

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM INOVAÇÃO NA
COMUNICAÇÃO DE INTERESSE PÚBLICO**

CARMEN MARIA MANFRINATTI RIBAMAR PATUCCI

**SÃO CAETANO DO SUL PARA BRINCAR: o jogo de tabuleiro no
ambiente urbano comunicando os espaços da cidade**

**São Caetano do Sul
2024**

CARMEN MARIA MANFRINATTI RIBAMAR PATUCCI

SÃO CAETANO DO SUL PARA BRINCAR: o jogo de tabuleiro no ambiente urbano comunicando os espaços da cidade

Trabalho de Conclusão apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público da Universidade Municipal de São Caetano do Sul, como requisito parcial para obtenção de título de Mestre em Comunicação.

Áreas de concentração: Inovação na gestão e produção da comunicação de interesse público

Linha de Pesquisa: Produção e Recepção da Informação Pública

Orientador: Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso

São Caetano do Sul
2024

FICHA CATALOGRÁFICA

PATUCCI, Carmen Maria Manfrinatti Ribamar

São Caetano do Sul para brincar: o jogo de tabuleiro no ambiente urbano comunicando os espaços da cidade / Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci - São Caetano do Sul: USCS - Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 2024

127 p.

Orientador: Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso

Dissertação (Mestrado) - USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação - Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público - 2024

1. Comunicação de interesse público 2. Cidades 3. Primeira infância 4. Jogos de tabuleiro 5. Cidadania infantil. I. CARDOSO, J.B.F. II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III Título

Reitor da Universidade Municipal de São Caetano do Sul

Prof. Dr. Leandro Campi Prearo

Pró-reitora de Pós-graduação e Pesquisa

Profª Drª Maria do Carmo Romeiro

Coordenadora do Programa de Pós-graduação em Comunicação

Profª Drª Regina Rossetti

Dissertação defendida e aprovada em 08/02/2024 pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso (Orientador)

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)

Prof^ª Dr^ª Rebeca Nunes Guedes de Oliveira (membro interno)

Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)

Prof. Dr. Aparecido José Cirillo (membro externo)

Programa de Pós-Graduação em Artes - Mestrado em Artes
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

Para minha mãe Ana Maria,
a primeira mulher Manfrinatti
a cursar, após muita luta,
uma faculdade.

Para meus filhos, Mateus e Rafael,
por me fazerem enxergar o mundo de outra
forma.

Para Marcelo, meu companheiro de vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu professor orientador, JB, por toda trajetória nessa nossa pesquisa. Foi muito legal ter a sua companhia nessa jornada.

Às professoras Marta e Rebeca pelas preciosas orientações.

Aos meus amigos de mestrado, Alan, Aline, Bruna, Keth e Luiz. Tive a sorte de ter a melhor turma para as aulas e LPD&Is.

À Márcia e Leane, da EMEI Orlando Moretto. Obrigada pela parceria de sempre.

Às crianças que participaram da oficina, por terem sido tão incríveis.

À Gabi por aceitar o desafio de participar da pesquisa em um prazo tão curto.

À minha família, Marcelo, Mateus e Rafael, por atravessarem ao meu lado todo esse percurso.

*“[...] uma palavra lançada na mente ao acaso
produz ondas na superfície e na profundidade;
provoca uma série infinita de reações em cadeia,
enredando em sua queda sons e imagens,
analogias e recordações, significados e sonhos,
num movimento que mexe com a experiência e a
memória, a fantasia e o inconsciente, e se
complica pelo fato de que essa mesma mente não
reage de forma passiva à representação, mas
nela intervém continuamente, para aceitar e
rejeitar, relacionar e censurar, construir e
destruir”.*

(Gianni Rodari)

RESUMO

O território tem um papel muito importante no desenvolvimento infantil, mas o viver e sentir a cidade estão cada vez mais distantes das infâncias urbanas. Essa pesquisa se propôs a investigar como o jogo de tabuleiro aplicado ao ambiente urbano pode se comunicar com as cuidadoras e cuidadores de crianças na primeira infância e com as próprias crianças. O objetivo geral da pesquisa é comunicar os lugares da cidade de São Caetano do Sul, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano, e os objetivos específicos são: (1) Analisar jogos que utilizam o mapa de cidades como tabuleiro a fim de identificar formas de adaptação do mapa ao tabuleiro; (2) Elaborar o projeto de implantação de jogo de tabuleiro em ambiente urbano que sirva para comunicar sobre espaços públicos urbanos existentes na cidade que podem ser explorados pelas crianças com vista à ocupação destes por elas; (3) Construir junto ao público-alvo formas de adaptar jogo de tabuleiro para o ambiente urbano. Para tanto, foi realizada uma pesquisa aplicada de tipo exploratória. A revisão bibliográfica teve como foco quatro eixos: comunicação cidades, infâncias e jogos, elementos importantes para embasar a discussão sobre como a cidade se comunica com os diferentes tipos de infâncias por meio da ludicidade. A teoria semiótica peirceana foi aplicada tanto para análise, como para o processo de criação do jogo “São Caetano do Sul para Brincar”. Este jogo utiliza o mapa da cidade como tabuleiro e visa ser uma intervenção urbana. Os resultados obtidos mostram que os adultos encantam-se ao reconhecer a cidade no tabuleiro e, com explicações quase intuitivas, as crianças divertem-se enquanto jogam.

Palavras-chave: Comunicação de interesse público. Cidades. Primeira infância. Jogos de tabuleiro. Cidadania infantil.

ABSTRACT

The territory plays a very important role in child development, but living and feeling the city are increasingly distant from urban childhoods. This research aimed to investigate how board games applied to the urban environment can communicate with caregivers of children in early childhood and with the children themselves. The general objective of the research is to communicate the places of the city of São Caetano do Sul, aiming to encourage the occupation of public spaces by children, through board games adapted to the urban environment, and the specific objectives are: (1) Analyze games that use the city map as a board in order to identify ways of adapting the map to the board; (2) Develop a project to implement a board game in an urban environment that serves to communicate about existing urban public spaces in the city that can be explored by children with a view to occupying them for them; (3) Build ways to adapt board games to the urban environment with the target audience. To this end, an exploratory applied research was carried out. The literature review focused on four axes: city communication, childhoods and games, important elements to support the discussion on how the city communicates with different types of childhoods through playfulness. Peircean semiotic theory was applied both to analysis and to the process of creating the game “São Caetano do Sul para Brincar”. This game uses the city map as a board and aims to be an urban intervention. The results obtained show that adults are delighted to recognize the city on the board and, with almost intuitive explanations, children have fun while playing.

Keywords: Public interest communication. Cities. Early childhood. Board games. Children's citizenship.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Postagens do programa Criança e Natureza com o convite para a roda de conversa	25
Figura 2- Projeto Urban Thinkscape no bairro de Belmont, Filadélfia, Estados Unidos	29
Figura 3- Jogo como ferramenta: boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira	30
Figura 4- Jogo AtivaCidade	30
Figura 5- Jogo Trilhas Urbanas	31
Figura 6- Exemplo de área de pausa	56
Figura 7- Exemplo de área de estar	57
Figura 8- Exemplo de área de permanência	57
Figura 9- Locais em potencial para espaços de descanso e brincadeira	58
Figura 10- Projeto Triangle Tango, em Xangai, China	59
Figura 11- Projeto <i>Puzzle Maze</i> , em Xangai, China	59
Figura 12- Labirinto circular feito de grama, ao lado de labirinto feito de arbustos no Parque Amantikir, em Campos de Jordão, São Paulo	60
Figura 13- <i>Sonic Light Bubble</i>	60
Figura 14- Jogos do projeto <i>Urban Thinkscape</i> no bairro de Belmont, Filadélfia, Estados Unidos	61
Figura 15- Intervenção em poste na cidade de Boston, Estados Unidos	61
Figura 16- Exemplo de jogo <i>Gyan Chaupar</i> jainista do final do século XVIII ...	62
Figura 17- Exemplo do jogo <i>Checkered Game of Life</i>	62
Figura 18- <i>Snakes and Ladders Park</i> , na Nova Zelândia	64
Figura 19- <i>Snakes and Ladders</i> , em Edmonton, Canadá	65
Figura 20- Ação realizada pelo <i>Derbyshire Unemployed Worker's Centres</i>	65
Figura 21- Jogo de Beagá - intervenção em tamanho real	66
Figura 22- Jogo Desafio Carioca - intervenção em tamanho real	67
Figura 23- O Jogo da História de São Caetano - intervenção em tamanho real	68
Figura 24- Percurso metodológico	73
Figura 25- Jogo de tabuleiro Jogo de Beagá	78
Figura 26- Jogo de tabuleiro Desafio Carioca	79

Figura 27- Prédio da Secretaria de Educação de São Caetano do Sul e Biblioteca Municipal Paul Harris	82
Figura 28- Reforma da calçada em frente ao prédio da Secretaria de Educação de São Caetano do Sul	83
Figura 29- Área sugerida para aplicação do jogo São Caetano do Sul para Brincar	83
Figura 30- Lista de lugares de interesse salva no Google Maps - cidade São Caetano do Sul	84
Figura 31- Lista de lugares de interesse salva no Google Maps – bairro Santa Paula	84
Figura 32- Primeiros estudos sobre o tabuleiro-mapa, com a localização dos <i>pins</i> dos lugares e tamanho das casas do jogo	85
Figura 33- Estudo de representação das “escadas” e “serpentes”	86
Figura 34- Tabuleiro-mapa com as primeiras ilustrações e quadriculado para construção do primeiro protótipo	86
Figura 35- Construção do protótipo do dado de madeira	87
Figura 36- Primeiro teste do protótipo do tabuleiro-mapa	88
Figura 37- Jogo São Caetano do Sul para Brincar	89
Figura 38- OTCE-São Caetano do Sul para brincar no pátio da escola-partida 1	92
Figura 39- OTCE-São Caetano do Sul para brincar no pátio da escola-partida 2	93

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Resumo do planejamento da OTCE	71
Quadro 2- Percurso lógico de criação do jogo São Caetano do Sul para Brincar com base nos signos	80

LISTA DE SIGLAS

Cetesb	Companhia Ambiental do Estado de São Paulo
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
IAB	Instituto de Arquitetos do Brasil
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
NCPI	Núcleo Ciência pela Infância
ONU-Habitat	Programa das Nações Unidas para os Assentamentos Humanos
OTCE	Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória
PPGCOM	Programa de Pós-Graduação em Comunicação - Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público
<i>QR Code</i>	<i>Quick Response Code</i>
USCS	Universidade Municipal de São Caetano do Sul

SUMÁRIO

1	PROPOSIÇÃO	25
1.1	Origem do Estudo	25
1.2	Problematização e Pergunta-Problema	26
1.3	Objetivos	27
1.4	Justificativa da Pesquisa	28
1.5	Delimitação do tema	32
1.6	Vínculos com Área de Concentração e Linha de Pesquisa	33
2	A COMUNICAÇÃO E AS CRIANÇAS NAS CIDADES	36
2.1	Como as cidades comunicam	36
2.2	As crianças nas cidades	39
3	O BRINCAR NAS CIDADES	44
3.1	Lugar dos encontros	44
3.2	Lugar do brincar	46
3.3	A criança cidadã.....	48
4	O JOGO	51
4.1	O jogo e a brincadeira como meio de comunicação.....	51
4.2	O jogo como intervenção urbana	54
4.3	Formatos de jogos de tabuleiro no espaço urbano.....	55
4.4	O jogo Escadas e Serpentes: origem e uso como intervenção urbana	62
5	MÉTODOS DE PESQUISA	69
5.1	Semiótica Aplicada à análise.....	74
5.1.1	O tabuleiro-mapa como modelo	75
5.2	Semiótica Aplicada à criação	79
6	SÃO CAETANO DO SUL PARA BRINCAR	81
6.1	Processo de criação do jogo São Caetano do Sul para Brincar	84
6.2	Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória	90
6.2.1	Resultado da Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória.....	94
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
	REFERÊNCIAS	101
	APÊNDICE A - CARTA DE APRESENTAÇÃO DA PESQUISA	111
	APÊNDICE B - TERMO DE ACEITE DA REALIZAÇÃO DA OFICINA	113

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - FELIPE	114
APÊNDICE D - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - LUCAS	116
APÊNDICE E - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – LUIZA	118
APÊNDICE F - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – NINA	120
APÊNDICE G - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - RAFAEL	122
APÊNDICE H -TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - YASMIN A.....	124
APÊNDICE I – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – YASMIN F.....	126

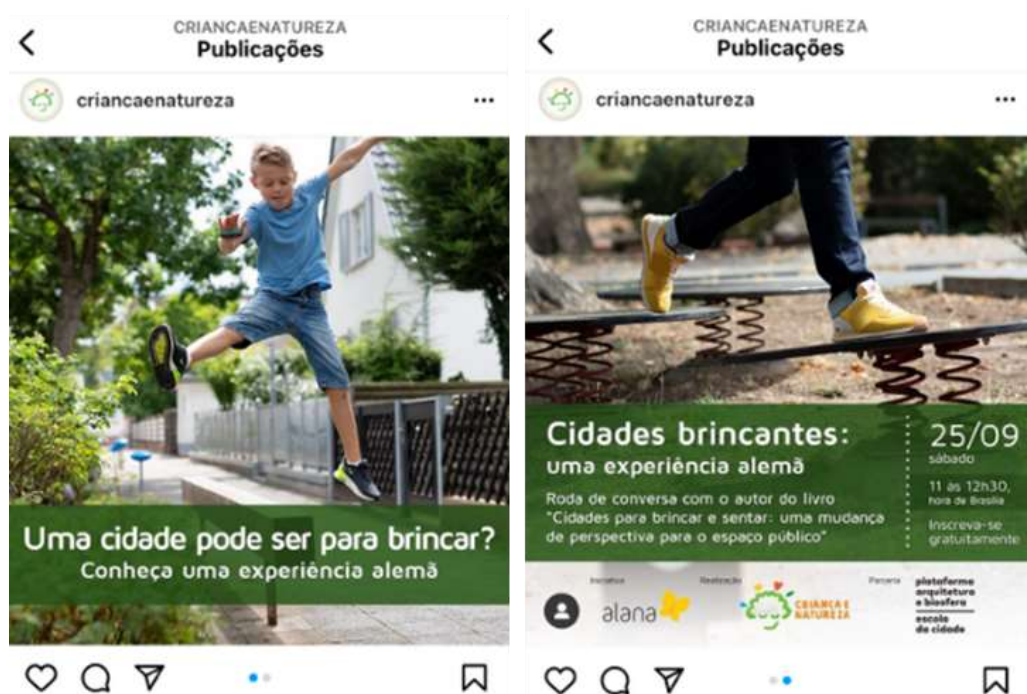
1 PROPOSIÇÃO

1.1 Origem do Estudo

O interesse da pesquisadora pelo tema está relacionado à sua experiência profissional como gerente de produto em uma empresa de jogos e brinquedos, quando teve a oportunidade de trabalhar com desenvolvedores nacionais e internacionais de jogos de tabuleiro. Esta vivência fez com que seu contato com jogos de tabuleiro fosse além do papel de consumidora, sendo o de alguém que experimentou todo o processo de desenvolvimento de um jogo: a criação, a produção e o lançamento; e a fez reconhecer o jogo como fonte de aprendizado e conexão entre as pessoas.

Além disso, em setembro de 2021, uma postagem do programa Criança e Natureza (2021), do Instituto Alana, na rede social *Instagram*, chamou a atenção. Ela trazia a seguinte pergunta e chamado: Uma cidade pode ser para brincar? Conheça uma experiência alemã. Era também o convite para participar de uma roda de conversa com o Professor Dr. Bernhard Meyer, autor do livro *Cidades para Brincar e Sentar: uma mudança de perspectiva para o espaço público* (2020).

Figura 1- Postagens do programa Criança e Natureza com o convite para a roda de conversa



Fonte: Reprodução *Instagram* Criança e Natureza

Este evento do programa Criança e Natureza, em parceria com a Escola da Cidade, teve como objetivo discutir o que é uma cidade brincante e visava fomentar uma agenda de criação de cidades mais verdes, acessíveis e amigáveis à criança. Participar desta conversa potencializou a vontade de pesquisar sobre crianças e as cidades em que vivem.

Antes de participar desta roda de conversa, o fato de ser mãe de duas crianças pequenas, hoje com sete e cinco anos, já havia despertado o interesse em explorar a cidade com elas. Desde que nasceram, era cotidiano fazer tudo a pé pelo bairro e observar a conexão que eles criavam com as pessoas e os lugares. A cada fruta que ganhavam na feira, a cada bom dia para os porteiros das escolas do bairro, a cada pão de queijo que ganhavam no empório, entre tantos outros encontros diários ou semanais que aconteciam, em todos esses momentos, estabeleciam-se laços entre eles e essas pessoas e, também, entre eles e os lugares por onde passavam. As casas passaram a ter nomes, enquanto uma era a casa da árvore de sinos, outra era a casa do cacto gigante, numa outra sempre pegavam uma folhinha para brincar e, assim, eles iam apropriando-se e reconhecendo-se naquelas ruas. Esse foi o despertar para começar a refletir sobre a importância de conhecerem e ocuparem todos os espaços da cidade e não apenas os parquinhos destinados a eles.

1.2 Problemática e Pergunta-Problema

As principais conquistas em relação aos direitos das crianças e adolescentes são recentes, surgiram somente no final dos anos 1980. Em 1988, o Brasil promulgou sua nova Constituição e incluiu o Artigo 227, que trata dos direitos das crianças. Em 1989, a Convenção sobre os Direitos da Criança foi adotada pela Assembleia Geral das Nações Unidas e, um ano depois, em 1990, passou a vigorar no Brasil o Estatuto da Criança e do Adolescente.

Mais recentemente, em 2016, foi promulgada a lei conhecida como Marco Legal da Primeira Infância, que estabelece diretrizes para políticas públicas e garantias específicas para crianças até seis anos, e que foi idealizada e criada a partir de um curso do Núcleo Ciência pela Infância (NCPI), do qual participaram alguns parlamentares do Brasil. Por sua vez, o Comitê Científico do NCPI tem como objetivo analisar e disseminar conhecimento científico sobre o desenvolvimento infantil de maneira acessível (NCPI, 2022) e, em um de seus estudos, intitulado *O Bairro e o Desenvolvimento Integral na Primeira Infância*, aponta que “o território tem um papel-chave no desenvolvimento integral infantil” (Comitê Científico do Núcleo Ciência pela Infância, 2021, p.40). A aprendizagem é muito influenciada pelo meio onde a criança se encontra e com o qual interage, porém, conhecer e vivenciar a cidade não é uma realidade da criança.

Harvey (2014, p.134) afirma que “a cidade é o lugar onde pessoas de todos os tipos e classes se misturam, ainda que relutante e conflituosamente, para produzir uma vida em comum, embora perpetuamente mutável e transitória”. De acordo com Trevisan (2012), a cidade, enquanto espaço social, cultural e simbolicamente diverso, permite às crianças diferentes modos de mobilidade, acesso a bens culturais e sociais, entretenimento e lazer que possibilitam ou constroem a construção das infâncias nas cidades.

Essa construção da infância é importante não só para garantir o pleno desenvolvimento das crianças, mas também para auxiliar a formação do senso de pertencimento a determinado local. Além disso, incluir as crianças nos estudos sobre território é uma forma de garantir a elaboração de políticas públicas que as considerem como parte importante da população.

Em relação às políticas públicas, o Marco Legal da Primeira Infância, uma das leis mais avançadas em relação à proteção da criança nesta fase da vida, estabelece a importância de criar espaços públicos lúdicos, entretanto, políticas públicas nessa direção ainda são raridade no Brasil (Comitê Científico do Núcleo Ciência pela Infância, 2021, p. 35). E a inclusão de um objeto lúdico na cidade pode fazer com que as crianças e seus cuidadores permaneçam mais tempo no espaço urbano, oferecendo a chance de tornarem-se parte de uma realidade específica da rua, de criarem vínculo local, possibilitando experiências típicas e únicas, atribuindo a cada rua um perfil inconfundível, criando uma identidade (Meyer; Zimmermann, 2020).

Partindo dessa problematização, esta pesquisa pretende responder à seguinte pergunta: **Como comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano?**

1.3 Objetivos

O objetivo geral desta pesquisa é comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

Os objetivos específicos são:

- I. Analisar jogos que utilizam o mapa de cidades como tabuleiro a fim de identificar formas de adaptação do mapa ao tabuleiro;
- II. Elaborar o projeto de implantação de jogo de tabuleiro em ambiente urbano que sirva para comunicar sobre espaços públicos urbanos existentes na cidade que podem ser explorados pelas crianças com vista à ocupação destes por elas;
- III. Construir junto ao público-alvo formas de adaptar jogo de tabuleiro para o ambiente urbano.

1.4 Justificativa da Pesquisa

Dentre diversas iniciativas que tratam do assunto infância e cidade, uma que se destaca é o programa *Urban95*, da Fundação Bernard van Leer, que investe há cinco décadas no desenvolvimento da primeira infância. O *Urban95* está presente em oito países, incluindo o Brasil, onde 24 cidades já fazem parte da rede. O programa convida líderes, gestores públicos, arquitetos e urbanistas a pensarem as cidades sob a perspectiva de quem tem 95 cm, ou seja, a altura média de uma criança de três anos, e visa incorporar as lentes da primeira infância na gestão das cidades, a partir de ações efetivas que promovam interações positivas nos espaços urbanos. Outro projeto que possui visibilidade é o *Città dei Bambini*, criado em 1991 pelo pensador, pedagogo e desenhista italiano, Francesco Tonucci, e que hoje já possui mais de 200 cidades participantes em 15 países da Europa e América Latina, incluindo Jundiaí (cidade do interior paulista) no Brasil. O *Città dei Bambini* nasceu com o objetivo de transformar a cidade a partir do olhar das crianças que nela habitam. Os dois programas têm em comum o desejo de fazer com que as crianças ocupem as cidades, brincando mais nelas e sentindo-se parte integrante do ambiente urbano.

Pequenas intervenções que fomentem o brincar livre, encontradas ao longo do caminho ou integradas a espaços verdes e serviços públicos para a infância, causam mais impacto que parques, porque promovem um brincar frequente entre cuidadores e crianças, de acordo com o *Urban95* (2019, p.29). Essa conexão entre as crianças e seus cuidadores é extremamente importante, pois as experiências vividas pelas crianças durante os seus primeiros anos de vida têm efeito profundo no seu desenvolvimento cerebral.

Seguindo esta linha de raciocínio, estudo desenvolvido pelo *Center on The Developing Child* (2012), da Universidade Harvard, mostra que a arquitetura cerebral é formada por meio de um jogo de ação e reação entre as crianças e os adultos. Por exemplo, quando o adulto reage aos sons e gestos do bebê, ou quando a criança vê um objeto e o adulto pronuncia o nome desse objeto, os neurônios da criança criam conexões cerebrais, formando bases para todo o desenvolvimento futuro e estabelecendo as habilidades emocionais e cognitivas que a criança precisa para viver. Dessa forma, podemos dizer que brincando os bebês e crianças pequenas aprendem e se desenvolvem. Ideia semelhante à de Huizinga (2019, prefácio) ao afirmar “que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

A linguagem dos jogos pode ser adaptada ao ambiente urbano e um exemplo é o projeto *Urban Thinkscape*, da Filadélfia, nos Estados Unidos, que amplia o alcance para além da primeira infância. A proposta teve início a partir do desejo da comunidade de trazer mais vida por meio da ludicidade ao bairro de Belmont, na Filadélfia, e para isso escolheram um ponto de

ônibus próximo ao terreno em que Martin Luther King Jr. fez seu discurso histórico, em 1965, como parte da turnê *Freedom Now*. Neste ponto de ônibus foram incluídos quebra-cabeças com imagens de Martin Luther King Jr., um dossel que projeta sombras no chão, um mural interativo, caminho de pegadas para as crianças pularem e objetos elevados com imagens em cada parte do local, para as crianças criarem suas próprias histórias, à medida em que avançam pelo percurso. Os resultados preliminares deste projeto apontam que as famílias usuárias deste ponto de ônibus passaram a interagir entre elas e as crianças começaram a se movimentar, pensar e falar mais (*Playful Learning Landscapes*, 2022).

Figura 2 - Projeto *Urban Thinkscape* no bairro de Belmont, Filadélfia, Estados Unidos



Fonte: Sahar Coston-Hardy (*Playful Learning Landscapes*)

O jogo de tabuleiro em seu formato tradicional, como jogo de mesa, também é uma ferramenta utilizada para estimular a elaboração de políticas públicas voltadas às infâncias nas cidades. O Instituto de Arquitetos do Brasil (IAB), juntamente com a Fundação *Bernard van Leer* (Programa *Urban 95*) e a Lila Coletiva, criaram o *Jogo como ferramenta: boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira*, com o objetivo de utilizá-lo como instrumento para a administração pública e a sociedade civil discutirem de maneira lúdica os desafios enfrentados nas cidades em relação à primeira infância (Lila Coletiva, 2021; Instituto de Arquitetos do Brasil, 2021).

Figura 3 - Jogo como ferramenta: boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira

Fonte: Bicho coletivo¹

Com proposta semelhante, o Instituto A Cidade Precisa de Você, desenvolveu o jogo *AtivaCidade* a fim de conduzir “os jogadores na criação de um plano de ação para transformar a cidade olhando para a cidadania ativa no uso, apropriação e gestão dos espaços públicos” (A Cidade Precisa de Você, 2023). Uma oficina foi realizada no *Festival Internacional de Intervenciones Urbanas Edición 2023*, que integrou o *5º Encuentro Placemaking América Latina*, em setembro de 2023, na cidade do Rio de Janeiro (Fiiufest; Placemaking Latinoamérica, 2023).

Figura 4 - Jogo AtivaCidade

Fonte: A Cidade Precisa de Você²

¹ Jogo Bicho Coletivo. Disponível em: <https://bit.ly/48sjFIX>. Acesso em: 20 fev. 2024.

² Jogo A Cidade Precisa de Você. Disponível em: <https://www.acidadeprecisa.org/jogos>. Acesso em: 20 fev. 2024.

Por fim, a Pistache Editorial, no final de agosto de 2023, lançou um financiamento coletivo para a publicação do jogo *Trilhas Urbanas*, projeto vencedor do 5º Prêmio de Design Tomie Ohtake, que visa levar às escolas a discussão de temas urbanos (Trilhas Urbanas, 2023). O financiamento coletivo atingiu o valor necessário para ser viabilizado e o jogo será produzido e entregue aos seus apoiadores.

Figura 5 - Jogo Trilhas Urbanas



Fonte: Trilhas Urbanas³.

Observa-se a relevância da temática em importantes livros que tratam sobre crianças e cidades lançados no Brasil nos últimos anos. Títulos como *O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal* (2022), organizado pelas pesquisadoras e pesquisador Marcia Aparecida Gobbi, Cleriston Izidro dos Anjos, Eunice Castro Seixas e Catarina Tomás; *Cidade, Gênero e Infância* (2021), organizado por Rodrigo Mindlin Loeb e Ana Gabriela Godinho Lima, e *Cidades para brincar e sentar: uma mudança de perspectiva para o espaço público* (2020), escrito por Bernhard Meyer e Stefanie Zimmermann, são exemplos da importância do tema para a sociedade.

Partindo deste contexto, propor uma intervenção urbana que use o jogo como elemento de integração é uma forma de contribuir para a construção dessas ligações entre as crianças, seus cuidadores e as outras pessoas que convivem na mesma cidade, pois o jogo é uma fonte lúdica de conhecimento e conexão, que, de acordo com Huizinga (2019, p. 16), “promove a formação de grupos sociais”. Para Álvarez,

³ Jogo Trilhas Urbanas. Disponível em: <https://www.catarse.me/trilhasurbanas>. Acesso em: 07/09/2023.

