensino e a pesquisa. Ela possibilita ter em mãos representações dos diferentes recortes desse espaço e na escala que interessa para o ensino e pesquisa. Para a Geografia, além das informações e análises que se podem obter por meio dos textos em que se usa a linguagem verbal, escrita ou oral, torna-se necessário, também, que essas informações se apresentem espacializadas com localizações e extensões precisas e que possam ser feitas por meio da linguagem gráfica/cartográfica. É fundamental, sob o prisma metodológico, que se estabeleçam as relações entre os fenômenos, sejam eles naturais ou sociais, com suas espacialidades definidas (BRASIL, 1998, p. 76).

Ainda sobre a cartografia, “o mapa é uma proporção reduzida da realidade”, ou seja, é estabelecida pela escala. Esta é “utilizada tanto para planos cadastrais, quanto para as plantas de cidade”, diferenciando-se por meio da representação, pois “as escalas grandes possuem como limites”, geralmente as coordenadas geográficas e raramente limites políticos, e as menores, chamadas cartográficas, fornecem uma visão geral de uma região. Quanto menor a escala ou conforme a área atingida pela representação, é maior a perda de informação, havendo necessidade da interpretação de generalizações (ALMEIDA & PASSINI, 2010, p. 20). Para tanto há a necessidade de saber o objetivo do mapeamento, pois há mapas para fins turísticos, outros para pesquisas, tanto da geografia física e econômica. E há uma “cartografia das crianças, que tem sua escala, que reduzem a realidade para colocar na folha de papel, no seu desenho, no seu croqui” e, enfim, no seu mapa.

Para Almeida e Passini (2010, p. 21), “ao ensinar a criança a mapear mostramos os caminhos da leitura crescente da linguagem cartográfica”. Promovendo a elaboração de mapas pelas crianças, nós permitimos que elas se familiarizem com a linguagem cartográfica. Isso pode ser realizado/iniciado por meio de brincadeiras e jogos, tais como caça ao tesouro, que promove a observação e o conhecimento de alguns conceitos geográficos, tais como lateralidade, estruturação espacial e temporal, entre outros.

As autoras citando Piaget (1896-1980), afirmam que “todo conhecimento deve ser construído pela criança, por meio de novas ações”. Sendo assim, a interpretação de papéis torna o aluno um codificador, antes de ser decodificador, dando significado às regras, pois a criança percebe seu espaço de representação antes de representá-lo. Ao representá-lo, usa símbolos e os codifica. Por esse motivo, ela necessita mapear para depois ser leitora desse espaço conhecido de mapas, ou seja, primeiramente do espaço próximo, para depois mais distante (ALMEIDA E PASSINI, 2010, p. 20-22)

Isso se dá “por meio de tarefas operacionais, como observação de pontos de referência, localização com utilização de retas coordenadas, conservação de forma, tamanho e comprimento”, entre outros. “Atividades de codificação do cotidiano”, para facilitar a “compreensão dos significados (significado x significante)” e a leitura propriamente dita, ou seja, “a decodificação, que liga o significante ao significado”. Para a leitura de mapas é necessário a construção de alguns “pré-requisitos, como proporcionalidade, projeção, relação entre codificação e decodificação dos signos e da linguagem cartográfica (significante x significado), retas coordenadas e pontos de referência para a localização, limites e fronteiras” (ALMEIDA & PASSINI, 2010, p. 23).

De acordo com as indagações até aqui realizadas, podemos perceber o quanto o ensino de conceitos geográficos são importantes, e necessários para que a criança seja alfabetizada geograficamente e constituída como sujeito. Como afirma Moreira (1982, 08), “o ensino de geografia é o estudo explicativo das diferenciações espaciais na superfície terrestre”. É assim que a Geografia se apresenta hoje, adquirindo dimensão fundamental no currículo. Por meio do uso de metodologias que busquem uma postura crítica diante da realidade, comprometida com o homem e a sociedade, contribuindo para a sua transformação.

Portanto, segundo Callai (2014, 251) o ponto de partida para o “raciocínio espacial” é que a criança passe a comparar e relacionar fatos e fenômenos, notar diferenças e semelhanças entre as paisagens, perceber as formas gráficas ou cartográficas, além de compreender o tempo social e cultural. “Para que as crianças possam entender o espaço produzido é necessário entender as relações entre os homens”. Tudo depende de que forma eles se organizam para a produção e distribuição dos bens materiais, os espaços que se produzem vão adquirindo determinadas formas que materializam essa organização no ensino da geografia. A prática cotidiana dos alunos é desse modo plena de especialidade e de conhecimento dessas espacialidades. Cabe aos professores e à escola trabalhar com esse conhecimento nos seus espaços, discutido e ampliando, alterando, com isso, a qualidade das práticas dos alunos, no sentido de uma prática reflexiva e crítica.

Como diz Cavalcanti (2002, p.37) “o ensino é um processo que compõe a formação humana em sentido amplo, apanhando todas as dimensões da educação: intelectual, afetiva, social, moral, estética, física.” Os conteúdos procedimentais, em geografia, devem estar voltados não só para a construção de conceitos, mas para

desenvolver habilidades e capacidades para se operar com o espaço geográfico. É a capacidade de observação de paisagens, de discriminação de elementos da natureza, de uso de dados estatísticos, cartográficos, entre outros. Para isso, é necessário que se alfabetize a criança geograficamente.

Para que a criança faça essa leitura, há a necessidade de o professor instigar a curiosidade da mesma, aproveitando de oportunidades, para que o educador e o educando tragam suas contribuições para a sala de aula, gerando um espaço onde haja trocas de conhecimento, diálogo e contato com realidades diferentes. A escola pode, portanto, possibilitar situações para que a criança desenvolva a sua autonomia, de forma a construir sua criticidade a fim de se posicionar diante dos desafios que o mundo apresenta.

Nesse contexto, cabe ao professor, também aproximar o aluno da sua própria realidade, fazendo relações entre os conceitos geográficos e o meio, para que partindo do ponto de que já possuem conceitos pré-estabelecidos, possam interpretar diferentes realidades, ficando mais fácil, compreender fenômenos que ocorrem em uma escala mais ampla. Portanto, percebe-se que a realidade da sala de aula é múltipla, no entanto, isso ainda não é aproveitado no aprendizado, onde se parte de um conhecimento já estipulado. Essa falta de interação nas aulas e dificuldades que os alunos apresentam também está vinculada a ausência de práticas pedagógicas que envolvam a interdisciplinaridade na escola, tais como a utilização da cartografia, que é essencial para o ensino da Geografia, por ser uma forma de representação gráfica da superfície terrestre, representada geralmente por mapas, atendendo às necessidades do cotidiano do ser humano, visto que estuda o ambiente em que vivemos. Portanto, a introdução de conceitos geográficos ainda na fase de alfabetização é primordial.

Callai e Almeida & Passini, concordam ao afirmar que os conceitos geográficos precisam ser introduzidos às crianças ainda cedo, a fim de interiorização, a partir da vivência das crianças, sendo fundamental para o resto da vida. Callai (2005) afirma que “para acontecer o rompimento entre as noções cotidianas e conceitos, é preciso muito mais que força de vontade”. São necessárias concepções técnicas e teorias metodológicas para que a mudança possa ocorrer e ser reconhecida e, portanto, tomada como verdadeira, mas é por meio do professor, com suas concepções de educação geográfica, com estudo na busca de novos métodos, saberes e conhecimentos que isso ocorrerá. “O conhecimento geográfico produzido na escola pode ser o explicitamento do

diálogo entre a interioridade dos indivíduos e a exterioridade das condições do espaço geográfico que os condiciona” (REGO *apud*, CALLAI, 2005, p. 231).

Para Straforini (2008, 16), as crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, estão em fase da construção das relações espaciais projetivas e euclidianas, tendo dificuldade em representá-las, apesar de percebê-las de forma concreta no espaço vivido. A construção dessas relações implica na conservação da distância, comprimento e superfície e a construção da medida de comprimento. (CALLAI, *apud* STRAFORINI, 2008, p.16)

Almeida e Passini (2010) citando Piaget, pontuam que “é a partir dos 8 a 10 anos que as crianças terão estruturas para compreender e coordenar medidas e usar referenciais de altura e comprimento”. Ainda segundo as autoras, “existem categorias que especificam de uma forma mais individual e profunda as relações espaciais com os elementos no espaço: a interioridade, quando uma área encontra-se localizada dentro da outra; a exterioridade, quando uma área é o exterior da outra; a delimitação e interseção, quando há uma parte comum a ambas as áreas; a continuidade, quando as áreas são limítrofes, tangencial” (ALMEIDA & PASSINI, 2010, p. 44).

Todos estes conceitos, podem ser introduzidas à criança por meio dos jogos, brincadeiras e resolução de problemas.

2.2.1 Alfabetização e letramento espacial

O professor, poderá fazer uso da cartografia e da grafia, relacionadas a outros conceitos, transformando o ensino-aprendizagem muito mais atraente, fazendo com que o desenvolvimento da criança seja o de interiorizar o que aprende e não o de simplesmente memorizar. Sobre o letramento geográfico, para que possamos compreendê-lo buscamos um diálogo entre autores da Geografia e da Pedagogia.

A partir da proposta das autoras Castellar e Vilhena (2010, p. 249), podemos analisar o uso da cartografia como linguagem no processo de letramento e alfabetização geográfica nas séries iniciais do ensino fundamental. Pensar a cartografia como forma para que a criança já desde cedo leia o espaço em que vive, lendo lugares e os símbolos dos mapas, identificando paisagens e fenômenos cartográficos atribuindo sentido ao que está escrito.

Ensinar a ler em geografia significa criar condições para que a criança leia o espaço vivido, utilizando a cartografia como linguagem para que haja o

letramento geográfico. Ensinar a ler o mundo é um processo que se inicia quando a criança reconhece os lugares e os símbolos dos mapas, conseguindo identificar as paisagens e os fenômenos cartográficos e atribuir sentido ao que está escrito. (CASTELLAR E VILHENA, 2015, p.23)

Para que a criança interiorize não somente os conceitos geográficos, mas todos os demais para se constituir como um indivíduo social é necessário que esteja alfabetizada. Para isso se busca a alfabetização e o letramento considerados para fim da construção de um sujeito social, porém não devemos deixar de lado a alfabetização espacial, pois ambas são necessárias para que a criança seja reconhecida como um sujeito sócio histórico.

Callai (2005) ao mencionar sobre a alfabetização e a alfabetização espacial, trás a questão de “Como realizar a leitura da palavra por meio da leitura de mundo? E como fazer a leitura de mundo por meio da leitura de palavra?”, ela se refere que “a criança lê o mundo muito antes de ler a palavra”, e que precisa exercitar a leitura de mundo, pois já nasce com capacidade de ler o mundo, seja através da mãe, ou pelo seu próprio esforço buscando conquistar seu espaço no mundo, e ao entrar na escola ela se depara com o espaço escolar onde aprenderá as palavras e seus significados, a escrita e sua representação (CALLAI, 2005, p. 232 e 233).

A autora faz menção à importância de como se dá o aprendizado para a criança e que significados têm o espaço de aprendizagem, que pensamentos ela desenvolve dentro e a partir deste espaço, da vivência nele, qual a noção que ela tem desse espaço no qual está inserida. Quais descobertas ela faz, com relação a outras pessoas inseridas no mesmo espaço; que significado tem cada coisa e momento, e se isso pode ser trabalhado na hora da alfabetização, aproveitando a experiência ambiental de cada um no processo; a realidade de cada criança, sua vida fora da escola, seu mundo real, individual, percebendo o que há em volta na realidade da criança, aprendendo a ler o espaço dela, e assim fazer a criança tomar consciência do seu espaço desde pequena, conhecendo a história do lugar, sua cultura, sua gente.

Albuquerque (2012, p. 16) faz uma abordagem sobre as concepções de alfabetização, “que até os anos 80, era embasada em métodos sintéticos e analíticos”. Trás reflexões de autores como, Emília Ferreiro² e Ana Teberoski³, que de acordo com

² Emília Ferreiro- Nasceu na Argentina em 1936. Doutorou-se na Universidade de Genebra, sob orientação do biólogo Jean Piaget. Atualmente é professora titular do Centro de Investigação e Estudos Avançados do Instituto Politécnico Nacional, da Cidade do México, onde mora.

³ Ana Teberoski- Doutora em psicologia e docente do Departamento de Psicologia Evolutiva e da Educação da Universidade de Barcelona, ela também atua no Instituto Municipal de Educação dessa cidade, desenvolvendo trabalhos em escolas públicas.

a teoria exposta em *Psicogênese da Língua Escrita*, toda criança passa por fases até que esteja alfabetizada: a pré-silábica, na qual não há correspondência grafônica; a escrita silábica, na qual a correspondência grafônica passa a existir; e a escrita alfabética, onde se é percebida a relação fonema-grafema. Para a autora, há a necessidade da interação com a cultura letrada, pois “é por meio dela que a criança vai se familiarizando e se apropriando da escrita alfabética”. Isto pode ocorrer por meio de placas, sinalizações, revistas, entre outros, e não necessariamente por cartilhas de alfabetização.

Partindo dessas pesquisas, fica evidente que há a necessidade de alfabetizar letrando, sendo que um processo não pode prevalecer sobre o outro. Por isso devemos inserir práticas de letramento, pois, alfabetizar corresponde a ensinar a ler e a escrever (ALBUQUERQUE, 2012, p. 19). Soares (1998) também apresenta conceito de alfabetização na perspectiva do letramento:

[...] alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado. (ALBUQUERQUE, *apud* SOARES, 1998, p.47).

De acordo com Soares (2004), apesar de letramento e alfabetização não terem o mesmo significado, não podem ser separados, portanto, há a necessidade de se considerar o uso das funções da escrita, com base no desenvolvimento de atividades com a leitura, e assim, podemos afirmar o mesmo para a alfabetização e o letramento geográfico.

Diante do aqui exposto, afirmamos que o letramento geográfico é fundamental para que a criança leia o mundo, o espaço onde vive, a fim de identificar e reconhecer lugares, símbolos, paisagens e os fenômenos cartográficos, entre outros, e assim, se constitua como um sujeito social. Para isso, trazemos no capítulo seguinte, a importância dos jogos e brincadeiras para a educação.

3 JOGOS E EDUCAÇÃO

A fim de compreender o universo dos jogos e do RPG, pois também envolvem coordenação motora, estratégia e espacialidade, trazemos neste capítulo, que está dividido em cinco etapas, a importância dos mesmos como ferramenta pedagógica no ensino e aprendizagem. Na primeira fazemos uma abordagem da importância dos jogos, brincadeiras e RPG como ferramenta no ensino-aprendizagem, com foco para a espacialidade. Na segunda, serão apresentadas a origem e a história do RPG – jogo de representação e interpretação de personagens, apresentando exemplos de aulas; Na terceira a definição e a origem dos jogos de tabuleiro, dividida em duas partes: na um breve histórico e modelos de jogos educativos; Na quarta etapa, uma pesquisa em sites especializados, referente a jogos de tabuleiro e RPG; e na quinta, nossas considerações sobre as mesmas.

