

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE DESIGN  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN  
NÍVEL MESTRADO

MARIA CAROLINA MAIA MONTEIRO

**PASSEIO EM BRASÍLIA TEIMOSA**

O jogo como ferramenta para construção de identidades

Recife

2012

MARIA CAROLINA MAIA MONTEIRO

**PASSEIO EM BRASÍLIA TEIMOSA**

O jogo como ferramenta para construção de identidades

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco.

Orientador: Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Recife  
2012

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Gláucia Cândida da Silva, CRB4-1662

M775p Monteiro, Maria Carolina Maia.  
Passeio em Brasília Teimosa: o jogo como ferramenta para construção de identidades / Maria Carolina Maia Monteiro. – Recife: O autor, 2012.  
100 f. : il.

Orientador: Silvio Romero Botelho Barreto Campello.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Design, 2012.  
Inclui bibliografia.

1. Design. 2. Jogos de tabuleiro. I. Campello, Silvio Romero Botelho Barreto. (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22.ed.) UFPE (CAC2012-37)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA**  
**DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE**  
**MESTRADO ACADÊMICO DE**

**MARIA CAROLINA MAIA MONTEIRO**

***“Passeio em Brasília Teimosa – O Jogo como Ferramenta para  
Construção de Identidades”.***

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro, considera a candidata Maria Carolina Maia Monteiro\_\_\_\_\_.

Recife, 29 de fevereiro de 2012.

Prof. Sílvio Romero Botelho Barreto (UFPE)

Prof. André Menezes Marques das Neves (UFPE)

Prof. Wellington Gomes de Medeiros (UFPE)

## DEDICATÓRIA

Aos meus pais, Fernando e Cristina, pelo amor, pela formação, pelo incentivo e pelo apoio a todas as decisões, pessoais e profissionais, que me trouxeram até aqui

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus irmãos, Pipa e Binsk, pela amizade, pelo apoio e por formarem comigo a nossa família,

Ao meu sobrinho e afilhado, Dindo, por unir e renovar o amor de todos nós, pela lição de perseverança e de superação e pelas incontáveis alegrias,

A Inês, pela companhia, paciência, suporte, dedicação e amor,

A Sílvio, pela orientação, pelos direcionamentos seguros, por ter acreditado nas minhas ideias e pela correção criteriosa,

A Bosco, pelo talento, dedicação e paciência na confecção do jogo. Por ter dado forma à ideia que me trouxe até aqui

A Etiane, por me “emprestar” a Teoria das Representações Sociais, pelo carinho, pela amizade mais antiga e fraterna e pela certeza de mais outras décadas juntas,

A Patrícia, pela amizade não tão antiga, mas igualmente importante, pelos momentos de descontração e pelo otimismo que ajudam a enfrentar os momentos mais difíceis,

Aos meus professores do Departamento de Design da UFPE e aos colegas que cumpriram comigo mais esta etapa,

Aos amigos do Diário de Pernambuco pela paciência com as folgas, trocas de horário e ausências para que esta dissertação fosse concluída e ao jornal pela cessão das fotos para o jogo e para ilustrar tão ricamente este trabalho,

E, principalmente, aos estudantes da Escola Assis Chateaubriant, em Brasília Teimosa, pela participação, pelo entusiasmo, pelo interesse e por deixar a minha proposta de pesquisa tão rica de experiências e de resultados.

## RESUMO

Esta pesquisa investiga as contribuições dos jogos de tabuleiro na definição de identidades e sentimentos de pertencimento referentes ao local de moradia. Apresenta considerações teóricas sobre o papel do jogo e do lúdico no desenvolvimento de crianças e adolescentes, a partir das discussões de Lev Semenovitch Vygostky e Johan Huizinga, e segue para o desenvolvimento de uma ferramenta de Design da Informação – um jogo de tabuleiro – ambientado no bairro de Brasília Teimosa, na Zona Sul do Recife. O artefato foi configurado para revelar e estimular a preservação dos patrimônios material e imaterial do bairro, como forma de reforçar os conteúdos disponíveis sobre o local que foi a primeira ocupação urbana do Recife e que tem uma história de organização social única na capital pernambucana. O quanto desta história já estava presente na memória coletiva das crianças e adolescentes do bairro foi apreendido através de uma ferramenta metodológica vinculada à Teoria das Representações Sociais, formulada por Serge Moscovici. Em seguida, tentou-se avaliar o impacto do uso do jogo no quadro geral de representações sobre o bairro com um grupo de sujeitos na faixa etária entre 11 e 14 anos. As conclusões apontam para a possibilidade de que o uso de um artefato feito sob medida para uma realidade local consiga acessar o campo das representações já compartilhadas entre os grupos de moradores, havendo indícios também de contribuição nos processos de ensino e aprendizagem de conteúdos, tanto os que foram oferecidos pela ferramenta quanto os já trabalhados em sala de aula ou no convívio familiar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos; artefatos educacionais; Teoria das Representações Sociais; Design da Informação.

## ABSTRACT

This research investigates the board games contribution during the process of identity construction and in the definition of the belonging feelings relating to dwelling. It presents theoretical considerations about the part of game and ludic behavior in children and teenagers development, since the discussions of Lev Semenovitch Vygotsky and Johan Huizinga, and moves to the development of a tool in the field of Information Design – a board game – placed in Brasília Teimosa neighborhood, South Zone of Recife, Pernambuco, Brazil. The object was configured to reveal and stimulate the material and imaterial patrimonies conservation from that place, as an effort to reinforce the contents about the neighborhood which was the first urban occupancy in Recife and it has a unique history about social organization in the State of Pernambuco. How much of that history was already part of the children and teenagers collective memory living in Brasília Teimosa was understood trough a methodological tool vinculated to the Social Representation Theory, by Serge Moscovici. In the next step, we tried to measure the impact of the use of the game in the general board of social representations about the place among a group of 11-14-year-old-teenagers. The conclusions point to the possibility that a design artifact tailor-made to a certain local reality may access the representations field already shared among groups of inhabitants, with some indication of contributions in the process of teaching and learning of contents offered by the tool as much as the ones already taught in school or familiar environment

**KEY-WORDS:** Games; educational artifacts; Social Representation Theory; Information Design

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Tabuleiro .....	43
<b>Figura 2</b> Exemplo de imóvel modelado para o tabuleiro.....	44
<b>Figura 3</b> Exemplo de síntese do conjunto arquitetônico geral .....	45
<b>Figura 4</b> Carta objetivo .....	46
<b>Figura 5</b> Cartas de avanço e retrocesso.....	47
<b>Figura 6</b> Casas com a sinalização de avanço e retrocesso.....	47
<b>Figura 7</b> Cartas Você Sabia?.....	48
<b>Figura 8</b> Detalhe da casa sinalizada com o sinal de interrogação .....	49
<b>Figura 9</b> Marca do jogo.....	51
<b>Figura 11</b> Imagens das cinco partidas do jogo Passeio em Brasília Teimosa .....	69
<b>Figura 12</b> Palavras evocadas no exercício de representação antes do jogo.....	70

## **LISTA DE IMAGENS**

<b>CAPA – Foto de Alexandre Gondim/DP/D.A Press.....</b>	<b>01</b>
<b>CAPÍTULO 1 – Foto de Alexandre Gondim/DP/D.A Press .....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO 2 – Foto de Alcione Ferreira/DP/D.A Press .....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO 3 – Foto de Luiz Chagas /DP/D.A Press .....</b>	<b>31</b>
<b>CAPÍTULO 4 – Foto de Arquivo /DP/D.A Press.....</b>	<b>41</b>
<b>CAPÍTULO 5 – Foto de Arquivo /DP/D.A Press.....</b>	<b>54</b>
<b>CAPITULO 6 – Foto de Juliana Leitão /DP/D.A Press .....</b>	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO 7 – Foto de Alexandre Gondim /DP/D.A Press .....</b>	<b>86</b>