[...] com atividades baseadas em jogos e brincadeiras, a linguagem fundamental da infância, as crianças se divertem e descobrem os elementos de sua cidade até então desconhecidos para ela. Além disso, começam a entender sua capacidade de influência na cidade, a questionar atitudes e situações presentes. *Aprendem brincando* (2021, p.255).

Assim, além de contribuir para questões relacionadas ao interesse público, como benefício para a área de Comunicação, o projeto apresenta o caráter experimental de relacionar a ludicidade do jogo no ambiente urbano com os canais de comunicação oficiais do município, como as páginas na rede social *Instagram*, das secretarias de Educação, Cultura e Esporte, Lazer & Juventude.

1.5 Delimitação do tema

Delimitar é estabelecer limites para a investigação de uma pesquisa (Marconi; Lakatos, 2021b). A delimitação foi realizada de acordo com o produto proposto, o local de aplicação, o público-alvo da comunicação, o campo teórico e o problema apresentado.

A cidade utilizada como *lócus* de estudo nesta pesquisa é São Caetano do Sul, uma pequena cidade (em área territorial) da região metropolitana de São Paulo que não possui área rural. Dado que esta pesquisa propõe como produto o projeto de um jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano, o local sugerido para implementação desta intervenção urbana é uma área de equipamento público da cidade, mais especificamente um espaço entre a calçada e um prédio do poder público municipal.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) estabelece que crianças são aquelas que possuem até doze anos incompletos e que a primeira infância é o período que abrange os 6 primeiros anos completos de vida da criança. Esta pesquisa teve como foco principal a primeira infância e considerou como público primário da comunicação crianças de quatro a seis anos, que caminham pela cidade em seus momentos de lazer ou que utilizam o transporte a pé ou coletivo para realizar seus deslocamentos, e os seus cuidadores como público secundário, uma vez que crianças nessa faixa etária, dificilmente, andam pela cidade sozinhas. Isso não significa que crianças mais novas ou mais velhas não serão beneficiadas pelo produto, mas a mecânica de jogo proposta é mais adequada à faixa etária dos mais novos.

São três eixos temáticos que fundamentam a pesquisa. O primeiro, a **comunicação e as crianças nas cidades**, aborda a maneira como se dá a comunicação nas cidades e qual a relação das crianças com esse ambiente urbano. O segundo, **o brincar nas cidades**, fala do espaço como lugar dos encontros, do brincar e da construção da criança cidadã. Por fim, o eixo **o jogo**,

distingue o jogo da brincadeira, define-o como um meio de comunicação e trata das formas de inseri-lo na cidade como uma intervenção urbana.

Apesar de a pesquisa não ter como um de seus eixos os estudos de gênero, é importante pontuar que ao discorrer sobre a primeira infância e seus cuidadores, estamos falando majoritariamente de cuidadoras mulheres. Especialmente, quando se aborda a ótica do deslocamento pela cidade. De acordo com as pesquisadoras Cafarro, Nunes e Sabino,

[...] a escolha do transporte a pé não é necessariamente voluntária, mas uma consequência dos desequilíbrios de gênero e do fato do planejamento dos transportes ser focado em facilitar primordialmente a produção econômica em vez do que se chama de mobilidade de cuidado (ou *mobility of care*), que são as viagens feitas para realizar tarefas domésticas e de cuidado com outras pessoas, assumidas prioritariamente pelas mulheres. [...] Uma pesquisa realizada pela Foundation em Buenos Aires – FIA revelou que, em famílias com filhos e/ou filhas, a quantidade de deslocamento das mulheres aumenta 13%, enquanto a dos homens tende a se manter estável. [...] Enquanto homens tendem a fazer mais deslocamentos pendulares (casa-trabalho), as mulheres realizam deslocamentos poligonais ou encadeados (casa-escola-compras-trabalho) (2021, p.264).

Com a proposta de inserir o jogo no ambiente urbano, pretende-se comunicar às cuidadoras e cuidadores de crianças pequenas quais espaços de lazer, cultura e esporte a cidade de São Caetano do Sul já oferece a seus cidadãos (espaços estes não necessariamente exclusivos para crianças, mas inclusive para elas), e possibilitar à criança brincar em uma calçada que aparece em seu caminho enquanto se desloca pela cidade. O objetivo do jogo não é educar a criança, mas permitir que por meio do brincar na cidade, o espaço urbano se transforme em parte dela, seja interiorizado e apropriado, desde o seu eu, o seu ser/estar no mundo, o seu corpo reconhecendo o *habitat* que nos rodeia com todos os seus sentidos (Álvarez, 2021).

1.6 Vínculos com Área de Concentração e Linha de Pesquisa

A área de concentração do programa de Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público (PPGCOM), da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), é Inovação na Gestão e Produção da Comunicação de Interesse Público. Esta área engloba investigações sobre a comunicação que atenda ao interesse público e cujos aspectos de inovação estejam presentes. A pesquisa neste programa de pós-graduação precisa conduzir a intervenções e, por meio de reflexões e análises dos aspectos de inovação, produzir conhecimento na área da Comunicação considerando as consequências dessas transformações na dinâmica das relações sociais das comunidades.

A comunicação de interesse público, segundo Costa (2006, p.20), “se traduz num esforço para difundir, influenciar, criar ou mudar comportamentos individuais ou coletivos em prol do interesse geral”. Porém, é preciso ser cauteloso ao falar em interesse geral, pois comumente, quando se tem como foco o bem de todos, acaba-se excluindo as minorias. As crianças, são um grupo historicamente oprimido, principalmente quando se trata da luta por seus direitos. A comunicação de interesse público precisa ser plural, social e culturalmente diversa (Bueno, 2009, p.150) para que englobe todas as especificidades de uma sociedade.

Ao propor como objetivo desta pesquisa promover o conhecimento sobre a cidade e estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao espaço urbano, a finalidade é gerar uma mudança de comportamento, fazendo com que os cuidadores permaneçam mais tempo nas ruas com as crianças e desfrutem das oportunidades que a cidade proporciona. Dois benefícios concretos dessa mudança comportamental são o fortalecimento dos laços e das interações entre os cuidadores e as crianças e a possibilidade de fomentar o sentimento de pertencimento da criança, aumentando a chance de a criança valorizar o que está ao seu redor e crescer como cidadã engajada na sociedade. De acordo com Duarte,

[...] comunicação e cidadania são conceitos interligados, cujo crescimento e aperfeiçoamento reforçam a existência mútua. A comunicação deve ser plena a tal ponto que possa oferecer ao cidadão condições de se expressar enquanto personalidade crítica e autônoma, emancipar-se e compreender-se, de modo a fomentar uma capacidade de organização e mobilização dos sujeitos que consistirá, em última instância, na concretização de uma cidadania ativa, fruto de aprendizado, da produção coletiva de saberes, capaz de romper formas de exclusão e opressão e encontrar caminho e modelos próprios de organização da vida coletiva (2009, p.113).

Em relação ao caráter inovador da pesquisa, segundo Rossetti (2019, p.39), “a inovação pode estar fora do produto ou do processo, ela pode estar em um lugar, uma situação, uma posição”. Esse tipo de inovação é chamado pela autora de inovação situacional e é o tipo de inovação que se pretende alcançar. Como a intervenção desenvolvida na pesquisa se dará a partir da adaptação de jogos de tabuleiro, ocorrerá uma tradução de linguagem, pois apesar de usarem a mesma mecânica, o jogo no tabuleiro possui uma linguagem diferente do jogo no ambiente urbano. De acordo com Rossetti (2019, p. 39), como não é possível a tradutibilidade pura e simples, há uma indeterminação em toda tradução e, como consequência disso, a tradução é sempre nova em relação ao original.

A linha de pesquisa vinculada é Produção e Recepção da Informação Pública. Nesta linha, as pesquisas precisam ser originadas a partir de demandas sociais verdadeiras, que beneficiem a sociedade ou parte delas levando informação à população, com o auxílio de

mecanismos e espaços de participação. Este estudo visa beneficiar as crianças e seus cuidadores, contribuindo para a formação de uma sociedade crítica. De acordo com Álvarez (2021, p.246-247), as crianças têm sido historicamente esquecidas nos espaços públicos, suas opiniões e necessidades têm sido ignoradas, e isso as faz vulneráveis e pouco autônomas. Ao dar voz às crianças, impulsiona-se o seu direito a formar uma opinião própria sobre a cidade onde vivem. Para Habermas (2008, p. 18), “uma sociedade civil inclusiva precisa conferir poder aos cidadãos, de modo que eles possam participar de discursos públicos e respondê-los”. Fazer com que as crianças cresçam sentindo-se parte da sociedade em que estão inseridas é um grande passo para que, no futuro, elas tomem atitudes sensatas em relação a questões públicas, que, ainda segundo o autor,

[...] podem ser construídas agregando suas reações, frequentemente tácitas e mesmo esquecidas, a fragmentos e pedaços casualmente recebidos de informação os quais eles inicialmente integram a um *background* de esquemas conceituais em evolução, avaliando-os também em relação a esse pano de fundo cognitivo (2008, p.18).

Assim, o produto a ser desenvolvido, uma intervenção urbana, visa estimular a criança a ocupar os espaços públicos da cidade e ao, mesmo que inconscientemente, desenvolver o seu senso de cidadania.

2 A COMUNICAÇÃO E AS CRIANÇAS NAS CIDADES

A cidade faz parte do cotidiano, “é onde se nasce, se vive, se ama e se morre” (Coelho, 2008, p.9). É na cidade que as crianças aprendem a dar os primeiros passos, que aprendem que existe o outro, além delas e das pessoas do seu núcleo familiar. A paisagem, o pano de fundo, onde se vive o cotidiano, é a cidade. Certeau (1996) fala que cotidiano é aquilo que nos é dado a cada dia, é aquilo que nos prende intimamente, é uma história a meio caminho de nós mesmos, é um mundo que amamos profundamente, memória olfativa, memória dos lugares de infância, memória do corpo, dos gestos de infância, dos prazeres. Todas essas memórias são formadas a partir da nossa perspectiva e de como nos comunicamos com a cidade.

Para explicar como as cidades comunicam e como se dá a relação das crianças com as cidades, este capítulo está dividido em duas partes: 2.1 Como as cidades comunicam e 2.2 As crianças nas cidades.

Ao falar sobre como as cidades comunicam, foram usadas como principais referências a autora e os autores: Lucia Santaella (2007), Massimo Canevacci (1993), Henri Lefebvre (2001) e Kevin Lynch (2011). Para retratar a relação das crianças com as cidades, foram usadas as obras de Maria de Lourdes Manzini-Covre (1991), José Murilo de Carvalho (2012), André Botelho e Lilian Moritz Schwarcz (2012), Michel de Certeau, Luce Giard e Pierre Mayol (1996) e textos do livro ‘O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal’ (2022), organizado por Marcia Aparecida Gobbi, Cleriston Izidro dos Anjos, Eunice Castro Seixas e Catarina Tomás.

2.1 Como as cidades comunicam

A América Latina concentra quatro das dez maiores metrópoles do mundo, afirmando-se como o continente com maior população urbana do planeta (Lansky; Gouvea, 2022). No Brasil, de acordo com o censo demográfico de 2022 (IBGE, 2023), 61% da população vive em concentrações urbanas, o que faz com que a paisagem urbana seja predominante na sociedade latino-americana. Para Santos (1988), a paisagem é tudo aquilo que nós vemos, que nossa visão alcança, e não é formada apenas de volumes, mas, também, de cores, movimentos, odores, sons. Em cada cidade, segundo Lynch (2011), a paisagem também desempenha um papel social, pois o ambiente familiar a todos oferece material para as lembranças e símbolos comuns que unem o grupo e permitem que seus membros se comuniquem entre si.

Lefebvre (2001) afirma que a cidade pode se apoderar das significações existentes (políticas, religiosas, filosóficas) para expô-las pela via - ou pela voz - dos edifícios, dos

monumentos, pelas ruas e praças, pelos vazios, pelos encontros que nela se desenrolam, nas festas e nas cerimônias. Para esse autor, a própria cidade é uma obra e a vida urbana pressupõe encontros, confrontos das diferenças, conhecimentos e reconhecimentos recíprocos dos modos de viver, dos padrões que coexistem na cidade. Todas essas relações estabelecidas em uma cidade acontecem porque somos seres sociais e, como entende Santaella (2007, p.10), “nosso estar-no-mundo, como indivíduos sociais que somos, é mediado por uma rede intrincada e plural de linguagem” e a cultura de um povo se desenvolve com a diversificação das linguagens.

De acordo com Lefebvre (2001), existe a fala da cidade (aquilo que acontece na rua, praças, vazios), a língua da cidade (particularidades próprias a uma tal cidade e que são expressas nas conversas, nos gestos, nas roupas), a linguagem urbana (linguagem de conotações) e a escrita da cidade (aquilo que se inscreve e se prescreve em seus muros, na disposição dos lugares e no emprego do tempo na cidade pelos habitantes dessa cidade). Para Santaella (2007), grupos humanos sempre recorreram a manifestações de sentido e de comunicação sociais diversos da linguagem verbal, como danças, músicas, jogos, arte, arquitetura, entre outros. Portanto, “toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido” (Santaella, 2007, p.12). Portanto, como descrito por Lefebvre, a fala, a língua, a linguagem e a escrita da cidade, são todas práticas de produção de linguagem.

Canevacci (1993) afirma que, compreender uma cidade significa colher fragmentos e lançar entre eles estranhas pontes, por intermédio das quais seja possível encontrar uma pluralidade de significados. Para Canevacci (1993, p.37), “a comunicação urbana é dialógica: é um perguntar e responder, um dar e receber”. Esse diálogo ocorre por um “processo bilateral entre o observador e seu ambiente. [...] Desse modo, a imagem de uma determinada realidade pode variar significativamente entre observadores diferentes” (Lynch, 2011, p.7).

Cada pessoa tem uma percepção diferente da mesma cidade, pois “cada cidadão tem vastas associações com alguma parte de sua cidade, e a imagem de cada um está impregnada de lembranças e significados” (Lynch, 2011, p.1). Essa percepção diferente que cada pessoa tem de uma mesma cidade acontece porque “o olhar que lançamos a uma paisagem somente é capaz de representá-la de certo ângulo, certo ponto de vista, certa proximidade ou distância. Não é a paisagem” (Santaella, 2008, p.101).

A cultura de um lugar gera as linguagens utilizadas por ele. Canevacci (1993) atesta que a fonte com a qual acontece a comunicação são edifícios, ruas, árvores, hipermercados, pontes, teatros, ou seja, objetos arquitetônicos, elementos naturais, desenhos urbanísticos. Por isso, é tão importante o olhar, “o visual torna-se assim o centro polimórfico que deve ser interpretado

e o meio da interpretação” (Canevacci, 1993, p.44). Ainda de acordo com o autor, “as cidades sempre se comunicaram com os palácios do poder público e com as residências particulares, com os monumentos e com o tráfego, com a organização do espaço e com simples lojas” (Canevacci, 1993, p.36).

Londres pode ser reconhecida pelos prédios de tijolos avermelhados; Paris, pelos prédios acinzentados por causa das pedras calcárias usadas nas construções; São Paulo, para Canevacci (1993, p.178), “com sua cor sempre igual, um cinza-sujo”; Alberobello, na Itália, com suas casas brancas e telhados de cone; Jaipur, na Índia, conhecida como a cidade rosa, para citar apenas algumas cidades e suas cores. Canevacci (1993, p.178) ressalta ainda que “uma cidade se comunica também por intermédio das suas cores. [...] Há cores que evocam determinadas cidades e somente elas, e outras que fazem imaginar cidades invisíveis, como no livro de Calvino”.

A criança também utiliza do seu olhar para se comunicar com a cidade. “A criança é um personagem da cidade. Personagem, persona, pessoa: alguém que está presente, que, sendo um em-si-mesmo, é constitutivamente ser-de-relações” (Didonet, 2021, p.27). Para Friedmann,

[...] nos trajetos, caminhos que as crianças fazem de casa para a escola, da escola para a casa; nos espaços pelos quais elas transitam, ocupam ou conquistam; na forma como elas os redesenham, ressignificam, interpretam, enxergam a partir dos seus olhares; nas formas como fazem uso dos diversos espaços - o uso simbólico que fazem dos territórios por onde circulam-; nas formas como a cidade vai à escola e a escola vai à cidade. Há todo um universo de linguagens, nomenclaturas, códigos, culturas infantis sendo construídos; há uma nova arquitetura sendo inventada, a partir da qual crianças estão se expressando, dizendo, vivendo, o tempo todo, mesmo que nós adultos não possamos, não saibamos ou não tenhamos ainda aprendido a escutá-las (2021, p.23).

Todos os sentidos são importantes para perceber as linguagens da cidade, porém, o olhar é imprescindível. “A cidade é o lugar do olhar. Por este motivo a comunicação visual se torna seu traço característico. [...] o olhar significa não somente olhar, mas também ser olhado” (Canevacci, 1993, p.43). Para o autor, a grande metrópole desenvolve extrema sensibilidade visual e encontra no olhar o seu instrumento principal de percepção e capacidade cognitiva e, portanto, saber olhar já é um momento fundamental da interpretação. Segundo Cardoso,

[...] o cidadão se orienta pelas ruas fitando imagens e passeia pelos espaços urbanos contemplando e examinando figuras, ao mesmo tempo que atrai olhares. Alguns se produzem especialmente para atrair os olhares – formas e cores, nas roupas e no corpo. Outros capturam o olhar alheio com sinais que deixam pelas ruas – formas e cores, nos muros e nas vitrines (2016, p.74-75).

Corroborar a este pensamento Lynch (2011), ao expressar que “a cada instante, há mais do que o olho pode ver, mais do que o ouvido pode perceber, um cenário ou uma paisagem esperando para serem explorados” (Lynch, 2011, p.1). Quando a criança tem a oportunidade de andar pela cidade em que mora, caminhar pelas ruas, conhecer as calçadas, as casas, o comércio e as pessoas que ali vivem ou por ali circulam, ela torna-se capaz de perceber a cidade, ter clareza da paisagem urbana. Lynch (2011) reitera que a partir dessa legibilidade do ambiente, as partes podem ser reconhecidas e organizadas em um modelo coerente, e que uma cidade legível pode ser visualmente aprendida como um modelo correlato de símbolos identificáveis em que os bairros, marcos e vias são facilmente reconhecíveis e agrupados em um modelo geral. “Uma boa imagem ambiental oferece a seu possuidor um importante sentimento de segurança emocional. Ele pode estabelecer uma relação harmoniosa entre ele e o mundo à sua volta” (Lynch, 2011, p.5).

Quando Certeau (1996) descreve o que é um bairro, diz que desde a infância a prática do bairro é uma técnica de reconhecimento do espaço enquanto social, ele atesta uma origem, se inscreve na história do sujeito como a marca de uma pertença indelével na medida em que é a configuração primeira, o arquétipo de todo processo de apropriação do espaço como lugar da vida cotidiana pública.

2.2 As crianças nas cidades

A ideia de infância é uma construção social e histórica do Ocidente que foi elaborada ao longo do tempo na Europa, simultaneamente com mudanças na composição familiar, nas noções de maternidade e paternidade, e no cotidiano e na vida das crianças (Cohn, 2005). A diversidade de crianças e infâncias que permeia a vida das cidades torna correto usar o plural para refletir sobre as múltiplas infâncias e desigualdades que entrelaçam a vida das crianças (Gobbi; Anjos; Seixas; Tomás, 2022). Essa também é a visão de Friedmann, ao dizer que:

[...] ponto de partida e inspiração sejam as realidades singulares e diversas dos diferentes contextos, culturas, territórios e infâncias. É necessário falar em infâncias, crianças, territórios e cidades e compreender que este plural não é somente semântico, mas diz respeito à diversidade e singularidade destas realidades (2021, p.17).

É cada vez mais raro ver crianças ocupando o espaço público urbano. Para Meyer e Zimmermann (2020), pesquisas demonstram que as crianças tornaram-se prisioneiras em suas próprias casas e perderam significativamente a liberdade de se movimentar com autonomia pela vizinhança onde moram. As novas gerações desconhecem por completo a cidade em que moram, o lugar onde crescem e se desenvolvem, a conexão natural entre as crianças e seu

habitat está diluída, apenas existe (Álvarez, 2021). De acordo com Carmo (2022), a domesticação e o aprisionamento das crianças dentro de casa ocorrem porque o mundo urbano é visto como hostil e repleto de lugares perigosos.

Müller e Dutra (2022, p.311) apontam o carro como “[...] a principal influência na mudança significativa do espaço público desde a sua popularização na primeira metade do século XX”. Desde então, como destaca Leite (2022, p.360), “brincar nas ruas e calçadas é considerado perigoso e as crianças são consideradas em segurança quando na escola, em casa, em parques ou shoppings centers. Lugares planejados e ajardinados para os corpos infantis”. Mas há crianças que não têm acesso nem a estes espaços.

De acordo com Gobbi e Anjos (2022), em São Paulo, a legislação em vigor no início do século XX procurava excluir as crianças pobres e negras de determinadas áreas da cidade. O brincar na rua da cidade era privilégio das classes sociais mais abastadas e, também, uma questão étnico-racial e de gênero (Leite, 2022). “No Brasil, prevaleceram políticas para a infância que primavam pelo controle da população pobre, compreendida como perigosa”, segundo Rizzini; Pilotti⁴ (2011, *apud* Gobbi; Anjos, 2022, p.270). Segundo os estudiosos,

[...] são as classes consideradas como perigosas que necessitam ser governadas via assistência e/ou descaso que as expulsa e às suas famílias para fora das regiões centrais, ao mesmo tempo que produz a criança como menor institucionalizado capaz de frequentar internatos e asilos para crianças e jovens. Esta prática visava à limpeza das ruas com a retirada de elementos indesejáveis, quais sejam, as crianças pobres e sua maioria certamente negras. Dispendio de verbas e a não inserção destas crianças na vida pública estavam entre os questionamentos que redundaram em mudanças. Avaliada como dispendiosa, mas bastante frequente no final dos séculos XIX e XX, a prática de expurgo das crianças sofreu críticas e modificações nos anos 1980. Interessante ressaltar que os mesmos princípios de internato não foram à frente quando destinados às crianças ricas cujas famílias não eram importunadas e não tinham seus filhos e filhas retirados de suas guardas e cuidados. Elas eram representadas e compreendidas como totalmente capazes de destinar cuidados aos filhos e filhas ao corresponder às expectativas estatais e religiosas de educação. As famílias pobres são tidas como incapazes de bem cuidar de suas crias e de oferecer ao Estado aqueles que poderão bem servi-lo e ao seu desenvolvimento (Gobbi; Anjos, 2022, p.270-271).

Nas pesquisas de Leite (2022) sobre a iconografia do início do século XX, nada foi encontrado referente à presença de meninas negras brincando nos espaços públicos urbanos. As meninas negras não tinham o direito de brincar nesses espaços. Para elas estavam reservados os trabalhos domésticos, muitas vezes não remunerados, em troca de alimentos e vestimentas.

⁴ RIZZINI, Irene; PILOTTI, Francisco. A infância sem disfarces: uma leitura histórica. **A arte de governar crianças: a história das políticas sociais, da legislação e da assistência à infância no Brasil**. São Paulo: Cortez, p. 15-30, 2011.

De acordo com a autora (2022), o Código de Condutas da cidade de São Paulo, naquela época, especificava a proibição e até a prisão para aqueles que fossem flagrados jogando qualquer espécie de jogo nas ruas, praças e lugares públicos, o que restringia a circulação dos meninos jogadores de bola de gude que precisavam ir para lugares distantes da vigilância do poder público para exercer a sua prática lúdica.

Atualmente, a presença “segura” das crianças no espaço público urbano fica restrita aos parques e praças, mas dentro das áreas especificadas para brincar. Seixas, Tomás e Giacchetta (2022) afirmam que vários autores ligados aos estudos da criança/infância (como Leverett, Sarmento, Satta e Zeiher) têm, nas últimas décadas, tratado de forma crítica, o desaparecimento das crianças dos espaços públicos urbanos, relacionando-os com processos de institucionalização, privatização e insularização do espaço. Segundo os autores, mesmo dentro dos parques urbanos, há uma segregação das crianças onde elas ficam restritas aos espaços para crianças, normalmente separados por barreiras físicas para delimitação de uma área. Isso faz com que as atividades das crianças sejam condicionadas, fiquem restritas a estes espaços, limitando assim o seu usufruto da totalidade e diversidade do parque. Para eles, essa separação dos espaços, tende a diminuir as interações intergeracionais e as atividades físicas e sensoriais a fim de explorar esses lugares, tais como correr, andar, saltar e o jogo livre, construtivo e criativo.

Neste contexto, observa-se que a exclusão das crianças dos espaços públicos urbanos é algo histórico e não vem acontecendo somente nas últimas décadas, como geralmente se supõe. Essa não-presença é um problema quando pensamos em cidadania, pois como afirma Manzini-Covre (1991, p.10), “só existe cidadania se houver a prática da reivindicação, da apropriação de espaços, da pugna para fazer valer os direitos do cidadão”. Ocupar a cidade é também uma forma de trabalhar a construção da cidadania.

De acordo com Certeau (1996), o bairro é um domínio do ambiente social que constitui para o usuário uma parcela conhecida do espaço urbano na qual, positiva ou negativamente, ele se sente reconhecido. Ele é uma porção do espaço público em geral em que se insinua pouco a pouco um espaço privado particularizado pelo fato do uso quase cotidiano desse espaço. Também para o autor (1996), é no bairro que se encontram reunidas todas as condições para que isso aconteça: conhecimento dos lugares, trajetos cotidianos, relações de vizinhança (política), relações com os comerciantes (economia), sentimentos difusos de estar no próprio território (etologia), tudo isso como indícios que se acumulam, combinam e produzem o dispositivo social e cultural segundo o qual o espaço urbano se torna não somente o objeto de um conhecimento, mas o lugar de um reconhecimento.

Concordando com Canevacci, “somente abandonando-nos ao fluir urbano, perdendo-nos na cidade, conseguiremos tornar familiar o que nos é estranho” (1993, p.228). As crianças, ao terem sua presença invisibilizada nos espaços públicos urbanos, acabam perdendo essa possibilidade de se sentirem pertencentes ao lugar onde vivem. “A cidadania envolve modos de identificação intersubjetiva entre as pessoas e sentimentos de pertencimento criados coletivamente em inúmeras mobilizações, confrontos e negociações cotidianas, práticas e simbólicas” (Botelho; Schwarcz, 2012, p.11). De acordo com Mayol,

[...] diante do conjunto da cidade, atravancada por códigos que o usuário não domina mas que deve assimilar para poder viver aí, em face de uma configuração dos lugares impostos pelo urbanismo, diante dos desníveis sociais internos ao espaço urbano, o usuário sempre consegue criar para si algum lugar de aconchego, itinerários para o seu uso ou seu prazer, que são as marcas que ele soube, por si mesmo, impor ao espaço urbano (1996, p.41-42).

Lefebvre (2001) acrescenta que o direito à cidade se afirma como um apelo, uma exigência. Para o autor, o direito à cidade não pode ser concebido como um simples direito de visita ou retorno às cidades tradicionais, mas só pode ser formulado como direito à vida urbana, transformada e renovada. O direito à cidade se manifesta como forma superior dos direitos: direito à liberdade, à individualização na socialização, ao habitat e ao habitar. Segundo o autor, estão também implicados no direito à cidade, o direito à obra (à atividade participante) e o direito à apropriação (bem distinto do direito à propriedade).