3.1 Jogos como ferramenta no ensino-aprendizagem

Em meados do sec. XVIII segundo Brougère (2008), o jogo era visto de três formas: como recreação, pensando o jogo como um relaxamento indispensável ao esforço geral, podendo ser físico, intelectual ou escolar, sendo considerado como um repouso em oposição ao trabalho (sentido sério), ou seja, pela necessidade de descansar, perdendo assim, seu valor; como estratégia pedagógica, sendo utilizado por meio de exercícios escolares, servindo apenas como intuito de atrair o aluno; e por último, no lugar da educação física, como suporte de atividades físicas da criança. O autor menciona que naquela época o jogo estava ligado a “jogatina”, e isto traria riscos ao futuro da criança se o jogo fosse favorecido como conteúdo educacional, daí a necessidade de ser controlado pelos educadores.

Kishimoto concorda com Brougère, ao afirmar que:

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época. Em certas culturas indígenas, o "brincar" com arcos e flechas não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca. Se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Outros aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas várias sociedades em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma

estrutura sequencial que especifica sua modalidade. O xadrez tem regras explícitas diferentes do jogo de damas, do loto ou da trilha. São estruturas sequenciais de regras que permitem diferenciar cada jogo, ocorrendo superposição com a situação lúdica, uma vez que, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto. O xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais. Tais aspectos permitem uma primeira exploração do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam (KISHIMOTO, 2011, p.108).

Os jogos possuem uma complexidade possuindo dificuldade de definição. Neste sentido, Kishimoto (2011) afirma que “a variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo”. Isto se remete à definição de jogo e de como o processo de jogar acontece em relação ao que se entende por criança e educação, nas variadas culturas.

O que para Brougère (2008), ao mencionar a cultura lúdica afirma que “a cultura lúdica é antes de tudo, um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível” (BROUGÈRE, 2008).

Para Kishimoto por exemplo,

Cada cultura tem maneiras de ver a criança, de tratar e educar. Entre as antigas concepções, a criança vista como homem em miniatura revela uma visão negativa: a criança é um ser inacabado, sem nada específico e original, sem valor positivo. É contra essa visão que, a partir do século XVIII, Rousseau, no Emílio, divulga a especificidade infantil, a criança como portadora de uma natureza própria que deve ser desenvolvida (KISHIMOTO, 2011, p. 109).

Há dificuldade em definir o jogo do não-jogo, o que Kishimoto aponta ao afirmar

A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não-jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena, que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais, é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo, em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam (KISHIMOTO, 2011, p. 106 e 107)

Quanto ao jogar pedagógico mesmo se saber ao certo a definição correta de jogo, podemos afirmar que de acordo com pesquisas realizadas, os jogos educativos ou lúdicos hoje são considerados jogos que contribuem para a formação cognitiva das

crianças e geralmente são direcionados para a Educação Infantil, podendo também ser aplicados nos Anos Iniciais.

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 2011, p.22)

Os jogos são divididos em jogos de enredo, onde há uma história ou trama e os jogos com regras. Os primeiros são chamados de jogos imaginativos, por estimularem o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança, pois elas vivenciam o comportamento do adulto. São exemplos os contos, narrações, mitos, dentre outros. Os jogos de regras são aqueles em que a imaginação é limitada às normas do jogo, exigindo atenção para o seu desenvolvimento, como no caso dos jogos de ludo, xadrez e damas.

Em entrevista concedida a revista Nova Escola no final de 2009, Gilles Brougère, falou sobre o aprendizado do brincar, explicando porque “o jogo é uma construção social, que deve ser estruturada desde cedo”:

Brincar se aprende (*learning*), mas sem que isso necessite ser ensinado (*teaching*). É brincando que a criança aprende a brincar e particularmente colocar em prática uma linguagem imaginária ou secundária, a fazer de conta e a capacidade de decisão sem a qual não pode haver brincadeira. A prova que certas crianças não “sabem” brincar, quer dizer, que não conseguem aceitar a um convite de fazer de conta, é, por exemplo, brincar de bater. Respondem literalmente à situação quando batem de verdade. Podemos pensar que os jogos de esconde-esconde (*pika-boo*) são brincadeiras que permitem à criança bem nova aprender a brincar. (NOVA ESCOLA, 2009, s/p)

Segundo Brougère (NOVA ESCOLA, 2009), “a criança adquire seus conhecimentos com o passar do tempo, ela não compreende o que é jogo por si mesma, e nem o ato de jogar”, necessitando de um mediador que lhe direcionará as formas de como executar as tarefas em conformidade com as regras por esse jogo estabelecidas.

Para o autor, o jogo pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, não sendo restrito a nenhuma faixa etária. As metodologias que envolvem jogos podem possuir opções e assumir uma função lúdica. Além disso, os jogos podem proporcionar prazer, contribuições no campo cognitivo e desenvolver nas crianças o raciocínio lógico. A criança pode adquirir conhecimentos por meio dos jogos, brincadeiras e jogos de RPG, fazendo com que a mesma se desenvolva plenamente em seu contexto social de forma significativa e prazerosa. Para que haja a brincadeira é necessário que o

material a favoreça. É preciso então a presença de brinquedos e jogos, visto que correspondem a atividades lúdicas diferentes. (BROUGÈRE, 1998b)

Alguns autores afirmam haver diferença entre jogo e brincadeira, enquanto para outros não. Isso depende da cultura na qual a criança está inserida.

Kishimoto (2011, p. 109), afirma que “o jogo se diferencia do brinquedo a partir do contexto social da criança, ou seja, o uso do brinquedo depende da cultura em que está inserida”. E que a diferença entre jogo e brincadeira está no fato de que “no jogo é necessário obedecer às regras, o que exige certas habilidades ao jogar”; com relação ao “brinquedo, a ausência de regras o torna apenas um suporte da brincadeira”. Ressalta ainda, que “o brinquedo assume a função lúdica e educativa”, proporcionando diversão, prazer, entre outros.

Já para Brougère (1998^a) não há diferença entre jogo e brincadeira, já que em inglês, ambos significam *play*, que traduzido para o português, significa “jogar/brincar”. Porém no Brasil, a diferença está nas regras que o jogo possui, enquanto que a brincadeira é livre. (BROUGÈRE, 1998a)

A brincadeira e o jogos são importantes tanto para o desenvolvimento motor e cognitivo da criança, pois no decorrer do jogo, a criança enfrenta desafios e situações em que precisa superar seus medos, anseios, exercitando a autonomia e a cidadania. A criança aprende a julgar, questionar, a argumentar e raciocinar, indagar, o que a leva a criar estratégias em busca de soluções para ganhar o jogo ou chegar ao objetivo proposto. Portanto, é imprescindível que haja uma metodologia adequada para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem da espacialidade da criança, na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, de uma forma mais livre e desembaraçada. Creio que a utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula, ou fora dela, pode ser a maneira mais adequada para que isto aconteça, de forma que as crianças se sintam livres como sendo o seu espaço, na busca da liberdade de criar e imaginar.

Segundo Brougère (2008), é por meio da observação da brincadeira, a partir da qual os educadores podem propor atividades lúdicas complementares, como um desenho, uma construção ou mesmo sugerir outras ações lúdicas, que a criança internaliza conceitos e interage com o meio. Sendo assim, para nós está clara a utilidade dos jogos, não somente para fins de ensino-aprendizagem, mas para fins de descontração. Enfim, pode-se sugerir entre os diálogos reflexões sobre as atividades de brincar e as formas como elas se desenvolvem.

Os jogos e brincadeiras são considerados estimulantes da socialização e do exercício da cidadania, tanto dentro como fora da escola, pois estão relacionados a regras e ao comportamento. Com eles, a criança aprende a ter paciência para esperar a sua vez de jogar, ou esperar que saia uma determinada carta ou um número no dado, portanto, exercita a diplomacia no contato com os outros e a concentração. É necessário que a criança preste atenção nas suas atitudes e na atitude dos colegas, fazendo com que a mesma aprenda a ter responsabilidade, jogando de acordo com as regras e cuidando do material utilizado. Outro aspecto importante é a questão de autonomia, pois ensina a criança a fazer escolhas e aceitar as consequências das mesmas, aprendendo a lidar com a vitória ou a derrota, sabendo que ao mesmo tempo, que pode vencer, corre o risco de perder, pois depende das decisões e estratégias que utiliza. Sendo assim, os jogos e as brincadeiras podem ser considerados educativos, pois para jogá-los é preciso ler e compreender suas regras, já a partir do primeiro desafio, desenvolvendo portanto, a noção de espaço pela criança.

Almeida e Passini (2010, p. 26), afirmam que “a evolução da noção de espaço se dá de níveis próprios de evolução geral da criança, na construção do conhecimento, ou seja, do que ela vive e percebe, e por fim, concebe”. Sendo assim, o espaço físico se refere ao espaço vivido, por meio de movimento e deslocamento, enquanto que o espaço percebido é lembrado, ampliando o campo empírico e a observação da mesma.

Por isso, a necessidade de propor atividades que desenvolvam o conceito e noções geográficas, mais do que propriamente do conteúdo sistemático. Os jogos em geral, entre outros, são muito importantes para a ampliação da consciência do espaço corporal, pois por meio deles, se estrutura a noção de espaço. Fazendo com que a criança perceba o todo ao seu redor, fazendo com que distinga as categorias de localização espacial, como perto, longe, em cima, embaixo, do limite, entre outros, propiciando com que a partir daí, a mesma se situe, bem como os elementos de forma mais objetiva. “A criança passa a perceber o espaço ocupado pelo seu corpo, a localização de objetos no espaço”, as posições dos mesmos (posições relativas), bem como o que envolve deslocamento e orientação, distâncias, medidas e esquematização do espaço, assim como a leitura da paisagem.

A leitura da paisagem consiste em compreender a realidade na qual se vive, suas percepções e relações sociais, que estão carregadas de fatores culturais, psicológicos e ideológicos, que devem se utilizar de técnicas de leitura com base nas

noções cartográficas de forma a se compreender as relações existentes entre os fenômenos analisados, por fim caracterizando o letramento geográfico.

Segundo Callai (2005, p. 251), “o papel da geografia na escola, é o de fazer a leitura de mundo porque traz em si todas as marcas da vida dos homens”. A partir do momento em que a criança aprende a ler o espaço no qual está inserida, ela passa a identificá-lo, a observá-lo, a descrevê-lo, a registrá-lo e a analisá-lo, isso se dá no mundo, no contexto deste espaço geográfico. Este conhecimento geográfico pode ser interiorizado por meio da utilização de jogos e do RPG, como ferramenta de ensino-aprendizagem. Podem e devem ser utilizados por meio da linguagem cartográfica pois, a aprendizagem com jogos, permite que as crianças aprendam a compreensão de lugares, do espaço e tempos de aprendizagem, da oscilação de expressão de gênero que constroem, e do processo de identidade, necessários para a construção da espacialidade.

Portanto, a necessidade de fazer relação com os alunos entre cartografia e geografia é fundamental, porque a leitura que eles conseguem fazer da paisagem possui fatores culturais, psicológicos e ideológicos. Sendo assim, ao desenhar, as crianças expressam o conhecimento da realidade, interiorizam reconstruindo e representando, se tornando leitoras neste processo de ensino-aprendizagem.

O professor pode planejar atividades e metodologias eficazes, tais como jogos, brincadeiras, RPG e desenhos, a fim de trabalhar a cartografia e a espacialidade de maneira simples, agradável e de fácil compreensão, o que é abordado nos PCNs.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais em Geografia apontam que,

A Geografia trabalha com imagens, recorre a diferentes linguagens na busca de informações e como forma de expressar suas interpretações, hipóteses e conceitos. Pede uma cartografia conceitual, apoiada numa fusão de múltiplos tempos e numa linguagem específica, que faça da localização e da espacialização uma referência da leitura das paisagens e seus movimentos. (BRASIL, 1998, p. 78)

O ato de desenhar torna-se recurso fundamental para o ensino e a pesquisa da espacialidade, tanto na Educação Infantil, quanto no Ensino Fundamental. Esta prática possibilita ter em mãos representações dos diferentes recortes do espaço de vivência da criança tanto na escola, como fora dela, interessantes para o ensino e pesquisa, podendo ser aplicados à metodologia de ensino de qualquer disciplina.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) “Desenhar [...] é uma forma interessante de propor que os alunos comecem a utilizar mais objetivamente as

noções de proporção, distância e direção, fundamentais para a compreensão e uso da linguagem cartográfica” (BRASIL, 1998, p.2)

Castrogiovanni *et al* (2010, p. 38) afirmam que “a cartografia intervém nas formas de representação utilizadas pelo homem, sendo, portanto, ciência, arte e técnica”, portanto por meio da cartografia, aprendemos a ter compreensão espacial do fenômeno, tanto para uso científico quanto para uso no cotidiano, assumindo desta forma, uma função prática.

Por meio da diversidade de funções desses jogos podemos perceber como as crianças se desenvolvem com relação a autoconhecimento, à construção de sua autonomia e à autoconfiança. A partir dessa percepção, podemos oferecer a elas a oportunidade de crescimento por meio do manuseio com objetos e da interação não só com o meio, mas com o outro, favorecendo sua compreensão social, cultural e cognitiva.

É imprescindível que haja uma metodologia adequada para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental de uma forma que atraia a atenção da criança. Acreditamos que a utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula, ou fora dela, pode ser a maneira mais adequada para que isto aconteça, de forma que as crianças se sintam livres como sendo o seu espaço, na busca da liberdade de criar e imaginar. É a partir da observação e do registro, que fazemos o planejamento, e então aplicamos o que julgamos necessários para garantir um aprendizado significativo.

Paesini (2014) em seu livro “jogos e percursos de psicomotricidade”, trás exemplos de como abordar conceitos de forma lúdica e eficaz. Faz uma abordagem sobre jogos de percurso; jogos no espaço; jogos de equilíbrio e jogos de recursos psicomotores. Para a autora, “jogar ajuda a criança em seu crescimento e na sua aprendizagem, pois a criança interioriza e registra as experiências em sua memória corpórea”. Para tanto, se trata de uma ação fundamental educativa que afirma que a experimentação corpórea e sensorial são importantes tanto para o amadurecimento físico, quanto para o mental da criança.