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> Exemplo de resultado exibido pelo software EVOC .....	38
<b>Quadro 2</b> Resumo das relações entre os núcleos central e periférico da representação social .....	40
<b>Quadro 3</b> Agrupamento das palavras em conceitos-chave .....	56
<b>Quadro 4</b> Resultado do exercício de representação social com 73 sujeitos .....	57
<b>Quadro 5</b> Resultado do exercício de representação social com 25 sujeitos (antes do jogo) .....	65
<b>Quadro 6</b> Diálogos registrados durante o jogo na categoria referente a locais/paisagens do bairro:.....	72
<b>Quadro 7</b> Diálogos registrados durante o jogo na categoria referente a atividades do dia a dia ou conteúdo aprendidos antes do contato com o jogo.....	74
<b>Quadro 8</b> Resultado do exercício de representação social com 25 sujeitos (depois do jogo) .....	75
<b>Quadro 9</b> Comparação dos resultados da representação social antes e depois do jogo .....	76
<b>Quadro 10</b> Respostas à pergunta: O que você lembra do jogo?.....	81
<b>Quadro 11</b> Respostas à pergunta: Você lembra dos seus objetivos durante o jogo? .....	82
<b>Quadro 12</b> Respostas à pergunta: Das informações que foram lidas nas cartas durante o jogo, você lembra de alguma? .....	83
<b>Quadro 13</b> Respostas à pergunta: Desde o seu contato com o jogo, mudou alguma coisa na forma como você vê ou pensa no bairro de Brasília Teimosa? .....	84
<b>Quadro 14</b> Análise das referências presentes na respostas às entrevistas semi-estruturadas .....	85

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1 Introdução</b> .....	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO 2 Por que jogos?</b> .....	<b>21</b>
2.1 HISTÓRIA E DEFINIÇÕES .....	<b>22</b>
2.2 O JOGO E O LÚDICO .....	<b>25</b>
2.3 O JOGO NA ABORDAGEM SÓCIO-CULTURAL.....	<b>27</b>
<b>CAPÍTULO 3 Teoria das Representações Sociais</b> .....	<b>31</b>
3.1 ORIGEM E DEFINIÇÕES .....	<b>32</b>
3.2 TEORIA DO NÚCLEO CENTRAL .....	<b>37</b>
<b>CAPÍTULO 4 Criação do artefato da pesquisa – O jogo</b> .....	<b>41</b>
4.1 CONCEPÇÃO E DESIGN .....	<b>42</b>
4.2 EXPERIMENTO PILOTO .....	<b>51</b>
<b>CAPÍTULO 5 Investigação da estrutura da representação social do bairro de Brasília Teimosa</b> .....	<b>54</b>
5.1 IDENTIFICAÇÃO DA ESTRUTURA DA REPRESENTAÇÃO SOCIAL .....	<b>55</b>
5.1.1 <b>Protocolo</b> .....	<b>55</b>
5.1.2 <b>Tratamento dos dados</b> .....	<b>56</b>
5.2 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....	<b>57</b>
5.2.1 <b>Resultados aplicados no jogo</b> .....	<b>59</b>
<b>CAPITULO 6 Estudo final</b> .....	<b>61</b>
6.1 DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA .....	<b>62</b>
6.2 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	<b>65</b>
6.2.1 <b>Representação social do bairro antes do jogo</b> .....	<b>65</b>
6.2.2 <b>Conteúdo gerado durante o jogo</b> .....	<b>69</b>
6.2.3 <b>Representação social do bairro depois do jogo</b> .....	<b>75</b>
6.2.4 <b>Entrevistas semi-estruturadas</b> .....	<b>80</b>
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>86</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>86</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>94</b>



CAPÍTULO 1

# *Introdução*

## Onde ser teimoso é elogio

No ano de 1956, cinco pescadores embarcaram em uma jangada de sete metros de comprimento por 1,90 de largura para uma longa viagem, do Recife até o Rio de Janeiro. A aventura partiu de uma área localizada na Bacia do Pina, na Zona Sul da capital pernambucana, e durou 35 dias até que eles chegassem ao destino, levando na bagagem os sonhos e as esperanças de cerca de doze mil pessoas, em sua maioria pescadores iguais a eles. O objetivo: assistir à posse do então presidente do Brasil, Juscelino Kubitschek, e cobrar dele um compromisso para garantir a posse da terra e melhores condições de vida para os moradores da comunidade de Brasília Teimosa, a mais antiga ocupação urbana da capital pernambucana.

A história dos “guerreiros do mar”, como ficaram conhecidos os pescadores, é lembrada até hoje com orgulho pelos moradores do bairro que resistiu bravamente às inúmeras tentativas de desocupação do terreno e ainda luta contra a especulação imobiliária neste que é um dos pedaços mais cobiçados do Recife. A aventura sintetiza a determinação e a disposição dos seus habitantes em brigarem pelos 64,5 hectares surgidos a partir de um aterramento chamado de Areal Novo e iniciado em 1909 para abrigar um parque de tancagem para armazenamento de líquidos inflamáveis do Porto do Recife.

O projeto do parque não se consolidou, e a área ficou em litígio. Terminou ocupada em 1947 pelos pescadores que formaram a Colônia Z-1, ainda hoje atuante no bairro que recebeu o nome de Brasília Teimosa em homenagem à capital brasileira, que se encontrava em construção na mesma época do início da ocupação. O adjetivo Teimosa foi acrescentado numa alusão à resistência de seus moradores em deixarem o local, apesar das tentativas – algumas delas criminosas – de expulsar os ocupantes para atender aos interesses de grupos políticos e econômicos de olho em sua invejável localização, à beira-mar do Recife, ao lado de um dos grandes cartões postais da cidade, a praia de Boa Viagem.

A resistência e a luta, no entanto, tiveram um preço. Até o início da década de 80, Brasília Teimosa cresceu desordenadamente e a maioria de seus habitantes vivia em palafitas, uma forma cruel de “arquitetura da necessidade” que nada mais são do que casebres de madeira fincados sobre a maré e sujeitos a todas as

intempéries do terreno irregular. As palafitas predominaram na paisagem do bairro até pelo menos o ano de 1982, quando a área foi incluída no programa *Promoradia*, financiado com recursos do antigo *Banco Nacional da Habitação* (BNH), e seus ocupantes foram encaminhados para o conjunto habitacional da Vila da Prata, também localizado no bairro.

Como a primeira retirada dos moradores não foi articulada com um projeto de requalificação urbana, uma nova ocupação trouxe de volta o problema das palafitas. Mais duas intervenções foram realizadas, em 1986 e 1989, com a realocação das famílias para as casas das vilas Moacir Gomes e Teimosinho, respectivamente. Mais uma vez, as promessas de urbanização não saíram do papel e novos grupos de ocupantes se instalaram precariamente no local. Mais palafitas foram construídas, oferecendo os mesmos velhos riscos para seus novos moradores. No ano de 2002, em sua primeira ação como então presidente do Brasil, Luiz Inácio Lula da Silva fez uma visita ao bairro, acompanhado de uma comitiva formada por todos os ministros de seu governo recém-criado. Ele queria apresentar a realidade de Brasília Teimosa e lançar o desafio de resolver definitivamente o problema da moradia no local.