Quando se fala em cidadania, tornou-se costume desdobrá-la em direitos civis, políticos e sociais, assim, o cidadão pleno seria aquele possuidor dos três direitos (Carvalho, 2012, p.9). Todavia, para Manzini-Covre (1991), as pessoas tendem a pensar a cidadania apenas em termos dos direitos a receber e acabam negligenciando o fato de que elas próprias podem ser o agente da existência desses direitos. As crianças “precisam aprender a ler, escrever, ciências e literatura, mas elas também precisam aprender a ser cidadãs, a aprender como seu bairro se formou e qual a história da sua cidade” (Gill⁵, 2016 *apud* Costa, 2021, p.44-45).

Segundo Didonet (2021), é direito da criança participar de tudo o que lhe diz respeito, sendo esse um dos princípios centrais da Convenção dos Direitos da Criança e, também, do Marco Legal da Primeira Infância. Para o autor, se as crianças são cidadãs e a cidade é também delas, tem-se como consequência que possam opinar e dar sugestões sobre o formato, a disposição, os serviços, enfim, o modo de ser cidade. Para que as crianças consigam participar, elas precisam antes, conhecer e ocupar as cidades, “ocupar um espaço, transformá-lo em lugar,

⁵ NOGUEIRA, Pedro. Tim Gill: crianças no espaço público são grandes ativadoras de comunidade. **Educação e Território**, 12 dez. 2016.

conferir visibilidade, não só aos ocupantes, como ao local ocupado e seu entorno é uma das formas de sair do invisível, e não só” (Gobbi; Anjos, 2022, p.272).

3 O BRINCAR NAS CIDADES

Ser criança é diferente em cada bairro e em cada cidade. Essa diversidade do “ser criança” ganha multiplicidade de sentidos e avança para o entendimento de que se é criança diferentemente quando se é negra, negra e pobre, europeia e brasileira ou latino-americana, migrante, de maior ou menoridade, indígena, com ou sem teto, habitante de um bairro social (Gobbi; Anjos; Seixas; Tomás, 2022).

Em 1961, Jacobs (2011, p.88) já dizia que “as crianças [...] precisam de um local perto de casa, ao ar livre, sem um fim específico, onde possam brincar, movimentar-se e adquirir noções do mundo”. Para a autora, as calçadas da cidade têm ótimas condições de propiciar esse divertimento, a recreação informal.

As principais obras utilizadas na construção deste capítulo foram o livro *Cidade, Gênero e Infância* (2021), organizado por Rodrigo Mindlin Loeb e Ana Gabriela Godinho Lima; e o livro *Cidades para brincar e sentar: uma mudança de perspectiva para o espaço público* (2020), escrito por Bernhard Meyer e Stefanie Zimmermann.

3.1 Lugar dos encontros

Quando as sociedades urbanas são analisadas, pode-se dizer que “a cidade é a primeira e decisiva esfera cultural do ser humano” (Coelho, 2008, p.9). Dessa maneira, quando a cultura passa a ser entendida como um sistema simbólico, a ideia de que as crianças vão incorporando-a gradativamente ao aprender coisas pode ser revista, pois as crianças não são apenas produzidas pelas culturas, mas são também produtoras de cultura. A questão deixa de ser apenas como e quando a cultura é transmitida em seus objetos, relatos ou crenças, e passam a compreender como a criança formula um sentido ao mundo que a rodeia (Cohn, 2005).

De acordo com esta ideia, pensar territórios, cidades, espaços é também considerar que as culturas das sociedades humanas se organizam e são organizadas pela diversidade de linguagens a partir do conjunto coletivo de conhecimentos adquiridos e construídos, experiências vividas, da memória histórica e das crenças e mitos. Assim, promover comunidades de aprendizagem que impulsionam a representação e consciência, coletivamente construídas, a respeito das infâncias e das crianças, é uma forma de construir cidades e territórios amigáveis onde todos os seus atores possam ter vez e voz (Friedmann, 2021). Em sua definição sobre território, Santos (2009, p.8) diz que “o território usado é o chão mais a identidade. A identidade é o sentimento de pertencer àquilo que nos pertence”. Assim, a apropriação do território pelas crianças também é parte da construção da sua identidade.

Cidades e territórios são compreendidos, também, como espaços simbólicos e relacionais (Costa, 2021). Para Carvalho e Pedrosa⁶ (2003, p.37 *apud* Bichara, 2006), território é comunitário, e não é apenas o espaço físico, geográfico ou político, é também um fenômeno psicossocial e de comunicação. Todo fenômeno de comunicação envolve, ao mesmo tempo, compartilhamento e distanciamento, aproximação e separação - eu e o outro, nós e os outros - diferenciação e fusão, a dialética da sociabilidade (Bichara, 2006). Para Didonet,

[...] somos antologicamente seres sociais (*socius*: companheiro, cujo significado etimológico é, segundo o dicionário *Michaelis*, ‘aquele que participa das atividades ou do destino de outra pessoa’). A cidade é essencialmente um nós” (2021, p.27, grifo do autor).

No entanto, “há um descuido e um abandono crescente da sociabilidade nas cidades. A maioria dos habitantes se sentem desenraizados culturalmente e alienados socialmente” (Boff, 2014, p.20). Quando as crianças não conhecem os espaços urbanos onde moram, elas deixam de conhecer e produzir parte de sua cultura. Para Álvarez,

[...] o espaço público deve ser um espaço de encontros e descobertas. O desenvolvimento de relações de todo o tipo, nesse espaço de convivência, tem sido historicamente um gerador de cultura e de civilização. A perda de relação com esse espaço nos separa de nosso entorno, e transforma as cidades em locais anônimos e introspectivos, incapazes de criar. Se as crianças continuam separadas de seu entorno físico, incapazes de conhecê-lo e de entendê-lo, jamais irão desenvolver laços com o lugar, irão esquecer e passear em cidades alheias, transformados em consumidores e não em cidadãos e habitantes (2021, p.245).

Ao se apropriarem dos espaços urbanos públicos dos quais são afastadas, as crianças passam a reconhecer, por diferentes pontos de vista (da história, de seus usos, de sua evolução e transformações), que as praças e ruas, a paisagem, o mobiliário, os espaços vazios, são bens comuns (Álvarez, 2021). Elas também têm a possibilidade de interagir com outras crianças e adultos e começam a formar sua rede de sociabilidade. Para Dodge e Martins (2021), o brincar e a socialização com pessoas de fora da família imediata ocorrem de forma mais natural e espontânea quando as crianças estão percorrendo espaços públicos, por isso, ambientes do cotidiano têm grande importância. “As cidades devem ser estabelecidas como espaços onde diferentes gerações podem viver juntas” (Trevisan *et al.*, 2022, p.36).

⁶ CARVALHO, Ana Maria Almeida; PEDROSA, Maria Isabel. Teto, ninho, território: brincadeiras de casinha. **Brincadeira e cultura: Viajando pelo Brasil que brinca: brincadeiras de todos os tempos**, v. 2, 2003.

3.2 Lugar do brincar

Ao falar do simbolismo do brincar, Friedmann (2014, p.96) revela que “tanto os brinquedos quanto as brincadeiras, assim como as atitudes dos ‘brincantes’, constituem um sistema de signos, uma linguagem, que precisamos aprender a ouvir, a decifrar, a compreender”. Para a autora, o brincar é um sistema de signos que representa, de forma inconsciente, a vida real, sob o olhar daquele que brinca, assim, o brinquedo ou os objetos utilizados no jogo, representam uma ponte, um meio de comunicação, a partir do qual se designa uma realidade mais complexa (Friedmann, 2014, p.95).

O brincar é essencial para o desenvolvimento saudável das crianças e, sobretudo, é um direito e parte integrante de sua experiência cotidiana. O direito de brincar está consagrado em lei internacional, no artigo 31 da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança; na Constituição Federal (artigo 227), nos Artigos 4º e 16º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e no Marco Legal da Primeira Infância (Artigos 5º ao 17º) (Dodge; Martins, 2021). De acordo com Dodge e Martins (2021), tornar as cidades amigáveis para a brincadeira é uma forma de restaurar o brincar livre na vida das crianças.

As crianças estão apartadas dos espaços públicos da cidade. Segundo Meyer e Zimmermann (2020), as crianças anseiam por liberdade e experiência, contudo são oferecidas a elas somente áreas estanques (praças e parquinhos), enquanto podem ser oferecidos os demais espaços da cidade. Ao propor o jogo como uma intervenção urbana instalada nos equipamentos públicos da cidade, e que não seja em praças ou parquinhos, será possível expandir as opções de lugares brincantes na cidade para a criança. É cada vez mais raro encontrar crianças brincando nas ruas das grandes cidades, frequentando parques e praças durante a sua rotina semanal, ou simplesmente caminhando. As ruas oferecem oportunidades para incorporar brincadeira à vida cotidiana (NACTO; GDCI, 2020). Brincar é um importante, mas muito negligenciado aspecto na experiência das pessoas na sociedade urbana e no espaço urbano. Brincar revela as potencialidades que o espaço público oferece (Stevens, 2007).

Freire e Guimarães⁷ (1984 *apud* Silva, 2021) defendem o brincar como linguagem fundamental da infância, como o modo pelo qual meninos e meninas vão se desvelando, apropriando-se e confrontando-se com o mundo em que vivem. “O brincar constitui-se como espaço de ação e de compreensão da criança sobre a realidade; um espaço de descobertas e de aprendizagens” (Silva, 2021, p.374).

⁷ FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Sobre educação**: diálogos. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984. 2 v.

Para Marcilio e Marcilio,

[...] quando a cidade é o território da brincadeira, não são apenas as crianças que aproveitam. Garantir o direito ao brincar nos centros urbanos é transformar espaços em lugares. Quando a criança brinca na cidade, ela mais do que ocupa esse espaço, ela lhe dá sentido, transforma-o. A criança, nessa cidade que brinca, se movimenta com tranquilidade, vive de forma autônoma, se comunica, opina, decide e influencia no traçado urbano, ou melhor, faz o seu próprio desenho (2021, p.209).

Segundo Dodge e Martins (2021, p.152), “o brincar das crianças pode ser considerado como uma forma de participação cotidiana, entrelaçada no tecido cultural, social e físico da vida diária”. Para as autoras, ele desempenha um papel importante na reprodução da vida social e dá suporte à formação de relacionamentos seguros, estáveis e estimulantes com os cuidadores. É através do brincar que crianças maiores estabelecem relações sociais com seus pares e contribuem para a construção da cultura de suas comunidades. De acordo com Martins (2009), as habilidades sociais como conviver em grupo, capacidade de negociação, tolerância às diferenças, são aquelas que tornam possível nossa vida em sociedade e, brincando, as crianças desenvolvem essas habilidades naturalmente.

Na década de 1950, Lukashok e Lynch⁸ (1956, *apud* Ferreira, 2022) realizaram uma pesquisa para saber o que uma criança observa na sua cidade. Os sentimentos e elementos-chave que percorrem todas as entrevistas têm fortes semelhanças, a maioria das memórias está ligada à brincadeira. A Cidade "Chão" revelou-se uma das memórias mais presentes. O chão da cidade, e os relvados, em particular, foram o item mais frequentemente mencionado, associando-os ao fato de proporcionarem espaço de jogo e brincadeira e darem uma sensação de liberdade. As entrevistas revelam igualmente que as crianças preferem outros lugares para brincar que não o parque infantil e a água é referida em várias entrevistas, associada ao prazer que ela proporciona em termos de brincadeira e de atividade física (Ferreira, 2022).

É importante frisar que brincadeiras de rua se voltam a ser mais frequentes na periferia do que em regiões centrais, e em cidades menores, o que já indica um condicionante socioeconômico nesta atividade. A brincadeira de rua tende a ocorrer somente nos locais de intensa atividade, assim, locais de periferia que apresentam a característica de serem bairros ou ruas dormitórios, ou seja, as residências são utilizadas essencialmente no período noturno, tendem a representar uma estreita cultural da brincadeira (Pontes; Bichara; Magalhães, 2006).

⁸ LUKASHOK, Alvin K.; LYNCH, Kevin. Some Childhood Memories of the City, **Journal of the American Institute of Planners**, 22:3, p.142-152, 1956. Disponível em: <https://bit.ly/3PbYOZN>. Acesso em: 14/04/2021.

Segundo Carvalho e Santana,

[...] se por um lado há projetos em defesa da construção de uma cidade que acolha as crianças, por outro há uma tentativa de retirada das crianças das ruas. Isso decorre de uma leitura social de quem é a ‘criança adequada’ para estar visível na cidade. Muitas vezes as crianças pobres ou em situação de rua costumam não serem vistas, mesmo quando absolutamente expostas. No caso dessas crianças, a tendência é se destacar a inadequação da sua presença nos espaços públicos. Afinal, elas denunciam as violações de direitos, as inequidades sociais, assim como desafiam as imagens socialmente construídas de crianças puras, ingênuas e protegidas (2022, p.385).

3.3 A criança cidadã

Didonet (2021), em seu texto *Da criança cidadã à cidade com crianças*, mostra o caminho que foi necessário percorrer no Brasil para forjar o conceito de criança cidadã e, depois, trabalhá-lo para que ele fosse assinado pela mente das pessoas e entrasse no estatuto jurídico. De acordo com o educador, foi durante o

[...] processo de elaboração da nova Constituição Federal, que esta ideia foi posta em letra e voz na sociedade brasileira: a criança é cidadã desde que nasce. O Movimento Nacional Criança e Constituinte abriu o debate em círculos de estudo, no ambiente acadêmico, nas organizações não governamentais, nos gabinetes técnicos de saúde, educação, cultura, assistência social, trabalho, justiça e planejamento dos governos federal, estaduais e municipais e nas salas das comissões da Assembleia Nacional Constituinte. Diversamente daqueles que diziam que a cidadania começava aos dezoito anos, quando o jovem adquire idade para decidir várias coisas importantes na vida, inclusive votar e dirigir automóvel, os defensores do direito da criança afirmavam que a criança é cidadã desde que nasce. A certidão de nascimento é o documento que atesta a sua cidadania (2021, p.28).

Ainda segundo Didonet (2021), em 2010, a Rede Nacional Primeira Infância intitula o capítulo do Plano Nacional pela Primeira Infância sobre o direito ao registro civil de nascimento, assegurando o documento de cidadania a todas as crianças. Porém, a cidadania formal, conferida pelo registro e atestada na certidão de nascimento, difere da vivência cidadã. Neste caso, a palavra-chave é interação, ela subentende a reciprocidade de sentimentos, ideias, sonhos e ações; envolve olhar, tocar, falar e escutar, sentir e expressar sentimentos, compreender e dialogar com o sentimento do outro. Para Silva (2021, p.365), “lemos e comunicamos o mundo desde que nascemos e, nesse processo, vamos nos constituindo como cidadãos/cidadãs”.

Assim, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional delibera que a finalidade da educação básica é a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e, a interação na cidade, é parte da formação básica do cidadão e condição de vivência da cidadania, como explica Didonet (2021). Se os direitos da criança são compostos por três conjuntos - proteção,

promoção e participação -, também na relação com a cidade, ou seja, na vivência da cidadania, ela precisa ser protegida e precisa ser considerada como um ser participante.

Para Sarmiento, Fernandes e Tomás (2007), ao mesmo tempo que a modernidade introduziu a escola como condição de acesso à cidadania, realizou um trabalho de separação das crianças do espaço público. Embora vistas como cidadãos do futuro, as crianças encontram-se afastadas do convívio coletivo no presente. Segundo os autores, a proteção das crianças tem garantido uma melhoria substancial, mesmo que parcial, das condições de vida da maioria e são incomensuráveis os avanços verificados. Contudo, é importante evidenciar que esses progressos não são universais e nem comuns a todas as crianças do mundo, pois ainda há desigualdades sociais, que se verificam à escala global e repercutem em mais crianças afetadas por situações de privação e pobreza, nos países e nos grupos sociais, com maiores carências socioeconômicas, mesmo em países mais desenvolvidos (UNICEF⁹, 2005 *apud* Sarmiento; Fernandes; Tomás, 2007, p.188-189).

Segundo Santos (2011, p. 82), “a cidadania, sem dúvida, se aprende. É assim que ela se torna um estado de espírito, enraizado na cultura”. Quando a criança tem um papel ativo na constituição das relações sociais em que se engaja, não sendo, portanto, passiva na incorporação de papéis e comportamentos sociais, ela interage ativamente com os adultos e as outras crianças, com o mundo, sendo parte importante na consolidação dos papéis que assume e de suas relações. Reconhecer o papel da criança atuante é assumir que ela não é um adulto em miniatura, ou alguém que treina para a vida adulta (Cohn, 2005), mas sim, que as “crianças são potentes para apreender, pensar e construir conhecimentos. Elas nos provocam e nos convidam para viver experiências na cidade e a retomar nosso senso de pertencimento” (Awad; Totti, 2021, p.240). Crianças que se engajam ativamente na constituição de laços afetivos e de relações sociais em todos os espaços pelos quais circulam, criam não apenas um senso de pertencimento com eles, mas os ressignifica a partir de sua própria perspectiva” (Meyer; Zimmermann, 2020, p.40). De acordo com Marcilio e Marcilio,

[...] para fazer uma cidade melhor e inclusiva, é necessário construí-la levando em consideração o olhar da criança. Para isso, é fundamental transformar as perguntas e propostas de crianças em propostas políticas. Se, por um lado, temos uma cidade que exclui, por outro, temos também uma cidade que potencializa a atração. É a potência dos espaços e dos encontros públicos na cidade que se quer tensionar. A brincadeira permite uma rearticulação entre a potência da cidade com a da criança. A partir da garantia da brincadeira em espaços urbanos, pretende-se incidir sobre as violências que afligem as

⁹ UNICEF. *Childhood under threat*. Nova Iorque: Unicef Press, 2005.

crianças e pretende-se, também, a ressignificação da cidade como espaço de exercício da cidadania desde a infância (2021, p.204-206).

Dias (2017) diz que a criança se torna cidadã também por meio da vivência do espaço urbano e das complexas relações sociais e culturais ali desenvolvidas. Ao estimular uma atitude crítica para promover seu desenvolvimento como cidadãos ativos, serão elas as responsáveis pela cidade do futuro, moldando, assim, os cimentos de uma sociedade crítica (Álvarez, 2021). Segundo Bonduki, Ferron e Alves (2016), é sabido que meninas e meninos que crescem se conhecendo e interagindo com a cidade tendem a ser adultos que gostam mais dela. Para os autores, é preciso contrapor a segregação e confinamento para aspirar por uma dimensão afetiva e simbólica com a cidade.

4 O JOGO

Huizinga, em seu clássico livro *Homo Ludens*, define jogo como sendo

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’ (2019, p.35-36).

Para o autor, o jogo é um elemento dado na cultura, existente antes mesmo da própria cultura. Ele age como forma significativa e social e baseia-se na manipulação de certas imagens, numa certa imaginação da realidade em que a preocupação fundamental é captar o valor e o significado dessas imagens e dessa imaginação (Huizinga, 2019). “O jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (Huizinga, 2019, p.10, grifos do autor). Segundo Benjamin (2009, p.102), “é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. [...]. O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final um restinho de brincadeira”.

Para discorrer sobre o jogo como meio de comunicação; o jogo e o brincar; e o jogo como intervenção urbana, foram utilizados como principais referenciais teóricos, as obras de Johan Huizinga (2019), Roger Caillois (2017), Quentin Stevens (2007), Walter Benjamin (2009) e a entrevista com Gilles Brougère (1999). O guia desenvolvido pela *National Association of City Transportation Officials* (NACTO), por meio de seu programa *Global Designing Cities Initiative* (GDCI), intitulado *Desenhando ruas para crianças* (2021), foi a principal referência para entender as possibilidades de adaptação do jogo de tabuleiro ao espaço urbano.

4.1 O jogo e a brincadeira como meio de comunicação

Huizinga (2019, prefácio) afirma que o jogo é um fenômeno cultural e que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Para ele, as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são inteiramente marcadas pelo jogo, como por exemplo, a linguagem, o primeiro instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar (Huizinga, 2019, p.5). Também Caillois (2017, p.86) faz referência à ligação do jogo com a cultura. O autor propôs uma classificação dos jogos em quatro categorias (*âgon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*), cada uma delas está inserida nos costumes cotidianos e contribui para dar alguns de seus usos às diferentes culturas. Os jogos são fatores e imagens de cultura, assim, em certa

medida, uma civilização e no interior dela, uma época pode ser caracterizada pelos seus jogos, e eles geram hábitos e criam reflexos (Caillois, 2017). O jogo é uma atividade construída social e culturalmente (Brougère, 1999). Ademais, “o termo jogo designa não apenas a atividade específica por ele nomeada, mas também a totalidade das imagens, dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (Caillois, 2017, p.17).

Todo jogo possui convenções, um sistema de regras, e sugere uma ideia de amplitude, de facilidade de movimento, que precisa de peças concebidas para se adaptarem umas às outras, com o propósito de funcionar em harmonia (Caillois, 2017). Ou seja, os diferentes sentidos de um jogo implicam noções de totalidade, de regra e de liberdade. Mas o principal é que “o jogo significa que os dois polos subsistem e que uma relação se mantém entre um e outro” (Caillois, 2017, p.21). É assim que a comunicação se estabelece, a partir desta relação, do diálogo que o jogo proporciona, tanto entre as pessoas que jogam, como das pessoas com o meio em que o jogo acontece. Esse diálogo

[...] é um espaço de compreensão mútua onde se pode elaborar questões e respostas, levando-se em conta a singularidade de cada pessoa. Exige que os envolvidos encontrem espaço para expor suas representações sobre o mundo e que estejam abertos para mudar suas posições a partir das relações com o outro” (Afonso; Abade, 2013, p.41).

O brincar e o jogar são coisas distintas, “a brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades” (Macedo; Petty, Passos, 2005, p.14-15). Macedo, Petty e Passos (2005) reiteram que o jogo é uma brincadeira que evoluiu e que a brincadeira é a antecipação do jogo, sua condição primordial. Para os autores, “o jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido” (2005, p.14). Sendo assim, “o jogo é um produto da capacidade humana de brincar” (Afonso; Abade, 2013, p.37) e é justamente essa capacidade que permite o questionamento, a desconstrução de sentidos cristalizados na realidade social, o desenvolvimento do pensamento além das fronteiras do que já é historicamente dado (Afonso; Abade, 2013). “O jogo com suas regras e linguagens, permite que o ser humano - em todas as idades - possa expressar desejos, elaborar ansiedades, dedicar-se ao prazer da criatividade e escapar à rotina da vida cotidiana” (Afonso; Abade, 2013, p.47).

Segundo Brougère (1999), a brincadeira permite à criança entrar em contato com os outros: seus pais, colegas de sua idade e, também, com o espaço, o meio ambiente e a cultura na qual vivem. Para o autor, as crianças dispõem de uma cultura lúdica que é muito específica, mas integra um universo inteiro de referências: é uma forma de brincar e entrar em contato com a cultura (Brougère, 1999). Benjamin (2009) corrobora com este pensamento, reiterando que

as crianças não vivem isoladas, ao contrário, elas são parte de um povo e de uma classe, dessa forma, os seus brinquedos são testemunhos de um mudo diálogo de sinais entre as crianças e seu povo. Para o autor, “o mundo da percepção infantil está impregnado em toda parte pelos vestígios da geração mais velha, com os quais as crianças se defrontam, assim também ocorre com seus jogos” (Benjamin, 2009, p.96).

A brincadeira proporciona à criança aprender o significado da autonomia, de criar as próprias leis, as próprias regras, entregar-se e ter liberdade para vencer as limitações da realidade, pois o que não existe pode ser inventado, imaginado (Tonucci, 2020). Segundo Tonucci,

[...] a criança vive na brincadeira experiências raras na vida do homem, como a de confrontar-se com a complexidade do mundo. Ela, vive com toda sua curiosidade, com tudo o que sabe e pode fazer, e com tudo o que não sabe e quer saber, na frente do mundo com todos os seus estímulos, suas novidades, seu charme. E brincar significa esculpir um pedaço deste mundo o tempo todo: uma peça que incluirá um amigo, objetos, regras, um espaço para ocupar, um tempo a ser administrado, riscos a tomar e com total liberdade, porque o que você não pode fazer, você pode inventar. Com uma liberdade substancial em relação às restrições e limitações da realidade: o que não existe pode ser imaginado, o que não é possível pode ser inventado (2020, p.241).

A brincadeira é parte fundamental do desenvolvimento infantil. “Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio” (Benjamin, 2009, p.85). O autor chama a atenção ao ato de brincar, “a brincadeira da criança, e também o dos adultos, é um meio de comunicação, de prazer e de recreação” (Brougère, 1999, p.3). A criança brinca pelo prazer de brincar e, do ponto de vista do desenvolvimento, isso “possibilita à criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório” (Macedo; Petty; Passos, 2005, p.14).

Segundo Brougère (1999), o brincar permite à criança melhorar o domínio sobre a comunicação e, ao mesmo tempo, ingressar em um mundo de comunicações complexas que, posteriormente, serão utilizadas por ela na educação. Para o autor (1999, p.4), brincar é tomar decisões, “quem está brincando está decidindo; um jogador é um tomador de decisões e esta é, sem dúvida, uma das características importantes do jogo”. Ele também pontua que “no jogo, a criança toma uma decisão, é capaz de decidir se vai ou não vai brincar. Talvez esta seja uma característica essencial, o que diferencia o jogo de outras atividades” (Brougère, 1999, p.3).

Para Huizinga, quando a criança joga,

[...] *produz a imagem* de alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Ela fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Sua representação é a realização de uma aparência: “imaginação” no sentido original do termo (2019, p.16-17, grifos do autor).

4.2 O jogo como intervenção urbana

A publicação *Intervenciones urbanas hechas por ciudadanos: Estrategias hacia mejores espacios públicos* (2018), uma realização da organização peruana *Ocupa Tu Calle*, do Programa das Nações Unidas para os Assentamentos Humanos (ONU-Habitat) e da *Fundación Avina*, oferece um marco teórico e metodológico para conhecer os fundamentos, ferramentas e processos associados ao desenvolvimento de intervenções urbanas feitas pelos cidadãos, baseados em experiências reais em diversas cidades latino-americanas (*Ocupa tu Calle*; ONU-Habitat; *Fundación Avina*, 2018).

O manual lista dez objetivos das intervenções urbanas cidadãs: 1) Comunicar e tornar visível uma ideia de forma rápida e acessível; 2) Testar uma ideia para posterior desenvolvimento de uma intervenção permanente; 3) Demonstrar seus efeitos positivos na qualidade de vida da comunidade; 4) Envolver os cidadãos na transformação da sua cidade; 5) Recuperar e ativar espaços públicos; 6) Gerar debates por meio dos quais os cidadãos exerçam sua cidadania; 7) Reunir os vários atores da cidade (vizinhos, técnicos, empresas privadas e governo) ao redor de interesses comuns; 8) Criar e consolidar alianças durante o processo; 9) Questionar ideias e hábitos urbanos que não necessariamente contribuem para o desenvolvimento; 10) Gerar diálogo e debate em torno de políticas urbanas (*Ocupa tu Calle*; ONU-Habitat; *Fundación Avina*, 2018).