Segundo Paesini (2014, p. 11) “o jogo por sua facilidade pode ser tanto desestimulante para algumas crianças, ou difícil, e portanto, inibidor e frustrante, para outras”. Por isso, existe a necessidade de considerar tanto a idade quanto o nível motor das mesmas. Havendo muitas vezes a necessidade de adaptação dos jogos.

A autora divide os jogos em quatro categorias: jogos de percepção corpórea; jogos de percepção espacial; jogos de equilíbrio; e recursos psicomotores. Os jogos de percepção corpórea são os de conhecimento global do corpo; conhecimento analítico do corpo e esquema corpóreo. Os jogos de percepção espacial são os de orientação espacial e conceitos topológicos. Os jogos de equilíbrio são aqueles que trazem conceitos de equilíbrio estático; equilíbrio; esquema motor de base; e coordenação em geral. Por fim, os de recursos psicomotores são os que estimulam a coordenação motora; motricidade fina; postura correta; esquema motor. Trabalham com a agilidade e destreza nos movimentos; equilíbrio dinâmico e a percepção da lateralidade (PAESINI, 2014, p.12).

Cabe aqui falarmos um pouco de cada categoria, com a finalidade de uma compreensão melhor da importância dos jogos para a educação da criança, tanto na Educação Infantil, quanto nos Anos Iniciais do Ensino fundamental.

Paesini (2014) explica que “os jogos de percepção corpórea, compõe-se de exercícios físicos, com o objetivo de adquirir e reforçar a consciência do próprio corpo”. Nestes jogos, há a necessidade de a criança ter familiaridade com o próprio corpo, percebendo-o, partindo da maneira global para a analítica, ou seja, do todo para as partes. De acordo com a autora, “a criança que conhece seu corpo, é mais confiante e segura de seus movimentos, postura, equilíbrio e coordenação motora em geral”. Por exemplo, o jogo de estátua, que tem o objetivo de perceber o corpo nas situações estática e dinâmica (PAESINI, 2014, p. 23). “Os jogos de percepção espacial são voltados para a percepção do espaço, o senso de orientação e o conhecimento de conceitos topológicos básicos”. Permitem que a criança descubra o espaço circunstante em relação ao próprio corpo, reforçando a segurança e o seu domínio de maneira espontânea e agradável. “A consciência espacial é aquela adquirida por meio dos sentidos, do movimento e de toda a vivência corpórea da criança”. Estes jogos ajudam a criança a perceber sua própria posição, dosar a energia de uma ação em relação ao espaço circunstante, fazendo com que desenvolva a consciência do espaço, sua abstração e representação gráfica. Por exemplo, os jogos de percurso com obstáculos cujo objetivo é reforçar conceitos espaciais (PAESINI, 2014, p.51). “Os jogos de equilíbrio são jogos motores, compostos com a finalidade de percepção progressiva”. Tem o objetivo de alcançar uma correta postura corporal, onde a criança aprende a brincar com a força da gravidade, enquanto posiciona-se estaticamente. Isso permite que o indivíduo experimente posições com as quais já está acostumado,

melhorando o autocontrole, a percepção do eixo de simetria corporal, a lateralização, adquirindo independência.

Ao lidarmos geograficamente com as crianças, passamos pelas concepções de espaço e de mundo no qual estão inseridas, por meio da organização dos espaços, rotinas diárias, entre outros (LOPES, 2015, p. 124).

Devemos, portanto, independentemente, do sistema, levar para as salas de aula, não somente um ensino de qualidade, procurando o aperfeiçoamento, mas permitir que a criança vivencie atividades que a leve a pensar sobre a escrita de forma reflexiva e lúdica com atividades em diferentes textos e contextos. A aproximação da criança desde cedo na cultura letrada, que já ocorre em casa e na sociedade, poderá à medida que for alfabetizada, fazer com que estabeleça correspondências grafônicas, e mais tarde, ser capaz de produzir textos por meio das brincadeiras e jogos, bem como construir sua autonomia no espaço no qual está inserida.

Portanto, os jogos e as brincadeiras são ferramentas de aprendizado, e ótimos para desenvolver a percepção, o raciocínio lógico e dedutivo da criança, podendo ser utilizados como instrumentos de aprendizado na interdisciplinaridade com outras disciplinas tais como, Português, Matemática, Geografia, História, Ciências entre outras. Por meio de palavras cruzadas, exercitando o vocabulário e ortografia; bem como jogos de montar e de tabuleiro, são perfeitos para exercitar a destreza e a coordenação, seriação, espacialização, entre outros.

Os jogos que envolvem raciocínio, estratégia e sorte ao mesmo tempo, são ferramentas de comunicação e socialização que aproximam as mesmas enquanto aprendem jogando, pois promove a interação com os demais jogadores, e torna o ensino e aprendizagem para a criança uma coisa divertida e prazerosa além formar o senso crítico.

Libâneo (1992) defende que por meio do ensino, é que o aluno vai desenvolver sua capacidade de aprendizagem. Para o autor, a didática é muito mais que uma forma de ensinar, vai além da relação de ensino e aprendizagem entre professor e aluno, mas também da relação social. A didática é uma área da Pedagogia e uma das disciplinas mais importantes, pois é necessária a formação dos professores e, portanto, uma disciplina que se articula com as demais, pois, ela traduz tanto os objetivos sociais, quanto os políticos da educação, com relação ao ensino. Convertendo os mesmos em objetivos de ensino. Está aí, a intenção da prática da docência. (LIBÂNEO, 1992, p.11).

É por meio dessas interações e relações das práticas diárias, que a criança construirá sua identidade pessoal e coletiva. É por meio das brincadeiras, da imaginação, da fantasia, do desejo, da observação, das experiências, da socialização, que os jogos e o RPG proporcionam, que ela aprenderá a construir por meio dos sentidos, sua opinião sobre o mundo ao seu redor, produzindo sua própria cultura. Sendo assim, por meio da cultura, enquanto se proporciona o brincar à criança, se cria um espaço para que ela experimente e descubra um mundo novo e de uma forma diferente, alegre, ativa e criativa.

Dayrell (1996) menciona “a escola como espaço sociocultural enquanto instituição”, isso implica resgatar o papel dos sujeitos na sociedade na qual estão inseridos. Portanto, “a fim de compreendermos a escola como construção social, devemos compreendê-la enquanto sistema escolar, levando em conta a ação de seus sujeitos”. A escola deve ser analisada por meio das suas particularidades, levando em conta seu espaço social, bem como o espaço social dos sujeitos, buscando perceber quem é, e quais diversidades sociais e culturais que existem, bem como sua realidade econômica, entre outros. Assim, a escola não é apenas um espaço onde se ensina, mas de socialização, troca de saberes entre educador e educando, entre conhecimento científico e comum.

É necessário que a escola perceba a diversidade entre seus educandos e porque não dizer educadores, e se aproveite delas, a fim de transformá-las em contribuições sócio culturais, econômicas e sociais a fim de construir estratégias para uma base sólida de conhecimento.

Devemos dar a oportunidade às crianças de explorar o mundo físico e social, respondendo as suas curiosidades construindo nelas os sentidos pessoais e coletivos para que se apropriem das formas culturais de agir, sentir e pensar, e a partir daí, construam sua espacialidade.

Segundo Tristão (2004), que se apropria dos conhecimentos de Paulo Freire, quando afirma que “a capacidade de criar, construir reconstruir ou transformar, não se dá de forma bancária”, pois, têm um papel ativo na construção da aprendizagem, por meio das interações com o outro, no cotidiano.

Mello (2005, 33) afirma que a “aprendizagem é o processo de diálogo estabelecido entre a criança e a cultura. Na escola esta mediação se dá por intermédio dos professores e de outras crianças”, sendo assim, ao dar voz às crianças, permitimos a participação das mesmas na vida escolar. Nós, como futuras professoras e professores

devemos instigar as crianças não só por meio da criatividade, mas da participação, de atividades, seja dentro ou fora da sala.

Aprender a ouvir a criança, nos influencia a, por meio desta voz demonstrada através das diferentes linguagens da criança, permitir que as mesmas, percebam que têm lugar no mundo, e que, portanto, a voz delas é importante e permite que percebamos, o quanto a educação precoce pode abreviar a infância.

Mello (2005), afirma que há uma grande ocupação de uma grande parte do tempo da criança na escola com atividade de treino motor, ao mesmo tempo em que outras linguagens perdem espaço. Há funções como o pensamento, o autocontrole da conduta, a função simbólica entre outras, que se formam somente ao longo da idade pré-escolar através das brincadeiras e de outras atividades como o desenho, a pintura, a modelagem e os jogos. Se essas funções não estão formadas, o professor vai ter um maior esforço, bem como as crianças em realizar tarefas de escritas, sendo assim, tira-se o tempo que se daria a brincadeira do faz-de-conta, do movimento nos espaços abertos, ao ar livre, da socialização.

A autora ainda afirma que “a escolarização precoce ocupa o tempo da criança na escola e toma o lugar da brincadeira, do faz-de-conta, da conversa em pequenos grupos quando as crianças comentam experiências e conferem os significados que atribuem às situações vividas”(MELLO, 2005, p. 24). Abreviou a infância, pois foi retirada da criança, a possibilidade de se materializar, ou seja, não a percebemos, a vemos, porém não a enxergamos, é como se ela fosse invisível, pois quando as mesmas são vistas somente como “alunos”, é retirado delas o direito a viver a infância e de se relacionar com o meio em que estão inseridas, para que de tal forma aprendam o que são regras, cidadania, criando assim um senso crítico.

Portando, é primordial que nas escolas haja um espaço para que a criança se sinta livre, para imaginar, criar e brincar, dentro e fora da sala de aula. De forma que os brinquedos, a brincadeira em si, e os jogos, propiciem o desenvolvimento da espacialidade.

Isso nos remete a função do brinquedo - que pode ser pensada também para os jogos, brincadeiras e RPG - que para Brougère, (2009), quanto maior a função do brinquedo, menos representacional ele será, o que não significa que não precise ter representação para ser representativo, ou seja, quanto mais funcional, mais dificuldade de imaginação e quanto menos funcional mais possibilidades de a criança imaginar, e

quanto mais este brinquedo se afastar da funcionalidade, mais poderá despertar a imaginação na criança, e isso serve para os jogos também.

Para Kishimoto (2011),

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p.36-37).

Pelo fato de o brinquedo ou o jogo poder ser o objeto causador de uma brincadeira, sozinho, é somente um objeto ou jogo. É necessária a criança e sua imaginação para utilizá-lo/jogá-lo. Na brincadeira e no jogo, o objeto se transforma, passando a ser mais que um instrumento, pois passa a representar “coisas”, a partir da imaginação da criança, que aprende a desenvolver o raciocínio, a auto conduta, a função simbólica entre outras, e através disso, a socialização, as regras e a cidadania.

De acordo com Brougère (2009), no final do sec. XIX surgiram novos discursos pedagógicos sobre o jogo, e neste contexto, surgiu o jogo educativo, se opondo aos jogos livres, que porém, segundo o autor, podem ser adaptados.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo não podem ser limitados à recreação, podendo sim ter objetivo didático, de forma que o brinquedo e o brincar possam estar inseridos na sala de aula com a finalidade de desenvolver os aspectos físico, psicológico, intelectual e social, das crianças facilitando a internalização de conceitos, tais como da espacialidade.

O professor pode por meio da leitura, jogos, brincadeiras e RPG, incentivar a capacidade criadora da criança, dando voz a ela, estimulando a fantasia e a imaginação, pois a criança além de ser um sujeito sócio-histórico, é emoção. Sendo que as crianças possuem modos próprios de compreender e interagir com o mundo e para algumas, essa será a primeira experiência escolar, precisamos estar preparados para criar espaços de trocas e aprendizagens significativas. Onde as crianças possam, nesse primeiro ano, viver a experiência de um ensino rico em afetividade e descobertas. Cabe a nós professores favorecer a criação de um ambiente escolar onde a infância possa ser vivida em toda a sua plenitude, um espaço e um tempo de encontro entre os seus próprios espaços e tempos de ser criança dentro e fora da escola. O desafio é pensar uma educação que respeite o indivíduo e a diversidade, e reencontra a identidade própria do ser humano por meio da individualidade de cada um, respeitando sua singularidade.

3.2 O RPG (role-playing game) na educação

De acordo com Vasques (2008) a primeira pesquisa acadêmica sobre RPG realizada no Brasil foi publicada em 2004. A partir de então, encontramos alguns embasamentos teóricos sobre o assunto, observando-se alguns elementos do jogo. Assim, percebendo as potencialidades didático-pedagógicas do RPG (Figura 01), buscou-se aqui por meio de pesquisas também em sites reafirmar sua utilização como metodologia de ensino.



Figura 01 RPG na educação

Fonte: <https://www.google.com/search?q=modelos+de+jogos+de+rpg+para+a+educação>

3.2.1 RPG Origem e História

De acordo com Mateus Sales (2016), RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. É uma forma de história interativa, em que a narrativa é estabelecida por todos os participantes. Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens. Neste jogo se utiliza da inteligência, da imaginação, do diálogo, de táticas e estratégias, para em colaboração com os demais participantes, buscar alternativas para as melhores respostas e saídas das situações sugeridas pela aventura. Se utiliza de ferramentas educacionais, tais como a socialização, a cooperação, a criatividade, a interatividade e a interdisciplinaridade (BRASIL ESCOLA, 2016).

A ideia foi desenvolvida por meio da escrita do livro "*Little Wars*", de H. G. Wells e publicado em 1913, gerando uma série de novas publicações e centenas de regras para serem usadas nos mais diferentes cenários. O jogo em si, foi criado na primeira metade da década de 70, e tem como base os jogos de estratégia, *war games* (jogos de guerra), normalmente chamados de jogos de miniaturas. Esses jogos se

utilizam de pequenas miniaturas de soldados, organizados pelos jogadores em exércitos, posicionados no chão ou mesa, onde batalhas são simuladas seguindo determinadas regras, e os conflitos podem ocorrer nas mais diferentes ambientações (BRASIL ESCOLA, 2016).

De acordo com Sales (2016) em 1971, o norte americano Gary Gygax, escreveu um livro inspirado nas obras de J. R. R. Tolkien, autor de "O Hobbit" e "O Senhor dos Anéis", onde ocorriam batalhas em um cenário medieval. Após sucesso com o livro, Gary Gygax passou a se corresponder com os jogadores. Dentre eles, o norte americano Dave Arneson, que além de simular as batalhas em campo aberto, jogava com grupos menores de soldados, em outros ambientes fechados como cavernas, castelos, entre outros, com passagens secretas, armadilhas e labirintos. Por meio dessa troca de experiências, surgiu um novo conjunto de regras. Em janeiro de 1974, surge o *Dungeons&Dragons*, o primeiro *role-playing game*. De seu sucesso, na década de 80 foi lançado um desenho animado homônimo, aqui no Brasil, conhecido como Caverna do Dragão (BRASIL ESCOLA, 2016).