Apenas em 2004, depois de vários projetos capitaneados pelos governos Federal, Estadual e Municipal, as últimas palafitas foram derrubadas e seus moradores realocados para conjuntos habitacionais construídos no próprio bairro e em outras localidades da capital pernambucana, iniciando uma nova etapa da vida social do bairro. Onde antes se viam barracos suspensos por pedaços de madeira e ruelas por onde o esgoto corria a céu aberto, agora estão casas de alvenaria, ruas pavimentadas e uma orla com 1,3 km de extensão chamada orgulhosamente de Avenida Brasília Formosa.

O bairro virou Zona Especial de Interesse Social (ZEIS), mas está longe de escapar dos problemas comuns às áreas com baixa renda e elevada densidade populacional dos grandes centros urbanos. Segundos dados do *Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística* (IBGE), até o ano de 2000, 43,78% de sua população viviam em condições de pobreza, 31,54% não tinham água encanada e 14,55% das pessoas com idades acima de 15 anos eram analfabetas. Hoje, a violência e o tráfico de drogas assustam os habitantes e dividem com a limpeza urbana o ranking dos principais problemas da comunidade (PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE, 2005).

A história de organização social e de luta dos moradores de Brasília Teimosa virou livro, virou filme e é contada e recontada por seus habitantes. Os mais antigos lembram dos dias mais difíceis e das mudanças radicais na paisagem do local. Os mais novos e até as crianças, que nunca viram uma palafita se não por fotografias, sabem histórias sobre as formas mais rudimentares de habitação onde moraram – e resistiram – familiares e amigos. Ser “teimoso” neste local é um elogio e o orgulho da luta dos primeiros ocupantes da área embala até hoje a disposição em não desistir de acionar o poder público em busca de melhorias para a comunidade. Várias organizações não-governamentais atuam no bairro promovendo a inclusão social e a educação ambiental, com vistas à preservação da praia e das áreas de mangue.

A especulação imobiliária ainda é um problema e a igualdade social, uma meta a ser atingida, mas os moradores sabem que não precisam mais ir de jangada atrás do presidente do Brasil – já que na história mais recente, ele é quem foi até a comunidade – para terem os seus direitos garantidos. Entenderam que juntos são fortes e que dividem mais do que um endereço comum. Dividem uma história, um passado de luta e de realizações que parecem enraizadas na memória de seus moradores. Nos discursos de crianças e adultos de Brasília Teimosa parece haver um sentimento comum, uma sensação de “pertencimento” que para o sociólogo polonês Zygmunt Bauman é uma das peças fundamentais para compor o “quebra-cabeças” da construção das identidades individual e coletiva (BAUMAN, 2005).

O local de moradia ou de nascença de um indivíduo não é tomado como o fator mais importante deste processo, mas está intimamente ligado ao conceito de “comunidades”. Para o autor, elas são de dois tipos: de vida, onde os membros vivem juntos numa ligação absoluta; e de destino, que são fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios. Para Bauman, a questão da identidade só se apresenta na exposição às “comunidades de destino” e é porque existem tantas ideias e princípios em torno das quais as comunidades se desenvolvem que para se ter uma identidade definida é preciso comparar, fazer escolhas, reconsiderar escolhas feitas anteriormente e tentar conciliar demandas contraditórias e freqüentemente incompatíveis (BAUMAN, 2005).

Neste sentido, tanto o “pertencimento” quando a “identidade” são escolhas. Eles não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida e são,

inclusive, bastante negociáveis e revogáveis, a depender das decisões que o indivíduo toma, dos caminhos que percorre e da maneira como age.

Em outras palavras, a ideia de “ter uma identidade” não vai ocorrer às pessoas enquanto o “pertencimento” continuar sendo o seu destino, uma condição sem alternativa. Só começarão a ter essa ideia na forma de uma tarefa a ser realizada, e realizada vezes e vezes sem conta, é não de uma tacada só (BAUMAN, 2005, p.17, aspas do autor)

Bauman (2005) considera que ao longo da vida somos frequentemente expostos a mais de uma “comunidade de ideias e princípios”, que podem ser integradas, genuínas ou efêmeras, nos obrigando a construir a identidade a partir de algo a ser inventado, e não descoberto. A identidade surge como uma tarefa, uma obrigação, que se torna ainda mais “problemática” neste tempo que chama de “líquido-moderno”, onde o poder aglutinador das vizinhanças é reduzido pelo surgimento das grandes cidades e pela revolução dos transportes. A diminuição das distâncias e das fronteiras que claramente delimitavam as comunidades reduz também as possibilidades de assumir uma identidade sólida que geralmente estava associada a lugares em que o sentimento de pertencimento era tradicionalmente investido, como o trabalho, a família e vizinhança, por exemplo.

Assim, a busca por identidade vem do desejo de segurança, onde a ideia de pertencer a uma comunidade se apresenta como uma alternativa tentadora, “uma visão de paraíso: de tranqüilidade, segurança física e paz espiritual” (BAUMAN, 2005, p. 83). Por outro lado, a luta pela liberdade de escolha e de auto-afirmação pode transformar a proposta da mesma comunidade em um pesadelo, em um local que exige lealdade absoluta e que guarda estritamente as suas entradas e saídas.

Para a maioria de nós, portanto, a “comunidade” é um fenômeno de duas faces, completamente ambíguo, amado ou odiado, amado e odiado, atraente ou repulsivo, atraente e repulsivo. Uma das mais apavorantes, perturbadoras e enervantes das muitas escolhas ambivalentes com que nós, habitantes do líquido mundo moderno, diariamente nos defrontamos (BAUMAN, 2005, p. 35, aspas do autor).

O conflito exposto por Bauman encontra eco no pensamento do antropólogo brasileiro Gilberto Velho (1999), que reconhece a construção da identidade como um

problema universal enfrentado por qualquer sociedade. Para ele, a identidade está associada à ideia do senso comum sobre “ter raízes”, fenômeno que pode ser interpretado inclusive através da maior ou menor inserção do indivíduo nos bairros onde mora, através de relações mais ou menos densas, e que garantam uma certa estabilidade e continuidade de laços com parentes e vizinhos (VELHO, 1999, p. 43).

Ele equivale o termo “ter raízes” à identificação de uma situação de auto-estima baseada no prestígio conferido ao ator pelo grupo ou grupos a que pertence. Ou seja, a partir do espaço social conferido ou obtido, o indivíduo desempenha papéis que permitirão a elaboração de uma identidade mais ou menos sólida, respeitada, gratificante. A visão de Velho (1999) começa a se distanciar de Zygmunt Bauman (2005), no entanto, na possibilidade do espaço social compartilhado – física e ideologicamente – levar à construção não apenas de identidades, mas de projetos que podem ser mais ou menos eficazes a partir da capacidade de manipulação de símbolos, paradigmas e temas comuns aos membros de determinados grupos.