A intervenção urbana cidadã traz como principais benefícios a comunicação efetiva de ideias inovadoras para a gestão pública e empresas privadas, a criação de um vínculo emocional e uma identidade com o entorno, a melhora na percepção de segurança do bairro e ainda fornece um espaço acessível para grupos sociais que são geralmente excluídos (*Ocupa tu Calle*; ONU-Habitat; *Fundación Avina*, 2018). Jacobs (2011) atesta que é evidente o prazer das pessoas de ver o movimento, ver outras pessoas e que, além disso, a presença de pessoas atrai outras pessoas. Assim, transformar espaços públicos urbanos já existentes na cidade em lugares seguros, acessíveis, verdes e lúdicos pode transformar a cidade e a vida de todos seus habitantes (*Fundação Bernard Van Leer*, 2019).

Ao usar jogos e brincadeiras, a linguagem fundamental da infância, integrados ao ambiente urbano, é possível proporcionar divertimento e descoberta de elementos de sua cidade até então desconhecidos pelas crianças. Além disso, elas começam a entender sua capacidade de influência na cidade e a questionar situações presentes (Álvarez, 2021).

Ações lúdicas mostram que os espaços públicos urbanos proporcionam novas experiências e produzem novas relações sociais (Stevens, 2007). Para Stevens, esses potenciais lúdicos são o motivo pelos quais as pessoas se reúnem em espaços públicos urbanos e o jogo é sempre uma relação divertida com as circunstâncias. Segundo o autor, o jogo é moldado pelas condições sociais urbanas: a densidade e a diversidade das pessoas, a mistura de suas atividades, a imprevisibilidade de seu comportamento, suas diferentes expectativas. Por isso, para ele, o processo de descoberta e desenvolvimento do uso lúdico dos espaços urbanos é dinâmico, justamente devido à ampla liberdade de movimento e ação na cidade (existem níveis diferentes de envolvimento que as pessoas podem ter em jogos públicos) e, por essa razão, o design do espaço público deve buscar ser flexível e adaptável.

Stevens (2007) ratifica que a maneira pela qual as pessoas experimentam o ambiente que as cercam não são meramente instrumentais; elas são frequentemente exploratórias. A riqueza da contribuição do jogo para a experiência cotidiana das pessoas coloca em questão a ideia de definir de forma restrita a “função” produtiva do ambiente construído; jogar também é uma função (Stevens, 2007). Para Tonucci (2020, p.254-255), “as ruas, calçadas, praças e jardins devem voltar a ser locais de encontro e troca, de caminhada” e o jogo pode ser uma ferramenta para que isso aconteça. Esses lugares podem mudar de função e deixar de ser apenas passagem.

4.3 Formatos de jogos de tabuleiro no espaço urbano

O arquiteto holandês Aldo van Eyck tinha como uma de suas ideias dar “oportunidade à criança de descobrir a cidade a partir de seu próprio movimento, que deve se desenvolver pelos seus jogos, que é a sua forma natural de conhecer o mundo” (Álvarez, 2021, p.245). Ou seja, inserir jogos de tabuleiro no espaço urbano é uma forma de fazer a criança ocupar a cidade brincando e, a partir deste ponto, conhecer e se reconhecer na sua cidade. Segundo NACTO e GDCI (2020), para planejar um local de descanso e brincadeira nos espaços públicos é preciso levar em consideração o tempo de duração e o tipo de atividade a ser proposto. Dessa maneira, há três possibilidades de lugares para descanso e brincadeira: áreas de pausa, áreas de estar e áreas de permanência.

Áreas de pausa “são espaços como pequenos bolsões e recantos ao longo das beiradas dos edifícios, áreas desobstruídas perto de travessias, entre árvores, perto de colunas ou postes, e fora da faixa livre da calçada” (NACTO; GDCI, 2020, p.116). Essas áreas “são locais ao longo da rua para parar e passar alguns momentos, realizar uma tarefa ou atividade rápida, observar algo ou brincar em movimento. Os espaços de pausa não são designados para um uso específico” (NACTO; GDCI, 2020, p.116). Tais áreas podem abrigar jogos como a amarelinha ou outras brincadeiras por meio de pinturas no chão.

Figura 6 - Exemplo de área de pausa



Fonte: Reprodução Instagram *Södertälje City*

Áreas de estar “são locais como assentos em frente ao andar térreo dos edifícios, bancos ao longo das zonas de mobiliário urbano das calçadas e ao longo de beiradas de muros, escadarias e *parklets*” (NACTO; GDCI, 2020, p.116). São “espaços dedicados ao longo da rua para as pessoas se sentarem, descansarem ou fazerem uma pausa” (NACTO; GDCI, 2020, p.116). Jogos possíveis para estas áreas são bancos e mesas com pintura de tabuleiros quadriculados que podem ser usados para jogar damas ou xadrez.

Figura 7 - Exemplo de área de estar

Fonte: Del Rio Bani¹⁰

Nas áreas de permanência, os “espaços nas áreas das ruas, ou as próprias ruas inteiras, funcionam como destino e convidam crianças e cuidadores a passar mais tempo ali. Eles acomodam uma vasta gama de atividades e podem atuar como um centro na vizinhança para a socialização e brincadeiras” (NACTO; GDCI, 2020, p.116). Esses “espaços como praças, ruas exclusivas de pedestres, ruas compartilhadas, calçadas largas e canteiros centrais” (NACTO; GDCI, 2020, p.116) podem ser usados para a instalação de jogos que necessitem de mobiliários urbanos ou de pinturas para estender o tempo de duração de um jogo. Justamente por este motivo, esta é a área proposta para a implementação do produto da pesquisa.

Figura 8 - Exemplo de área de permanência

Fonte: 100architects¹¹

¹⁰ Disponível em: <https://bit.ly/3UZ8AIR>. Acesso em: 20 fev. 2024.

¹¹ Disponível em: <https://100architects.com/project/tango-triangle/>. Acesso em: 20 fev. 2024.

Os exemplos (figura 8) mostram que o jogo de tabuleiro pode adaptar-se a essas três possibilidades de áreas de brincadeiras e descanso. A imagem da planta baixa a seguir apresenta os locais em potencial para que essas intervenções aconteçam.

Figura 9 - Locais em potencial para espaços de descanso e brincadeira



Fonte: NACTO; GDCI, 2021, p.117

O guia *Desenhando Ruas para Crianças* (2021), lista os seguintes locais do cenário urbano como oportunidades para instalação das intervenções urbanas voltadas para a brincadeira: superfícies de piso, superfícies verticais, elementos de paisagismo, iluminação, mobiliário urbano e postes (NACTO; GDCI, 2021). O jogo de tabuleiro pode ser adaptado a todas essas opções.

Para intervenções na superfície de piso, é indicado o uso de “padrões de pavimentação ao longo das faixas livres de calçadas, das zonas de mobiliário ou das beiradas ativas dos edifícios” NACTO e GDCI (2021, p.121). Também orientam que ciência sobre o “movimentado volume de pedestres a ser gerado ao convidar crianças a fazerem uma pausa” (NACTO; GDCI, 2021, p.121). Na figura 10, o exemplo do projeto do escritório de *design*

100architects, no qual o jogo de tabuleiro é aplicado em uma faixa da calçada que não prejudica a circulação de pessoas.

Figura 10 - Projeto *Triangle Tango*, em Xangai, China



Fonte: Amey Kandalgaonkar¹²

As intervenções em superfícies verticais, podem ser realizadas em locais “como fachadas ou muros cegos de edifícios e janelas sem uso” (NACTO; GDCI, 2021, p.121). O projeto a seguir (figura 11), também do escritório *100architects*, implementou na fachada cega de um prédio em Xangai, um gigantesco quebra-cabeça/labirinto que tem um percurso interno para as crianças atravessarem.

Figura 11 - Projeto *Puzzle Maze*, em Xangai, China



Fonte: Amey Kandalgaonkar¹³

¹² Disponível em: <https://100architects.com/project/tango-triangle/>. Acesso em: 20 fev. 2024.

¹³ Disponível em: <https://100architects.com/project/puzzle-maze/>. Acesso em: 20 fev. 2024.

O formato de jogo mais comum que utiliza elementos de paisagismo são os labirintos. Há versões em que os labirintos são feitos por muros verdes e em outras por caminhos de pedras.

Figura 12 - Labirinto circular feito de grama, ao lado de labirinto feito com arbustos no Parque Amantikir, em Campos de Jordão, São Paulo



Fonte: Estadão¹⁴

O jogo também pode acontecer por meio da iluminação. O exemplo que se vê na figura 13 é de uma intervenção realizada durante o Festival de Luzes de Inverno *de Canary Wharf*, na cidade de Londres, em 2018. Apesar de não ser um jogo de tabuleiro, essa bolha de luz gigante era um jogo que produzia luzes e sons ao ser tocada (*Secret London*, 2018). Diversos elementos, como cores e sombras para produzir brincadeiras, podem ser adicionadas às fontes de luz abaixo do nível do piso (NACTO; GDCI, 2021).

Figura 13 - *Sonic Light Bubble*



Fonte: *Secret London*¹⁵

¹⁴ Disponível em: <https://bit.ly/3V6yDrc>. Acesso em: 21 fev. 2024.

¹⁵ Disponível em: <https://bit.ly/3SThM8D>. Acesso em: 21 fev. 2024.

Há elementos que merecem destaque, “o mobiliário urbano inclui assentos, paradas de transporte coletivo, cestos de lixo e bicicletários. As paradas de transporte coletivo, em particular, oferecem oportunidades para incorporar brincadeiras e aprendizados” (NACTO; GDCI, 2021, p.121). Um bom exemplo de projeto que incluiu jogos de tabuleiro no mobiliário urbano de um ponto de ônibus é o *Urban Thinkscape*, já citado anteriormente. Dentre as intervenções realizadas, foi instalada uma parede de quebra-cabeças e um percurso elevado que estimula a contação de histórias à medida que a criança vai atravessando o percurso elevado (*Playful Learning Landscapes*, 2022).

Figura 14 - Jogos do Projeto *Urban Thinkscape* no bairro de Belmont, Filadélfia, Estados Unidos



Fonte: *Playful Learning Landscapes*, foto por Sahar Coston-Hardy

Para NACTO e GDCI (2021, p.121), “os postes geralmente estabelecem um ritmo ao longo da rua que pode proporcionar oportunidades de envolvimento”. A imagem a seguir é um exemplo dado pela NACTO e GDCI (2021) deste tipo de intervenção. Apesar de não ser um jogo de tabuleiro, a imagem ilustra de que forma pode ser aplicado um jogo. Também é possível usar pinturas nos postes e transformá-los em um tabuleiro, usando cada um como uma casa com uma proposta de ação.

Figura 15 - Intervenção em poste na cidade de Boston, Estados Unidos



Fonte: NACTO; GDCI, 2021, p.121

4.4 O jogo Escadas e Serpentes: origem e uso como intervenção urbana

Engelstein e Shavel (2019), dois desenvolvedores de jogos de tabuleiro e coapresentadores de dois respeitados *podcasts* sobre jogos de tabuleiro, *Dice Tower* e *On Board Games*, respectivamente, listaram dez tipos de estruturas básicas de jogos de tabuleiro de mesa: jogo competitivo; jogo cooperativo; jogo baseado em equipes; jogo solo; jogo semi-cooperativo; jogo de perdedor único; jogo de traidores; jogo de cenário/missão/campanha; jogo de pontuação e redefinição e, por fim, jogo de legado. Para os autores, o primeiro passo para o desenvolvimento de um jogo é a escolha da sua estrutura básica que envolve responder algumas perguntas, entre elas: quem ganha? quem perde? qual é o escopo geral da experiência do jogo? será apenas um jogo ou uma série de turnos?

A estrutura de jogo competitivo é a mais familiar e a mais utilizada no mercado de jogos de tabuleiro, inclusive, a mais presente em jogos infantis como, por exemplo, o Escadas e Serpentes (Engelstein; Shavel, 2019) e, por este motivo, foram a estrutura e a mecânica escolhidas para o desenvolvimento do produto do presente estudo. De acordo com a definição dos autores, a estrutura do jogo competitivo permite a cada jogador iniciar o jogo com chances iguais de vitória, sempre com a participação de dois ou mais jogadores, tendo como resultado um único ganhador.

Segundo Srivastava (2019), o jogo *Gyan Chaupar*, nome que significa o jogo do conhecimento, surgiu na Índia por volta do século XIII e foi desenvolvido pelos monges jainistas¹⁶ para ensinar lições de moral às massas. Durante o período colonial na Índia, o jogo foi levado para o Ocidente com o nome de Escadas e Serpentes.

Figura 16 - Exemplo de jogo *Gyan Chaupar* jainista do final do século XVIII



Fonte: Museu Nacional, Nova Delhi, 2022

¹⁶ O Jainismo é uma das três principais religiões nascidas na Índia antiga, juntamente com o Hinduísmo e o Budismo.

Ele foi publicado comercialmente pela primeira vez em 1860 pelo empresário americano-britânico Milton Bradley, com o nome de *Checkered Game of Life* (Srivastava, 2019). A marca homônima ao nome do empresário dominou o mercado de jogos de tabuleiro na Europa e na América do Norte por anos e foi vendida, em 1984, para a Hasbro, uma das maiores fabricantes de brinquedo do mundo atualmente (*Board Game Geek*, 2022). Este jogo deu origem ao famoso *Game of Life*, lançado pela *Milton Bradley Company*, em 1960, nos Estados Unidos, e ao Jogo da Vida, lançado, em 1984, pela Estrela (Folha de S.Paulo, 2021).

Figura 17 - Exemplo do jogo *Checkered Game of Life*



Fonte: *The Strong National Museum of Play*, Rochester, Estados Unidos¹⁷

Hoje, no Brasil, os jogos de tabuleiro lançados com a mecânica do Escadas e Serpentes, como por exemplo, o Jogo da Vida, citado anteriormente, em versão 3D, publicado pela Grow, ou o *Chutes and Ladders Peppa Pig*, pela Hasbro, não têm como principal objetivo ensinar algo às crianças. Mas isso não significa que este jogo não esteja sendo utilizado como “jogo do conhecimento”, como dizia seu nome de origem indiana. O livro *O que são Classes Sociais* (2016), que faz parte da coleção *Livros para o Amanhã*, uma série de quatro volumes dirigida a jovens leitores e publicada originalmente entre 1977 e 1978, em Barcelona, na Espanha, com ideia e texto da Equipe Plantel, traz em sua última edição publicada no Brasil, pelo selo Boitatá, da editora Boitempo, o jogo Escadas e Serpentes na contracapa, como sugestão para que as crianças joguem ao mesmo tempo em que aprendem sobre temas sociais.

A mecânica do jogo Escadas e Serpentes é bem simples. Para jogá-lo basta rolar um dado, ou girar uma roleta, e avançar nas casas desenhadas em um tabuleiro de acordo com o número sorteado. Em algumas casas aparecerá o início de uma escada que fará o jogador

¹⁷ Disponível em: <https://bit.ly/48HZux5>. Acesso em 21 fev. 2024.

avançar no tabuleiro, em outras, uma cobra o fará escorregar e voltar algumas casas. As escadas e serpentes podem ser substituídas por outras mensagens como avance tantas casas, volte tantas casas ou, ainda, por elementos gráficos que indiquem o avanço ou retrocesso no tabuleiro.

O jogo Escadas e Serpentes pode ser facilmente adaptado ao ambiente urbano e, também, por este motivo, foi escolhido como mecânica para o desenvolvimento do produto desta pesquisa. Na Nova Zelândia, um parque temático do jogo, chamado *Snakes and Ladders Park*, em Pakuranga, Auckland, utiliza tocos de árvores, representando as escadas, para subir uma pequena colina e escorregadores que representam as serpentes, para descer e voltar as casas do jogo (Kids on Board, 2023).

Figura 18 - *Snakes and Ladders Park*, na Nova Zelândia



Fonte: Kids on Board¹⁸

Outra forma de adaptá-lo ao espaço público urbano é utilizar pinturas no chão ou impressões. Em superfícies de piso, pode ser usado com o objetivo de recreação, como a pintura a giz realizada pela comunidade de Edmonton, no Canadá, como forma de distração durante a pandemia (CTV News, 2021), ou para promover a conscientização, como ocorreu em um evento sobre pessoas em situação de pobreza, numa ação organizada pela associação do Reino Unido, *Derbyshire Unemployed Worker's Centres* (ITV, 2012).

¹⁸ Kids on Board. Disponível em: <https://bit.ly/3UXsCx8>. Acesso em 21 fev. 2024.

Figura 19 - *Snakes and Ladders* em Edmonton, Canadá



Fonte: CTV News¹⁹

Figura 20 - Ação realizada pelo *Derbyshire Unemployed Worker's Centres*



Fonte: ITV²⁰

No Brasil, a empresa *Made in Beagá*, de Belo Horizonte, criou um jogo de tabuleiro chamado Jogo de Beagá, inspirado na mecânica de Escadas e Serpentes. O jogo utiliza como percurso o mapa de uma das principais avenidas da cidade de Belo Horizonte, a Avenida Afonso Pena, e inclui cartas com perguntas sobre a história, o território e curiosidades da capital mineira. Durante o percurso, algumas cartas sorteadas podem fazer o jogador avançar ou voltar casas do tabuleiro. Esse jogo virou uma instalação no SESC Palladium (BHDICAS, 2021), com tamanho de oito metros de largura e oito metros de comprimento (8x8).

¹⁹ CTV News. Disponível em: <https://bit.ly/48siz6l>. Acesso em 21 fev. 2024.

²⁰ ITV. Disponível em: <https://bit.ly/3UVPblx>. Acesso em 21 fev. 2024.

Figura 21 - Jogo de Beagá - intervenção em tamanho real



Fonte: Jogo de Beagá no SESC Palladium²¹

Apesar de esta intervenção não ter acontecido em um equipamento público da cidade, o tabuleiro poderia facilmente ser adaptado como intervenção urbana, como aconteceu com o jogo Desafio Carioca. Este jogo, também inspirado na mecânica Escadas e Serpentes, surgiu como jogo de tabuleiro de mesa, mas transformou-se em intervenção urbana com tabuleiro em escala de tamanho real. O jogo traz o mapa da cidade do Rio de Janeiro, em que são retratados vinte (20) cartões-postais, dez (10) praias e seis (6) regiões da cidade. Assim como o Jogo de Beagá, durante o percurso, algumas cartas são sorteadas e os jogadores precisam acertar as respostas para seguir em frente. Em 2017, essa mesma intervenção percorreu as oito Naves de Conhecimento da prefeitura do Rio de Janeiro (Apolinário, 2017). As Naves de Conhecimento são “centros de inovação e inclusão digital, que oferecem acesso gratuito à internet, oficinas, palestras e cursos de qualificação em várias áreas voltadas a profissões do futuro” (Prefeitura do Rio de Janeiro, 2023).

²¹ BH DICAS. Disponível em: <https://bit.ly/48GcQtO/>. Acesso em 20 fev. 2024.

Figura 22 - Jogo Desafio Carioca - intervenção em tamanho real



Fonte: Versão gigante do jogo Desafio Carioca²²

Esses dois últimos exemplos, Jogo de Beagá e Desafio Carioca, por usarem o mapa de cidades como tabuleiro e por terem sido adaptados a escala de tamanho real, serão analisados posteriormente, a fim de se encontrar formas de adaptação do jogo de tabuleiro ao espaço urbano.

Em São Caetano do Sul, cidade foco desta pesquisa, a mecânica de jogo Escadas e Serpentes é utilizada em um jogo de tabuleiro em tamanho real, que conta a história da cidade: O Jogo da História de São Caetano, desenvolvido por Nereide Schilaro Santa Rosa e ilustrado por Roberta Giotto. Santa Rosa e Giotto também participaram, respectivamente, da escrita e ilustração do livro infantojuvenil *A História de São Caetano do Sul*, projeto editorial da Fundação Pró-Memória de São Caetano do Sul. “Um dos elementos fundamentais da constituição de um cidadão é sua capacidade de sentir-se pertencente a um grupo que compartilha sentimentos, signos, tradições, enfim, que compartilha sua história. A Fundação Pró-Memória cumpre este papel” (Santa Rosa, 2019, p.2). Assim, O Jogo da História de São Caetano do Sul surgiu a partir das pesquisas para o livro e hoje é usado em ações nas escolas municipais. A figura 23 retrata a instalação que falava sobre a história da cidade, durante a Mostra Cultural realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Décio Machado Gaia, em 30 de setembro de 2023.

²² Jogo Desafio Carioca. Disponível em: <https://bit.ly/4bQudL4>. Acesso em: 21 fev. 2024.

Figura 23 - O Jogo da História de São Caetano do Sul - intervenção em tamanho real



Fonte: Arquivo da autora

5 MÉTODOS DE PESQUISA

O método de investigação utilizado para este estudo foi a pesquisa aplicada que, por definição, caracteriza-se por seu interesse prático, isto é, almeja que os resultados sejam aplicados ou utilizados imediatamente na solução de problemas que ocorrem em certa realidade (Marconi; Lakatos, 2021a). O problema de realidade em questão é a não ocupação dos espaços públicos da cidade de São Caetano do Sul pelas crianças. Desta forma, a intervenção (urbana) proposta tem como objetivo contribuir para a resolução do problema de realidade descrito, trata-se da elaboração de um projeto de implementação de jogo de tabuleiro no espaço urbano e a construção de seu protótipo. Como forma de comunicar os espaços da cidade, o jogo utilizará como tabuleiro o mapa da cidade de São Caetano do Sul.

O nível da pesquisa é exploratório e tem “como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias [...]desenvolvidas com objetivo de proporcionar visão geral”, como descreve Gil (2019, p.26).

O delineamento de uma pesquisa refere-se à estratégia global adotada para integrar os diferentes componentes do estudo de maneira coerente e lógica, garantindo o tratamento do problema e a consecução dos objetivos (Gil, 2019). De acordo com Gil (2020), o elemento mais importante para a identificação de um delineamento é o procedimento adotado para a coleta de dados, que pode ser dividido em dois grandes grupos: fonte ‘papel’ e fonte ‘pessoas’. Esta pesquisa utilizará como instrumento de análise a teoria semiótica para análise e criação, caracterizando-se como a fonte ‘papel’; e a fonte ‘pessoas’ permitirá obter dados por meio de uma Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória (OTCE).

Para atingir o objetivo geral desta pesquisa foi necessário alcançar os seus três objetivos específicos. Dessa forma, para realizar a análise de jogos que utilizam o mapa de cidades como tabuleiro a fim de identificar formas de adaptação do mapa ao tabuleiro (objetivo específico I), foi utilizada a teoria semiótica aplicada à análise. Foram estudados, a partir da teoria peirceana, os jogos de tabuleiro Jogo de Beagá e Desafio Carioca. O primeiro jogo é ambientado na principal avenida de Belo Horizonte, a Avenida Afonso Pena, já o segundo, na cidade do Rio de Janeiro. A análise pode servir para identificar formas de transpor os signos do espaço urbano para o espaço do tabuleiro, considerando a importância da visualidade nesse tipo de comunicação.

A fim de elaborar o projeto de implantação de jogo de tabuleiro em espaço urbano que sirva para comunicar sobre espaços públicos urbanos existentes na cidade que podem ser

explorados pelas crianças com vista à ocupação destes espaços por elas (objetivo específico II) foi utilizada a semiótica aplicada para criação, baseada na teoria dos signos de Charles S. Peirce.

Segundo Nöth e Santaella (2021), Peirce desenvolveu uma tipologia elaborada de signos com base na classificação das características fenomenológicas do signo de que resultam tríades. As três tricotomias mais conhecidas são aquelas que derivam da relação triádica do signo em si mesmo (qualissigno, sinsigno, legissigno), do signo em relação ao objeto (ícone, índice e símbolo) e do signo em relação a um conceito na mente, o interpretante (rema, dicente e argumento). Tendo essas categorias como instrumento metodológico, foi analisado o efeito potencial que os signos podem causar na mente. Ou seja, os sentidos que podem ser gerados por um objeto.

Entretanto, para Cardoso (2023), as teorias semióticas também podem ser pensadas como instrumento de sistematização do processo criativo para o desenvolvimento de produto técnico/tecnológico. Melhor dizendo, além de servirem para análise de produtos existentes, servem para a criação de novos produtos. Para o autor,

[...] os conceitos, nesse caso, tomam um caráter operatório, servindo de fundamento a métodos ou modelos de criação, sob a seguinte lógica de raciocínio: Que sentidos se pretendem gerar na mente do intérprete? Quais propriedades sógnicas são necessárias para gerar os sentidos pretendidos? Considerando as condições extrassemióticas, como esses signos podem ser materializados? (2023, p.7).

Como última etapa do delineamento da pesquisa, para construir junto ao público-alvo formas de adaptar jogo de tabuleiro para o espaço urbano (objetivo específico III), foi realizada uma Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória com crianças de quatro (4), cinco (5) e seis (6) anos para avaliar a proposta de jogo elaborada anteriormente. Foi escolhida esta faixa etária, por tratar-se do público-alvo de jogos comercializados com essa mecânica, como é o caso do *Chutes and Ladders* Peppa Pig, da Hasbro, que tem como idade recomendada crianças de três a seis anos.

Segundo Fonseca, Oliveira e Fornari,

[...] a oficina de trabalho crítico-emancipatória (OTCE) é definida como um espaço de construção coletiva, caracterizada por um ambiente descontraído, facilitado por práticas pedagógicas incentivadoras e participativas e pela relação horizontal entre os participantes e a coordenação (2017, p.59).

Em uma OTCE não acontece somente a coleta de dados, mais do que isso, há espaço para construção grupal de conhecimento. “A oficina consiste em uma prática de intervenção coletiva, cuja elaboração não se restringe a uma reflexão racional, mas envolve os sujeitos de maneira integral, formas de pensar, sentir e agir” (Fonseca; Oliveira; Fornari, 2017, p.63). Os

pilares de sustentação da OTCE possuem fundamentação na educação crítico-emancipatória que considera: o uso das emoções como construtora do conhecimento; a ideia de empoderamento; a abordagem dialética do movimento da consciência, a participação e, por fim, a responsabilidade compartilhada. Desse modo, ao final da OTCE espera-se que, além de contribuírem para o atingimento do objetivo específico II, as cuidadoras e os cuidadores participantes consigam avaliar de forma crítica a intervenção proposta.

Uma OTCE é estruturada em quatro momentos: 1) aquecimento; 2) desenvolvimento (reflexão individual, seguida de reflexão grupal); 3) síntese e 4) avaliação e encerramento (Fonseca; Oliveira; Fornari, 2017, p.38). No entanto, antes de acontecer, é importante identificar seus principais elementos constituintes: título da oficina, data, local, duração, participantes, finalidades e objetivos. No quadro 1, é possível acompanhar o resumo com a estrutura da OTCE.

Quadro 1 - Resumo do planejamento da OTCE

(continua)

Título	Jogo São Caetano do Sul para Brincar
Data	28 de novembro de 2023
Local	EMEI Orlando Moretto, da rede municipal de São Caetano do Sul
Duração	55 minutos
Participantes	Crianças de 4, 5 e 6 anos
Finalidades	Construir junto ao público-alvo formas de adaptar jogo de tabuleiro para o espaço urbano
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar o nível de dificuldade que as crianças terão ao experimentar o jogo; 2. Descobrir se as crianças já conhecem os locais apontados nos mapas do tabuleiro dos jogos; 3. Descobrir pontos positivos e negativos dos jogos.