Segundo Rocha (2006), o RPG era praticado no Brasil no final da década de 70 e no início dos anos 80, por jogadores (estudantes de intercâmbio) que faziam cópias de livros trazidos dos EUA. A partir da década de 90, os títulos de RPG começaram a ser traduzidos para a língua portuguesa, e a ser produzidos no Brasil, como o "Tagmar" e "O Desafio dos Bandeirantes", este último com temática totalmente brasileira. A partir daí, muitas editoras e revistas especializadas vêm sendo publicadas. Eventos e encontros de RPG são realizados por todo o Brasil. O RPG faz parte das atividades de muitas crianças, adolescentes e adultos, bem como sua prática como projetos em educação.

3.2.2 Exemplos de aulas com o RPG

Para compreender melhor como ensinar por meio dos jogos de RPG, trazemos aqui alguns exemplos de aulas:

a) Caçando o mito do "Holandês Voador" - Aventura didática:

Sinopse: Investigação de um mito sobrenatural, enquanto participam de um exercício de interpretação de texto. O professor apresenta o texto realmente como sendo a investigação de um mito, e que outros professores poderão ajudar a desvendar esse

mistério. Esta aventura pode ser jogada com outras disciplinas, como Biologia, Geografia, História e Língua Inglesa.

Autor: Rogério de Mello Godoy

Gênero: Aventura / *Live Action*

Disciplina: Língua Portuguesa

Sistema: OPERA RPG

Tamanho do arquivo: aproximadamente 734 Kb.

Fonte: <http://www.rpgeduc.com/cacandoomito.pdf>

b) O Tom da Mata - Aventura didática:

Sinopse: Os jogadores/alunos serão moradores de Dourados, uma cidade hipotética, e são convocados para uma reunião para discutir a necessidade de se organizarem em prol da defesa do meio ambiente com ênfase na preservação da Mata Atlântica.

Autor: Alfeu Marcatto

Gênero: Aventura

Disciplina: Educação Ambiental

Sistema: Nenhum

Tamanho do arquivo: aproximadamente 3.806 Kb.

Fonte: mata.org.br/jogos/rpg_mata.pdf

c) O Caminho das Águas - Aventura didática:

Sinopse: Conjunto de várias aventuras que têm como foco questões referentes à preservação da água

Autor: Alfeu Marcatto

Gênero: Aventura

Disciplina: Educação Ambiental

Sistema: Nenhum

Tamanho do arquivo: aproximadamente 578 Kb.

Fonte: <http://www.caminhoaguas.org.br/RPG/rpg.pdf>

3.3 JOGOS DE TABULEIRO

Com a finalidade de demonstrar a importância dos jogos para fins não somente de lazer, mas também para a construção da espacialidade, é importante salientar brevemente a história de alguns jogos mais conhecidos, que foram sendo aperfeiçoados com o passar dos anos. Neste tópico, a definição e origem, bem como exemplos de jogos de tabuleiro educativos.

3.3.1 Breve histórico

Os jogos de tabuleiro se utilizam de superfícies planas e pré-demarcadas, com desenhos ou marcações de acordo com as regras envolvidas em cada jogo específico e normalmente são jogados por duas ou mais pessoas, como as Damas Chinesas. Não sendo apenas uma alternativa de lazer, pois sua prática incentiva a capacidade de memória, ajudando a desenvolver o raciocínio lógico e abstrato.

De acordo com Vasconcelos (2012), Anna Anjos (2013) e Greca (2013), estudos e registros mais recentes sobre jogos de tabuleiro afirmam que os mesmos surgiram entre quatro e cinco mil anos em civilizações como Egito e Mesopotâmia. Sendo os jogos “Senet” (passagem da alma), “O jogo real de Ur”, e “Mancala” (semelhante a jogos de semeadura e da colheita) os mais antigos já registrados. A partir do século XIX se tornaram produtos de massa. Já na década de 80, no século XX, perderam muito a sua popularidade devido ao surgimento dos jogos eletrônicos, mas, nos últimos anos voltaram a conquistar muitos adeptos devido à interação entre os jogadores, como nos RPG (*role-playing game*).

De acordo com Grando (2010), aqui no Brasil, os índios conhecem um jogo chamado “Jogo da Onça”. Provavelmente surgiu entre os Incas, encontrado entre os Bororos, no Mato Grosso, onde é conhecido como “Adugo”. Também encontrado entre os Manchineri, no Acre, e os Guaranis, em São Paulo. É um jogo de estratégia, onde se risca o tabuleiro no chão, onde a onça é representada por uma pedra e 14 outras representam os cachorros. Os cachorros têm por objetivo imobilizar a onça, sendo que o objetivo desta é comer cinco cachorros. Jogos deste tipo são encontrados em outras civilizações tais como os Incas (Puma e Carneiros), Índia (Tigre e Cabras) e China (Senhor Feudal e Camponeses). São jogos que estimulam o raciocínio lógico.

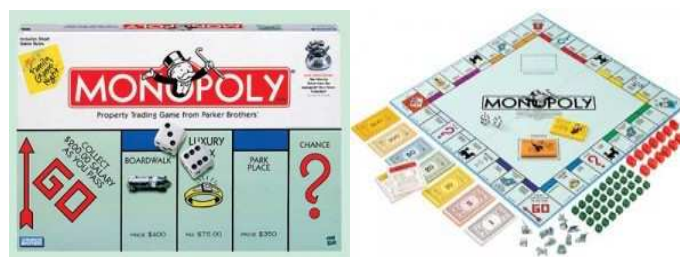
Dentre as pesquisas realizadas, os jogos de tabuleiro (figuras 2 e 3) mais populares no Brasil incluem: Damas, Carcassone, Descobridores de Catan, Gamão, Go, Jogo do Moinho ou Trilha, Ludo ou devagar se vai longe, Mastermind, Monopólio ou Banco Imobiliário, Sogo, Xadrez, War, Xadrez japonês e Xadrez chinês. Alguns desses jogos são de sorte, mas em sua maioria envolvem estratégias.



Figuras 02 e 03: Jogos de tabuleiro, gamão e xadrez.
 Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_tabuleiro/Jogo_de_gamão e
http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_tabuleiro/xadrez

De acordo com Mauricio Gibrin do site Ludomania, alguns jogos de domínio público evoluíram com o passar do tempo.

O Banco Imobiliário conhecido também por *Monopoly* (figuras 04 e 05) surgiu nos EUA em 1934 confeccionado por Charles B. Darrow, e é o jogo mais vendido no mundo. Já foi traduzido para mais de 25 línguas e distribuído em pelo menos 80 países. Foi publicado no Brasil a primeira vez na década de 60 pela Estrela, com nome de Banco Imobiliário (LUDOMANIA, 2016a).



Figuras 04 e 05: Imagem do jogo Banco Imobiliário.
 Fonte: LUDOMANIA, 2016a.

O jogo *Cluedo*, conhecido também por *Clue* e Detetive (figuras 06 e 07) foi confeccionado por Anthony E. Pratt, em 1944. Em 1946, após tê-la desenvolvido, foi à Waddington's Games, em Leeds, Inglaterra, para discutir as possibilidades de sua fabricação, mas devido à escassez de alguns materiais no pós-guerra, foi lançado

somente em 1949. Hoje, o jogo é vendido em mais de 40 países. “A Parker Brothers obteve os direitos para os E.U.A, ainda em 1949, comercializando-o com o nome *Clue*”. Aqui no Brasil é fabricado pela Estrela com o nome de Detetive (LUDOMANIA, 2016a)



Figuras 06 e 07: Imagem do jogo Detetive.
Fonte: LUDOMANIA, 2016a.

O jogo funciona da seguinte maneira: a ação se passa na mansão do Sr. Pessoa, onde todos são convidados, e onde o Sr. Pessoa é assassinado. O objetivo é que os participantes assumam o papel de detetives amadores e tentem descobrir quem matou o Sr. Pessoa, com que objeto e em que local ocorreu o crime. “Os jogadores se deslocam de aposento em aposento, tentando recolher pistas e fazer deduções”. Os nomes originais dos personagens: Coronel Mostarda, Senhor Marinho, Professor Black, Srta. Rosa, Dona Violeta, Dona Branca e do falecido Sr. Pessoa são Coronel Mustard, Reverend Green, Professor Plum, Miss Scarlett, Mrs. Peacock e Mrs. White. O Sr. Pessoa é conhecido na Inglaterra como Mr. Black e nos Estados Unidos como Mr. Boddy (LUDOMANIA, 2016a).

War (figuras 08 e 09) é um clássico estadunidense de 1957, que chegou aqui no Brasil em 1972. “É um jogo de guerra com o objetivo de, por intermédio da utilização de um dado, dominar vários continentes ou eliminar um dos participantes, assim se tornando o vencedor. Para vencer é preciso de inteligência, estratégia e um pouco de sorte”. O jogo pode ser encontrado em outras versões: *War II*, *War Império Romano* e *War III* (LUDOMANIA, 2016a).



Figuras 08 e 09: Imagem do jogo War

Fonte: LUDOMANIA, 2016a.

O *Tangran* (figura 10) é um quebra-cabeça geométrico tal como tantos outros criados ao longo dos anos. “O grego Arquimedes, que viveu entre 287 e 212 a.C., já mencionava em seus manuscritos um quebra-cabeça que ficou conhecido como *Stomachion*”. No entanto, nenhum deles conquistou a popularidade do chinês Tangram (LUDOMANIA, 2016a).



Figura 10: Imagem do Tangram
Fonte: LUDOMANIA, 2016a.

Ninguém sabe exatamente qual é a origem do nome “Tangram”, pois os chineses chamam-no de *qíqiaoban*, o que significa “sete placas da astúcia” ou “sete placas da habilidade”. Alguns estudiosos afirmam que o nome ocidental, seja uma variante de um antigo vocábulo em inglês que significa “quebra-cabeça” ou “bugiganga”, ‘mas também há uma teoria que liga a palavra à dinastia Tang, que governou a China de 608 a 907 d.C” (LUDOMANIA, 2016a).

De acordo com o site Ludomania (2016) “o jogo foi trazido para o Ocidente pelo capitão americano M. Donaldson em 1815 e já existia há muito tempo quando foi publicado, apesar do primeiro livro sobre o assunto “Tangram” ter surgido em 1813”. É um jogo composto por apenas sete peças das quais um quadrado, um paralelogramo e cinco triângulos retângulos, com os quais é possível se formar milhares de figuras, tais como: animais, pessoas e ainda figuras geométricas (LUDOMANIA, 2016a). O objetivo é escolher uma forma e tentar montá-la com as sete peças, sem sobrepor umas a outras, no menor tempo possível.

Todos estes jogos são relevantes para a compreensão da espacialização da criança, por abordarem regras, temporalidade, dentre outros conceitos importantes para o desenvolvimento social e cognitivo da criança.

3.3.2 Modelos de jogos de tabuleiro educativo

Por serem jogos que aguçam a criatividade, participação, leitura, pesquisa, e a espacialidade, buscamos alguns exemplos de jogos de tabuleiro (figuras 11 a 17) para reafirmar minha argumentação com relação as suas finalidades na área educativa. São jogos de fácil aplicação em qualquer disciplina e conteúdos didáticos, pois permitem o estímulo do raciocínio global, resgatando valores culturais, morais, sociais e éticos, e assim, preparam a criança e o jovem para interagir em sociedade e aplicar a cidadania.

Estes têm seu foco voltado para a interdisciplinaridade entre História, Matemática, Ciências Sociais e Geografia, podendo também ser adaptados a todas as faixa-etárias. Segue abaixo alguns exemplos:

JOGO DAS FRUTAS

Objetivo: Fazer com que a criança coloque as frutas na árvore sobrepondo-as.

Material: EVA.



Figura: 11 Jogo das frutas

Fonte: <http://alfabetizacaocefaproponteselacerda.blogspot.com.br/2013/01/jogos-para-sala-de-aula-em-eva.html>

QUEBRA-CABEÇA SILÁBICO - animais domésticos

Esse jogo pode ser utilizado com crianças em diferentes níveis de escrita, adequando sua aplicação de acordo com o que a criança já sabe.

Objetivos: Perceber que as palavras são formadas por sons (sílabas) e que esses sons podem ser formados por uma ou mais letras; Ordenar sílabas para formar a palavra;

Diferenciar desenhos e letras; Materiais: folhas impressas, tesoura.



Figura: 12 Quebra-cabeça silábico

Fonte: <http://silvana13001.blogspot.com.br/2014/10/quebra-cabeça-silabico-animais>.

JOGO DAS PALAVRAS

Objetivo: Fazer a associação entre imagem e escrita.



Figura 13- Jogo das Palavras

Fonte: <http://vilaclub.vilamulher.com.br/blog/outros/jogos-para-alfabetizacao-9-9925998-324806-pfi-aisesantos.html>

LOTO DAS PALAVRAS

Cartelas contendo palavras, figuras em papel adesivo plastificado colado em E.V.A ou pale 60Kg.

Objetivo: Ao sortear uma figura, a criança deverá reconhecer em sua cartela a palavra correspondente.



Figura 14- Loto das Palavras

Fonte: <http://vilaclub.vilamulher.com.br/blog/outros/jogos-para-alfabetizacao-9-9925998-324806-pfi-aisesantos.html>

AMARELINHA

A “amarelinha” é uma brincadeira que também é conhecida mundialmente e podemos dizer que é representada por um tabuleiro fixo no chão.

Esta brincadeira exige um local adequado, prepare um espaço maior, como uma quadra ou pátio.



Figura 15- Amarelinha

Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=50653>

TRILHA DO MANGUEZAL

Este jogo de tabuleiro vem acompanhado de dado e peões de papel, no qual poderão jogar duas ou mais pessoas.

Vence no jogo o primeiro a completar uma volta na trilha do manguezal. Lembrando que, nas casas de impacto ambiental, o jogador deverá cumprir a penalidade escrita, já nas casas de sustentabilidade e recuperação, o jogador ganha um bônus.



Figura 16- Trilha do Manguezal

Fonte: <http://cermangueufma.blogspot.com.br/2012/10/sao-luis-04-de-outubro.html>

MAPA LÚDICO

Mapa lúdico temático político do Brasil retratando os limites, contornos, e os territórios das unidades federativas do país.

Objetivo: Produzir um mapa com tema lúdico e cartográfico.

Metodologia: Produção de uma quebra cabeça, onde haja harmonia entre a interação lúdica com a finalidade científica.