A construção da identidade e a elaboração de projetos individuais são feitas dentro de um contexto em que diferentes “mundos” ou esferas da vida social se interpenetram, se misturam e muitas vezes entram em conflito. A possibilidade de formação de grupos de indivíduos com um *projeto social* que englobe, sintetize ou incorpore os diferentes projetos individuais, depende de uma percepção e vivência de *interesses comuns* que podem ser os mais variados, como já foi mencionado – classe social, grupo étnico, grupo de *status*, família, religião, vizinhança, ocupação, partido político etc. (VELHO, 1999, p.33, aspas e grifos do autor)

No caso específico desta pesquisa, investiga-se de que forma um jogo de tabuleiro desenvolvido e ambientado na comunidade de Brasília Teimosa pode afetar o processo de construção da identidade de crianças moradoras da localidade. O formato de jogo de tabuleiro foi escolhido por já ser objeto de estudo da autora em projeto anterior para obtenção do grau de especialista em Design da Informação realizado em outro bairro do Recife. Também, e principalmente, por assegurar a interatividade entre seus jogadores, condição essencial para observação dos fenômenos que fazem parte dos objetivos desta investigação como, por exemplo, a identificação do “campo simbólico” comum aos moradores do bairro. Para acessar este campo, a pesquisa se vale dos princípios da Teoria das Representações Sociais (TRS). Surgida em meados da década de 1960 no contexto do desenvolvimento da psicologia social europeia, a TRS se interessa por investigar os

processos de produção e transformação do conhecimento, especialmente o conhecimento do senso comum, aquele surgido na vida cotidiana, no curso das comunicações interpessoais (MOSCOVICI, 1981).

As representações sociais são uma forma de conhecimento socialmente partilhado por um grupo específico. Sistemas que registram as relações com o mundo e organizam as condutas, interferindo nos processos de desenvolvimento individual e coletivo e na definição das identidades pessoais e sociais (JODELET, 1989). Assim, a investigação realizada apreendeu – através de um exercício metodológico – as representações sociais que um grupo de crianças e adolescentes com idades entre 11 e 14 anos possuíam sobre o bairro, antes e depois do contato com o jogo de tabuleiro. O objetivo era avaliar se haveria alguma mudança na estrutura das representações após o uso do artefato.

Desta forma, este trabalho investiga de que maneira informações relacionadas ao local e sua história podem ser incorporadas no contexto e na mecânica do jogo, de maneira a trabalhar o sentimento de pertencimento a uma comunidade, mediando o processo de comunicação e compartilhamento de conhecimento entre o grupo de jogadores. Assim, surgiu a pergunta que orientou a pesquisa: “É possível incorporar em um jogo de tabuleiro características que alterem as representações sociais de um determinado grupo sobre a comunidade em que vivem?”. A investigação partiu da hipótese de que a incorporação de informação, conhecimento e práticas sociais em um jogo pode favorecer o processo de construção da identidade, a partir do estímulo ao sentimento de pertencimento.

Os objetivos são:

**Geral:**

- Investigar se um jogo de tabuleiro pode afetar a estrutura de Representações Sociais de um determinado grupo sobre o local onde vivem.

**Específicos:**

- Levantar informações sobre os patrimônios (material e imaterial) do bairro;
- Desenvolver e configurar o jogo de tabuleiro para revelar estes patrimônios;

- Inserir conteúdos de educação ambiental como forma de desenvolver uma consciência cidadã sobre a necessidade de preservação do local;
  
- Testar o artefato com um grupo de sujeitos que guardem uma relação com o bairro (moradores ou freqüentadores assíduos);
  
- Apreender a estrutura da representação social sobre o bairro, antes e depois do uso da ferramenta;
  
- Analisar os resultados e oferecer as conclusões que respondam à pergunta de pesquisa.

Após percorrer as etapas listadas acima, os resultados apresentados pressupõem a intervenção de ações projetuais e o estudo dos sistemas de informação, otimizando a aquisição da informação entre os indivíduos, assegurando que o processo seja satisfatório (SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 2009). O estudo a seguir está assim dividido: no segundo capítulo, uma revisão teórica sobre as definições e a história dos jogos, a importância do lúdico no desenvolvimento e sua influência no contexto sócio-cultural. No terceiro capítulo, uma revisão sobre a Teoria das Representações Sociais e sobre o método escolhido para a sua aplicação. No quarto capítulo, apresenta-se uma descrição da etapa projetual desta pesquisa, com o processo de desenvolvimento do jogo *Passeio em Brasília Teimosa* e o experimento piloto realizado para avaliação da ferramenta. O quinto capítulo traz os resultados do primeiro exercício de representação social feito com as crianças do bairro (que também impactou na versão final do jogo), seguido das análises e discussões dos resultados. O sexto capítulo traz a realização e a metodologia por trás do estudo final, novamente seguido das análises e discussões dos resultados. Por fim, as conclusões obtidas ao final do processo e as perspectivas abertas para estudos futuros.



CAPÍTULO 2

## ***Por que jogos?***

Embora o senso comum já se encarregue de conceder aos jogos e ao lúdico *status* superiores ao de simples passatempos, tanto para crianças quanto para os adultos, este capítulo faz uma revisão das propriedades atribuídas ao ato de jogar ao longo da história, do ponto de vista sócio-cultural e também através de uma perspectiva psicológica do desenvolvimento humano. A proposta é traçar uma linha do tempo não apenas do surgimento das ferramentas (dos mais rudimentares jogos pré-históricos aos mais sofisticados artefatos digitais) mas acerca das reflexões feitas sobre o ato de jogar em algumas áreas das ciências humanas e sociais.

## 2.1 HISTÓRIA E DEFINIÇÕES

Antes de situar onde se encontram os estudos sobre jogos, vale sintetizar a história da atividade cujos primeiros registros datam por volta do ano 3.500 a.C e que se revela parte da experiência humana, presente em todas as culturas. Em linhas gerais, os componentes básicos de jogo são: objetivos, regras, desafio e interação, a partir de estimulação física ou mental (quase sempre uma combinação de ambos). Também de maneira mais geral, os jogos oferecem possibilidades além do entretenimento e atuam no desenvolvimento de habilidade práticas, como uma forma de exercício ou exercendo papéis no desenvolvimento educacional e psicológico - potencial este que interessa particularmente a este trabalho (NEVES, 2010).

Ludwig Wittgenstein (1889-1951) foi um dos primeiros acadêmicos a buscar uma definição para a palavra jogo. Na verdade, ele estava mais interessado em conceituar a linguagem, o que tenta fazer a partir de uma analogia com a noção de jogo. No livro *Investigações Filosóficas* (1953), ele aponta a existência de vários tipos de jogos (de tabuleiro, de cartas, competições esportivas etc), mas a ausência de uma essência dos jogos. Um jogo de cartas apresenta semelhanças com jogos de tabuleiro, mas também muitas diferenças. O que haveria em comum entre todos os jogos, no entanto, seria uma sobreposição de traços que Wittgenstein chama de *semelhança de família*.

Para ele, membros de uma mesma família partilham algumas características comuns (cor dos olhos, cabelos, estatura etc), mas não há uma só característica que esteja presente em todos os integrantes. Assim acontece com o conceito de “jogo”, que reúne práticas muito diferentes não porque haja uma definição exata que esteja

implícita em todas as aplicações do termo, mas porque essas diversas práticas manifestam *semelhanças de família*. Analogamente, várias práticas linguísticas são reunidas sob a denominação de “linguagem”, o que faz com que Wittgenstein chame os segmentos heterogêneos da linguagem, com suas regras, convenções e finalidades próprias, de “jogos de linguagem” (WITTGENSTEIN, 1953; 1999).

Já o sociólogo francês Roger Caillois (1913-1978) em *Les jeux et les hommes* (1958) definiu “jogos” como uma atividade que deve possuir as seguintes características: diversão, separação (é circunscrita a um tempo e um espaço), incerteza (o final da atividade é imprevisível), improdutividade (a participação não resulta em nada útil), governada por regras (que são diferentes da vida cotidiana) e ficcional (é acompanhada pela noção de uma realidade diferente) (CAILLOIS, 1958; 1990).