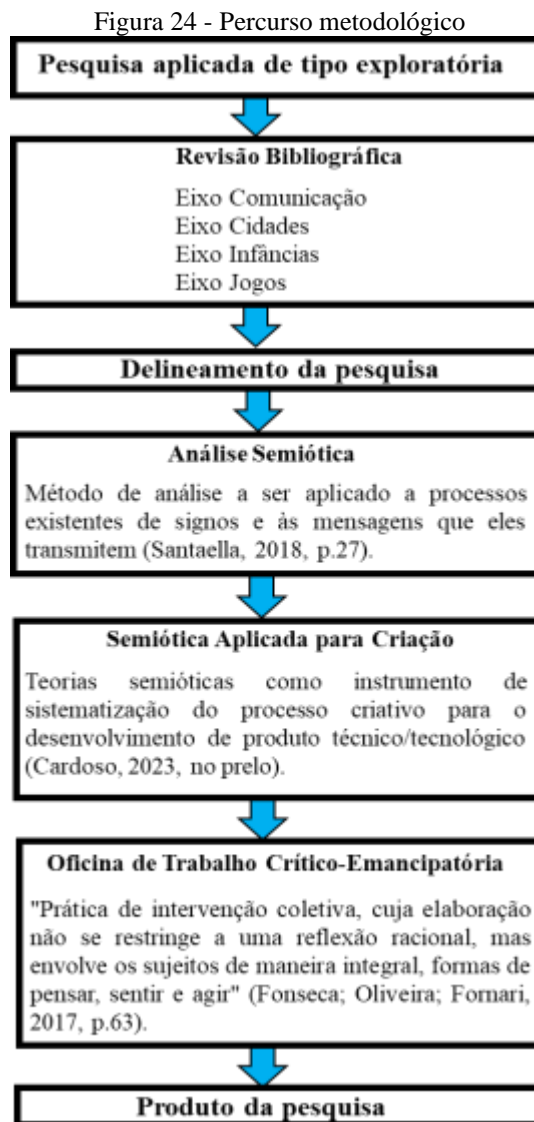
Quadro 1 - Resumo do planejamento da OTCE

(conclusão)

Tempo	Momento	Atividade	Estratégia	Materiais
10'	Aquecimento	A assistente de professora chega com o grupo de crianças na quadra da escola, onde estará exposto o jogo São Caetano do Sul para Brincar. Deixamos as crianças interagirem com o mapa e o dado e, após 2 a 3 minutos, as assistentes explicam para as crianças que aquele mapa é um jogo, pedem para as crianças fazerem uma fila para começarem o jogo.	Observar como as crianças interagem com o jogo assim que o veem. Observar se elas conseguem jogá-lo com facilidade após as explicações iniciais das assistentes de professora e como se dá a interação delas com o jogo.	O protótipo do jogo de tabuleiro, fita para prendê-lo ao chão e dado gigante. Câmeras para fotos e vídeos.
30'	Desenvolvimento	Acontece o jogo.	Observar o desenvolvimento do jogo: reações e interações das crianças (sentimentos, ações e discussões).	Sem necessidade de material específico.
10'	Síntese	Usando como argumentos a observação realizada na etapa anterior, perguntar para o grupo o que mais gostaram do jogo e o que não gostaram	Fazer uma roda com as crianças e perguntar para o grupo o que mais gostaram e o que não gostaram ao jogar.	
5'	Avaliação e encerramento	Perguntar para as assistentes o que elas acharam	Anotar tudo que elas falarem	Sem necessidade de material específico.

Fonte: Elaborado pela autora

Durante a realização das OTCE's, é interessante registrar em vídeo a interação das crianças com o jogo, com o intuito de capturar sua linguagem corporal, o que dizem com os corpos ao interagirem com as intervenções. Neste caso, foi necessária a autorização da Secretaria de Educação de São Caetano do Sul, da Escola EMEI Orlando Moretto e dos responsáveis legais pelas crianças participantes. Segundo Marconi e Lakatos (2021a, p.161), “de posse dos dados coletados, revistos e selecionados, inicia-se o seu processo de categorização”. Após a coleta de dados nas OTCE's, seguiu-se com a transcrição das filmagens e categorização das anotações. Para Gil (2019, p.175) costuma-se “dizer que na pesquisa qualitativa o processo de análise inicia-se com a transcrição da primeira entrevista ou com o primeiro registro de observação”, neste caso, começa na transcrição das filmagens e dos registros das observações nas OTCE's. O percurso metodológico, desde a revisão bibliográfica até o produto da pesquisa, pode ser visualizado a seguir, na figura 24.



Fonte: Elaborado pela autora

5.1 Semiótica Aplicada à análise

Para Eric Zimmerman um jogo é uma linguagem em que a conversa se inicia a partir do momento que você se senta para jogar com alguém, uma linguagem em que cada movimento feito pelos jogadores significa a forma de expressão para o seu parceiro (Engelstein; Shavel, 2019). Ultrapassando essa ideia, podemos dizer que, a partir do momento em que se abre o jogo na mesa, ou se vê um jogo no espaço urbano, o processo comunicacional tem início com o simples contato dos jogadores com os signos que o tabuleiro e os componentes do jogo transmitem.

Santaella e Nöth (2004) afirmam que só há comunicação quando algo é intercambiado de um lugar a outro, e esse algo contém alguma espécie de conteúdo, geralmente chamado de informação. Por sua vez, a informação precisa ser corporificada no que costuma-se chamar de mensagem. Para existir, a mensagem precisa estar materializada em signos que, precisam estar codificados e, para serem intercambiados, precisam de um canal, veículo ou meio. Segundo Santaella e Nöth (2004),

[...] não fica difícil perceber que, dentre todas as ciências ou campos de conhecimento, aquele que mais perto está da semiótica é, sem dúvida, a comunicação. Não pode haver comunicação sem ação de signos e vice-versa. Argumenta-se que a comunicação não deve ser reduzida à transmissão de mensagens. Embora isso seja verdadeiro, também não se pode negar que, sem transmissão de algum tipo de mensagem, não há comunicação. Ora, se não estivermos presos à visão muito vaga e pobre de que aquilo que uma mensagem transmite é informação, e se também não estivermos limitados a uma concepção linguocêntrica do signo, pode-se afirmar que toda e qualquer mensagem é feita de signos das mais variadas espécies. De fato, signos são os materiais de que as mensagens são feitas. Se a semiótica estuda os signos, o ponto em que comunicação e semiótica se cruzam aí fica nítido (2004, p.77).

Um dos ramos da concepção peirceana de lógica para uma semiótica geral é a gramática especulativa. Para Peirce, ela é o estudo de todos os tipos de signos e formas de pensamento que eles possibilitam (Santaella, 2018). De acordo com Santaella (2018, p. 18), “a gramática especulativa contém um grande inventário de tipos de signos e de misturas sógnicas, nas inumeráveis gradações entre o verbal e o não verbal até o limite do quase signo”. Santaella, em seu livro *Semiótica Aplicada* (2018), propõe estratégias metodológicas para leitura e análise de processos empíricos de signos, a partir do conjunto conceitual da gramática especulativa de Peirce. Segundo a autora, sob a ótica peirceana, a análise de objetos concretos ocorre a partir de uma sequência programada de operações, que compreende a observação dos diferentes tipos de signos, objetos e interpretantes”.

Para Santaella e Nöth,

[...] na teoria aplicada, o que importa é a compreensão dos modos de significação, denotação e informação dos sistemas sígnicos, como eles podem ser usados e que efeitos podem provocar nos receptores, e é justamente nesse sentido que seguem as análises que fazem uso dessa base teórica (2010, p.13).

Como citado no início da parte 5, Peirce desenvolveu uma tipologia com base em uma classificação das características fenomenológicas do signo que resultam em três tríades: aquelas que derivam da relação triádica do signo em si mesmo (qualissigno, sinsigno, legissigno), do signo em relação ao objeto (ícone, índice e símbolo) e do signo em relação a um conceito na mente, o interpretante (rema, dicente e argumento) (Santaella; Nöth, 2021).

De acordo com Cardoso (2010), o caminho a ser percorrido em uma análise é, primeiro, tratar dos fundamentos do signo em seus três aspectos; depois observar os signos na relação com seus objetos e, por último, examinar os interpretantes do signo. Dessa forma, a teoria semiótica pode ser usada para entender um problema prático. No caso desta pesquisa, como o produto a ser desenvolvido utilizará o mapa da cidade de São Caetano do Sul como tabuleiro, fez-se necessário analisar jogos que utilizam o mapa de cidades como tabuleiro a fim de identificar formas de adaptação do mapa ao tabuleiro, usando como instrumento a análise semiótica peirceana.

5.1.1 O tabuleiro-mapa como modelo

Na definição de Huizinga (2019), o jogo distingue-se da vida comum tanto pelo lugar como pela duração que ocupa; ele começa e termina. Em relação à limitação do tempo em que ocorre o jogo, Huizinga (2019) afirma que há outra característica ligada a isso, o fato de o jogo fixar-se imediatamente como fenômeno cultural, pois mesmo após ter chegado ao fim, ele permanece na memória de quem o joga, é transmitido, pode ser repetido e tornar-se tradição. Mas, para o autor a limitação do espaço é ainda mais surpreendente do que a do tempo, pois,

[...] a arena, a mesa do jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, [...], têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, de lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (2019, p.12).

Salen e Zimmerman (2012b) utilizam o termo círculo mágico, palavras também usadas por Huizinga, para designar o ambiente em que o jogo acontece, o espaço no qual as regras assumem significados. Para os autores, realmente há algo de mágico na arena de um jogo, seja ela um tabuleiro ou não, “o círculo mágico em si existe dentro de um ambiente, a esfera maior

da cultura em geral” (2012b, p.21). O tabuleiro-mapa é o círculo mágico de um jogo que utiliza a cartografia como mediadora nos processos de cognição e interação com os espaços da cidade e as relações estabelecidas em seu ambiente.

Mapas são uma das mais antigas formas de comunicação humana (Harley; Woodward, 1987). Segundo Harley e Woodward (1987), o mapeamento, assim como a pintura, precede tanto a linguagem escrita, como os sistemas que envolvem números, em geral, havendo poucas sociedades sem mapas no mundo. Para Oliveira,

[...] a comunicação exercida por mapas pode ir muito além da localização de objetos/ fenômenos no espaço geográfico, uma vez que a representação de temas pode ser trabalhada de forma a ressaltar determinados aspectos e evidenciar relações espaciais entre os objetos/fenômenos (2019, p.18).

Lynch (2011) e Ferrara (2008) dizem que as imagens da cidade funcionam como um mapa mental, no sentido imediato, servindo como orientação de movimento, em um sentido amplo, organizando fatos e possibilidades, sendo agente de uma dinâmica cultural. Ao encontro desse pensamento, Adams (2009) afirma que o objetivo dos mapas é comunicar as opções de caminhos (rotineiros e extraordinários), e ocorrem também em um contexto social mais amplo que define seus espaços e significados. “Como mediadores entre um mundo mental interior e um mundo físico exterior, os mapas são ferramentas fundamentais para ajudar a mente humana a dar sentido a seu universo em várias escalas”²³ (Harley; Woodward, 1987, p.1).

Para Oliveira (2019, p.18), “um mapa é uma forma de comunicação que conjuga propriedades de dois sistemas de percepção: o visual (linguagem gráfica) e o sonoro (linguagem verbal)”. A escolha dos signos a serem lançados no mapa não é uma decisão aleatória, pois há regras claras a serem observadas na concepção da legenda para que ela possa levar o mapa a transmitir determinada informação (Oliveira, 2019, p.26). Isso também acontece na elaboração de um tabuleiro-mapa, pois a utilização do mapa necessariamente faz com que os jogadores interajam com as representações das cidades e as conheçam por meio da brincadeira e da ludicidade.

Muitos jogos utilizam mapas de países ou cidades, reais e fictícias, como tabuleiro, inclusive, alguns dos jogos clássicos mais vendidos do Brasil, como War, Jogo da Vida e Banco Imobiliário. Os tabuleiros-mapas ambientam as histórias contadas pelos jogos, fazendo que os jogadores sintam-se avançando pelas cidades ilustradas nos tabuleiros à medida em que deslocam seus carrinhos ou pinos de acordo com os números sorteados nos dados ou roletas.

²³ Tradução minha: “As mediators between an inner mental world and an outer physical world, maps are fundamental tools helping the human mind make sense of its universe at various scales”.

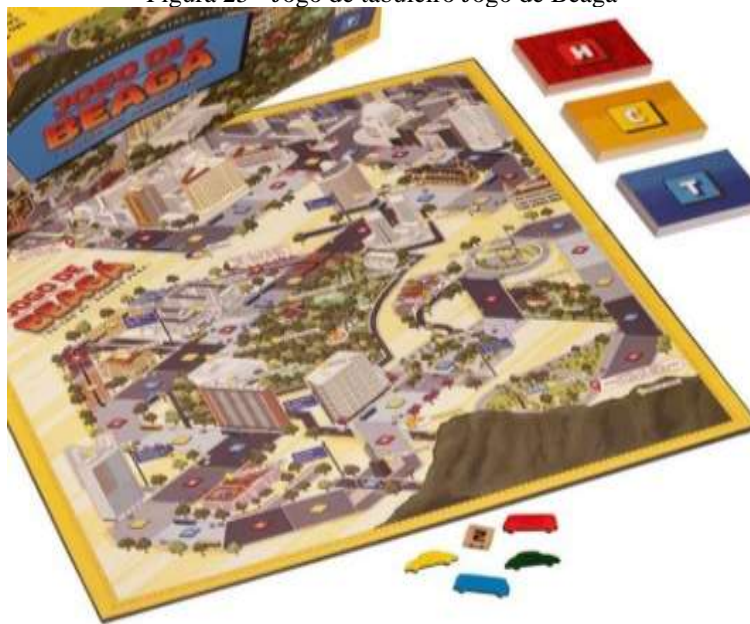
Mesmo aqueles jogos inspirados em mecânica idêntica (Escadas e Serpentes), como, por exemplo, Jogo da Vida e Banco Imobiliário, proporcionam experiências e sensações completamente diferentes para os jogadores. Enquanto no primeiro, você anda de carro pela cidade celebrando formatura, casamento e nascimento de filhos; no segundo, você anda pelas principais avenidas do Brasil construindo empreendimentos imobiliários. O formato do mapa, o seu tamanho, as cores utilizadas, tudo isso influencia no efeito do signo na mente.

Os mapas, assim como os tabuleiros-mapas, são representações das cidades, mas não são as cidades. De acordo com o conceito peirceano, o tabuleiro-mapa é um signo icônico diagramático, pois refere-se ao objeto porque se parece com o objeto nas relações entre as partes. Nesse caso, o ícone vem à mente do interpretante por estabelecer uma relação análoga entre as partes da representação e o objeto a que se refere. Ou como coloca Santaella (2018, p.18), o signo icônico diagramático “representa o seu objeto por similaridade entre as relações internas que o signo exhibe e as relações internas do objeto que o signo visa representar”. As linhas que formam as fronteiras da cidade no mapa, as divisões por bairros, tudo isso assemelha-se à divisão real espacial da cidade.

Se interpretado de forma mais ampla, o ícone diagramático não tem como única função localizar a divisão espacial de cidade, mas inclusive os aspectos emocionais e afetivos que os signos de uma cidade transmitem. Analisando o tabuleiro-mapa do jogo *Made in Beagá*, vemos a ilustração de alguns prédios icônicos da Avenida Afonso Pena. Quando uma pessoa de Belo Horizonte, que conhece e passa corriqueiramente por essa avenida, vê um desses prédios ilustrados no jogo e o reconhece, pode ter gerado na sua mente a certeza de que o mapa representado no tabuleiro é mesmo o da famosa avenida mineira que é contemplada por cinemas, teatros, monumentos, igreja e muitos prédios famosos na cidade, até mesmo o primeiro arranha-céu da cidade.

O arquiteto e designer de produtos Felipe Martins, da empresa *Made in Beagá*, em *live* sobre o lançamento do jogo na página do canal *Garagem do Nerd*, no *Facebook*, explanou sobre o desenvolvimento do jogo, que teve início pela ilustração do tabuleiro, justamente pela preocupação de incluir no tabuleiro-mapa pontos importantes da arquitetura desse ponto da cidade e o seu referenciamento, até mesmo como uma forma de contar a história da cidade e ressignificá-la a partir da ótica urbanística (Garagem do Nerd, 2021). Somente depois disso, foram criadas as cartas com as perguntas sobre Belo Horizonte.

Figura 25 - Jogo de tabuleiro Jogo de Beagá



Fonte: Made in Beagá, Jogo de Beagá – Edição Avenida Afonso Pena²⁴

O tabuleiro-mapa do jogo Desafio Carioca também é um signo icônico diagramático, já que, assim como o Jogo de Beagá, traz em suas ilustrações famosos pontos turísticos da cidade do Rio de Janeiro. Este jogo teve três edições (Desafio Carioca, 2020) e foi lançado em 2014, tendo como tema os 450 anos da cidade, e em 2017 foi publicada uma versão atualizada com novidades turísticas e arquitetônicas (O Globo, 2017). O jogo traz em seu tabuleiro vinte cartões postais da cidade, que despertam sentimentos tanto em moradores, como em turistas que já passaram por esses locais. O formato do mapa e a disposição das avenidas, pontos turísticos e praias possuem qualidades que os fazem representar o mapa da cidade do Rio de Janeiro, como ícones. Mas o que confere a característica indicial a estes signos é a certeza de que o Cristo Redentor, o Museu do Amanhã, por exemplo, são pontos turísticos que só podem estar localizados na cidade do Rio de Janeiro.

²⁴ Made in Beagá. Disponível em: <https://bit.ly/48BX1Ep>. Acesso em: 20 fev. 2024.

Figura 26 - Jogo de tabuleiro Desafio Carioca



Fonte: Desafio Carioca, Jogo Desafio Carioca²⁵

5.2 Semiótica Aplicada à criação

Como já citado no item Métodos de Pesquisa, as teorias semióticas também podem ser pensadas como instrumento de sistematização do processo criativo para o desenvolvimento de novos produtos (Cardoso, 2023). Dessa forma, foi utilizada a teoria semiótica peirceana para a criação do produto desta pesquisa: o jogo São Caetano do Sul para Brincar. Igualmente referido anteriormente, a teoria peirceana utilizada para procedimentos analíticos, segue uma ordem programada de operações, usando a observação de diferentes tipos de signos em relação ao seu fundamento, objeto e interpretante.

Essa mesma lógica pode ser usada no processo de criação (Cardoso, 2023), sendo assim, considerando o objetivo geral desta pesquisa, que é comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao espaço urbano, o processo de criação foi sistematizado a partir da seguinte ordem baseada nos autores Oliveira, Cardoso, Pires, Huertas e Fonseca (2023):

1. Definir quais efeitos se pretende gerar na mente das crianças e seus cuidadores (emocional, energético ou lógico);
2. Identificar os tipos de signos que podem ser incorporados no jogo de tabuleiro para alcançar os efeitos pretendidos (ícone, índice ou símbolo);
3. Avaliar quais propriedades, quais fundamentos, esses signos precisam ter para alcançar o efeito desejado (qualissigno, sinsigno e legissigno).

²⁵ Desafio Carioca. Facebook. Disponível em: <https://bit.ly/49AoirR>. Acesso em: 20 fev. 2024.

O quadro 2 resume o percurso lógico usado na criação no jogo São Caetano do Sul para Brincar.

Quadro 2 - Percurso lógico de criação do jogo São Caetano do Sul para Brincar com base nos signos

Interpretantes	Objeto	Fundamentos
Signos potenciais que podem ser gerados na mente dos jogadores	Signos que podem ser utilizados na composição do jogo	Propriedades que os signos devem ter para que exerçam suas funções
<p>Lógico (Argumento)</p> <p>⇒ Reconhecer a cidade</p> <p>⇒ Conhecer lugares novos</p> <p>⇒ Entender as relações entre os espaços da cidade</p>	<p>Convenção (Símbolo)</p> <p>⇒ Cartografia da cidade com a identificação dos pontos de São Caetano do Sul</p> <p>⇒ Nomes dos bairros e dos pontos indicados no tabuleiro-mapa</p> <p>⇒ Ilustrações e <i>pins</i> simbolizando os pontos de interesse da cidade</p> <p>⇒ Sistemas de cores diferenciando os espaços da cidade</p> <p>⇒ QR Code</p>	<p>Normas (Legissigno)</p> <p>⇒ Mapa oficial da cidade, dividido por bairros</p> <p>⇒ Caminho do percurso seguindo as regras do jogo de escadas e serpentes</p> <p>⇒ Uso de modelos de mapas ilustrados</p> <p>⇒ Dados de sites oficiais da prefeitura</p>
<p>Energético (Dicente)</p> <p>⇒ Reconhecimento da relação entre o percurso e jogos do tipo</p> <p>⇒ Identificação das ilustrações no mapa</p>	<p>Relação existencial (Índice)</p> <p>⇒ Números indicando a sequência a ser percorrida no caminho do jogo</p> <p>⇒ Setas indicando quando avançar ou voltar no mapa</p> <p>⇒ Ilustrações e <i>pins</i> indicando os pontos de interesse da cidade</p>	<p>Singularidades (Sinsigno)</p> <p>⇒ Escadas e Serpentes substituídas por setas indicando o caminho a seguir</p> <p>⇒ Percurso ilustrado como cerâmicas da cidade</p> <p>⇒ Particularidades das ilustrações</p>
<p>Emocional (Rema)</p> <p>⇒ Diversão</p> <p>⇒ Surpresa</p> <p>⇒ Frustração</p>	<p>Semelhança (Ícone)</p> <p>⇒ Formas semelhantes aos lugares ou às brincadeiras</p> <p>⇒ Relações entre as cores das figuras e percurso com os objetos representados</p>	<p>Qualidades (Qualissigno)</p> <p>⇒ Cores das cerâmicas de São Caetano do Sul formando o piso a ser percorrido ao longo do jogo</p> <p>⇒ Bairros usando a cor azul, também presente no brasão da cidade</p>

Fonte: Elaborado pela autora

6 SÃO CAETANO DO SUL PARA BRINCAR

O produto originado por esta pesquisa foi o jogo **São Caetano do Sul para Brincar**, que é inspirado na mecânica do jogo *Escadas e Serpentes* e adaptado ao ambiente urbano. O jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano é uma intervenção urbana, uma quebra nas imagens já conhecidas da cidade, algo que pode despertar a curiosidade de quem circula pelos locais, principalmente das crianças. De acordo com Cirillo e Ferreira da Costa (2015), vemos uma intervenção pelo próprio movimento no espaço urbano, pelos vidros dos carros e ônibus ou ao andar a pé por uma calçada. Nela, “nossos olhos pousam antes mesmo que nossa curiosidade – ou vontade de saber” (Didi-Huberman²⁶, 2013, p.16 *apud* Cirillo; Ferreira da Costa, 2015, p.16).

As intervenções urbanas com foco nas crianças, “podem ser concebidas em novos desenhos de ruas, em transformações de ruas em grande escala ou como parte de projetos de melhoria em menor escala” (NACTO; GDCI 2021, p.120). Como resultado desta pesquisa, propõe-se a última opção, um projeto em menor escala para incorporar o jogo ao espaço público urbano. Dos locais do cenário urbano listados anteriormente, no item ‘4.3. Formatos de jogos de tabuleiro no espaço urbano’, foram escolhidas para a intervenção superfícies de piso, em um bolsão ao longo da beirada de edifício.

Assim, esta pesquisa propõe como local para instalação da pintura do jogo **São Caetano do Sul para Brincar**, a calçada do edifício que abriga a Secretaria de Educação de São Caetano do Sul e a Biblioteca Municipal Paul Harris. Como já citado, entende-se que “as cidades sempre se comunicaram com os palácios do poder público [...] com os monumentos e com o tráfego” (Canevacci, 1993, p.36). Este prédio do poder público municipal está localizado na principal via da cidade (Avenida Goiás, nº 950), local de fluxo intenso de pessoas, com formato diferenciado, constituindo destaque na paisagem da cidade por sua arquitetura, que permite a passagem de pessoas da movimentada avenida à praça São Caetano Di Thiene, localizada logo atrás do edifício, através do vão existente na construção.

Em maio de 2022, quando inaugurada no andar térreo deste edifício a Biblioteca Municipal Paul Harris, a secretária de educação da cidade, Prof^a Dr^a Minéa Fratelli, revelou a expectativa do órgão municipal de “que a população utilize não apenas o espaço da Biblioteca,

²⁶ DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da Imagem**: questão colocada aos fins de uma história da arte. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2013.

mas, também, da praça. Tragam seus filhos, netos, pais e aproveitem esse espaço” (São Caetano Digital, 2022a).

Figura 27 - Prédio da Secretaria de Educação de São Caetano do Sul e Biblioteca Municipal Paul Harris



Fonte: Arquivo da autora

Em dezembro do mesmo ano, a prefeitura iniciou uma obra para trocar as calçadas da avenida Goiás por novas, mais acessíveis e ecológicas. Segundo o prefeito José Auricchio Júnior, em entrevista ao veículo de comunicação São Caetano Digital, “há mais de 30 anos as calçadas da Avenida Goiás suportam o grande fluxo de pessoas. Com essas obras, a população ganhará calçadas novas, permeáveis, sustentáveis e totalmente acessíveis” (São Caetano Digital, 2022b). As novas calçadas facilitam a circulação de pessoas com deficiência, carrinhos de bebês e idosos, oferecendo melhor condição de circulação a pé pela avenida (São Caetano Digital, 2022b). Outra ação recente da prefeitura que beneficiou a mobilidade urbana e, conseqüentemente, pode aumentar o número de pedestres na cidade, é a implantação do Programa Tarifa Zero, em vigor desde 1º de novembro de 2023, que oficializou a gratuidade do transporte público municipal.

A figura 28, retratada em 12 de novembro de 2023, mostra a reforma da calçada em frente ao prédio da Secretaria de Educação da cidade.

Figura 28 - Reforma da calçada em frente ao prédio da Secretaria de Educação de São Caetano do Sul



Fonte: Arquivo da autora

Importante ressaltar que a calçada original, feita de pedras portuguesas, entre o ponto de ônibus e a biblioteca, foi mantida, como pode ser observado na retratado na figura 29. É exatamente nesse espaço, com cinco metros de largura, entre a calçada útil e o edifício, que se propõe a instalação da pintura do jogo e a fixação do dado. Segundo o estudo *Bairros amigáveis à primeira infância – guia 3: diretrizes para o desenho urbano*,

[...] uma mudança no padrão de revestimento em torno de uma peça lúdica de mobiliário urbano, por exemplo, pode indicar a área de recreação informal na calçada (IAB; FBvL, 2021).

Figura 29 - Área sugerida para aplicação do jogo São Caetano do Sul para Brincar

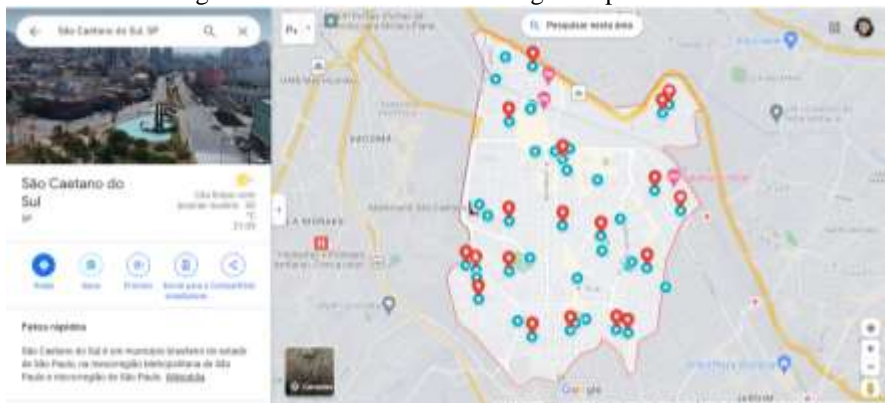


Fonte: Arquivo da autora

6.1 Processo de criação do jogo São Caetano do Sul para Brincar

O primeiro passo para a criação do jogo foi a definição de quais pontos de interesse da cidade em relação à cultura, lazer e esportes deveriam estar retratados no tabuleiro-mapa. Dessa maneira, o site da prefeitura foi utilizado como fonte de pesquisa, assim como passeios pelos bairros a fim de localizar esses pontos de interesse. A ferramenta do *Google Maps* que permite salvar no mapa uma lista de lugares, foi utilizada para marcar todos esses pontos. Essa lista pode ser acessada pelo link: <https://maps.app.goo.gl/iwXsj7VQqQVqv6Sz7>.