Figura: 17 Mapa lúdico

Fonte: <http://natalgeo.blogspot.com.br/2015/10/ensinando-cartografia-de-forma-ludica.html>

3.4 Pesquisas de entrevistas sobre jogos em sites especializados

Por meio de pesquisas em sites especializados, destacam-se uma série de entrevistas e matérias que julgamos necessárias para demonstrar que além de prazeroso, jogar é uma boa forma de aprender e internalizar o conteúdo de disciplinas consideradas mais difíceis. Para este fim, destacamos duas entrevistas e uma matéria relacionadas aos aspectos sociais e educativos dos jogos, com foco para a espacialidade das crianças.

A primeira entrevista é de André Zatz com Mário Seabra (LUDOMANIA, 2016b) que foi um pioneiro na criação de jogos no Brasil. Seu nome se tornou uma lenda. Nascido em Lisboa em 1931, Mário trocou Portugal pelo Brasil e uma carreira de sucesso na publicidade pela criação de jogos. Saído de uma família que tinha nos jogos uma de suas principais tradições, tornou-se o primeiro criador profissional de jogos do país. Coordenou ainda na década de 70 a edição da coleção Todos os Jogos, uma referência para todos os interessados no assunto. Fundou e foi presidente do Elo de Amadores de Jogos, um clube de todos os jogos que marcou época. São da autoria de Seabra jogos como War 2, Bot, Ecologia, RPM e Viajando pelo Mundo. De acordo com Seabra, jogar faz parte da vida, e às vezes, a pessoa nem sabe que joga, pois a própria vida é um jogo, demonstrando portanto, os jogos interferem na vivência do ser humano, com relação a estratégias que usamos, enquanto sujeitos sociais.

A segunda entrevista é do site Ilha do Tabuleiro em julho de 2007, com André Zatz, que se dedica à atividade com jogos de tabuleiro há mais de 10 anos e é um apaixonado pelos jogos de mesa. Zatz falou sobre a importância dos jogos de tabuleiro/mesa, afirmando que “o Brasil tem hoje poucos especialistas no desenvolvimento de jogos de mesa, ou jogos de tabuleiro. Que para muitos, apesar de ser uma atividade que pode render algum dinheiro, porém, não permite uma dedicação exclusiva.” Ainda firma que mesmo assim, “felizmente para os aficionados

pelos jogos de tabuleiro, existem pessoas que se dedicam ao desenvolvimento de projetos para este fim. Sendo que estes produtos são admirados e manipulados por milhares de pessoas em convívio pessoal, os jogos de tabuleiro atraem a atenção de crianças e adultos e são recomendados por especialistas como forma de diminuir o isolamento causado Internet.” Zatz afirma que “existem 30 jogos publicados, por vários fabricantes diferentes”, sendo o jogo “Floresta Encantada” o mais conhecido, publicado pela Grow e voltado ao público infantil. O jogo “Batalhas Medievais” foi o que maior impacto causou entre o público jogador de jogos de tabuleiro, sendo também publicado pela Grow. O jogo “*Hart an der Grenze*” publicado pela Kosmos, é considerado a maior realização, de uma das maiores editoras da Europa. O jogo foi recomendado pelo *SpieldesJahres* (o Oscar dos jogos de tabuleiro) e é distribuído em vários países da Europa. O lançamento mais recente (julho de 2007) voltado tanto para o público leigo quanto o público especializado se chama “Riquezas do Sultão”, lançado no Brasil pela Estrela (ILHA DO TABULEIRO, 2007).

Para Zatz, “a principal característica de um jogo é ser envolvente”. O envolvimento é frequentemente criado pelo desafio que o jogo provoca. Isto se dá de acordo com o tipo de jogo e com o público-alvo: planejamento estratégico, decisões táticas, destreza, criatividade no uso das palavras ou até torcer por um resultado no jogo de dados (ILHA DO TABULEIRO, 2007).

Com relação à interação social e humana, afirma que “no mundo atual, onde cada vez mais tempo é gasto diante de um computador ou televisão, jogar é por natureza, uma atividade social. Você joga com amigos ou com a família. Enquanto jogo, brinca, bate papo e o próprio desenrolar do jogo gera interações entre as pessoas” (ILHA DO TABULEIRO, 2007)

Com relação aos aspectos educativos, Zatz afirma que “além da capacidade de se relacionar com outras pessoas, os jogos ajudam as crianças a aprender a respeitar regras, necessárias para a construção da espacialidade da criança. Ainda ajudam que as crianças tenham paciência e aprendam a lidar com a frustração da derrota, que é uma das coisas mais difíceis, até para os adultos! Há ainda uma série de habilidades específicas que podem ser mais ou menos exercitadas de acordo com o tipo de jogo: raciocínio, intuição, cálculo, agilidade, percepção, memória e destreza” (ILHA DO TABULEIRO, 2007).

A matéria, é da Agência Pará de Notícias (2014), que Jimena Beltrão realizou com o professor Guilherme Piedade, da Escola Estadual de Ensino Fundamental e

Médio “Padre Francisco Berton”, do bairro do Tapanã, em Belém. Para o professor, cada continente corresponde um jogo e, ao redor do mundo, giram ideias, diversão e educação. Essa é a concepção do projeto “Jogos ao redor do mundo” que o mesmo desenvolve com seus alunos, realizado na Itália em 2011, Portugal em 2012, Pará em 2013, e finalmente, o mundo árabe, representado pelo Qatar este ano de 2014 na XVIII Feira Pan-Amazônica do Livro (figura. 20). O professor fabricou o tabuleiro do gamão árabe, que, difere do mais conhecido no Ocidente, não posiciona as pedras no tabuleiro desde o início, mas o faz à medida que rolam os dados e contam-se as casas que cada jogador pode ocupar (AGÊNCIA PARÁ DE NOTÍCIAS, 2014).



Figura 18- Feira de jogos no estande da Seduc (Secretaria do Estado da Educação)

Fonte: <http://www.agenciapara.com.br/Noticia/102064/educacao-com-jogos-de-tabuleiro-tem-destaque-no-estande-da-seduc>

A cada Feira Pan-Amazônica do Livro, desde 2011, Guilherme e seus alunos trazem jogos, dando ênfase para os que representem o país homenageado no evento. “Esse trabalho explora a diversidade lúdica, apresenta outras culturas e nos aproxima”, afirma o professor Guilherme, que ao ensinar os jogos de xadrez também indica o caminho do conhecimento, da convivência e da tolerância entre povos (AGÊNCIA PARÁ DE NOTÍCIAS, 2014). Guilherme coordena um projeto que ensina a convivência, postura e atenção, envolvendo alunos de 5º a 8º ano/série e representantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). A cada ano, o professor Guilherme seleciona novos participantes e renova o grupo, permanecendo integrantes que concluíram os estudos. Paulo Breno é um dos alunos participantes e diz que sua “atenção e desempenho acadêmico melhoraram muito com o treino que os jogos proporcionam”.

De acordo com o professor, “os jogos proporcionam concentração, estratégia, observação, representam características da inteligência lógica matemática, que resultam em aprendizagem e rendimento superiores nos indivíduos participantes do projeto”. O

professor tem como meta apresentar uma centena de jogos ao final de uma década de presença na Feira do Livro (AGÊNCIA PARÁ DE NOTÍCIAS, 2014).

Ao analisar estas pesquisas e matéria, destacamos que é por meio do manuseio com os jogos e seus objetos, ou seja, desse conjunto de experiências, que a criança acaba por internalizar conceitos necessários para seu desenvolvimento, cognitivo, motor e espacial. Isso nos remete à importância do uso dos mesmos em sala de aula, pois proporciona o desenvolvimento do aluno, tanto no sentido ensino/aprendizagem, quanto socialmente e culturalmente, fazendo com que o mesmo avance psicologicamente, motoramente e cognitivamente, em sua espacialidade.

Os jogos, sejam de tabuleiro ou de RPG, podem ser valorosos por serem utilizados em projetos realizados por professores e pedagogos. As mediações pedagógicas por meio dos jogos podem colaborar no ensino-aprendizagem da criança, no seu processo de aceitação de si mesma, e na compreensão de mundo.

Os jogos de tabuleiro e os chamados jogos de RPG, não perdem espaço para as novas tecnologias, pois, vemos que há espaço para todos neste meio. Os jogos de tabuleiro, bem como o RPG, podem ter vantagem sobre os outros por se permitirem a socialização e a interdisciplinaridade. Fator este, que permite a ampliação da visão e da perspectiva de ensino, não somente na área do ensino-aprendizagem, mas da imaginação, do faz de conta, da criação da arte, da pesquisa. Por meio do jogo, a criança assume personagens, pelo fato de o jogo ter representação simbólica e é neste mundo de faz de conta que ela internaliza os conceitos propostos.

Freitas (2007) que realizou pesquisas em uma escola do Rio de Janeiro, com oficinas de RPG, afirma que “este jogo, articula diversas e variadas referências culturais e linguagens estéticas, podendo servir como “plataforma” ou “suporte” para o favorecimento e a observação mais próxima dos fenômenos sociais e culturais da atualidade”.

A fim de demonstrar esta afinidade, não somente entre o objeto do jogo e a criança, nas várias formas de brincar, busco a interação da literatura, não só com a finalidade da criação das regras dos jogos, mas pelo criar a brincadeira em si. Sendo que estas aguçam o faz de conta e a imaginação, demonstrando que o lúdico, pode fazer surgir nas crianças o gosto pelo aprender, partindo do ponto de que as mesmas, já tem alguns conceitos interiorizados, como afirma Benjamin (1985, p. 250), “O mundo preceptivo da criança está marcado pelos traços da geração anterior e se confronta com eles: o mesmo ocorre com suas brincadeiras”.

Sabemos portanto, que a brincadeira, logo a brincadeira de faz de conta, é a atividade principal das crianças, pois impulsiona o desenvolvimento, como nos fala Prestes:

[...] a brincadeira de faz-de-conta é uma das atividades-guias da criança. A expressão “atividade-guia” não significa que seja a atividade que mais tempo ocupa ou que seja a mais importante ou que a única presente naquela etapa do desenvolvimento. É guia porque, em certa idade, vai guiar o desenvolvimento psicológico da criança, gerando neoformações. Cada atividade-guia surge dos conflitos gerados no âmbito da atividade-guia antecedente, numa relação dialética (PRESTES, 2011, p. 2).

Enquanto professores, podemos propiciar diversos meios para buscar trabalhar com a criança formas que lhe forneçam uma formação estética, para que a mesma se desenvolva de forma significativa, alcançando as diferentes linguagens constituintes de um desenvolvimento infantil em todas as suas especificidades, contribuindo assim para uma formação humana capaz de resolver conflitos relacionados ao pertencimento de uma identidade, enquanto criança, e na relação com o outro necessárias a compreensão da espacialidade.

Os jogos de tabuleiro bem como no RPG, que é uma brincadeira de faz-de-conta, pois se utiliza da imaginação, nos permitem pensar nas questões sobre a arte e imaginação na infância, e de como esta pode ser um espaço de liberdade, como afirma Girardello (2011),

A imaginação é para a criança um espaço de liberdade e de decolagem em direção ao possível, realizável ou não. A imaginação da criança move-se junto— comove-se — com o novo que ela vê por todo o lado no mundo. Sensível ao novo, a imaginação é também uma dimensão em que a criança vislumbra coisas novas, pressente ou esboça futuros possíveis. Ela tem necessidade da emoção imaginativa que vive por meio da brincadeira, das histórias que a cultura lhe oferece, do contato com a arte e com a natureza, e da mediação adulta: o dedo que aponta a voz que conta ou escuta o cotidiano que aceita (GIRARDELLO, 2011, p 76).

Portanto, a imaginação e fantasia são fundamentais no ato de educar as crianças, permitindo que as mesmas interajam por meio da imaginação, transcendendo o mundo real. Elas inventam e reinventam não somente os personagens, mas a si mesmas, experimentando emoções e reações tanto por meio da literatura, quanto por meio de jogos e brincadeiras e desta forma, além de internalizarem conceitos, vivem a experiência de ser criança.

De acordo com Benjamin (2008), a “criança determina o conteúdo imaginário do brinquedo”, sendo assim, a imaginação é para a criança, um espaço de liberdade, onde

dá asas ao mesmo e decola. A criança vive em meio a mediação adulta, porém imagina constantemente, por meio de brincadeiras, histórias, que a própria cultura vai lhe oferecer. A imaginação pode ser apresentada, por meio do olhar atento do professor, nas formas que lhe são demonstradas, ou seja, por meio de uma leitura, brincadeira, ou jogos, fazendo com que a criança voe, fantasie, imagine, tornando as brincadeiras cheias de emoção, bem como por meio das mesmas, estimular o movimento do corpo e assim, sua espacialidade, pois a criança além de ser um sujeito sócio-histórico é emoção.

A brincadeira e os jogos promovem a socialização entre as crianças e o meio, por intermédio de diferentes linguagens, tais como da imaginação e do faz-de-conta, trazendo benefícios com relação à aprendizagem e o desenvolvimento. Portanto, pensamos em propor por meio dos jogos e das brincadeiras, esta interação entre os conceitos geográficos, os quais abordaremos no capítulo seguinte.

4 OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS E O RPG NO ENSINO DE CONCEITOS GEOGRÁFICOS

Neste capítulo procuramos trazer a importância de se trabalhar com conceitos geográficos de forma lúdica, se utilizando de jogos e do RPG.

Amorim e Costa (2015, 118 e 119) afirmam que a geografia escolar deve considerar todos os seus sujeitos, em relação aos seus conhecimentos, mundos, e a partir daí, aprender com eles, a fim de refletir e construir conhecimentos, constituídos pelas experiências geográficas que as crianças possuem.

Ao relacionar a natureza social e histórica do ser humano, como interioriza as qualidades humanas ao apropriar os objetos da cultura histórica e social criados pelo meio, com o entendimento de conceitos cotidianos e científicos, se percebe a necessidade de ensinar a Geografia de forma mais compreensível. Estudos demonstram propostas alternativas, mais articuladas a orientações pedagógico-didáticas, definindo diferentes métodos para o ensino de Geografia. Para que o indivíduo passe a entender que conceitos geográficos são fundamentais, para compreender os diversos espaços, localize e analise os significados dos lugares e sua relação com a vida cotidiana, é necessário que tenha um pensamento espacial, que pode ser apropriado por meio de ferramentas, tais como os jogos, as brincadeiras e o RPG.