Os jogos são classificados a partir de seus elementos (o que se precisa para jogar? Um tabuleiro? Um baralho? Uma bola?) e definidos por suas regras. São elas que estabelecem a ordem, os direitos, as responsabilidades e os objetivos de cada jogador. Da combinação entre os elementos e as regras surgem as habilidades necessárias para a realização da atividade, que podem ser de natureza física, mental (estratégia, raciocínio), metafísica (sorte ou azar) ou ainda a combinação de dois ou mais desses elementos.

De maneira geral, os jogos podem ser divididos em Esportivos, de Mesa, ou Videogames. Para este trabalho, interessa-nos as definições sobre os jogos de mesa, que acontecem geralmente em pequenos locais, requerem pouca atividade física e se desenvolvem a partir do movimento de uma ou mais peças. Nesta categoria encontram-se os jogos de cartas, de peças (como o Dominó, por exemplo), de lápis e papel, de adivinhação e de tabuleiro (NEVES, 2010).

Embora muitos jogos de tabuleiro também incluam o uso de cartas, dados ou lápis e papel, eles têm, como o nome sugere, um tabuleiro como elemento central. É sobre ele que os jogadores, geralmente representados por peças, movem-se, normalmente em turnos (um jogador de cada vez). A maioria dos jogos de tabuleiro combina estratégia e sorte e promove necessariamente a interação, já que requerem a participação de pelo menos dois jogadores.

O jogo de tabuleiro esteve presente em todas as culturas e sociedades, alguns deles anteriores ao surgimento da escrita nas primeiras civilizações. O mais antigo do qual se tem registro é o *Senet*, encontrado em tumbas do Egito pré-

dinástico, por volta de 3.500 a.C, e retratado em afrescos da época. Os primeiros desses jogos representavam batalhas entre dois exércitos e a maioria deles ainda hoje é baseada na necessidade de vencer um oponente e ocupar posições no tabuleiro (NEVES, 2010).

As regras podem variar desde muito simples (*Jogo da Velha*, por exemplo) até as que descrevem um universo de jogo em muitos detalhes, como em *Dungeons & Dragons*. Os jogos de tabuleiro também podem ser divididos entre os baseados meramente na sorte, os que envolvem apenas estratégia (*Xadrez* é o melhor exemplo) e os que dependem de ambos. A sorte entra no jogo geralmente através do uso de dados, que podem determinar o sucesso ou fracasso de qualquer estratégia.

Os jogos desse tipo já estiveram no centro dos debates sobre sua aplicação como ferramenta nos processos cognitivos e sobre a sua importância na aquisição de conhecimento e no desenvolvimento de habilidades como raciocínio, estratégia etc. Mais recentemente, os videogames e os jogos online vêm assumindo este protagonismo por oferecer mais possibilidades de imersão, simulação e interatividade em níveis jamais alcançados por outras modalidades, uma vez que jogos como os *Massively Multiplayer Online role playing games* (MMORPGs) permitem que literalmente milhares de jogadores compartilhem a mesma experiência.

Os modelos de jogos eletrônicos disponíveis vão desde a “digitalização” de jogos de tabuleiros tradicionais até a criação de ambientes virtuais de extrema complexidade, onde o usuário pode explorar universos distantes, simular com grande precisão a sensação de pilotar um avião, viajar no tempo, no espaço e até experimentar viver outra vida que não a “vida real”. Com a ampliação das formas e plataformas disponíveis para jogar, ampliam-se também as possibilidades de uso do jogo como ferramenta para diversos objetivos.

Seja qual for a finalidade, no entanto, um elemento formal é capaz de unir todos os jogos, desde os mais elementares até os mais complexos e digitais: a presença do *lúdico* como indutor dos demais processos iniciados a partir do contato com a ferramenta. É ele quem precisa estar presente na atividade para assegurar o início do processo que se pretende – ou que se pode alcançar –, seja a aprendizagem, o relacionamento, a descoberta ou a assimilação do conhecimento.

## 2.2 O JOGO E O LÚDICO

Para Johan Huizinga (1872-1945), em seu livro *Homo Ludens* (1938), o jogo não apenas é intrínseco à cultura, como é, inclusive, anterior a ela. “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.”, determina (HUIZINGA, 1938; 2000, p.3). O jogo é entendido pelo autor como abalizador das atividades arquetípicas da sociedade humana em inúmeras operações do cotidiano, tais como o exercício da cidadania, a economia, a indústria, a arte, a poesia e a ciência. Embora seja essencialmente temporal (todo jogo chega ao fim), ele nunca passa despercebido.

No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 1938; 2000, p.5, aspas do autor).

Aqui, o pensamento de Johan Huizinga encontra-se com algumas das ideias do psicólogo russo Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934), para quem as atividades lúdicas têm o potencial de atender às necessidades da criança, em seu sentido mais amplo, que inclui tudo aquilo que é motivo para a ação. Vygotsky (1929) descreve a brincadeira como a realização de desejos e necessidades que não podem ser satisfeitos imediatamente (ser mãe, dirigir um ônibus, apagar incêndios etc). A criança as realiza na imaginação e alivia as tensões e os desejos que possui de exercer aquela atividade. Na brincadeira, as crianças criam situações imaginárias com regras ocultas (de comportamento, de ação e significado) ou, ainda, regras claras (no caso dos jogos e brinquedos com instruções explícitas) e, ainda, situações imaginárias ocultas, onde a criança se imagina desempenhando um determinado papel e passar a agir de acordo com a situação. Assim, o brinquedo ganha uma importância enorme no processo de desenvolvimento individual porque é onde se aprende a agir em uma esfera cognitiva que depende de motivações e tendências internas, e não de uma esfera visual e de incentivos fornecidos pelos objetos externos (VYGOTSKY, 1929; 2000, p.126).

Huizinga (1938) sugere que enquanto o jogo acontece tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação e, quando termina, permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. Desta forma, o jogo torna-se tradição, pode ser repetido a qualquer momento. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de se repetirem não apenas as ações e operações, mas as estruturas internas envolvidas. O jogo também guarda uma relação com o espaço, o que é parte essencial desta pesquisa, uma vez que o tabuleiro representa o local onde vivem seus jogadores. Para Huizinga, todo jogo se processa em um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. No “círculo mágico” onde o jogo se realiza “mundos temporários” são criados dentro do mundo habitual e no interior dele se respeitam determinadas regras criadas pela arena, pelo tabuleiro, pela mesa. Ali, uma atividade especial se realiza (HUIZINGA, 1938; 2000, p.9).

Além de um tempo e de um espaço próprios, o jogo também requer um terceiro elemento fundamental para o envolvimento do usuário: as regras. Mais do que determinarem quem ganha e quem perde, elas muitas vezes trazem implícitas as razões da necessidade de se jogar. As regras também testam a ética do jogador e sua capacidade de seguir normas, aproximam os jogadores - que tendem a permanecer unidos após o jogo, a partir da sensação de partilharem algo importante - e excluem aqueles que se revelam incapazes de as seguirem. Em resumo, Huizinga (2000, p. 16, aspas do autor) entende o jogo como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Por fim, o jogo está relacionado aos ganhos inerentes à atividade realizada desde os tempos primórdios da sociedade humana. A vitória é o mais óbvio deles – e parece ser o principal motivo pelo qual se joga –, mas o triunfo está acompanhado de outros meios de apreensão das realidades temporal e espacial, sendo a possibilidade de realização dos processos de ensino e aprendizagem uma das mais atrativas e devidamente observada na confecção do jogo que deu origem a esta pesquisa.