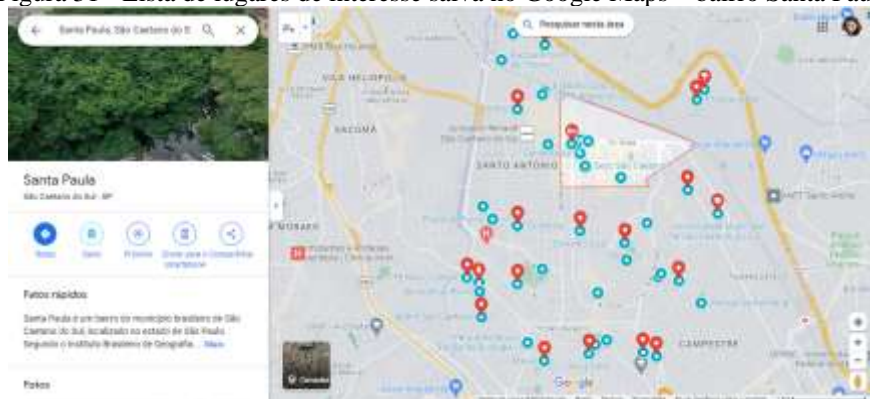
Figura 30 - Lista de lugares de interesse salva no Google Maps – cidade São Caetano do Sul



Fonte: Elaborado pela autora

Nessa lista também foram marcados os bairros. Desse modo, ao selecionar um bairro é um possível ver seus pontos de interesse. A figura 31 representa o bairro Santa Paula.

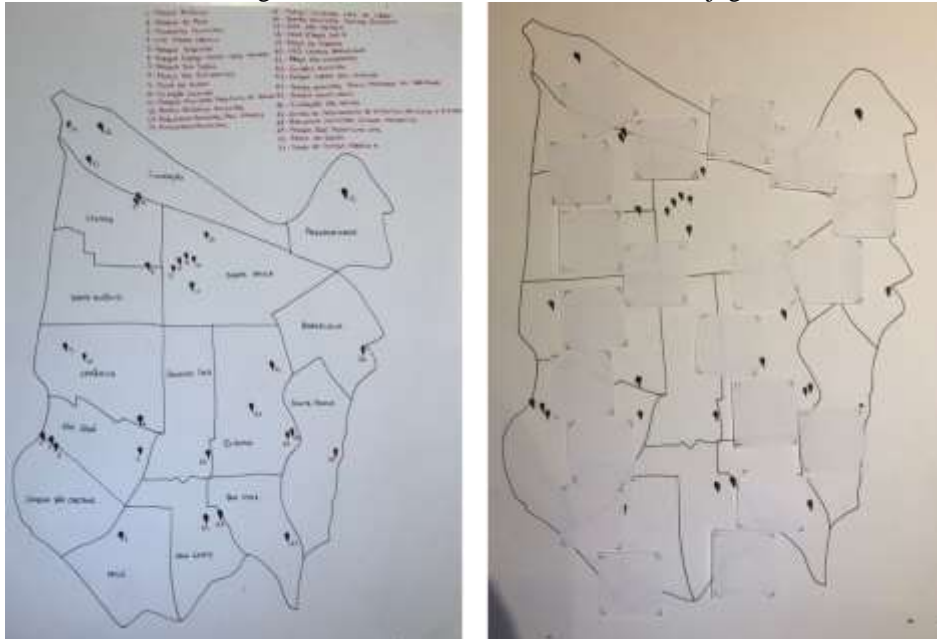
Figura 31 - Lista de lugares de interesse salva no Google Maps – bairro Santa Paula



Fonte: Elaborado pela autora

Após a triagem de quais pontos entrariam no mapa, foi elaborado um primeiro rascunho com os *pins* de localização posicionados no tabuleiro-mapa, com o objetivo de entender qual o melhor percurso deveria ser traçado como caminho do jogo. Também foi estudada a proporção das casas do jogo para que as crianças coubessem nelas no momento da brincadeira. A seguir, a figura 32 demonstra os dois estudos.

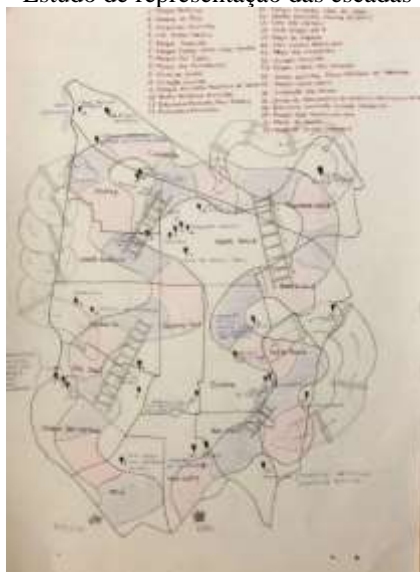
Figura 32 - Primeiros estudos sobre o tabuleiro-mapa, com a localização dos *pins* dos lugares e tamanho das casas do caminho do jogo



Fonte: Elaborado pela autora

Traçado esse caminho e definida a quantidade de casas, começou-se a estudar como as escadas e serpentes do jogo seriam representadas. A ideia era usar as escadas e substituir as serpentes por tobogãs, como é comumente feito em jogos infantis. Porém ao tentar desenhar o tabuleiro-mapa dessa forma, percebeu-se que as escadas e tobogãs, ocupariam muito espaço, prejudicando a inclusão das ilustrações que iriam representar os pontos da cidade. Dessa forma, foi estabelecido que a orientação de avançar ou recuar no jogo, seria feita por setas com as palavras ‘avance’ e ‘retorne’. Como, necessariamente, a criança na primeira infância estará com uma cuidadora ou cuidador ao deparar-se com essa intervenção na calçada, utilizar a escrita como orientação de jogo pode ser uma opção. A seguir, a figura 33 mostra esse estudo de representação.

Figura 33 - Estudo de representação das escadas e serpentes



Fonte: Elaborado pela autora

O próximo passo foi incluir as ilustrações. Esse novo tabuleiro-mapa foi ilustrado pelo professor Dr. João Batista Freitas Cardoso, orientador desta pesquisa, para que fosse possível entender as proporções das ilustrações e das casas do jogo. A partir desse mapa ilustrado, foi possível confeccionar um primeiro protótipo com o objetivo de testar a jogabilidade dele.

Figura 34 - Tabuleiro-mapa com as primeiras ilustrações e quadriculado para construção do primeiro protótipo



Fonte: Elaborado pelo Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso

Como a indicação de aplicação do jogo é a calçada do prédio da Secretaria de Educação, que possui cinco metros de largura, ficou definido que o tabuleiro-mapa seria

projetado para caber de forma harmônica nessa área, tendo assim como dimensões a proporção aproximada de 3x5 metros. Como uma impressão desse tamanho tem o custo elevado, a alternativa encontrada para viabilizar a sua execução foi usar a técnica de quadriculamento de um papel sulfite, em formato de bobina para impressão em *plotter*, para ampliar e transferir o desenho em tamanho A4 à medida de 3x5 metros.

Feito isso, foi preciso projetar um dado que pudesse ser fixado no chão, para ser aplicado como mobiliário urbano. Era importante que o dado estivesse abaixo da linha do olhar de uma criança de três anos que tem, em média, até 95 centímetros de altura (URBAN95, 2023), e a uma altura confortável de suas mãos, para que ela pudesse girar o dado. Assim, foi definida a altura de 78 centímetros para o dado. Outra preocupação durante a construção do protótipo é que ele tivesse uma base muito firme para não oferecer risco de cair sobre as crianças durante a realização da Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória, uma vez que ele não seria fixado no chão da escola durante a oficina. A figura 35 mostra o processo de construção do dado.

Figura 35 - Construção do protótipo do dado de madeira



Fonte: Arquivo da autora

Depois de prontos o primeiro protótipo e o dado, foi realizado um teste do jogo com os filhos da pesquisadora, de quatro e sete anos. A realização do teste preliminar foi de suma importância para perceber que o dimensionamento das casas que formam o caminho do jogo

não estava correto, por estarem muito grandes, o que exigia às crianças darem vários passos para chegarem à próxima posição. Como o caminho também não estava muito destacado, porque para a construção deste protótipo as casas não estavam coloridas, as crianças se perdiam e não sabiam por onde seguir, pensando que tinham que andar sobre as ilustrações por não perceberem facilmente o caminho que estava traçado. Outra observação importante foi que o jogo estava muito rápido e que seria necessário aumentar a quantidade de casas. Além disso, também era pouco desafiador, o que mostrou a necessidade de incluir mais “escadas e serpentes”, com mais setas de avance e retorno.

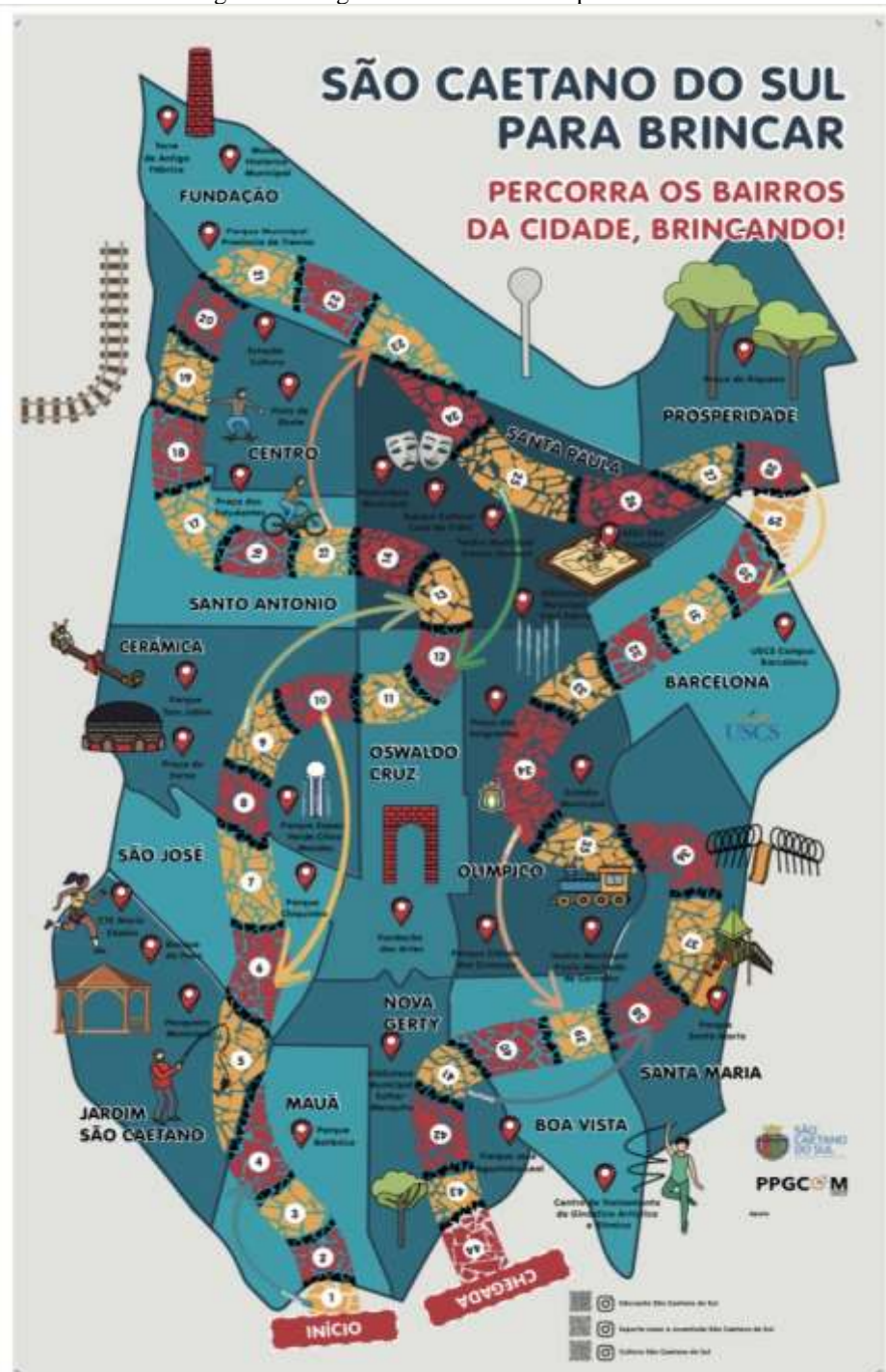
Figura 36 - Primeiro teste do protótipo do tabuleiro-mapa



Fonte: Arquivo da autora

A partir dessas observações, começou-se a desenhar um novo tabuleiro-mapa, desta vez, com ilustrações digitalizadas. As cores foram aplicadas e as setas posicionadas de forma a equilibrar a quantidade de casas que avançam e retornam. Também, foram incluídos os *pins* indicando a localização dos pontos de interesse em lazer, cultura e esportes da cidade. Por fim, foram adicionados três *QR Codes* que direcionam para as páginas oficiais das Secretarias de Educação; Esporte, Lazer & Juventude e Secretaria de Cultura, no Instagram. O objetivo dos *QR Codes* é direcionar a população que circula no local, à interação com a intervenção proposta, para canais de comunicação oficiais da prefeitura. A seguir, a arte do protótipo final do jogo **São Caetano do Sul para Brincar**, na figura 37.

Figura 37 - Jogo São Caetano do Sul para Brincar



Fonte: Arte digitalizada pela designer Gabriela Costa

Como a presente pesquisa possuía recursos financeiros limitados, não foram criadas ilustrações personalizadas para essa proposta de produto, mas sim, utilizadas imagens vetorizadas e disponibilizadas na Internet. Acredita-se que, caso a proposta de produto desta pesquisa seja apresentada e aprovada pela prefeitura, pode-se idealmente trabalhar em ilustrações personalizadas que tragam ainda mais a essência dos locais representados no jogo.

O custo total da produção dos dois protótipos, confecção do dado e contratação da designer para a criação da arte digitalizada foi de R\$1.320,00.

6.2 Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória

A Escola Municipal de Educação Infantil Orlando Moretto, que atende crianças de dois a cinco anos, está localizada em São Caetano do Sul, a exemplo da própria USCS. Ela foi a unidade educacional escolhida por conveniência para realização da OTCE e priorizada por ser a escola em que o filho mais velho da pesquisadora frequentou e o mais novo ainda estuda.

Assim que a proposta de realização da OTCE foi apresentada à diretora da escola foi aceita e iniciou-se o processo de aprovação por parte da Secretaria de Educação. Foi enviada uma carta de apresentação da pesquisa (APÊNDICE A) e, posteriormente, um termo de aceite à secretária de Educação (APÊNDICE B), Prof^a Dr^a Minéa Paschoaleto Fratelli.

Após as autorizações necessárias, houve uma conversa com a assistente de direção da escola, para combinar o processo de realização da OTCE. Ficou acordado que, o teste aconteceria na quadra da escola, em seguida ao café da manhã das crianças, que ocorre entre 8h30 e 9h00 da manhã, com a supervisão de um assistente, pois não seria possível a ausência da professora na sala de aula, dado que os participantes da proposta não seriam de uma mesma sala. A quadra da escola é pequena, medindo 2x4,5 metros, dessa forma foi preciso diminuir a impressão do jogo para que coubesse nesse espaço, então já era sabido que as casas dos jogos ficariam menores do que o planejado, já que o jogo foi desenhado para um espaço de 3x5 metros.

A OTCE aconteceu na manhã de 28 de novembro de 2023, porém, uma variável imprevisível mudou o planejamento da OTCE: uma forte chuva no dia anterior molhou a quadra e impediu que a oficina acontecesse no local, já que o jogo havia sido impresso em papel sulfite. Dessa forma, ao invés de acontecer em uma área reservada, somente sob os olhares das crianças participantes, a oficina acabou sendo realizada no pátio coberto da escola, que abriga o refeitório, no qual algumas crianças ainda tomavam o café da manhã, área central no prédio escolar. Todas as salas de aula têm suas portas voltadas para a referida quadra, então durante a montagem da OTCE, muitos alunos da escola puderam acompanhar a abertura e fixação do mapa do chão e a montagem do dado. Quando o jogo foi aberto, pode-se ouvir alguns “óhs” das crianças que tinham acabado de voltar do café da manhã e acompanhavam pelas portas das salas de aula aquela diferente dinâmica no meio da escola. Neste momento, a diretora da escola, moradora de São Caetano do Sul, veio conhecer o jogo e ficou superanimada de reconhecer o bairro em que vive.

Posicionados o jogo e o dado, a assistente de direção trouxe as crianças escolhidas por ela para participarem do jogo. No total, sete crianças participaram da primeira rodada, sendo quatro meninas e três meninos. Neste momento, também soube que o assistente não acompanharia as crianças no jogo, apenas registraria algumas imagens e estaria à disposição caso a pesquisadora precisasse de algo. Durante a realização da oficina, foi necessário que a pesquisadora desviasse um pouco do instrumento de pesquisa elaborado e conduzisse o jogo com as crianças.

A realização de uma OTCE é “caracterizada por um ambiente descontraído, facilitado por práticas pedagógicas incentivadoras e participativas e pela relação horizontal de poder entre os participantes e coordenação” (Fonseca; Oliveira; Fornari, 2017, p. 63). Assim, ajoelhada para ficar na altura dos olhares das crianças, a pesquisadora explicou a elas que aquele era um jogo e que quem percorresse aquele caminho e chegasse ao final primeiro, seria a campeã. Também foi alertado que ao longo do caminho haveria algumas setas para acelerarem ou voltarem casas.

Antes de começar, as crianças andaram pelo mapa e depois ficaram todas perto do dado, esperando para saber o que deveriam fazer. Elas estavam muito tímidas e não fizeram nenhuma pergunta, na verdade, nem falaram nesse momento, provavelmente porque a maioria não conhecia a pesquisadora. Somente duas crianças a conheciam, o seu filho e uma colega de sala que já estava acostumada a encontrá-la nas horas da entrada e saída dos alunos.

Na primeira metade do jogo, a pesquisadora rodava o dado e falava quantas casas as crianças tinham que andar, mas foi percebido o interesse delas pelo dado, então a dinâmica foi modificada e cada criança, na sua vez, saía da casa em que estava, rodava o dado, falava o número sorteado em voz alta, voltava para onde estava e avançava de acordo com o número do dado que surgia. Todas lembraram em quais casas estavam paradas e exibiam grandes sorrisos ao girar elas mesmas o dado. Voltavam correndo para seguir o jogo.

Figura 38 - OTCE - São Caetano do Sul para Brincar no pátio da escola-partida 1



Fonte: Arquivo da autora

A primeira partida, com sete crianças brincando (cinco crianças de cinco anos e duas crianças de seis anos), durou catorze minutos (14'). Ao final, a pesquisadora chamou as crianças para conversar, mas uma delas já não quis se juntar à roda e começou a colocar o tênis para voltar para a sala de aula. Num primeiro momento, a pesquisadora agradeceu às crianças por participarem do jogo, explicou que aquele era um trabalho seu de “escola” e que as crianças estavam ajudando a entender se o jogo tinha ficado legal ou não.

A primeira pergunta foi se elas tinham gostado do jogo. Todas as crianças fizeram que sim com a cabeça e Luiza foi a primeira a falar. Respondeu que tinha gostado e que já sabia que era um jogo porque ela e o pai jogam em sua casa e que ela já sabia que tinha que andar pelas casas do jogo. Nina entrou na conversa e afirmou que também tinha reconhecido que aquilo era

um jogo porque tem jogos de tabuleiro em casa. Foi perguntado o que eles mais gostaram e prontamente Nina e Luiza responderam que tinha sido percorrer o caminho. Nina foi com os dedinhos sobre o mapa, pulando de casa em casa, como se estivesse avançando no jogo. O Lucas falou que o que ele mais gostou tinha sido a parte das setas, com a dinâmica de avançar ou voltar pelo mapa. A pesquisadora então perguntou se eles tinham gostado do dado e todos responderam animadamente que sim.

A próxima pergunta foi se os espaços pequenos das casas tinham atrapalhado o jogo, pois no começo da rodada, como eram sete crianças, muitos caíram nas mesmas casas e ficaram todos apertadinhos. Luiza disse que não foi ruim isso porque eles podiam ficar juntinhos de mãos dadas. As outras crianças assentiram com a cabeça. Também foi questionado se caso esse jogo fosse pintado na calçada de uma rua, eles iam gostar de jogar e todos disseram animadamente que sim. Nesse momento, mais duas crianças se dispersaram e foram colocar os tênis para ir embora, foi então que a pesquisadora perguntou se mais alguma criança queria jogar uma última rodada e somente duas crianças ficaram, justamente as duas que já conheciam a pesquisadora.

Essa segunda rodada foi muito mais rápida, durou cinco minutos e não foi preciso dar nenhuma explicação. As crianças faziam todo o seu turno sozinhas, rodavam o dado, se posicionavam nas novas casas e seguiam. Somente uma vez a pesquisadora lembrou umas das crianças de seguir a orientação da seta que estava na casa sorteada e não precisou mais intervir. Eles saíram muito satisfeitos do jogo e voltaram para a sua sala de aula.

Figura 39 - OTCE - São Caetano do Sul para Brincar no pátio da escola-partida 2



Fonte: Arquivo da autora

Uma observação importante é que durante a oficina, por três vezes uma menina de uma sala que ficavam bem em frente ao local da OTCE, saiu da sala, percorreu o caminho do jogo a partir da casa de início, andando casa por casa do tabuleiro-mapa, e voltou para a sala de aula.

Assim que as crianças voltaram para a sala de aula, a pesquisadora foi conversar com o assistente que tinha acompanhado e registrado a OTCE para a escola. Ele, também morador de São Caetano do Sul, estava muito animado em ver o mapa da cidade no jogo. Falou que não conhecia alguns dos lugares que apareciam nos *pins* do tabuleiro-mapa, destacando que não sabia que a cidade tinha um pesqueiro e que agora iria conhecê-lo. Ele repetiu alguma vezes que tinha achado o jogo muito legal e assim foi finalizada a OTCE.

6.2.1 Resultado da Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória

A OTCE foi planejada para testar a jogabilidade do produto desta pesquisa com crianças de quatro a seis anos, e examinar o sentir, agir e refletir em grupo com elas, mas a oficina também permitiu observar de forma espontânea a reação de adultos moradores da cidade ao deparar-se com o mapa de São Caetano do Sul ilustrado no jogo. Ao ver no chão da escola o tabuleiro-mapa, os adultos reconheceram e se encantaram, o que demonstra uma possibilidade de, ao virem o jogo em uma calçada da cidade, o adulto pare para observá-lo e sintá-se motivado a jogar com as crianças ou a falar sobre ele com elas. Como era esperado, as cuidadoras e cuidadores também podem ser surpreendidos com novos locais na cidade para conhecerem.

Pelo ponto de vista das crianças, foi possível perceber que elas entendem a lógica do jogo proposto e acham divertido sortear um número e avançar sobre um tabuleiro. A expectativa de cair em casas com setas também atraem as crianças que comemoram quando avançam, mas entendem, mesmo que chateadas, quando precisam recuar.

O jogo com muitas crianças fica confuso no começo, pois necessariamente elas cairão nas mesmas casas (já que o dado usado é de 6 lados), mas com duas crianças funciona muito bem. As regras do jogo são intuitivas, até mesmo porque elas conhecem a mecânica dos jogos de tabuleiro que têm em casa, já que é uma mecânica comum em jogos para essa faixa etária. Uma vez assimiladas as regras, elas têm autonomia para jogar até mesmo sozinhas.

O dimensionamento das casas não funcionou muito bem para esse tamanho de mapa (2x3m), mas está adequado para o tamanho da área proposta para instalação (3x5m). Isso demonstra que, caso seja desejada uma adaptação do projeto para implementação em outros locais, será preciso também adaptar a arte do mapa para diminuir a quantidade de casas e aumentá-las em tamanho, exigindo a redistribuição das setas ao longo do jogo.

Durante a OTCE também ocorreu o teste da funcionalidade do dado. Nos exemplos citados anteriormente, de jogos de tabuleiro usados como intervenções em tamanho real: Jogo de Beagá, Desafio Carioca e Jogo da História de São Caetano, o dado utilizado era sempre solto para as pessoas lançarem no ar e no formato tradicional de dado. No caso da proposta do produto desta pesquisa, foi preciso desenvolver um dado que pudesse ser fixado no piso do espaço proposto para a intervenção urbana. Desse modo, as crianças não ficariam paradas em suas casas e lançariam o dado, mas sim, teriam que se deslocar para girar o dado e voltar para o jogo. Foi observado que essa adaptação não é um problema, pelo contrário, proporcionou um dinamismo ainda maior no decorrer do jogo.

A OTCE não foi capaz de aferir a efetividade dos *QR Codes*, uma vez que as crianças não estavam com suas cuidadoras e cuidadores, mas na semana em que ela foi realizada, foi observado pela pesquisadora uma comunicação oficial da prefeitura utilizando *QR Codes*. Toda a comunicação dos eventos de São Caetano do Sul, tanto culturais como políticos (por exemplo, audiências públicas), são comunicados à população por meio de faixas penduradas nas principais avenidas da cidade. Nesta ocasião, estava sendo comunicado um evento de premiação ao empreendedorismo feminino na cidade e a comunicação direcionava para o uso de um *QR Code*, para que a população tivesse mais informações sobre como participar dessa festa. Desse modo, percebe-se que aliar o uso desse meio de comunicação, já utilizado na cidade, a uma intervenção lúdica, que se comunica também com as cuidadoras e cuidadores, pode ser efetivo.

Por fim, um dia após a realização da OTCE, a assistente de direção da escola encontrou a pesquisadora e comentou que ao pedir a autorização de participação das crianças aos seus responsáveis legais, cuidadoras e cuidadores, eles ficaram encantados com o projeto e, segundo ela, torcendo para que fosse implantado na cidade. Também comentou que, mais uma vez, um adulto foi surpreendido com um ponto de interesse da cidade que não conhecia.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa partiu de uma experiência pessoal, a participação como cuidadora de crianças pequenas nas suas vivências nas cidades, para a investigação de um problema de realidade com o objetivo de dar mais visibilidade e compreensão a ele, nesse caso, a não ocupação dos espaços públicos da cidade de São Caetano do Sul pelas crianças.

Como uma pesquisa de inovação na comunicação de interesse público, foi buscado um percurso metodológico que permitisse a confluência entre aspectos de ordem científica, institucional e social para vislumbrar ações de comunicação que tenham como beneficiárias parte significativa da sociedade. Desse modo, a revisão bibliográfica tentou dar luz a temas muito estudados por outras áreas do conhecimento como, arquitetura, urbanismo e educação, mas sob a ótica da comunicação. Assim, foram definidos três eixos teóricos para essa revisão bibliográfica: a comunicação e as crianças nas cidades, o brincar nas cidades, e o jogo.

No primeiro eixo teórico notou-se que cada pessoa tem uma percepção diferente da mesma cidade, pois a imagem de cada cidade “está impregnada de lembranças e significados” (Lynch, 2011, p.1). O pressuposto vale também para as crianças que interpretam, redesenham e ressignificam os espaços pelos quais transitam, fazendo um uso simbólico destes territórios enquanto universo de linguagens e cultura infantil em construção (Friedmann, 2021).