Para Vygotsky (2009), o “homem possui natureza social, uma vez que nasce em um ambiente carregado de valores culturais”, ou seja, na ausência do outro, o homem não se faz homem. Assim, “a criança nasce apenas com funções psicológicas elementares e, a partir do aprendizado da cultura essas funções se transformam em funções psicológicas superiores”. Segundo o autor, “as informações recebidas nas relações sociais”, intermediadas pelas pessoas que interagem com as crianças “são significados sociais e históricos” que ocorrem da vivência no meio social no qual a criança está inserida. Portanto, de acordo com o autor, “o homem é um ser historicamente construído, que adapta o meio as suas necessidades, sendo a principal, sua sobrevivência”. Desenvolve-se por meio das suas capacidades, suas habilidades e aptidões espaciais transformadas ao longo da história, necessárias para o seu desenvolvimento social, cognitivo e cultural por meio da geografia escolar.

A Geografia escolar, tendo a alfabetização geográfica como possibilidade e função, viabiliza pensar, ler, escrever, representar e intervir geograficamente. Dessa

forma, disponibiliza ao sujeito suporte para a compreensão da realidade social e de si próprio. (AMORIM & COSTA, 2010, p. 120)

Antes de falarmos sobre metodologias lúdicas no ensino de Geografia, é relevante ressaltar que Brougère (1998b) faz uma crítica quanto à intervenção dos adultos nas brincadeiras infantis. O autor adverte que, ao escolherem o material e estabelecerem a organização espacial e temporal, o educador pode acabar intervindo de uma forma negativa nas brincadeiras. Essa intervenção negativa acontece quando, por exemplo, o educador influencia nas tomadas de decisões das crianças, desrespeitando a “lógica lúdica das ações” e alterando a atividade.

Já para Oliveira (2003), a intervenção pode ser positiva:

O único bom ensino é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola— demonstração, assistência, fornecimento de pistas, instruções — são fundamentais na promoção do “bom ensino”. Isto é, a criança não tem condições de percorrer sozinha, o caminho do aprendizado. A intervenção de outras pessoas — que, no caso específico da escola, são o professor e as demais crianças — é fundamental para a promoção do desenvolvimento do indivíduo (OLIVEIRA, 2003, p. 62).

Para a autora, “toda criança, para se desenvolver adequadamente na cultura em que está inserida, precisa da intervenção do meio”, de situações que envolvem adultos, outras crianças, e no caso da creche e/ou escola, o docente que deve tornar a sala de aula em um espaço de diálogo e interação. Em contrapartida, para Brougère (1998b), a intervenção do educador, quando desprovida de cuidados, pode afetar negativamente o desenvolvimento da aprendizagem. Por isso deve-se utilizar de estratégias de ensino complementares, tais como jogos de tabuleiro, brincadeiras e jogos em geral, a fim de intervir positivamente e incentivar a criança, já no início de sua escolaridade, para que internalize conceitos que irá utilizar para o resto da vida, como no caso da espacialidade. Para tanto se deve utilizar de várias linguagens, compreensíveis a ela, respeitando sua individualidade e sua especificidade.

Retomando sobre as questões sobre metodologias lúdicas no ensino de Geografia, alguns autores defendem que trabalhar com a ludicidade pode ser árduo devido à falta de recursos metodológicos e à não aceitação dos educadores e, muitas vezes, da própria escola. De acordo com Straforini (2008) a escola e a Geografia possuem posturas superadas no processo de ensino aprendizagem (STRAFORINI, 2004, p. 16):

Refletir sobre a viabilidade de trabalhar com crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental com uma Geografia que permite ler o mundo da vida e consiga entendê-lo, no interior do mundo global, partindo ou chegando, nas singularidades do cotidiano, é desafiador e interessante (CALLAI *apud* STRAFORINI, 2008, p. 16).

Conforme o autor, o desenvolvimento dos sujeitos é diferente, pois cada um tem sua especificidade, sendo que as informações surgem de variadas formas, e a partir daí surgem as hipóteses, a observação, a representação e a construção da cidadania. Se pode portanto, trabalhar as questões teóricas por meio de metodologias com jogos, como o conceito de lugar, que pode ser ponto de partida para o ensino de Geografia entrelaçando as questões do cotidiano com o conhecimento específico. Capaz de tornar o ensino e o aprendizado prazerosos, fazendo com que a criança seja despertada a conhecer o mundo no qual vive, estruturando assim, sua identidade e por fim a cidadania.

De acordo com Castellar e Vilhena (2010),

O verdadeiro objetivo da aprendizagem com base na resolução de problemas é fazer com que o aluno adquira o hábito de propor problemas e resolvê-los como forma de aprender, pois tanto a utilização de estratégias como a tomada de decisões contribuem para que ele desenvolva o raciocínio e possa transferir conhecimentos para diferentes situações do cotidiano. Cada vez que o aluno se depara com uma situação nova, representará um novo esquema de pensamento, melhorando a sua autoestima no processo de aprendizagem (CASTELLAR E VILHENA, 2010, p. 51)

O jogo de tabuleiro e os de RPG são importantes, para o desenvolvimento motor e cognitivo da criança, por isso é imprescindível que haja uma metodologia adequada para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem da espacialidade da criança, na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, de uma forma mais livre e desembaraçada. cremos que a utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula, ou fora dela, pode ser uma das maneiras mais adequadas para que isto aconteça, de forma que as crianças se sintam livres no seu próprio espaço na busca da liberdade de criar e imaginar e portanto, permitir que construam noções de espaços e tempos.

Para Straforini (2008, p. 126), a construção das noções espaço-temporais são fundamentais para as vivências diárias, sendo portanto, essenciais na construção da aprendizagem das crianças. O professor pode facilitar o processo de aprendizagem destes conceitos, por meio de metodologias mais interessantes em sala de aula. “O Espaço e tempo são elementos que fazem parte do cotidiano das pessoas, em diversas esferas”. Cabe aos educadores de Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino

Fundamental, trazer para a sala de aula materiais que facilitem a interiorização desses conceitos pelas crianças.

A relação topológica é essencialmente prática, ou seja, ela representa o espaço das ações da criança. Através das brincadeiras ela vai dominando o espaço e estabelecendo relações com ele. A partir dos dois ou três anos de idade, a criança começa a manifestar a sua função simbólica. Nesse desenvolvimento, ela consolida a noção de espaço representativo, torna-se capaz de interiorizar suas ações e de representar o espaço através do desenho e da descrição.

Ainda segundo Straforini (2008), o espaço geográfico é entendido como uma totalidade de mundo, onde as dimensões escalares – local, regional, nacional e global, se superpõe e se complementam (STRAFORINI, 2008, p.22) .

Na Geografia, há espaços separados, fragmentados, pois o espaço é sempre uma totalidade, sendo assim, o lugar é um ponto de partida para o ensino de Geografia nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, portanto, o ponto de encontro de lógicas locais e globais, próximas e longínquas (SANTOS *apud* STRAFORINI, 2008, p. 23).

É a visão de mundo que permite a coerência entre as ideias, entre a proposta e a realização. Por meio de uma metodologia lúdica, as crianças se tornam cidadãos críticos e transformadores do mundo.

Para Straforini (2008) a escola não trabalha o período atual - a Geografia atual, o entendimento do presente que desencadeia o passado. Para que a educação possa transformar as ideias de mundo, é necessário trabalhar o presente, o período atual. Para isso, segundo o autor, é necessário procurar a articulação entre o passado e o presente, a atualidade, com base teórica conceitual, com a finalidade de explicar o mundo atual, articulando-o ao processo de ensino-aprendizagem (STRAFORINI, 2008, p. 29).

A importância de o professor trabalhar com os conceitos tais como da espacialidade de forma lúdica, demonstram que quando a criança se apropria de um conceito, ela passa a compreender não somente a função social do mesmo, mas as relações com outros conceitos.

Sobre a função social, no tocante à discussão de conceitos geográficos, tais como espacialidade, pode-se aprofundar a compreensão desses aspectos a partir da forma como se percebem inseridas no meio. Outro fator importante, são as normas dos lugares que podem ser aprofundadas por meio dos jogos, ou seja, como é que se deve agir na rua, na escola, em casa; como essas regras são expressas nas relações sociais e na própria paisagem local; como as crianças percebem e lidam com as regras dos diferentes

lugares. É importante problematizar o estabelecimento destas normas, tentando encontrar as razões pelas quais as mesmas são estabelecidas; em fim, este conceito é amplo, e pode-se utilizar de muitas outras maneiras em trabalhá-lo, como a cartografia, com mapas simples do percurso da casa à escola, por exemplo. O que pode ser realizado por meio dos jogos, das brincadeiras e do RPG, pois estes aguçam e estimulam a criança, se tornando estratégias para o ensino-aprendizagem da criança, desempenhando variadas funções.

No tocante aos jogos e suas funções, quando pensamos que a brincadeira de “faz-de-conta” promove saltos qualitativos no desenvolvimento da criança, e em suas faculdades psicológicas superiores, percebemos sua importância. Para Oliveira (2003):

Quando Vygotsky discute o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de “faz-de-conta”, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira de “faz-de-conta” é privilegiada em sua discussão sobre o papel de brinquedo no desenvolvimento (OLIVEIRA, 2003, p. 66).

Portanto não é o brinquedo em si que determina o conteúdo imaginário da brincadeira, e sim, a brincadeira que desempenha um papel. Com relação ao jogo de RPG a criança elabora uma situação imaginária e, para que esta situação se concretize, ela estabelece regras que fazem parte do contexto da brincadeira e são importantes que sejam seguidas, para finalidade do jogo.

Diante das funções que a brincadeira pode exercer no desenvolvimento psicossocial, motor e cognitivo da criança, é importante destacar algumas ferramentas metodológicas de ensino no campo da Geografia. De acordo com Castellar e Vilhena (2010), a Geografia e a linguagem cartográfica, necessárias para os jogos de tabuleiro e de RPG, podem ser trabalhadas em conjunto, sendo que uma pode auxiliar na compreensão dos conhecimentos da outra. Ensinar a ler em Geografia significa criar condições para que a criança leia o espaço em que vive, levando em consideração que a cartografia é uma linguagem. Sendo assim, a linguagem cartográfica se torna uma importante ferramenta metodológica na construção do conhecimento, pois se constitui de sistemas e códigos essenciais em todas as esferas da Geografia, e principalmente, no entendimento da espacialidade.

Ainda segundo as autoras, os desenhos dos alunos são o ponto de partida para a exploração deste conhecimento, da realidade e dos fenômenos do cotidiano que as crianças querem representar. Por isso, o professor deve considerá-los como

representações gráficas ou mapas mentais, e a partir da realidade dos alunos, seguir para as demais escalas, como a produção de mapas, tornando as aulas mais dinâmicas e interativas, planejando atividades e metodologias eficazes. Portanto, a utilização dos jogos de tabuleiro a fim de trabalhar a cartografia de maneira simples, agradável e de fácil compreensão junto à Geografia, pode ser uma experiência muito gratificante, tanto para a criança quanto para o professor.

De acordo com OLIVEIRA (2003, p. 63 a 64) para Vygotsky, as brincadeiras e os jogos, são atividades psicológicas que possibilitam a apropriação de signos sociais. São formas de interpretação da mimese (mímica), que se relaciona à memória. A criança quando brinca com o RPG, representa personagens, épocas, entre outros.

A Criança é um sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009, p.12).

É necessário que o educador repense formas de agir e lidar com a criança. A criança é um ser humano que possui vontades e linguagens próprias, muitas vezes escassas ou desprovidas de compreensão, sendo assim, os jogos de tabuleiro, o RPG e as brincadeiras, tornam-se recurso fundamental para o ensino e a pesquisa de conceitos geográficos, tanto na Educação infantil, quanto nos Anos Iniciais. Estratégias lúdicas, possibilitam ter em mãos representações dos diferentes recortes desse espaço e na escala que interessa para o ensino e pesquisa, podendo ser aplicados não somente à metodologia de ensino de Geografia, bem como em outras disciplinas tais como, Matemática, História, Ciências, Biologia e Língua Portuguesa, buscando ainda uma interdisciplinaridade entre as mesmas.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a geografia, trabalha com uma pluralidade de espaços e lugares, e com recortes muito variados. Alguns desses aspectos são mais próximos e outros são mais distantes do observador (BRASIL, 1998). Inclusive, há níveis de interesses diferentes no aprofundamento dos elementos caracterizadores desses espaços. Para o professor de geografia, isso demonstra a importância da existência de recursos técnicos e didáticos que permitam, em seus estudos e pesquisas, a aproximação com o objeto de estudo. A geografia contribui de várias maneiras na formação das identidades dos educandos, como por exemplo: ao fazer com que estes comparem e relacionem fatos e fenômenos; notem diferenças e semelhanças entre as paisagens; e percebam as formas gráficas ou

cartográficas. Além ensinar sobre o tempo social, o educador pode fazer com que os indivíduos saiam do senso comum e se utilizem de novas técnicas, passando a pensar geograficamente e perceber com outro olhar o mundo ao seu redor.

O professor também, pode aguçar a curiosidade dos estudantes trazendo para a sala de aula o que é solicitado nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs), de forma dinâmica e construtiva saindo da mesmice e abrangendo ideias como saídas a campo, jogos de tabuleiro, filmes, construção de mapas, jogos de percurso, RPG, entre outros.

A consolidação de uma Pedagogia da Infância (e não uma Pedagogia da Criança, tal como nas pedagogias liberais) exige, portanto, tomar como objeto de preocupação os processos de constituição do conhecimento pelas crianças, como seres humanos concretos e reais, [...] No entanto, o que as crianças fazem, sentem e pensam sobre a sua vida e o mundo, ou seja, as culturas infantis não têm um sentido absoluto e autônomo ou independente em relação às configurações estruturais e simbólicas do mundo adulto e tampouco é mera reprodução. As crianças não só reproduzem, mas produzem significações acerca de sua própria vida e das possibilidades de construção da sua existência concreta (BRASIL, 2009, p.14 e16).

A partir deste trecho discutido pelas DCNs entendemos que a criança pode começar a entender o mundo por meio da brincadeira e dos jogos, pois dessa forma a criança se comporta diferentemente da realidade. Os jogos com regras, tais como o RPG, por exemplo, podem proporcionar à criança o controle de comportamento. A partir daí, a criança começa a compreender que existem limites, tais como a função moral, com base no respeito ao próximo. Mas algo que deve ficar claro e assim importante de ser frisado é que na brincadeira o sentido prevalece sobre a ação ao contrário das situações reais onde a ação prevalece sobre o sentido. Assim a brincadeira deve ser considerada como o momento principal do desenvolvimento da criança, porque por meio dela e dos jogos, que ocorrem alterações significativas da consciência.