Para Raph Koster (2003), um momento de triunfo – quando se aprende alguma coisa ou se domina uma tarefa – geralmente é acompanhado de um largo sorriso. Afinal, a aprendizagem sempre foi importante para a sobrevivência da espécie e recompensada pelo corpo com uma sensação de prazer. “A diversão dos jogos é decorrente do domínio. Surge da compreensão. É o ato de resolver quebra-cabeças que torna o jogo divertido. Em outras palavras, nos jogos, aprender é a droga”, compara (KOSTER, 2003, p.47).

### 2.3 O JOGO NA ABORDAGEM SÓCIO-CULTURAL

Ao propor desenvolver um jogo de tabuleiro ambientado em um bairro do Recife e estudar sua eficácia como instrumento favorecedor do sentimento de pertencimento a uma comunidade, este estudo encontra ressonância em outras ideias de Vygotsky (1929) sobre os processos mediados da ação humana, seja pelo uso de ferramentas (objetos etc) na relação com o ambiente, ou pelo uso de signos. O psicólogo russo foi o primeiro a fazer uma relação entre os signos e os instrumentos, embora tenha deixado claras as diferenças entre os dois processos. Para ele, as diferenças residiam fundamentalmente nas maneiras como orientam o comportamento.

A função do instrumento é servir como um condutor da influência humana sobre o objeto da atividade; ele é orientado *externamente*; deve necessariamente levar a mudanças nos objetos. Constitui um meio pelo qual a atividade humana externa é dirigida para o controle e domínio da natureza. O signo, por outro lado, não modifica em nada o objeto da operação psicológica. Constitui um meio da atividade interna dirigido para o controle do próprio indivíduo; o signo é orientado *internamente* (VYGOTSKY, 1929; 2000, p.72, grifos do autor).

À união entre as operações realizadas com signos e instrumentos na atividade psicológica, o autor dá o nome de *comportamento superior* ou *funções psicológicas superiores*. É possível assumir que o jogo desenvolvido para esta pesquisa encaixa-se neste conceito, pois pode atuar como instrumento de mediação tanto externo (trata-se efetivamente de um objeto de design) quanto interno, ao manipular signos compartilhados por crianças e adolescentes moradores da comunidade retratada no tabuleiro. Embora o seu uso como instrumento também

esteja contemplado teoricamente, o que nos interessa neste estudo é o processo de *internalização* que, para Vygotsky (1929), é fruto de uma série de transformações iniciadas como operações externas e reconstruídas internamente, estabelecendo um elo de ligação entre as formas iniciais e tardias do desenvolvimento individual através de um processo *interpessoal* que é transformado em um processo *intrapessoal*. Para ele, todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro no nível social e, em seguida, no *interior* da criança. A “regra” é a mesma para todas as chamadas *funções superiores*, que reúnem a atenção voluntária, a memória, a lógica e a formação de conceitos. “Todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos humanos” (VYGOTSKY, 1929; 2000, p.75).

Neste sentido, Vygotsky lança as bases para o pensamento de que o processo de desenvolvimento e a aprendizagem são essencialmente fenômenos sociais. Ou pelo menos se originam socialmente e levam ao que chamou de *zona de desenvolvimento proximal*. Em oposição ao *nível de desenvolvimento real* (estágio em que a criança se encontra ou aquilo que ela já sabe fazer sozinha), a zona de desenvolvimento proximal se refere ao que a criança consegue fazer com a ajuda de outras pessoas (professores, colegas etc) que seria, para o autor, muito mais indicativo de seu real desenvolvimento mental. Estão presentes nesta zona as funções que ainda não amadureceram, mas estão em processo de “maturação”. São os equivalentes a “brotos” ou “flores”, anteriores aos “frutos” do desenvolvimento. “O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente” (VYGOTSKY, 1929; 2000, p.113).

Para ele, um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar esta zona de desenvolvimento proximal. Assim, desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança.

Deste ponto de vista, aprendizado não é o mesmo que desenvolvimento. No entanto, quando adequadamente organizada, a aprendizagem resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado seria um aspecto necessário

e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas, as quais são culturalmente organizadas e especificamente humanas (BRAQUERO, 1998). O conceito é particularmente interessante para este trabalho, uma vez que os jogos de tabuleiro são artefatos que levam necessariamente à interação entre os seus usuários (os jogadores) e à construção de espaços sociais e semióticos onde conceitos e significados são negociados e compartilhados.

Como já estabelecido na relação entre os pensamentos de Huizinga (1938) e Vygotsky (1929), o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições essas que têm potencial para tornar-se seu nível básico de ação real e moralidade. Assim como o processo formal de aprendizagem, o brinquedo cria uma *zona de desenvolvimento proximal da criança*, ampliando o espaço para “vivenciar” novos comportamentos e construir novos sentidos. Na brincadeira, ela sempre age além do seu comportamento. É como se ela fosse maior do que é na realidade. Vygotsky compara o brinquedo com o foco de uma lente de aumento, que contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1929; 2000).

Alexei N. Leontiev (1903-1979) – colaborador do trabalho de Vygotsky neste e em outros aspectos – também tratou da atividade lúdica, adicionando ao tema a importância da participação de outros atores envolvidos no processo: as demais crianças envolvidas na brincadeira, especialmente no caso das atividades com múltiplos jogadores. Para Leontiev (1977), as relações entre os jogadores alteram o papel do brinquedo. As ações das crianças saem do objeto apenas (o jogo em si) e se depositam também sobre os demais participantes, que passam a ser da mesma forma conteúdo da atividade lúdica, tornando-se o motivo principal das ações.

Em estágios relativamente precoces do desenvolvimento da atividade lúdica, uma criança descobre no objeto não apenas as relações do homem com esse objeto, como também as relações das pessoas entre si. Os jogos de grupos tornam-se possíveis não apenas “um ao lado do outro”, mas também “juntos”. (VYGOTSKY, LURIA, LEONTIEV, 1992, p. 135, aspas dos autores).

Nos jogos, as relações sociais surgem de forma explícita, já que na maioria das vezes a presença de outros jogadores é condição essencial para a sua realização. Assim, a importância do contexto social ressaltada por Leontiev (1977) soma-se aos conceitos sobre o lúdico nos processos de desenvolvimento individual previstos por Huizinga (1938) e reforçados pelas ideias de Vygotsky (1929) na tentativa de explicitar os benefícios e as possibilidades oferecidas pelo jogo na formação dos indivíduos, atuando como ferramenta relevante na construção da identidade, na assimilação do conhecimento e no desenvolvimento cognitivo.



CAPÍTULO 3

***Teoria das Representações  
Sociais***

Com a importância do contexto social para a aprendizagem e o desenvolvimento individual apresentados, voltamos o foco do referencial teórico desta pesquisa para questões relativas ao pertencimento e ao “campo simbólico” compartilhado pelos moradores de Brasília Teimosa. Tentar entender como o local – e sua história peculiar – estão inseridos no imaginário de seus habitantes é dar um passo a mais na compreensão sobre os possíveis efeitos da introdução de um objeto de design para intermediar a relação entre os sujeitos e o bairro. Neste sentido, surgem nesta pesquisa os conceitos e os métodos da Teoria das Representações Sociais (TSR) descritos a seguir.