Quando circulam pelas ruas do seu bairro e da sua cidade, as crianças criam conexões com os lugares e as pessoas que encontram em seus caminhos. Essa conexão é essencial para a construção da sua noção de pertencimento ao território do qual fazem parte. Como afirma Manzini-Covre (1991, p.10), “só existe cidadania se houver a prática da reivindicação, da apropriação de espaços”. Ocupar a cidade é também uma forma de trabalhar a construção da cidadania, e quando as crianças são vistas como cidadãs e parte importante na sociedade, elas são vistas também sob a ótica das políticas públicas. Elas podem ser inseridas em discussões importantes como mobilidade urbana e sustentabilidade, temas que ganharam visibilidade nos últimos anos.

No entanto, pesquisas mostram que a realidade atual expurga as crianças de determinadas classes sociais das ruas, tornando-as prisioneiras em suas próprias casas (Meyer; Zimmermann, 2020). Na maioria das vezes, as crianças são retiradas do ambiente urbano, considerado um local perigoso, e passam a viver emparedadas dentro de casas, escolas e *shoppings*. As novas gerações desconhecem por completo a cidade em que moram, o lugar onde crescem e se desenvolvem, a conexão natural entre as crianças e seu *habitat* está diluída. Assim,

esse espaço de convivência, que é historicamente um gerador de cultura e de civilização, se perde, deixa de ser um espaço de encontros e descobertas (Álvarez, 2021).

Pensando acerca dessas duas últimas palavras, encontros e descobertas, ingressamos no segundo eixo teórico, o brincar nas cidades. O espaço público comum a todos possibilita os encontros com outras pessoas, além das quais as crianças já convivem em seu núcleo familiar e escolar, e esse contato com o novo possibilita diferentes conexões e descobertas. Para Stevens (2007) o brincar revela as potencialidades que os espaços públicos oferecem, então a criança que brinca na cidade, brinca com o outro, com ela mesma e com a cidade. Ela descobre, por meio da brincadeira, uma outra realidade.

Friedmann (2014), Tonucci (2020) e Brougère (1999) empregam em comum a palavra complexidade para explicar como se dão as comunicações das crianças por meio do brincar. O brincar é um sistema de signos que representa, de forma inconsciente, a vida real, sob o olhar daquele que brinca. Assim, o brinquedo ou os objetos utilizados no jogo, representam uma ponte, um meio de comunicação, a partir do qual se designa uma realidade mais complexa (Friedmann, 2014). Hoje, porém, é oferecido às crianças como áreas brincantes na cidade somente praças e parquinhos, enquanto há um mundo de possibilidades a cada esquina, ponto de ônibus, calçada, canteiro de flores, vãos de prédios e muros de casas.

Partindo desses pressupostos, a pesquisa entrou no terceiro eixo teórico: o jogo. O brincar e o jogar são coisas distintas e uma das definições mais bonitas dessa diferença é que “a brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades” (Macedo; Petty, Passos, 2005, p.14-15). Segundo Huizinga (2019), o jogo baseia-se na manipulação de certas imagens, numa certa imaginação da realidade em que a preocupação fundamental é captar o valor e o significado dessas imagens e da imaginação. A contribuição do jogo para a experiência cotidiana das pessoas coloca em questão a ideia de definir de forma muito restrita a “função” produtiva do ambiente construído (Stevens, 2007).

Uma das maneiras de tornar esse ambiente mais acolhedor para as crianças é inserir um pouco de ludicidade nele e, para isso, adaptar um jogo de tabuleiro ao espaço urbano pode ser observado como uma boa opção, pois ele permite que a criança ocupe a cidade brincando. Ao encontrar um jogo em uma calçada, no caminho da escola, no trajeto para uma consulta médica ou de uma visita à biblioteca, a criança ganha a oportunidade de criar uma conexão com sua cuidadora ou cuidador e também com a cidade. Sempre que passar novamente por aquela calçada, a criança vai poder lembrar do momento de diversão, surpresa e vínculo que teve com a pessoa que a acompanhava e com aquele local.

O percurso metodológico foi percorrido de forma a responder os três objetivos específicos e culminar na criação do projeto de um jogo de tabuleiro que utilizasse como tabuleiro o mapa de São Caetano do Sul para que, além de proporcionar o brincar no ambiente urbano, também exercesse o papel de veículo de comunicação para estabelecer um diálogo com a cuidadora ou cuidador da criança, mostrando outras possibilidades de locais na cidade para serem desfrutados junto com suas crianças.

Escolhidos o local ideal para a instalação da intervenção, a estrutura e mecânica de jogo, a melhor forma de adaptação do tabuleiro ao espaço urbano, foi possível começar o seu processo de criação. Foi realizada a análise semiótica dos jogos de tabuleiro e, também intervenções em tamanho real, Jogo de Beagá e Desafio Carioca, que utilizam o mapa de cidades como tabuleiro, a fim de identificar formas de adaptação do mapa ao tabuleiro. Posteriormente, a semiótica aplicada à criação foi utilizada para a elaboração do projeto de implantação do jogo de tabuleiro em ambiente urbano que servisse para comunicar espaços públicos existentes na cidade que podem ser explorados com vista à ocupação. Por fim, foi realizada uma Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória para construir junto ao público-alvo estabelecido neste estudo crianças de até seis anos, formas de adaptar o jogo de tabuleiro ao ambiente urbano.

Percorrido esse caminho, chegou-se ao projeto final do jogo São Caetano do Sul para Brincar. O jogo foi projetado para ser usado como uma intervenção urbana em uma das principais avenidas da cidade, na calçada entre o equipamento público que abriga uma biblioteca municipal e a Secretaria de Educação do Município, e um ponto de ônibus, e acompanha um dado que precisará ser instalado como um mobiliário urbano.

A OTCE demonstrou que é possível adaptar o jogo de tabuleiro ao espaço urbano de forma simples, permitindo que com poucas explicações de um adulto as crianças tenham autonomia para brincarem juntas ou sozinhas. O jogo, além de mostrar-se divertido para as crianças, surpreendentemente, denotou um encantamento para os adultos. Era esperado que o tabuleiro-mapa pudesse comunicar-se com as cuidadoras ou cuidadores, mas a alegria que todos os adultos, moradores da cidade, tiveram ao ver os bairros e locais da cidade ilustrados no jogo foi uma surpresa positiva. Também foi possível observar que, alguns dos pontos da cidade eram desconhecidos por essas pessoas que demonstraram a intenção de conhecê-los assim que possível.

Um dos possíveis impactos desta pesquisa é possibilitar à população de São Caetano do Sul, que cuida de crianças na primeira infância, maior conhecimento dos locais que podem ser ocupados também por crianças na cidade e, conseqüentemente, aumentar a presença delas nesses espaços. Ações recentes do município, como tarifa zero no transporte coletivo e o reparo

e implementação de novas calçadas, estão estimulando maior fluxo de pessoas se locomovendo de ônibus pela cidade. A princípio, os principais argumentos utilizados são de economia financeira dos munícipes no custo do movimento pendular (casa-trabalho-casa). Mas, porque não estimular também essa mobilidade urbana com a presença das crianças, tornando a cidade mais amigável à primeira infância? Elaborar uma política pública de mobilidade urbana que inclua as crianças em suas diretrizes pode trazer resultados muito positivos e o uso da ludicidade nas cidades pode ser uma de suas ferramentas.

REFERÊNCIAS

A CIDADE PRECISA DE VOCÊ. **A cidade precisa de jogos**. 2023. Disponível em: <https://www.acidadeprecisa.org/jogos>. Acesso em: 27 fev. 2024.

ADAMS, Paul C. **Geographies of Media and Communication: a critical introduction**. Reino Unido: Wiley-Blackwell, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/49NWobz>. Acesso em: 27 fev. 2024.

AFONSO, Maria Lúcia Miranda; ABADE, Flávia Lemos. **Jogos para pensar: educação em direitos humanos e formação para a cidadania**. São Paulo: Grupo Autêntica, 2013. *E-book*. ISBN 9788582171479. Disponível em: <https://bit.ly/3UWBpzh>. Acesso em: 27 fev. 2024.

ÁLVAREZ, Sandra González. Vila do Amanhã: a cidade como ferramenta educativa na Espanha e no Brasil. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. Cap.2, p.242-261.

ANTONESHYN, Alex. This Snakes and Ladders boardis probably the biggest you've seen. **CTV News**. Canadá: 13 mai. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/48siz6l>. Acesso em: 21 fev. 2024.

APOLINÁRIO, Sônia. Jogo Desafio Carioca exige conhecimentos sobre a Cidade Maravilhosa. **COMUNIC SÔNIA APOLINÁRIO**. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/4bQudL4>. Acesso em: 24 fev. 2024.

AWAD, Juliana di Cesare Marques; TOTTI, Maria de Fátima Aranha. Brincadeiras no quarteirão: experiências da participação infantil no espaço urbano de Antuérpia e São Paulo. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. Cap.2, p.220-241.

BENJAMIN, WALTER. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

BHDICAS. Jogo de Beagá SESC Palladium. Disponível em: <https://bit.ly/48GcQtO>. Acesso em: 27 fev. 2024.

BICHARA, Ilka Dias. Delimitação do espaço como regra básica em jogos e brincadeiras de rua. In: BOMTEMPO, Edda; ANTUNHA, Elsa Gonçalves; OLIVEIRA, Vera Barros de. **Brincando na escola, no hospital, na rua...** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2006. p.161-172.

BICHO COLETIVO. **O jogo como ferramenta**. Disponível em: <https://bit.ly/48sjF1X>. Acesso em: 27 fev. 2024.

BOARD GAME GEEK. **Milton Bradley**. Disponível em: <https://bit.ly/42ZEYGP>. Acesso em: 27 fev. 2024.

BOFF, Leonardo. **Saber cuidar: ética do humano - compaixão pela terra**. Petrópolis: Vozes, 2014.

BONDUKI, Nabil; FERRON, Fabio Maleronka; ALVES, Terciane. Cultura: uma São Paulo para brincar – com o olhar para a criança, uma cidade que pode ser melhor para todos. In: HADDAD; Ana Estela (Org.). **São Paulo Carinhosa: o que grandes cidades e políticas intersetoriais podem fazer pela primeira infância.** São Paulo: Prefeitura de São Paulo, 2016. p.384-401.

BOTELHO, André; SCHWARCZ, Lilia Moritz (orgs.). **Cidadania, um projeto em construção: minorias, justiça e direitos.** São Paulo: Claro Enigma, 2012.

BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** 1990. Disponível em <https://bit.ly/42Xj5I5>. Acesso em: 24 fev. 2024.

BROUGÈRE. O que é brincadeira? **Revista Criança.** MEC, n.31, 1999.

BUENO, Wilson da Costa. Comunicação, iniciativa privada e interesse público. In: DUARTE, Jorge (Org.). **Comunicação Pública: Estado, Mercado, Sociedade e Interesse Público.** São Paulo: Atlas, 2009.

CAFARRO, Alice Junqueira Terra; NUNES, Ana Carolina Almeida Santos; SABINO, Leticia Leda. Mulheres caminhantes!: auditorias cidadãs e perspectiva de gênero na Zona Norte de São Paulo. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância.** São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. Cap.3, p.262-283.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Petrópolis: Vozes, 2017.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana.** São Paulo: Studio Nobel, 1993.

CARDOSO, João Batista Freitas. No muro, na roupa, na pele: o personagem na paisagem urbana. **Revista Comunicação & Inovação, PPGCOM/USCS.** v.17, n.34, p. 73-91, maio-ago. 2016. São Caetano do Sul. Disponível em: <https://bit.ly/3wzjsNb>. Acesso em: 24 fev. 2024.

CARDOSO, João Batista Freitas. Primeiros preparos para a colheita. In: CARVALHO, L. M.; SILVA, M. G.; FOLETTO, R.; COUTINHO, R. P. C. **Comunicação e Transformações da Indústria Criativa.** São Borja: Unipampa, 2023. p.7-12.

CARDOSO, João Batista Freitas. Semiótica, imagem e publicidade: conceitos, métodos e modelos aplicados. In: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassallo; MARTINO, Luiz Claudio. **Pesquisa empírica em Comunicação.** São Paulo: Paulus, 2010. p.249-269.

CARMO, André. Em busca de um lugar para as crianças na cidade. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal.** São Paulo: FEUSP, 2022. Cap. 1, Diálogo 1, p.59-66.

CARVALHO, José Murilo de. **Cidadania no Brasil: o longo caminho.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

CENTER ON THE DEVELOPING CHILD HARVARD UNIVERSITY. **Três Conceitos fundamentais sobre o Desenvolvimento na Primeira Infância**, 2012. Disponível em: <https://bit.ly/49wJr6f>. Acesso em: 24 fev. 2024.

CERTEAU, Michel de. In: CERTEAU, Michel de; GIARD, Luce; MAYOL, Pierre. **A invenção do cotidiano**: 2. morar, cozinhar. Petrópolis: Vozes, 1996.

CIRILLO, Aparecido José; FERREIRA DA COSTA, Rosa da Penha. Dilma Góes: arte têxtil capixaba nas décadas de 1980 e 1990, um olhar através de seus arquivos pessoais. **Estúdio (1647-6158)**, v. 6, n. 12, 2015.

COELHO, Teixeira. **A cultura pela cidade**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

COHN, Clarice. **Antropologia da criança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

COMITÊ CIENTÍFICO DO NÚCLEO CIÊNCIA PELA INFÂNCIA. **O bairro e o desenvolvimento integral na primeira infância**, São Paulo: Fundação Maria Cecília Souto Vidigal, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3IekkJw>. Acesso em: 27 fev. 2024.

CONSÓRCIO INTERMUNICIPAL GRANDE ABC. **O ABC**. Santo André. 2023. Disponível em: <https://bitlybr.com/fMxL>. Acesso em: 18 fev. 2024.

COSTA, João Roberto Vieira da. **Comunicação de interesse público**: ideias que movem pessoas e fazem um mundo melhor. São Paulo: Jaboticaba, 2006, p. 20.

COSTA, Natacha. Crianças, cidade e educação. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra: Pistache Editorial: Instituto Brasileira, 2021. Prefácios, p.42-49.

CRIANÇA E NATUREZA. **Uma cidade pode ser para brincar?** Conheça uma experiência alemã. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/49UpPZT>. Acesso em 27 fev. 2024.

DESAFIO CARIOCA. **Jogo desafio carioca**. Disponível em: <https://bit.ly/49AoirR>. Acesso em: 20 fev. 2024.

DIAS, Marina Simone. Brincando na cidade, crescendo em cidadania: um estudo sobre os parques infantis de Barcelona, Espanha. **Oculum Ensaios**, v. 14, n. 3, p. 501-522, 2017. DOI: 10.24220/2318-0919v14n3a3418. Disponível em: <https://bit.ly/3IiG86V>. Acesso em: 27 fev. 2024.

DIDONET, Vital. Da criança cidadã à cidade com crianças. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. prefácios, p.26-35.

DODGE, Janine; MARTINS, Marilena Flores. A ambiência lúdica na vida das crianças: o brincar livre como direito universal. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. Cap.2, p.148-169.

DONOVAN, Tristan. **It's all a game**: the history of board games from Monopoly to Settlers of Catan. Nova Iorque: St. Martin's Press, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/49Lg4gi>. Acesso em: 27 fev. 2024.

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. Comunicação e cidadania. In: DUARTE, Jorge (Org.). **Comunicação Pública**: Estado, Mercado, Sociedade e Interesse Público. São Paulo: Atlas, 2009. Cap. 7, p.95-115.

ENGELSTEIN, Geoffrey; SHAVEL, Isaac. **Building blocks of tabletop game design**. CRC Press. 2019. E-book. DOI: 10.1201/9781003179184. Disponível em: <https://bit.ly/3UPctd0>. Acesso em 24 fev. 2024.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. Cidade: meio, mídia e mediação. **Revista Matrizes**. vol. 1, n. 2, p. 39-53. Universidade de São Paulo: São Paulo, 2008. Disponível em: <https://bit.ly/3P92aN7>. Acesso em 27 fev. 2024.

FERREIRA, Fernando Ilídio. Relato de um filho que cuida de sua mãe: uma sociologia narrativa em torno da complexidade humana das relações intergeracionais. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade**: perspectivas desde o Brasil e Portugal. São Paulo: FEUSP, 2022. Cap.9, Diálogo 9, p.290-308.

FIIUFEST; PLACEMAKING LATIONAMÉRICA. **Insurgências**: experiências em espaços públicos. Instagram: fiiufest. Disponível em: <https://bit.ly/4bSmmwq>. Acesso em: 27 fev. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. **Briga entre Estrela e Hasbro prevê destruição de Banco Imobiliário e outros brinquedos**. Brasília, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/4bV14OG>. Acesso em 24 fev. 2024.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa; OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; FORNARI, Lucimara Fabiana. Prática educativa em direitos sexuais e reprodutivos: a oficina de trabalho crítico-emancipatória de gênero. **Programa de atualização em enfermagem: atenção primária e saúde da família: Ciclo**, v. 6, p. 59-120, 2017.

FRIEDMANN, Adriana. A perspectiva antropológica da escuta de crianças: territórios, cultura e ética. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. Prefácios, p.16-25.

FRIEDMANN, Adriana. **O universo simbólico da criança**: olhares sensíveis para a infância. São Paulo: NEPSID, 2014.

FUNDAÇÃO BERNARD VAN LEER. **Guia Urban95**: ideias para ação. Haia, Holanda: Fundação Bernard van Leer, 2019. 98p. Disponível em: <https://bit.ly/3TIJ74B>. Acesso em 27 fev. 2024.

GARAGEM DO NERD. *Live* Conheça o jogo de Beagá. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3TcyJwe>. Acesso em: 24 fev. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Grupo GEN, 2019. E-book. ISBN 9788597020991. Disponível em: <https://bit.ly/49yCZfk>. Acesso em: 27 fev. 2024.

GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos. “Vó” na ocupação: na cidade, cuidados e deslocamentos nas margens do Estado e as insubmissões cotidianas. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade**: perspectivas desde o Brasil e Portugal. São Paulo: FEUSP, 2022. Cap.9, p.260-289.

HABERMAS, Jürgen. Comunicação política na sociedade mediática: o impacto da teoria normativa na pesquisa empírica. **Revista Líbero**. Ano XI. Nº 21. São Paulo. 2008, p. 18. Disponível em: <https://bit.ly/42VprYE>. Acesso em: 27 fev. 2024.

HARLEY, John Brian, WOODWARD, David. **The history of cartography**. Chicago: The University of Chicago Press, 1987. Disponível em: <https://bit.ly/49uRu3H>. Acesso em 24 fev. 2024.

HARVEY, David. **Cidades rebeldes**: do direito à cidade à revolução urbana. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

IAB - INSTITUTO DE ARQUITETOS DO BRASIL. **O jogo como ferramenta**: boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira. Brasília: Editora IAB, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3UZwGgb>. Acesso em: 27 fev. 2024.

IAB - INSTITUTO DE ARQUITETOS DO BRASIL; FBVL - FUNDAÇÃO BERNARD VAN LEER. **Bairro amigáveis à primeira infância**: guia 3- diretrizes para desenho urbano. Disponível em: <https://bit.ly/4a8Saf9>. Acesso em: 24 fev. 2024.

IBGE. Agência de Notícias. **Censo 2022**: De 2010 a 2022, a população brasileira cresce 6,5% e chega a 203,1 milhões. 2023. Brasília-DF: 28 jun. 2023. Disponível em: <https://bit.ly/3wzXKso>. Acesso em: 24 fev. 2024.

ITV. **Snakes and Ladders game raises awareness on poverty**. Derbyshire: 20 abr. 2012. Disponível em: <https://bit.ly/3UVPblx>. Publicado em: 20 abr. 2012. Acesso em: 21 fev. 2024.

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

KIDS ON BOARD. **Snakes and Ladders Park**, Farm Cove, Auckland. Disponível em: <https://bit.ly/3UXsCx8>. Acesso em: 21 fev. 2024.

LANSKY, Samy; GOUVEA, Maria Cristina Soares. O brincar como prática social de territorialização infantil. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade**: perspectivas desde o Brasil e Portugal. São Paulo: FEUSP, 2022. Cap. 12, p. 362-382. LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 2001.

LEITE, Maria Cristina Stello. Crianças da cidade ajardinada e a rebelião dos corpos: imagens, imaginação em diálogo. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal**. São Paulo: FEUSP, 2022. Cap.11, Diálogo 11, p.355-361.

LILA COLETIVA. **O jogo como ferramenta: boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira**. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3wu92OB>. Acesso em: 27 fev. 2024.

LUDOPEDIA. **Desafio Carioca**. 2014. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/desafio-carioca>. Acesso em: 20 fev. 2024.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

MACEDO, Lino de ; PETTY, Ana Lúcia Sícoli Petty; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MANZINI-COVRE, Maria de Lourdes. **O que é cidadania**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1991.

MARCILIO, Ana Oliva; MARCILO, Maria Thereza. Direito ao brincar: a experiência da Avante em comunidades de Salvador. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. Cap.2, p.192-219.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. São Paulo: Grupo GEN, 2021b. E-book. ISBN 9788597026580. Disponível em: <https://bit.ly/3P1BCxs>. Acesso em: 27 fev. 2024.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Grupo GEN, 2021a. E-book. ISBN 9788597026610. Disponível em: <https://bit.ly/49SHPDB>. Acesso em: 24 fev. 2024.

MARTINS, Marilena Flores. **Brincar é preciso!** Guia para mães, pais, educadores e para quem possa interessar...São Paulo: Evoluir Cultural, 2009.

MATURANA, Humberto Romesín; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano do patriarcado à democracia**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

MAYOL, Pierre. In: CERTEAU, Michel de; GIARD, Luce; MAYOL, Pierre. **A invenção do cotidiano: 2. morar, cozinhar**. Petrópolis: Vozes, 1996.

MENEZES, Gabriel. Teste seus conhecimentos sobre o Rio com as perguntas do jogo Desafio Carioca. **O GLOBO**, 15 jun. 2017. Disponível em: <http://glo.bo/3JeT4up>. Acesso em: 24 fev. 2024.

MEYER, Bernhard; ZIMMERMANN, Stefanie. **Cidades para brincar e sentar: uma mudança de perspectiva par ao espaço público**. São Paulo: Instituto Alana, 2020, p. 17. Disponível em: <https://bit.ly/4bQbkYL>. Acesso em: 27 fev. 2024.

MÜLLER, Fernanda; DUTRA, Cristian Pedro Rubini. Quanto tempo leva até o céu? Reflexões acerca da mobilidade de crianças nas metrópoles. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade**: perspectivas desde o Brasil e Portugal. São Paulo: FEUSP, 2022. Cap. 10, p. 309-325.

NACTO-GDCI. **Desenhando Ruas para Crianças**. Nova Iorque: Island Press, 2020. ISBN: 978-1-64283-071-2. Disponível em: <https://bit.ly/3TiiBct>. Acesso em 01 mar. 2024.

NCPI. **Sobre o Núcleo Ciência Pela Infância**. 2022. Disponível em: <https://ncpi.org.br/sobre/>. Acesso em: 27 fev. 2024.

NETTO, José Teixeira Coelho. **Semiótica, informação e comunicação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica**: de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume, 2003.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Introdução à semiótica**: passo a passo para compreender os signos e a significação. São Paulo, Paulus, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/49s8RCj>. Acesso em: 24 fev. 2024.

OCUPA TU CALLE; ONU-HABITAT; FUNDACIÓN AVINA. (2018). **Intervenciones Urbanas Hechas por Ciudadanos**: Estrategias Hacia Mejores Espacios Públicos. 1.ed. Lima: Ocupa Tu Calle, ONU-Habitat y Fundación Avina, 2018. ISBN: No. 978-92-1-132845-5. Disponível em: <https://bit.ly/42XfGJw>. Acesso em: 27 fev. 2024.

OLIVEIRA, Ivanilton José de. Bases teóricas da linguagem cartográfica: da semiologia à Gestalt. **Ciência Geográfica**. Ano XXIII, vol. XXIII, p.17-42. Bauru: 2019.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; CARDOSO, João Batista Freitas; PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; HUERTAS, Elisa Maria Curci Grec; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. “É muito a nossa cara!” Jogo DR como produto midiático para abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais na adolescência. **Contracampo**, Niterói, v. 42, n. 2, p. 01-23, maio-ago. 2023.

PEIRCE, Charles Sanders. **Os pensadores**: Escritos Coligados de Charles Sanders Peirce. São Paulo: Abril Cultural. 1974.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia.; GOTTEMS, Leila Bernardo; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa. Recriar-Se Lúdico No Desenvolvimento De Jogos Na Saúde: Referências Teórico-Metodológicas À Produção De Subjetividades Críticas. **Texto & Contexto - Enfermagem**, v. 26, n. 4, p. e2500017, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-07072017002500017>. Acesso em: 27 fev. 2024.

PLANTEL, Equipo. **O que são classes sociais**. São Paulo: Boitatá. 2016.

PLAYFUL LEARNING LANDSCAPES. **Playbook**: Transforme espaços comunitários em oportunidades de aprendizagem lúdica. Filadélfia: Playful Learning Landscapes. 2022. Disponível em: <https://bit.ly/49Rzn7D>. Acesso em: 29 fev. 2024.

PONTES, Fernando Augusto Ramos; BICHARA, Ilka Dias; MAGALHÃES, Celina Maria Colino. Algumas questões sobre a descrição de brincadeiras e jogos de rua. In: BOMTEMPO, Edda; ANTUNHA, Elsa Gonçalves; OLIVEIRA, Vera Barros de. **Brincando na escola, no hospital, na rua....** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2006. p.173-198.

PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO. **Naves do Conhecimento promovem inovação e inclusão digital à população carioca.** Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/4c6K60f>. Acesso em: 24 fev. 2024.

RODARI, Gianni. **Gramática da fantasia:** uma introdução à arte de inventar histórias. São Paulo: Summus, 2021.

ROSSETTI, Regina. **Inovação:** uma abordagem filosófica. São Paulo: LiberArs, 2019.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo:** fundamentos do design de jogos, vol.1. São Paulo: Editora Blucher, 2012a. *E-book*. ISBN 9788521206538. Disponível em: <https://bit.ly/3uS7spr>. Acesso em: 27 fev. 2024.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo:** fundamentos do design de jogos, vol.4. São Paulo: Editora Blucher, 2012b. *E-book*. ISBN 9788521206569. Disponível em: <https://bit.ly/3P3mjnE>. Acesso em: 27 fev. 2024.

SANTA ROSA, Nereide Schilaro. **A história de São Caetano do Sul.** São Caetano do Sul: Fundação Pró-Memória de São Caetano do Sul, 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos:** como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. Epistemologia semiótica. **Cognitio.** São Paulo, v.9, n.1, p.93-110, jan-jun, 2008. Disponível em: <https://bit.ly/3Te2m03>. Acesso em: 27 fev. 2024.

SANTAELLA, Lúcia. NÖTH, Winfried. **Comunicação e semiótica.** São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada.** São Paulo: Cengage LearningBrasil, 2018. E-book. ISBN 9788522126989. Disponível em: <https://bit.ly/49t2Jtf>. Acesso em: 24 fev. 2024.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado:** fundamentos teórico e metodológico da geografia. São Paulo: Hucitec, 1988.

SANTOS, Milton. O dinheiro e o território. **GEOgraphia.** v1. n1, p. 7-13, 9 set. 2009. DOI: <https://doi.org/10.22409/GEOgraphia1999.v1i1.a13360>. Acesso em 20 fev. 2024.