O ensino geográfico por meio dos jogos também pode ter, além da função moral e social, uma função linguística. Segundo Lima (2006), a linguagem é o principal instrumento mediador entre as relações sociais da criança e o meio. Sendo assim, pode-se perceber que as linguagens que se desenvolveram por meio dos jogos, das brincadeiras e da interação, vão além da teoria, pois envolvem a imaginação, a mimese, a troca de papéis, necessários para o desenvolvimento infantil. Por meio dos jogos de enredo geográfico, de tabuleiro e RPG, podemos trabalhar assuntos globais tais como, fenômenos sociais, políticos e econômicos, interagindo ainda com outras disciplinas, tais como, Ciências, Língua Portuguesa e Matemática, o que faz com que a criança não só perceba o mundo a sua volta, mas participe como sujeito ativo, social e cultural.

Segundo Vigotsky (2008), “a imaginação é a base de toda atividade criadora”. É ela que possibilita a criação artística, científica e técnica. Portanto, possui máxima relevância nos processos pedagógicos. A criança se utiliza da mimese enquanto brinca, e seus jogos são cheios desses componentes. Ela pode ser o que quiser na hora em que brinca, bem como os objetos com os quais brinca. Dessa maneira a criança faz o que quiser enquanto experimenta a experiência da brincadeira, que está relacionada à visão temporal. Ela pode ir e voltar, ser adulto, ser criança, pai, mãe, carro, cavalo, avião, pássaro, borboleta (ao abrir os braços e correr em um determinado espaço), assim como a vassoura pode ser um cavalo, a cadeira um carro, pois, são formas que a criança usa para se comunicar, assim como por meio do corpo e suas dimensões, como o olhar, os gestos quando quer algo, ou expressar algo. A criança se expressa por meio das diferentes formas de brincar e jogar. Sendo assim, nesta relação brincadeira/mimese que é essencial para a linguagem, a criança produz conhecimento, pois constrói significações, que podem ser aplicadas a qualquer área do saber, inclusive no campo da Geografia, necessário para a interiorização de conceitos geográficos tais como lateralização e espacialidade.

Segundo Bezerra (2012), adultos e crianças ainda abrigam mundos diferentes, pois alguns docentes ainda têm uma visão adultocêntrica em relação a concepção de infância. Segundo a autora, alguns educadores acreditam que a criança não produz cultura, ou seja, a infância é uma simples passagem para a vida adulta, onde as instituições escolares são lugares que moldam as crianças para o adulto de amanhã. Indo de encontro a esta visão egocêntrica, pensamos que é de suma importância dar tempo para a criança falar, brincar, ouvir e responder. É necessário compreender o ritmo psicossocial e cognitivo de cada criança para entender seu desenvolvimento, e por fim, observar as respostas aos estímulos, fazendo saber fazer “a leitura”, não só da fala, mas principalmente do corpo. É o que defende Lima (2003) quando fala sobre compreender o tempo da criança:

[...] ser adulto no mundo da infância é tarefa que demanda flexibilidade e tolerância, principalmente, em relação ao tempo, uma vez que o adulto não tem a dimensão do tempo da ação da criança pequena. Por exemplo: Quanto tempo leva realizar uma tarefa simples como amarrar o tênis, comer ou mesmo lavar as mãos? Qual o tempo de uma brincadeira de faz de conta? Qual é o tempo de lavar meia dúzia de pratos e canecas? Qual o tempo que a criança leva, por exemplo, para pescar um peixe? Entender os tempos, na infância, é tarefa para todos que se ocupam da criança pequena (LIMA, 2003, p. 6).

No tocante ao tempo da criança, é relevante destacar que muitas vezes pode-se haver um conflito quanto a realização de determinadas atividades, pois o professor não disponibiliza tempo suficiente para a elaboração de tarefas. Portanto, assim como defendido por Lima (2003), é importante que os educadores apliquem metodologias que sejam sensíveis às necessidades da criança, respeitando seu tempo.

Para as autoras Castellar e Vilhena (2010, p. 49), por meio dos jogos, pode-se propor situações problemas a fim de estimular o raciocínio da criança, com o intuito de que identifique conceitos e proporções, conduzindo estratégias associadas à realidade. As autoras afirmam que isso, faz com que a criança crie hipóteses para resolver o problema exposto. Por meio de estratégias de ensino, a criança adquire o hábito de propor problemas e de resolvê-los, desencadeando o raciocínio lógico, e por fim se apto a resolver problemas do dia a dia (CASTELLAR E VILHENA, 2010, p. 51).

Por isso, as autoras sugerem a elaboração de jogos tais como, jogo da memória, perguntas e respostas, e de tabuleiro, estabelecendo regras, pois são jogos que podem ser criados pelos próprios alunos, com a intenção de trabalhos de pesquisa realizados em sala de aula. Esta estratégia de ensino permite ainda que o professor pense na própria ação de ensinar (CASTELLHAR E VILHENA, 2010, p. 52).

Ainda para as autoras, trazer diferentes linguagens para a sala de aula tais como, storyboard, jornal, histórias em quadrinho, imagens fotográficas, pesquisa, teatro, RPG, jogo de tabuleiro, é fundamental, pois são linguagens que favorecem o aprendizado. A medida que a criança pesquisa, se envolve com o conteúdo, percebendo-o no todo, não apenas em parte, pois trabalha conceitos como localização, proporção, largura, visão vertical e representação geográfica, bem como espaço geográfico, lugar e tempo social, passado e presente (CASTELLHAR E VILHENA, 2010, p.96).

Percebe-se que há um conflito quanto à realização de determinadas atividades com relação ao tempo da criança, à espacialidade e ao tempo disponibilizado para as atividades. Como poderia ser solucionado?

Para Castellar e Colaboradores (2014),

A Geografia tem a função de transformar o modo de os alunos pensarem como se organiza o espaço e, principalmente, de lhes mostrar as diferentes relações estabelecidas entre os homens e entre os elementos espaciais. Dessa forma, o trabalho com o espaço vivido dos alunos permite a percepção da importância concreta da disciplina, tornando-a muito mais dinâmica e interessante (CASTELLAR, MORAES & SACRAMENTO, 2014, p. 254 e 255)

De acordo com Castellar e Vilhena (2010), a geografia não é uma simples disciplina onde o professor é o grande mediador entre a criança e uma metodologia geográfica. “Educar geograficamente, é ir além de aprender a diferenciar os conceitos e entender os significados”. É compreender e conhecer o mundo, reconhecendo a ação social e cultural de diferentes lugares e povos, bem como suas interações em diferentes momentos históricos, pois contribui de várias maneiras na formação das identidades das mesmas. “É por meio do letramento geográfico, que tem como base noções aéreas, linha, escala, proporção, visão entre outros, que a criança representará por meio de desenhos, os locais a ela mais familiares desenvolvendo o raciocínio espacial” (CASTELLAR E VILHENA, 2010, p. 23).

A escola enquanto instituição formal de desenvolvimento do intelecto, pode se utilizar do jogo, das brincadeiras e do RPG, no ensino de conceitos geográficos pois, fazem parte do cotidiano e da história sociocultural da criança. Ao brincar, as mesmas desenvolvem aspectos específicos da personalidade, da afetividade, da motricidade, da inteligência, da sociabilidade, da criatividade e da espacialidade.

Como mencionado anteriormente, este processo se dá mediante a participação do outro e o envolvimento no meio, ou seja, com o professor e as demais crianças. Este argumento deixa claro que para a criança desenvolver sua espacialização, necessita de ajuda, no meio em que vive. O que mencionamos na discussão dos resultados dessa pesquisa, no capítulo seguinte.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

As discussões desse capítulo estão em primeira pessoa, pois fazem a relação com as atividades de pesquisa-ação desenvolvidas no Estágio Supervisionado Obrigatório.

Com o intuito de dar legitimidade às argumentações aqui apresentadas com relação à aplicação de jogos e brincadeiras como metodologias de ensino, principalmente com foco na espacialidade, busquei primeiro por meio de pesquisa bibliográfica trazer a historicidade de alguns jogos, demonstrando que já fazem parte da cultura do ser humano há muito tempo podendo ser usados para fins educacionais; segundo, por levantamento de fatos voltado para a utilização dos mesmos no espaço educativo; e por fim, por meio de intervenções pedagógicas realizadas na Educação Infantil e nos Anos Iniciais, analisar quais contribuições o ensino com os jogos e brincadeiras podem trazer em especial com relação ao conceito geográfico da espacialidade.

A busca por embasamento teórico que comprove as minhas indagações, levou-me a interdisciplinaridade entre a Geografia, e outras disciplinas apresentadas no curso de Pedagogia, que propuseram vasta bibliografia, e um diálogo entre uma variedade de autores tais como Vygotsky, Dayrel, Oliveira, Lima, Castellar e Vilhena, Libâneo, Guimarães, Castrogiovanni, Lopes, entre outros. Também foram estudados, documentos referenciais dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) tanto para Educação Infantil, quanto para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Para este trabalho a internet, como ferramenta alternativa para a busca de informações, com o intuito de enriquecimento de informações sobre jogos, a fim de construir o diálogo com a prática pedagógica interdisciplinar mais abrangente. Esta pesquisa demonstrou que há estudos referentes ao tema jogos e brincadeiras, que servem tanto para a Educação Infantil, quanto para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, podendo os mesmos ser aplicados como metodologia de ensino e aprendizagem, a qualquer faixa etária, desde que adaptados.

Com relação à historicidade dos jogos, foi de suma importância saber que jogos são realizados desde os primórdios da humanidade, tanto para fins de lazer, quanto educativos. E que de acordo com as pesquisas podem contribuir para a cognição e a espacialização das crianças, além de resgatar nossa cultura em um espaço tecnológico, sendo que os jogos tradicionais, não perdem para estes

Tendo por objetivo, pensar a espacialidade, busquei para a preparação das atividades de estágio nos Anos Iniciais, adaptar algumas ideias com minha colega de estágio, Lisandra Banhunk, com a intencionalidade de fazer o planejamento que proporciona-se subsídio para o TCC.

Referente aos resultados das pesquisas, ou seja, com relação a experiência na Educação Infantil, ao perceber que o lúdico, não é tão explorado como se deveria, buscamos utilizar por meio de curtos projetos dentre eles a “A amarelinha dos números” (Fotos 1 e 2), a utilização de jogos e brincadeiras, a fim de observar a coordenação motora e a espacialidade das crianças. Sendo que o foco se voltou mais para a área das Ciências Humanas.

Enquanto parte do cotidiano das crianças, percebeu-se que cada criança possui sua especificidade, e que o tempo de cada uma deve ser respeitado. Portanto, pude perceber, na forma como se movimentaram e buscaram a socialização. Enquanto jogavam pedrinhas sobre o trajeto, algumas reconheciam cores e números, pulando e se apoiando, ora sobre uma, ora sobre duas pernas, tentando se equilibrar.



Fotos: 1 e 2 Amarelinha dos números

Fonte: Andrea Campos

Já com relação aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, com minha então colega de estágio, Fabielli Tatiane de Souza, não fomos tão felizes, devido ao fato de a professora regente já ter o planejamento pronto, não nos possibilitando a aplicação dos jogos por nós estipulados, o que nos deixou um tanto quanto frustradas, pois já havíamos planejado tudo enquanto da observação compartilhada. Nossa proposta era abordar o conceito de espacialidade de forma lúdica, ou seja, por meio da feitura de dois jogos. Portanto, é fundamental que esteja nesse texto que foi realizada uma pesquisa sobre os jogos a serem aplicados, também foi dialogado com o professor orientador a

melhor forma de trabalhar os mesmos na turma de terceiro ano do Colégio de Aplicação, da UFSC. Um era a caça ao tesouro, onde as crianças seriam divididas em dois grupos, cada grupo deveria por meio de pistas deixadas por nós, tais como quebra cabeça de frases com pontos estratégicos de localização (10 passos para a direita, 25 a esquerda, entre outros) e por meio de signos, chegar ao relógio do sol, situado na UFSC, e lá encontrariam uma caixa com livros, canetas, entre outros. A finalidade era que as crianças internalizassem conhecimentos diversificados da orientação no espaço, utilizando mapa e bússola, colocando em prática a teoria que trabalharíamos em sala de aula. Conseqüentemente, proporcionaríamos as mesmas a aprendizagem do conceito geográfico da espacialização.

Também foi pesquisado e montado um jogo da memória “Conhecendo o centro histórico de Florianópolis”, com a proposta de que os alunos elaborassem o jogo, após visita ao centro histórico de Florianópolis, com fotos e localização, pensando também a temporalidade desse espaço. O conteúdo proposto da historicidade de Florianópolis se adequa ao jogo, por apresentar características peculiares, em que relaciona dicas do jogocom as respectivas imagens.

Devido ao fato de ter de seguir o plano proposto pela professora regente do 3º ano da disciplina de Ciências Humanas e da Natureza, o foco se voltou mais para acontecimentos históricos localizados em diversos espaços e tempos. O que nos impossibilitou de usar os jogos e de aprofundar os conceitos geográficos, tais como: reconhecer as noções de espaço/tempo focando a espacialidade.

O que mais se aproximou do objeto deste, referente somente a espacialidade, por não se tratar de um jogo, foi a confecção de um relógio do sol (Fotos 3 e 4). Após demonstração, de como fazer, e da distribuição de todo o material necessário para a feitura do mesmo, solicitamos que cada criança elaborasse o seu, sendo que algumas necessitaram de mediação. Depois da elaboração dos mesmos fomos todos para um espaço da escola para ver como os mesmos funcionavam. As crianças posicionaram seus relógios com o nº 12, enfatizando 12hrs, voltado para o Norte, localizado por meio de mediação, tendo a localização exata por intermédio de uma bússola. Ao perceberem que os relógios marcavam simultaneamente 4hrs, ficaram muito felizes e realizadas por terem construído um marcador de tempo, e que este funcionava corretamente. Aproveitamos neste meio, para falar um pouco sobre os pontos cardeais, localizando-os com nossos braços, onde pude verificar enquanto repetiam, em algumas delas o controle da lateralidade e espacialização, enquanto mencionávamos, esquerda, direita, etc. Esta

atividade foi adaptada para trabalhar com a autonomia de cada criança, atendendo a diferentes finalidades, tais como: experimentar situações cotidianas e/ou lúdicas, envolvendo tempo; identificar instrumentos e marcadores de tempo elaborados e/ou utilizados por sociedades ou grupos de convívio de diferentes localidades, neste caso o Relógio do sol; perceber os movimentos da terra; observação dos pontos cardeais; utilização da bússola, já que tivemos a oportunidade de falar superficialmente sobre espacialidade.

A dificuldade em dialogar com professores na escola, deixou evidente o quanto estão arraigadas práticas do ensino tradicional, sobretudo para a Geografia, e mais ainda para aplicação de jogos. Considero que os professores, como muitos, tem dificuldade de pensar a espacialização e sua importância para a criança, ao mesmo tempo o desconhecimento da importância dos jogos para as atividades dificultando a aplicação de metodologias de ensino mais lúdicos e peculiares.