### 3.1 ORIGEM E DEFINIÇÕES

A Teoria das Representações Sociais foi fundada pelo romeno naturalizado francês Serge Moscovici (1921 - ) no contexto do desenvolvimento da psicologia social europeia, em meados dos anos 1960. Com a publicação, em 1961, do livro “*La Psychanalyse son Image et son Public*”, traduzido em parte no Brasil como *Representação Social da Psicanálise*, ele manifesta o seu extremo interesse em investigar como se produz e como se transforma o conhecimento, especialmente o conhecimento do senso comum. Moscovici (1961) queria entender como o senso comum se apropria dos conhecimentos produzidos nas mais diversas áreas, conferindo-lhes sentido através da criação do que chamou de *representações sociais*.

Por representações sociais, entendemos um conjunto de conceitos, proposições e explicações originado na vida cotidiana no curso de comunicações interpessoais. Elas são o equivalente, em nossa sociedade, dos mitos e sistemas de crenças das sociedades tradicionais; podem também ser vistas como a versão contemporânea do senso comum (MOSCOVICI, 1981, p.181).

O termo representação social é derivado do conceito de “representação coletiva” do sociólogo francês Émile Durkheim (1858-1917). Fundador da escola francesa de sociologia e considerado um dos pais da sociologia moderna, foi ele quem iniciou uma investigação mais profunda da vida social centrada não apenas no indivíduo, mas no conjunto de forças que regem os grupos.

A partir de Durkheim, foi possível dissociar os estudos sociais da psicologia e da biologia, abrindo espaço para uma compreensão mais ampla dos fenômenos da vida em comunidade. Para ele, a vida social é essencialmente simbólica e se expressa através de fatos sociais que traduzem maneiras de pensar, de agir e de sentir que são exteriores aos indivíduos, dotadas de um poder de coerção que nem sempre é sentido ou percebido, e que dependem do todo, sem depender necessariamente de nenhuma das partes (DURKHEIM, 1977; 1985).

No entanto, aquilo que é encontrado em toda e qualquer sociedade e que está em todas as consciências particulares (vestir, comer, locomover-se) não pode ser considerado um fato social. A expressão dos fatos sociais seriam, então, as representações coletivas que, segundo Durkheim (1977), são "imagens" que, embora resultem das "sensações", não podem ser explicadas apenas pelo estado do cérebro ou pela morfologia social.

Na tentativa de estabelecer a sociologia como uma ciência autônoma, ele defendia uma separação radical entre representações individuais e representações coletivas. Para o sociólogo, caberia à psicologia o estudo das primeiras, enquanto a sociologia ficaria encarregada de estudar as últimas. Ao fazer essa separação, ele acabou impossibilitando que os processos de transformação e mudança das representações coletivas fossem examinados, conferindo ao fenômeno uma configuração estanque (HOROCHOVSKY, 2004).

Serge Moscovici (1961), por sua vez, sempre reconheceu a importância de Durkheim (1977) como o primeiro a identificar as representações como fundamentais no estudo do pensamento coletivo, mas chamou a atenção para a especificidade dos fenômenos representativos nas sociedades contemporâneas, caracterizados por: intensidade e fluidez das trocas e comunicações, desenvolvimento da ciência, pluralidade e mobilidade social (MOSCOVICI, 1981).

Assim, as representações sociais seriam uma forma de conhecimento socialmente partilhado e elaborado. São sistemas que registram nossa relação com o mundo e com os outros, orientando e organizando as condutas e as comunicações sociais. Ao mesmo tempo, elas interferem nos processos, diversificando a difusão e a assimilação dos conhecimentos, os desenvolvimentos individual e coletivo, a definição das identidades pessoais e sociais, a expressão dos grupos e as transformações sociais (JODELET, 1991).

Grande parte desses materiais provem do fundo cultural acumulado na sociedade ao longo de sua história. Esse fundo cultural comum circula através de toda a sociedade sob a forma de crenças amplamente compartilhadas, de valores considerados como básicos e de referências históricas e culturais que conformam a memória coletiva e até a identidade da própria sociedade (GARCIA, 1988. p. 40).

Esta visão sobre as representações não significaria necessariamente uma oposição completa ao conceito clássico de representações coletivas, mas uma ampliação dele para novas perspectivas. A partir da proposta de uma mudança de terminologia, de *coletiva* para *social*, Moscovici (1981) inicia a investigação das dinâmicas e das transformações das representações e se dispõe a explorar a variação e a diversidade das ideias coletivas nas sociedades modernas. Neste momento, ele passa a filiar-se também a outras correntes de pensamento, especialmente ao pensamento de L. Lévy-Bruhl (1857-1939), J. Piaget (1896-1980) e L. S.Vygotski (1896-1934), para investigar o mecanismo de formação das representações.

*Se a psicologia do desenvolvimento está interessada no curso das vidas das crianças, com a transformação de suas representações “espontâneas” em representações científicas e racionais, parece-me que a psicologia social deve enfrentar o processo inverso, isto é, estudar como representações científicas são transformadas em representações comuns (MOSCOVICI, 2003, p.206, aspas do autor).*

No escopo da Teoria das Representações Sociais, elas se configuram ao longo de três dimensões: *informação*, *atitude* e *campo de representação*. A *informação* seria a organização dos conhecimentos de um determinado grupo a respeito de um objeto social; o *campo de representação* remeteria à ideia de imagem, ao conteúdo concreto e limitado de proposições acerca de um aspecto preciso do objeto. Por fim, a *atitude* teria como foco a orientação global em relação ao objeto da representação social. O próprio Moscovici se encarrega de hierarquizar as três dimensões, apontando a *atitude* como a mais frequente e a primeira delas, a partir do entendimento de que as pessoas só se informam e representam alguma coisa depois de terem tomado uma posição, e em função da posição tomada (MOSCOVICI, 1976, p. 72).

O esquema proposto pelas TRS, no entanto, não está interessado em buscar um consenso, embora esta seja uma das críticas feitas às ideias de seus teóricos. Moscovici não considera uma concepção consensual como característica essencial

do funcionamento das representações sociais. Assim como as situações são variadas, também os são os processos que intervêm nas tomadas de posições. Esta multiplicidade é, no entanto, produzida a partir de princípios organizadores comuns. (DOISE, 1990. p.27).

A ausência de consenso fica ainda mais clara a partir da proposta de distinção entre as representações “hegemônicas”, “emancipadas” e “polêmicas”, a depender das relações entre os membros do grupo. As representações podem ser compartilhadas por todos os membros do grupo (um partido, cidade ou nação), sem que tenha sido produzida pelo conjunto. As chamadas “hegemônicas” são as que prevalecem implicitamente nas práticas simbólicas ou afetivas. “Elas refletem a homogeneidade e a estabilidade que os sociólogos franceses tinham em mente quando chamaram essas representações de coletivas” (MOSCOVICI, 1988. p.221).

Já as representações “emancipadas” são as pertencentes aos subgrupos e possuem um certo grau de autonomia entre os segmentos da sociedade. Para Moscovici, elas têm função complementar e resultam do intercâmbio e da partilha de um conjunto de interpretações e símbolos. Por fim, estão as representações “polêmicas”, que não são compartilhadas por todos. Estas são geradas no curso de conflitos e controvérsias sociais e determinadas por relações antagônicas entre seus membros. “Essas representações *polêmicas* devem ser vistas no contexto de uma oposição ou luta entre grupos e são frequentemente expressas em termos de um diálogo com um interlocutor imaginário”. (MOSCOVICI, idem).