SANTOS, Milton. O espaço do cidadão. In: SILVA, Elisiane da; NEVES, Gervásio Rodrigo; MARTINS, Liana Bach (orgs.). **Milton Santos:** o espaço da cidadania e outras reflexões. Porto Alegre: Fundação Ulysses Guimarães, 2011. p.75-191

SÃO CAETANO DIGITAL. **Avenida Goiás em São Caetano do Sul irá ganhar calçadas verdes e acessíveis.** São Caetano do Sul, 2022b. Disponível em: <https://bit.ly/48zv28i>. Acesso em: 20 fev. 2024.

SÃO CAETANO DIGITAL. **Biblioteca Municipal Paul Harris é modernizada e ganha novo espaço.** São Caetano do Sul, 2022a. Disponível em: <https://bit.ly/3uW6Pev>. Acesso em: 29 fev. 2024.

SARMENTO, Manuel Jacinto; FERNANDES, Natália; TOMÁS, Catarina. Políticas públicas e participação infantil. **Revista Educação Sociedade & Culturas.** n.25, p.183-206, Porto, 2007. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1822/36753>. Acesso em: 14 abr. 2021.

SECRET LONDON. **The Secret London Guide To Canary Wharf's Winter Lights Festival 2018.** Disponível em: <https://bit.ly/3SThM8D>. Acesso em: 20 fev. 2024.

SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina; GIACCHETTA, Nicolò. Produção social da infância nos parques urbanos de Lisboa. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal.** São Paulo: FEUSP, 2022. Cap. 2, P.67-89.

SILVA, Marta Regina Paulo da. Criança, infância e cidadania: diálogos de inspiração em Paulo Freire. **Revista Espaço Pedagógico.** v. 28, n.1, p. 359 – 379, Passo Fundo, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3wBzAOg>. Acesso em: 24 fev. 2024.

SRIVASTAVA, Mohit. **Gyan Chaupar: The Game that Became Snakes and Ladders in British India.** Sahapedia. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/49NZWdT>. Acesso em: 24 fev. 2024.

STEVENS, Quentin. **The ludic city: exploring the potential of public spaces.** New York: Routledge, 2007.

TONUCCI, Francesco. O direito de brincar: uma necessidade para as crianças, uma potencialidade para a escola e a cidade. **Revista Práxis Educacional.** v.16, n.40, p.234-257, Vitória da Conquista, 2020.

TREVISAN, Gabriela de Pina. Cidadania infantil e participação política das crianças: interrogações a partir dos Estatutos da Infância. **I Simpósio luso-brasileiro de estudos da criança.** Universidade do Minho (Braga, Portugal), 2012.

TREVISAN, Gabriela de Pina; BENTO, Gabriela; CARVALHO, Mariana; SILVA, Cidália F.; SARMENTO, Manuel Jacinto. Infância, espaço público e participação: a abordagem do território de aprendizagem. In: GOBBI, Marcia Aparecida; ANJOS, Cleriston Izidro dos; SEIXAS, Eunice Castro; TOMÁS, Catarina (orgs.). **O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal.** São Paulo: FEUSP, 2022. Cap. 1, p.35-58.

TRILHAS URBANAS. **Catarse do jogo Trilhas Urbanas.** São Paulo: Pistache Editorial 2023. Disponível em: <https://bit.ly/4bUSrE8>. Acesso em: 24 fev. 2024.


URBAN95. **Ideias para ação.** 2019, p. 29-30. Disponível em: <https://bit.ly/3uDtmwI>. Acesso em: 27 fev. 2024.

URBAN95. **O que é a Urban95?** 2023. Disponível em: <https://urban95.org.br/>. Acesso em: 20 fev. 2024.

VIDIGAL, Claudia. Cidades e promoção do desenvolvimento humano. In: LOEB, Rodrigo Mindlin; LIMA, Ana Gabriela Godinho (orgs.). **Cidade, gênero e infância**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2021. Prefácios, p.12-15.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **WHO Child Growth Standards**. Geneva: WHO publications, 2006.

APÊNDICE A - CARTA DE APRESENTAÇÃO DA PESQUISA



Carta de Apresentação

À Secretaria de Educação de São Caetano do Sul,

Encaminho para avaliação desta Secretaria, o projeto “O jogo de tabuleiro no ambiente urbano: comunicando os espaços da cidade visando a sua ocupação pelas crianças” tendo como pesquisadora a mestranda Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci, do programa de Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público (PPGCOM), da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). O objetivo do projeto é comunicar os espaços da cidade visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao espaço urbano.

Por meio desta carta, solicito a autorização para realizar, em setembro de 2023, uma Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória com 6 crianças de 4 a 5 anos da Escola Municipal de Educação Infantil Orlando Moretto, com o objetivo de observar se as crianças conseguirão brincar com o protótipo do jogo, com o tabuleiro-mapa impresso em lona e posicionado no chão da quadra da escola. A partir dessa observação, será possível entender se as crianças conseguirão brincar no tabuleiro-mapa da cidade de São Caetano do Sul ao encontrá-lo como intervenção urbana na rua, se elas gostarão da experiência do jogo e, ao final, ouvir a contribuição delas para a construção do projeto final do jogo. Abaixo, resumo do planejamento da Oficina de Trabalho Crítico-Emancipatória.

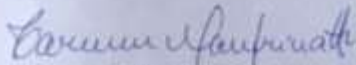
Título	Jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.			
Data	Setembro de 2023			
Local	EMEI Orlando Moretto, da rede municipal de São Caetano do Sul.			
Duração	1 hora e 10 minutos.			
Participantes	Crianças de 4 a 5 anos.			
Finalidades	Construir junto ao público-alvo formas de adaptar jogo de tabuleiro para o espaço urbano.			
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar o nível de dificuldade que as crianças terão ao experimentar o jogo; 2. Descobrir se as crianças já conhecem os locais apontados nos mapas do tabuleiro dos jogos; 3. Descobrir pontos positivos e negativos dos jogos. 			
Tempo	Momento	Atividade	Estratégia	Materiais
30'	Aquecimento	Receber as crianças em ambiente com o jogo Escadas e Serpentes e um dado.	Observar como as crianças interagem com o jogo assim que o vê. Observar se elas conseguem jogá-lo sem explicação prévia e como se dá a interação delas com o jogo.	O protótipo do jogo de tabuleiro, corda para amarrá-lo nas travess da quadra e dado gigante. Câmeras para fotos e vídeos.
15'	Reflexão	Perguntar para as crianças	Fazer uma roda com as	Sem necessidade

	Individual	se elas conhecem algum dos lugares ilustrados no tabuleiro/mapa do jogo.	crianças e perguntar para cada uma quais lugares dos mapas elas já conhecem.	de material específico.
15'	Reflexão Grupal	Perguntar para o grupo o que mais gostaram do jogo e o que não gostaram e poder ser melhorado.	Ainda em roda, perguntar para o grupo o que mais gostaram e o que não gostaram ao jogar.	Cartolinas com imagens do jogo e Canetas hidrocor.
5'	Síntese	Mostrar para as crianças o cartaz com o resultado da reflexão grupal.	Mostrar para as crianças que a conversa com elas gerou possibilidades de melhorias no jogo.	Cartaz produzido durante a reflexão grupal.
5'	Avaliação e encerramento	Agradecer a participação de todas as crianças para a construção do jogo.	Mostrar que é importante ouvi-las para a construção de algo que elas vão usar.	Sem necessidade de material específico.

Aguardando avaliação de parecer desta Secretaria, coloco-me à disposição para maiores esclarecimentos.

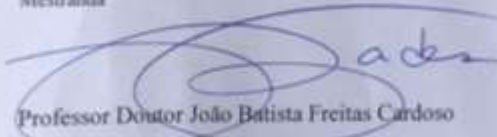
São Caetano do Sul, 31 de julho de 2023.

Atenciosamente,



Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

Mestranda



Professor Doutor João Batista Freitas Cardoso

Professor Orientador



Professora Doutora Regina Rossetti

Coordenadora do programa de Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)

Universidade Municipal de São Caetano do Sul

www.uscs.edu.br  

Campos: Barcelona: Av. Goiás, 1.400 - Bairro Barcelona | São Caetano do Sul - SP | Campos: Coimbra: Rua Santa Antônia, 50 - Centro | São Caetano do Sul - SP
Campos: Condição: Rua Condição, 221 - Bairro Santa Antônia | São Caetano do Sul - SP | Campos: Pira Lata: Rua Manoel Coelho, 400 (6º andar) - Centro | São Caetano do Sul - SP
Campos: São Paulo: Rua Treze de Maio, 481 - Bairro Bela Vista | São Paulo - SP

APÊNDICE B - TERMO DE ACEITE DA REALIZAÇÃO DA OFICINA



À Secretária Municipal de Educação, Professora Minêa Paschoaleto Fratelli,

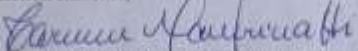
Assunto: Termo de Aceite

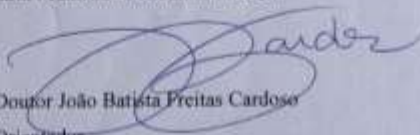
Por meio desta carta, solicito a autorização para a realização, em outubro de 2023, de uma Oficina de Trabalho, com 6 crianças de 4 e 5 anos, na Escola Municipal de Educação Infantil Orlando Moretto, com o objetivo de testar o jogo "São Caetano do Sul para Brincar". O referido jogo faz parte da pesquisa "O jogo de tabuleiro no ambiente urbano: comunicando os espaços da cidade visando a sua ocupação pelas crianças" que tem como pesquisadora a mestranda Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci, do programa de Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público (PPGCOM), da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). O objetivo do projeto é comunicar os espaços da cidade visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao espaço urbano.

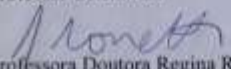
A partir dessa observação, será possível entender se as crianças conseguirão brincar no tabuleiro-mapa da cidade de São Caetano do Sul ao encontrá-lo como intervenção urbana na rua, se elas gostarão da experiência do jogo e, ao final, ouvir a contribuição delas para a construção do projeto final do jogo.

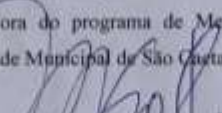
Aguardando avaliação de parecer, coloco-me à disposição para maiores esclarecimentos.

Atenciosamente,


Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci
Mestranda


Professor Doutor João Batista Freitas Cardoso
Professor Orientador


Professora Doutora Regina Rossetti
Coordenadora do programa de Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)


Professora Doutora Minêa Paschoaleto Fratelli
Secretária Municipal de Educação de São Caetano do Sul

Universidade Municipal de São Caetano do Sul

www.uscs.edu.br  uscsocial  uscsonline

Campus Barcelona: Av. Goiás, 3.400 - Bairro Barcelona | São Caetano do Sul - SP | Campus Centro: Rua Santo Antônio, 30 - Centro | São Caetano do Sul - SP
Campus Conceição: Rua Conceição, 321 - Bairro Santo Antônio | São Caetano do Sul - SP | Campus Pça Lacerda: Rua Manoel Coelho, 600 (M' André) - Centro | São Caetano do Sul - SP
Campus São Paulo: Rua Trize de Maio, 481 - Bairro Bela Vista | São Paulo - SP

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ESCLARECIDO - FELIPE



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: Jogo de tabuleiro no ambiente urbano: São Caetano do Sul para Brincar, comunicando os espaços da cidade para as crianças.

Nome da pesquisadora responsável: Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

A criança Felipe [REDACTED] está sendo convidada para participar desta pesquisa proposta pela pesquisadora acima referenciada. Esta pesquisa tem como objetivo comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios de ética em pesquisa. As informações concedidas só serão utilizadas no texto e publicadas no artigo mediante sua autorização expressa nesse documento. As identidades e demais informações pessoais serão preservadas, de acordo com a Lei de Proteção de Dados. As imagens e vozes das crianças, captadas durante a pesquisa, não serão divulgadas. Você tem assegurado que todas as informações pessoais obtidas durante a pesquisa serão consideradas estritamente confidenciais e os registros e imagens estarão disponíveis apenas para os pesquisadores envolvidos no estudo. Os resultados obtidos nessa pesquisa poderão ser publicados com fins científicos, educacionais e gratuitos. Sua identidade será mantida em sigilo.

Você poderá pedir informações sobre a pesquisa fazendo contato com a referida pesquisadora do artigo, pelo e-mail ca.manfrinatti@gmail.com.

Ao permitir a participação da criança, a qual você é responsável legal, nesta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto, nenhum benefício material e não há remuneração pelas informações prestadas. Do mesmo modo, você não terá despesa e nem compensação financeira relacionada à participação nessa pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

Felipe



CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, aceito autorizar a participação da criança e respondo as informações a seguir. Autorizo o uso das informações registradas (em anotações manuais ou em equipamentos eletrônicos de texto, vídeo e áudio).

Felipe [redacted]
Nome completo da criança:

[redacted]
Data de nascimento da criança (e/ou idade):

Silvia Montez Dellova Videira
Nome completo do(a) responsável legal pela criança:

[redacted]
RG do(a) responsável legal pela criança:

[redacted]
Data de nascimento do(a) responsável legal pela criança (e/ou idade):

São Paulo
Cidade de nascimento do(a) responsável legal pela criança:

São Caetano do Sul, 30 de novembro de 2023.

Assinatura do(a) responsável legal

APÊNDICE D - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ESCLARECIDO - LUCAS



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: Jogo de tabuleiro no ambiente urbano: São Caetano do Sul para Brincar, comunicando os espaços da cidade para as crianças.

Nome da pesquisadora responsável: Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

A criança LUCAS [REDACTED] está sendo convidada para participar desta pesquisa proposta pela pesquisadora acima referenciada. Esta pesquisa tem como objetivo comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios de ética em pesquisa. As informações concedidas só serão utilizadas no texto e publicadas no artigo mediante sua autorização expressa nesse documento. As identidades e demais informações pessoais serão preservadas, de acordo com a Lei de Proteção de Dados. As imagens e vozes das crianças, captadas durante a pesquisa, não serão divulgadas. Você tem assegurado que todas as informações pessoais obtidas durante a pesquisa serão consideradas estritamente confidenciais e os registros e imagens estarão disponíveis apenas para os pesquisadores envolvidos no estudo. Os resultados obtidos nessa pesquisa poderão ser publicados com fins científicos, educacionais e gratuitos. Sua identidade será mantida em sigilo.

Você poderá pedir informações sobre a pesquisa fazendo contato com a referida pesquisadora do artigo, pelo e-mail ca.manfrinatti@gmail.com.

Ao permitir a participação da criança, a qual você é responsável legal, nesta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto, nenhum benefício material e não há remuneração pelas informações prestadas. Do mesmo modo, você não terá despesa e nem compensação financeira relacionada à participação nessa pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

Lucas G4A



CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, aceito autorizar a participação da criança e respondo as informações a seguir. Autorizo o uso das informações registradas (em anotações manuais ou em equipamentos eletrônicos de texto, vídeo e áudio).

Nome completo da criança:

LUCAS PONTES FERNANDES

Data de nascimento da criança (e/ou idade):

[REDACTED]

Nome completo do(a) responsável legal pela criança:

JULIO FERNANDES JR

RG do(a) responsável legal pela criança:

[REDACTED]

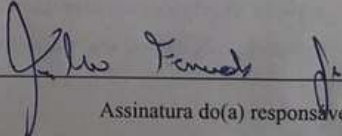
Data de nascimento do(a) responsável legal pela criança (e/ou idade):

[REDACTED]

Cidade de nascimento do(a) responsável legal pela criança:

Santos SP

São Caetano do Sul, 30 de novembro de 2023.


Assinatura do(a) responsável legal

APÊNDICE E - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - LUIZA



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: Jogo de tabuleiro no ambiente urbano: São Caetano do Sul para Brincar, comunicando os espaços da cidade para as crianças.

Nome da pesquisadora responsável: Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

A criança Luiza [REDACTED] está sendo convidada para participar desta pesquisa proposta pela pesquisadora acima referenciada. Esta pesquisa tem como objetivo comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios de ética em pesquisa. As informações concedidas só serão utilizadas no texto e publicadas no artigo mediante sua autorização expressa nesse documento. As identidades e demais informações pessoais serão preservadas, de acordo com a Lei de Proteção de Dados. As imagens e vozes das crianças, captadas durante a pesquisa, não serão divulgadas. Você tem assegurado que todas as informações pessoais obtidas durante a pesquisa serão consideradas estritamente confidenciais e os registros e imagens estarão disponíveis apenas para os pesquisadores envolvidos no estudo. Os resultados obtidos nessa pesquisa poderão ser publicados com fins científicos, educacionais e gratuitos. Sua identidade será mantida em sigilo.

Você poderá pedir informações sobre a pesquisa fazendo contato com a referida pesquisadora do artigo, pelo e-mail ca.manfrinatti@gmail.com.

Ao permitir a participação da criança, a qual você é responsável legal, nesta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto, nenhum benefício material e não há remuneração pelas informações prestadas. Do mesmo modo, você não terá despesa e nem compensação financeira relacionada à participação nessa pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

Luiza G49



CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, aceito autorizar a participação da criança e respondo as informações a seguir. Autorizo o uso das informações registradas (em anotações manuais ou em equipamentos eletrônicos de texto, vídeo e áudio).

Nome completo da criança: *Luiza* [REDACTED]

Data de nascimento da criança (e/ou idade): [REDACTED]

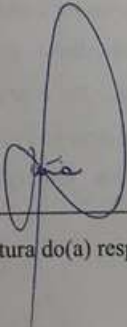
Nome completo do(a) responsável legal pela criança: *Diria Magalhães Alves Silva*

RG do(a) responsável legal pela criança: [REDACTED]

Data de nascimento do(a) responsável legal pela criança (e/ou idade): [REDACTED]

Cidade de nascimento do(a) responsável legal pela criança: *São Caetano do Sul*

São Caetano do Sul, 30 de novembro de 2023.



Assinatura do(a) responsável legal

APÊNDICE F - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - NINA



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: Jogo de tabuleiro no ambiente urbano: São Caetano do Sul para Brincar, comunicando os espaços da cidade para as crianças.

Nome da pesquisadora responsável: Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

A criança NINA [REDACTED] está sendo convidada para participar desta pesquisa proposta pela pesquisadora acima referenciada. Esta pesquisa tem como objetivo comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios de ética em pesquisa. As informações concedidas só serão utilizadas no texto e publicadas no artigo mediante sua autorização expressa nesse documento. As identidades e demais informações pessoais serão preservadas, de acordo com a Lei de Proteção de Dados. As imagens e vozes das crianças, captadas durante a pesquisa, não serão divulgadas. Você tem assegurado que todas as informações pessoais obtidas durante a pesquisa serão consideradas estritamente confidenciais e os registros e imagens estarão disponíveis apenas para os pesquisadores envolvidos no estudo. Os resultados obtidos nessa pesquisa poderão ser publicados com fins científicos, educacionais e gratuitos. Sua identidade será mantida em sigilo.

Você poderá pedir informações sobre a pesquisa fazendo contato com a referida pesquisadora do artigo, pelo e-mail ca.manfrinatti@gmail.com.

Ao permitir a participação da criança, a qual você é responsável legal, nesta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto, nenhum benefício material e não há remuneração pelas informações prestadas. Do mesmo modo, você não terá despesa e nem compensação financeira relacionada à participação nessa pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

Nina



CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, aceito autorizar a participação da criança e respondo as informações a seguir. Autorizo o uso das informações registradas (em anotações manuais ou em equipamentos eletrônicos de texto, vídeo e áudio).

Nome completo da criança: *Nina* [REDACTED]

Data de nascimento da criança (e/ou idade): [REDACTED]

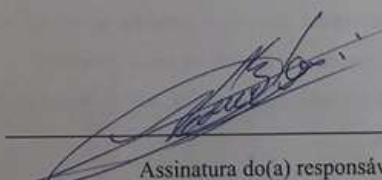
Nome completo do(a) responsável legal pela criança: *Alexandre Cessa Bastos da Costa*

RG do(a) responsável legal pela criança: [REDACTED]

Data de nascimento do(a) responsável legal pela criança (e/ou idade): [REDACTED]

Cidade de nascimento do(a) responsável legal pela criança: *São Paulo*

São Caetano do Sul, 30 de novembro de 2023.


Assinatura do(a) responsável legal

APÊNDICE G - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - RAFAEL



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: Jogo de tabuleiro no ambiente urbano: São Caetano do Sul para Brincar, comunicando os espaços da cidade para as crianças.

Nome da pesquisadora responsável: Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

A criança Rafael [REDACTED] está sendo convidada para participar desta pesquisa proposta pela pesquisadora acima referenciada. Esta pesquisa tem como objetivo comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios de ética em pesquisa. As informações concedidas só serão utilizadas no texto e publicadas no artigo mediante sua autorização expressa nesse documento. As identidades e demais informações pessoais serão preservadas, de acordo com a Lei de Proteção de Dados. As imagens e vozes das crianças, captadas durante a pesquisa, não serão divulgadas. Você tem assegurado que todas as informações pessoais obtidas durante a pesquisa serão consideradas estritamente confidenciais e os registros e imagens estarão disponíveis apenas para os pesquisadores envolvidos no estudo. Os resultados obtidos nessa pesquisa poderão ser publicados com fins científicos, educacionais e gratuitos. Sua identidade será mantida em sigilo.

Você poderá pedir informações sobre a pesquisa fazendo contato com a referida pesquisadora do artigo, pelo e-mail ca.manfrinatti@gmail.com.

Ao permitir a participação da criança, a qual você é responsável legal, nesta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto, nenhum benefício material e não há remuneração pelas informações prestadas. Do mesmo modo, você não terá despesa e nem compensação financeira relacionada à participação nessa pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

**CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, aceito autorizar a participação da criança e respondo as informações a seguir. Autorizo o uso das informações registradas (em anotações manuais ou em equipamentos eletrônicos de texto, vídeo e áudio).

Nome completo da criança: *Rafael* [REDACTED]

Data de nascimento da criança (e/ou idade): [REDACTED]

Nome completo do(a) responsável legal pela criança: *Carmen Maria Manfrevatti Ribamar Patucci*

RG do(a) responsável legal pela criança: [REDACTED]

Data de nascimento do(a) responsável legal pela criança (e/ou idade): [REDACTED]

Cidade de nascimento do(a) responsável legal pela criança: *São Paulo*

São Caetano do Sul, 28 de novembro de 2023.

Carmen Manfrevatti

Assinatura do(a) responsável legal

APÊNDICE H - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - YASMIN A.



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: Jogo de tabuleiro no ambiente urbano: São Caetano do Sul para Brincar, comunicando os espaços da cidade para as crianças.

Nome da pesquisadora responsável: Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

A criança Yasmin A. [REDACTED] está sendo convidada para participar desta pesquisa proposta pela pesquisadora acima referenciada. Esta pesquisa tem como objetivo comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios de ética em pesquisa. As informações concedidas só serão utilizadas no texto e publicadas no artigo mediante sua autorização expressa nesse documento. As identidades e demais informações pessoais serão preservadas, de acordo com a Lei de Proteção de Dados. As imagens e vozes das crianças, captadas durante a pesquisa, não serão divulgadas. Você tem assegurado que todas as informações pessoais obtidas durante a pesquisa serão consideradas estritamente confidenciais e os registros e imagens estarão disponíveis apenas para os pesquisadores envolvidos no estudo. Os resultados obtidos nessa pesquisa poderão ser publicados com fins científicos, educacionais e gratuitos. Sua identidade será mantida em sigilo.

Você poderá pedir informações sobre a pesquisa fazendo contato com a referida pesquisadora do artigo, pelo e-mail ca.manfrinatti@gmail.com.

Ao permitir a participação da criança, a qual você é responsável legal, nesta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto, nenhum benefício material e não há remuneração pelas informações prestadas. Do mesmo modo, você não terá despesa e nem compensação financeira relacionada à participação nessa pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

Yasmin G5A



CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, aceito autorizar a participação da criança e respondo as informações a seguir. Autorizo o uso das informações registradas (em anotações manuais ou em equipamentos eletrônicos de texto, vídeo e áudio).

Nome completo da criança:

Yasmin A [REDACTED]

Data de nascimento da criança (e/ou idade):

[REDACTED]

Nome completo do(a) responsável legal pela criança:

Vanessa Alves da Silva

RG do(a) responsável legal pela criança:

[REDACTED]

Data de nascimento do(a) responsável legal pela criança (e/ou idade):

[REDACTED]

Cidade de nascimento do(a) responsável legal pela criança:

São Caetano do Sul

São Caetano do Sul, 04 de novembro de 2023.

Vanessa Alves

Assinatura do(a) responsável legal

APÊNDICE I – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – YASMIN F.



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da pesquisa: Jogo de tabuleiro no ambiente urbano: São Caetano do Sul para Brincar, comunicando os espaços da cidade para as crianças.

Nome da pesquisadora responsável: Carmen Maria Manfrinatti Ribamar Patucci

A criança YASMIN FE [REDACTED] está sendo convidada para participar desta pesquisa proposta pela pesquisadora acima referenciada. Esta pesquisa tem como objetivo comunicar os lugares da cidade, visando estimular a ocupação dos espaços públicos pelas crianças, por meio do jogo de tabuleiro adaptado ao ambiente urbano.

A participação nesta pesquisa não infringe as normas legais e éticas. Os procedimentos adotados obedecem aos critérios de ética em pesquisa. As informações concedidas só serão utilizadas no texto e publicadas no artigo mediante sua autorização expressa nesse documento. As identidades e demais informações pessoais serão preservadas, de acordo com a Lei de Proteção de Dados. As imagens e vozes das crianças, captadas durante a pesquisa, não serão divulgadas. Você tem assegurado que todas as informações pessoais obtidas durante a pesquisa serão consideradas estritamente confidenciais e os registros e imagens estarão disponíveis apenas para os pesquisadores envolvidos no estudo. Os resultados obtidos nessa pesquisa poderão ser publicados com fins científicos, educacionais e gratuitos. Sua identidade será mantida em sigilo.

Você poderá pedir informações sobre a pesquisa fazendo contato com a referida pesquisadora do artigo, pelo e-mail ca.manfrinatti@gmail.com.

Ao permitir a participação da criança, a qual você é responsável legal, nesta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto, nenhum benefício material e não há remuneração pelas informações prestadas. Do mesmo modo, você não terá despesa e nem compensação financeira relacionada à participação nessa pesquisa.

Após estes esclarecimentos, solicitamos seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

Yasmin G4C



CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Após ter recebido esclarecimentos sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos e métodos, aceito autorizar a participação da criança e respondo as informações a seguir. Autorizo o uso das informações registradas (em anotações manuais ou em equipamentos eletrônicos de texto, vídeo e áudio).

Nome completo da criança:

YASMIN FE [REDACTED]

Data de nascimento da criança (e/ou idade):

[REDACTED]

Nome completo do(a) responsável legal pela criança:

DOUGLAS XAVIER DUARTE

RG do(a) responsável legal pela criança:

[REDACTED]

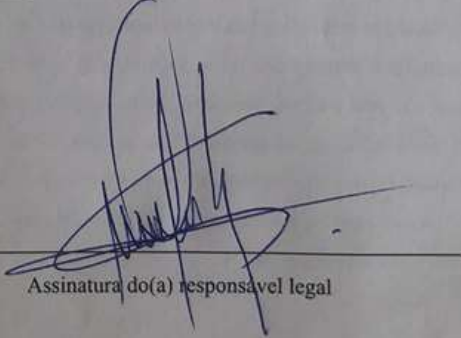
Data de nascimento do(a) responsável legal pela criança (e/ou idade):

[REDACTED]

Cidade de nascimento do(a) responsável legal pela criança:

SÃO CAETANO do Sul

São Caetano do Sul, 30 de novembro de 2023.


Assinatura do(a) responsável legal