Fotos: 3 e 4: Relógio do sol
Fonte: Andrea Campos.

De acordo com as pesquisas abordadas neste trabalho, a mediação dos professores por meio dos jogos no ensino-aprendizagem, são fatores cada vez mais relevantes na vida e no cotidiano da criança, no seu processo de aceitação de si mesma, e na compreensão de mundo. Portanto, deveriam ser cada vez mais valorizados através de projetos realizados por professores e pedagogos. Por meio dos jogos, manuseando objetos, e da interação com o outro, através das brincadeiras, a criança acaba por construir uma cultura lúdica e assim, é por intermédio de um conjunto de experiências que ela se desenvolve psicologicamente, motoramente e cognitivamente.

Como já foi comentado, os jogos de tabuleiro e os chamados jogos de RPG, não perdem espaço para as novas tecnologias, pois percebi que há espaço para todos neste meio, porém, os jogos de tabuleiro, bem como o RPG, podem ter vantagem sobre os outros, por se permitirem além da socialização e da interdisciplinaridade, a resolução de problemas. Fator que permite a ampliação da visão e da perspectiva de ensino, não somente na área do ensino-aprendizagem, mas da imaginação, do faz de conta, da criação da arte, da pesquisa, que influenciam no desenvolvimento da criança. É por meio do jogo, que a mesma assume personagens, pelo fato de o jogo ter representação simbólica, e é neste mundo de faz-de-conta, que em um tabuleiro, ela pode representar quando joga o ludo, a dama, e até mesmo o RPG.

A partir do momento que a criança participa de jogos como esses, ela aprende a ter autonomia, faz questionamentos e toma decisões diante de cada situação que surge. Desta forma, desperta os mais variados sentimentos, dentre eles, os de solidariedade, de respeito, de perda ou ganho, de autoconfiança, de obediência às regras e o senso de prazer e alteridade. Os jogos são experiências de troca, onde se aprende a ser antes de tudo criança, portanto, a escolha do material é primordial para a expressão desses valores, o que eu comentamos um pouco mais, nas considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando aqui as possibilidades apresentadas, podemos perceber que a intervenção pedagógica é essencial para a promoção do desenvolvimento da criança, tornando a escola um espaço singular de apropriação do conhecimento científico por meio da intencionalidade pedagógica. Cada criança depende dessa intervenção para que este desenvolvimento ocorra adequadamente na cultura em que está inserida.

É por meio do professor e de estratégias de aprendizado, que ocorre esta intervenção. A utilização de estratégias como brincadeiras e jogos permitem a fruição da imaginação, da fantasia, do desejo, da observação, das experiências e da socialização, permitindo por meio dos sentidos, que a criança se constitua como sujeito formador de opinião sobre o mundo ao seu redor, produzindo sua própria cultura. Sendo assim, enquanto se proporciona o brincar à criança, se cria um espaço para que ela experimente e descubra um mundo novo e de uma forma diferente, alegre, ativa e criativa. Ou seja, se amplia a espacialização!

Percebi, o quanto a função dos jogos no ensino de Geografia é importante para o desenvolvimento psicossocial, motor e cognitivo das crianças.

Que cada criança possui suas especificidades e seus tempo de realizar atividades, e que isso deve ser respeitado.

Que podemos interferir sim, positivamente, ou seja, quando necessário, sem influenciar nas decisões das crianças.

Que ao nos dirigirmos às crianças, devemos fazê-lo entendendo que a criança é um sujeito sócio-histórico e por isso devemos respeitá-la como cidadão crítico.

As crianças possuem modos próprios de compreender e interagir com o mundo, ou seja, cada uma possui especificidades que devem ser levadas em consideração, para a interiorização de conceitos tais como a espacialização. Para isso, precisamos estar preparados para criar espaços de trocas e aprendizagens significativas, onde as crianças possam viver a experiência de um ensino rico em afetividade e descobertas.

Espero, por meio deste trabalho, ter mostrado a necessidade do lúdico, na interiorização dos conceitos geográficos, seja por meio de jogos ou brincadeiras, para a promoção do conhecimento, da autonomia e para a construção da espacialidade de cada educando, por meio de uma Geografia da criança, para a criança.

Cabe a nós, professores, favorecer a criação de um ambiente escolar onde a infância possa ser vivida em toda a sua plenitude, um espaço e um tempo de encontro entre os seus próprios espaços e tempos de ser criança dentro e fora da escola.

O desafio é pensar uma educação que respeite a criança e a diversidade, e reencontre a identidade própria do ser humano por meio da individualidade de cada um, respeitando suas especificidades. Pensar o incentivo à capacidade criadora da criança, na formação de sua autonomia e no desenvolvimento de sua espacialidade, foi primordial na minha graduação, sobretudo no estágio, tornando esta experiência gratificante e enriquecedora para o processo de docência.

Por ter consciência da necessidade de estudos mais detalhados sobre o assunto, pretendo dar continuidade a esta pesquisa (em uma pós-graduação) procurando aplicar os jogos que planejei citados anteriormente, com a finalidade de aprofundar-me sobre a espacialidade, objeto em questão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGÊNCIA PARÁ DE NOTÍCIAS. **Jogos de Tabuleiro**. Disponível em: http://www.agenciapara.com.br/noticia.asp?id_ver=102064. Acesso em 30 de junho de 2016.

ALBUQUERQUE, Eliana B. C. Concepções de alfabetização: o que ensinar no ciclo de alfabetização. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: currículo na alfabetização, concepções e princípios** Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. - Brasília: MEC, SEB, 2012. Disponível em: http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/Formacao/Ano_1_Unidade_1_MIOLO.pdf Acesso em: 25 de julho de 2016.

ALMEIDA, Rosângela Doinde.; PASSINI, Elza Y. **O espaço geográfico: ensino e representação**. 16ª ed. São Paulo: Contexto, 2010.

AMORIM, Cassiano Caon; COSTA, Bruno Muniz Figueiredo. Diálogos entre a Geografia escolar e a Geografia da infância. In: BEZERRA, Amélia C.; LOPES, Jader Janer M.; FORTUNA, D. **Formação de professores de geografia: diversidade, práticas e experiências**. Niterói: Editora da UFF, 2015.

ANJOS, Anna. **Origem dos jogos de tabuleiro**. 2013. Disponível em: http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html Acesso em: 22/07/2016

ANDRADE, C. D. de. A educação do ser poético. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Rio de Janeiro, v. 61, n. 140, p. 593-594, out. 1976.

BENJAMIM, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

_____, W. **Magia e técnica arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas. Vol. 1. Ed. Brasiliense. 1985

BEZERRA, A. S. **Infância e alteridade na educação infantil: o desafio de pensar a criança como outro**. Pesquisa e educação na contemporaneidade: Perspectiva teórico-metodológica. Caruaru, 2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Resolução 05/2009**. Câmara da Educação Básica. Brasília, 2009.

BRASIL ESCOLA. **Trabalho docente**. disponível em: <http://educador.brasilecola.com/trabalho-docente/rpg.htm>. Acesso em: 01 de julho de 2016.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Geografia**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Parâmetros curriculares nacionais:** introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, vol.24, nº. 2. São Paulo jul./dez. 1998, p. 103-116 1998a.

_____. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998b.

_____. **Brinquedo e cultura.** 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

CALLAI, Helena Copetti. Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos Anos Iniciais do ensino fundamental. **CAD. CEDES**, Campinas, vol. 25, n 66, p 227-247, maio/ago. 2005.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. Um breve referencial teórico e a educação geográfica. In: _____. **Ensino de geografia.** São Paulo: Cengage Learning, 2010.

_____, A linguagem e a representação cartográfica. In: _____. **Ensino de geografia.** São Paulo: Cengage Learning, 2010.

CASTROGIOVANNI, Antonio C.; CALLAI, Helena C.; KAERCHER, Nestor A. (org) **Ensino de geografia:** práticas e textualizações no cotidiano. 9ª Ed. Porto Alegre: Mediação, 2010.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia e prática de ensino.** Goiânia: Alternativa, 2002.

DAYRELL, Juarez. A escola como espaço sócio-cultural. In: Dayrell, J. (Org.). **Múltiplos olhares sobre educação e cultura.** Belo Horizonte: UFMG, 1996.

DICIONÁRIO AURÉLIO. **Dicionário** Disponível em: <http://www.dicionariodoaurelio.com/Jogo.html>. Acesso em 28 de junho de 2016.

FREITAS, Luiz E. R. **O role-playing game e a escola:** múltiplas linguagens e competências em jogo um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar. RPG e Educação. Disponível em: http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9584/9584_5.PDF. Acesso em 01 de julho de 2016.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4ª. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIRARDELLO, Gilka. **Imaginação: arte e ciência na infância.** Pro-Posições [online]. 2011, vol.22, n.2, pp. 72-92. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-73072011000200007>. Acesso em: 10 de abril de 2016.

GRANDO, Beleni S; Xavante, SeveriÁIdioriê; Campo, Neide da Silva. Jogos/brincadeiras indígenas: a memória lúdica de adultos e idosos de dezoito grupos étnicos. In: GRANDO, B. **Jogos e culturas indígenas:** possibilidades para a educação intercultural na escola. 2010.

GRECA, Hélio. **Origem dos jogos de tabuleiro**. 2013. Disponível em: <http://raccoon.com.br/2013/01/29/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro/> Acesso em 22/07/2016

ILHA DO TABULEIRO: **entrevista com AndreZats**, 2007. Disponível em: <http://www.ilhadotabuleiro.com.br/jornal/2007-08-31-entrevista-andre-zatz>. Acesso em: 20/06/2016

JOGOS PARA A SALA DE AULA. Disponível em: <http://alfabetizacaocefaproponteselacerda.blogspot.com.br/2013/01/jogos-para-sala-de-aula-em-eva.html>. Acessado em 27/07/2016.

JOGOS PARA ALFABETIZAÇÃO. Disponível em: <http://vilaclub.vilamulher.com.br/blog/outros/jogos-para-alfabetizacao-9-9925998-324806-pfi-aisesantos.html>. Acessado em: 27/07/2016.

KISHIMOTO, TizucoMorchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. KISHIMOTO, TizucoMorchida (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. KISHIMOTO, TizucoMorchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 16 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. **A democracia da escola pública**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

LIMA, Elvira Souza. **A criança pequena e suas linguagens**. São Paulo: Sobradinho, 2003

LIMA, Patrícia de Moraes. Infância e experiência. In: SOUSA, Ana Maria B. de (*et al.*). **Ética e gestão do cuidado: a infância em contexto de violências**. Florianópolis: CED/UFSC/NUVIC, 2006.

LOPES, Jader Janer Moreira. A Geografia na educação infantil. In: BEZERRA, Amélia Cristina; LOPES, Jader Janer Moreira; FORTUNA, D. **Formação de professores de geografia: diversidade, práticas e experiências**. Niterói, RJ: Editora da UFF, 2015.

LUDOMANIA. Disponível em: <http://www.ludomania.com.br/wp/> Acesso em: 28 de junho de 2016a.

_____. **Entrevista de André Zatz com Mário Seabra em 2000**. Disponível em: . Acesso em: 28 de junho de 2016b.

MELLO, Suely Amaral. Linguagens infantis: outras formas de leitura. In: FARIA Ana Lucia Goulart; MELLO, Suely Amaral (orgs). **O processo de aquisição da escrita na educação infantil: contribuições de Vigotsky**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005, p. 23-40.

MINAYO, M.C. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. Rio de Janeiro: Abrasco, 2007.

MODELOS DE JOGOS PARA A EDUCAÇÃO. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=modelos+de+jogos+de+rpg+para+a+educa%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em 01 de julho de 2016.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro.** São Paulo: A. Marcatto, 1996.

NOVA ESCOLA. 2009. **Entrevista com Gilles Brougère.** Disponível em: <http://novaescola.org.br/crianca-e-adolescente/desenvolvimento-e-aprendizagem/entrevista-gilles-brougere-sobre-aprendizado-brincar-jogo-educacao-infantil-ludico-brincadeira-crianca-539230.shtml>. Acesso em 22/07/2016.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizagem e desenvolvimento, um processo sócio-histórico.** São Paulo: Scipione, 2003.

PAESANI, Geovana. **120 jogos e percursos de psicomotricidade - Crianças em movimento.** Ed. Vozes-Petrópolis, 2014

PORTAL DO PROFESSOR. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=50653>. Acessado em 27/07/2016.

PRESTES, Zoia. **A brincadeira de faz-de-conta como atividade-guia.** 2011. Disponível em: http://portal.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/14_02_2011_11.23.25.5523439fc322d424a19c109abd2d2bb9.pdf. Acessado em 28/07/2016

QUEBRA-CABEÇA SILÁBICO. Disponível em: <http://silvana13001.blogspot.com.br/2014/10/quebra-cabeca-silabico-animais>. Acessado em: 27/07/2016.

RIBEIRO, Luís Távora Furtado. **Ensino de história e geografia.** Fortaleza: Brasil Tropical, 2001.

ROCHA, Matheus Souza. **RPG: Jogo e Conhecimento. O *role-playing game* como mobilizador de esferas do conhecimento.** Piracicaba, SP: UNIMEP, 2006, 144f. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Ciências Humanas Universidade Metodista de Piracicaba, 2006.

RPG EDUCAÇÃO. Disponível em: <http://www.rpgeduc.com/index.htm>. Acesso em 04 de julho de 2016.

SALES, Matheus. **RPG: *role-playinggame*.** Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em 22 de julho de 2016.

SANTOS, M. **Por uma geografia nova.** São Paulo: Hucitec: Edusp, 1985.

SCHMITT, Rosinete. **O encontro com e entre bebês no contexto da creche: uma análise do entrelaçamento das relações entre sujeitos.** (2008).

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas.** Revista Brasileira de Educação. Jan /Fev /Mar /Abr 2004 N° 25. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n25/n25a01.pdf> Acesso em 28 de junho de 2016.

STRAFORINI, Rafael. **Ensinar Geografia: o desafio da totalidade mundo nas séries iniciais**. São Paulo: AnnaBlume, 2004.

TRISTÃO, Fernanda C. D. **SER PROFESSORA DE BEBÊS: Uma profissão marcada pela sutileza, (2004)**.

VASCONCELOS, Everaldo. **Breve história dos jogos de tabuleiro**. 2012. Disponível em: <https://pipocaenanquim.com.br/games-2/uma-breve-historia-dos-jogos-de-tabuleiro-parte-1/> Acesso em 22/07/2016

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (*role-playing game*) na educação escolar**. Araraquara: UNESPE, 2008. 169 f. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Universidade Estadual Paulista, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Editora Ática, 2009.

_____, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**. Junho de 2008. p. 23-36.