Também está presente no campo de estudo das representações sociais o caráter funcional delas, o que as diferencia de outros sistemas de pensamento coletivo, como a ciência e a ideologia, por exemplo. Seria parte integrante das representações a função de elaborar comportamentos e comunicação entre os indivíduos no quadro da vida cotidiana, bem como realizar o trabalho de elaboração do novo, do estranho, do não-familiar, dando-lhes sentido e inteligibilidade. (HOROCHOVSKI, 2004). Para Moscovici, esta seria a principal função das representações sociais, um trabalho que é feito coletivamente, nas conversações ou nas comunicações cotidianas através de dois mecanismos básicos: a *ancoragem* e a *objetivação* (MOSCOVICI, 1985).

A primeira é o processo que aproxima aquilo que é estranho, perturbador e sem sentido de alguma categoria já existente. Já a objetivação seria o mecanismo através do qual as representações assumem uma forma concreta, seja através de

imagens produzidas, seja através de objetos. Os dois processos não são excludentes, não obedecem a uma ordem cronológica, nem consideram um mundo externo definido que deva ser representado pelo sujeito, mas um mundo que pode ser criado e compartilhado coletivamente (MOSCOVICI, 1985).

A partir do caráter funcional da TRS, Jean-Claude Abric (1994) propõe a definição de quatro funções essenciais das representações sociais. Seriam elas: “Funções de saber”, que se referem ao saber prático do senso comum e são condições necessárias para a comunicação social; “Funções identitárias”, que definem a identidade e permitem a salvaguarda da especificidade dos grupos; “Funções de orientação”, que guiam os comportamentos e as práticas, definindo que é lícito, tolerável ou inaceitável e, por fim, “Funções justificatórias”, que permitem justificar *a posteriori* as tomadas de posição e os comportamentos, permitindo aos indivíduos explicar e justificar suas condutas em uma situação ou em relação aos seus participantes (ABRIC, 1994a, p. 15-18).

Atualmente, observa-se o desdobramento da TRS em três correntes teóricas complementares, representadas por três pesquisadores (Jodelet, Doise e Abric), discípulos de Moscovici que apresentam teorias compatíveis entre si, à medida que provêm de uma mesma matriz. Denise Jodelet é dona de uma abordagem culturalista que sugere que as representações sociais são entendidas como o estudo dos processos e dos produtos, através da articulação entre as dimensões sociais e culturais que regem as construções mentais coletivas. Já a abordagem societal (Escola de Genebra), fundada por Willen Doise, tem como proposta a articulação entre explicações de ordens individual e societal. Ele propõe a criação de quatro níveis de análise: os processos intra-individuais; os processos inter-individuais e situacionais; os processos de posicionamento que os indivíduos ocupam nas relações sociais e os sistemas de crenças, representações, avaliações e normas sociais.

Por fim, Jean-Claude Abric (Escola de Midi) sugere uma abordagem estrutural para propor a Teoria do Núcleo Central, segundo a qual toda representação é organizada em torno de um núcleo, entendido como elemento crucial da representação, pois determina sua significação e organização interna. A teoria se propõe a compreender os processos de transformação das representações, a partir do momento em que considera que só pode haver mudança em uma representação social se os elementos centrais, aqueles que dão significado à representação, forem

transformados (OLIVEIRA, 2010). Como a metodologia desenvolvida por Abric a partir desta abordagem foi a escolhida para subsidiar os experimentos realizados nesta pesquisa, procede-se agora ao detalhamento dela e suas implicações neste trabalho.

### **3.2 TEORIA DO NÚCLEO CENTRAL**

Para Jean-Claude Abric (1994), uma representação social é um conjunto organizado de informações, opiniões, atitudes e crenças a respeito de um dado objeto. Socialmente produzida, ela é facilmente marcada pelos valores correspondentes ao sistema sócio-ideológico e à história do grupo que a veicula. Para ele, no entanto, nem todos os elementos de uma representação social têm a mesma importância. Alguns são essenciais, outros são importantes e os demais são secundários. Para conhecer de fato uma representação social sobre determinado objeto para determinado grupo seria, então, essencial, apreender a sua organização e a hierarquia que esses elementos mantêm entre si. Neste sentido, estudar uma representação social é, antes de tudo, procurar os elementos constituintes de seu núcleo central e organizar este conteúdo, de modo que ele faça sentido de acordo com o contexto de seus sujeitos.

Uma representação social é um sistema sócio-cognitivo que apresenta uma organização específica: ela é organizada em torno de e por um núcleo central – constituído de um número muito limitado de elementos – o que lhe dá sua significação (função geradora) e determina as relações entre seus elementos constitutivos (função organizadora) (ABRIC, 2001, p. 84).

Por isso, a metodologia desenvolvida por ele propõe a utilização de um método de associação livre de palavras, seguida da observação de dois indicadores de hierarquia: a frequência de um item e a sua ordem de importância. A etapa de associação livre propõe, a partir de uma palavra indutora, solicitar ao sujeito que liste 05 (cinco) palavras ou expressões que lhe vêm à mente. Para Abric (1994), as respostas espontâneas – portanto menos controladas – permitem acesso fácil e rápido aos elementos que constituem o universo simbólico do termo ou do objeto estudado, permitindo a atualização de elementos implícitos ou latentes que poderiam ser diluídos ou mascarados em entrevistas convencionais.

Após a escolha das cinco palavras, o sujeito é solicitado a classificar sua própria produção em função da importância que ele dá a cada termo para definir o objeto em questão. O item mais importante deve receber o número 1, o segundo mais importante, o número 2 e, assim, sucessivamente, até o quinto item. Essa classificação permite hierarquizar as palavras, já que nem sempre a primeira palavra associada ao termo indutor é necessariamente a mais importante para o sujeito.

É através do cruzamento feito entre a quantidade de evocações de uma palavra (frequência) e a sua ordem de classificação (importância) determinada pelos sujeitos entrevistados que se pode chegar ao núcleo central da representação e aos seus núcleos periféricos. Os dados são trabalhados no software EVOC - *Ensemble de Programmes Permettant l'Analyse des Évocations*, que oferece um quadro semelhante a este como resultado:

ORDEM MÉDIA DE EVOCAÇÃO		
F R E Q U Ê N C I A	1 <sup>o</sup> Quadrante <b>Núcleo central</b>	2 <sup>o</sup> Quadrante <b>Primeira periferia</b>
	3 <sup>o</sup> Quadrante <b>Elementos de contrastes</b>	4 <sup>o</sup> Quadrante <b>Periferia distante</b>

Quadro 1 Exemplo de resultado exibido pelo software EVOC

Sendo:

1. **Núcleo Central:** apresenta as palavras ou expressões mais frequentes e que foram consideradas as mais importantes no critério de avaliação dos participantes.
2. **Primeira periferia:** apresenta as palavras ou expressões mais frequentes que foram classificadas nos últimos lugares no critério de importância dos participantes;
3. **Elementos de contraste:** apresenta as palavras ou expressões menos frequentes que foram classificadas como as primeiras mais importantes pelos

sujeitos;

4. **Periferia distante:** apresenta as palavras ou expressões menos freqüentes e que foram classificadas nos últimos lugares no critério de importância dos sujeitos.

Segundo Jean-Claude Abric (apud SÁ, 1996), o núcleo central é diretamente ligado e determinado pelas condições históricas, sociológicas e ideológicas do grupo em questão, sendo fortemente marcado pela *memória coletiva* e pelo sistema de normas ao qual ele se refere.

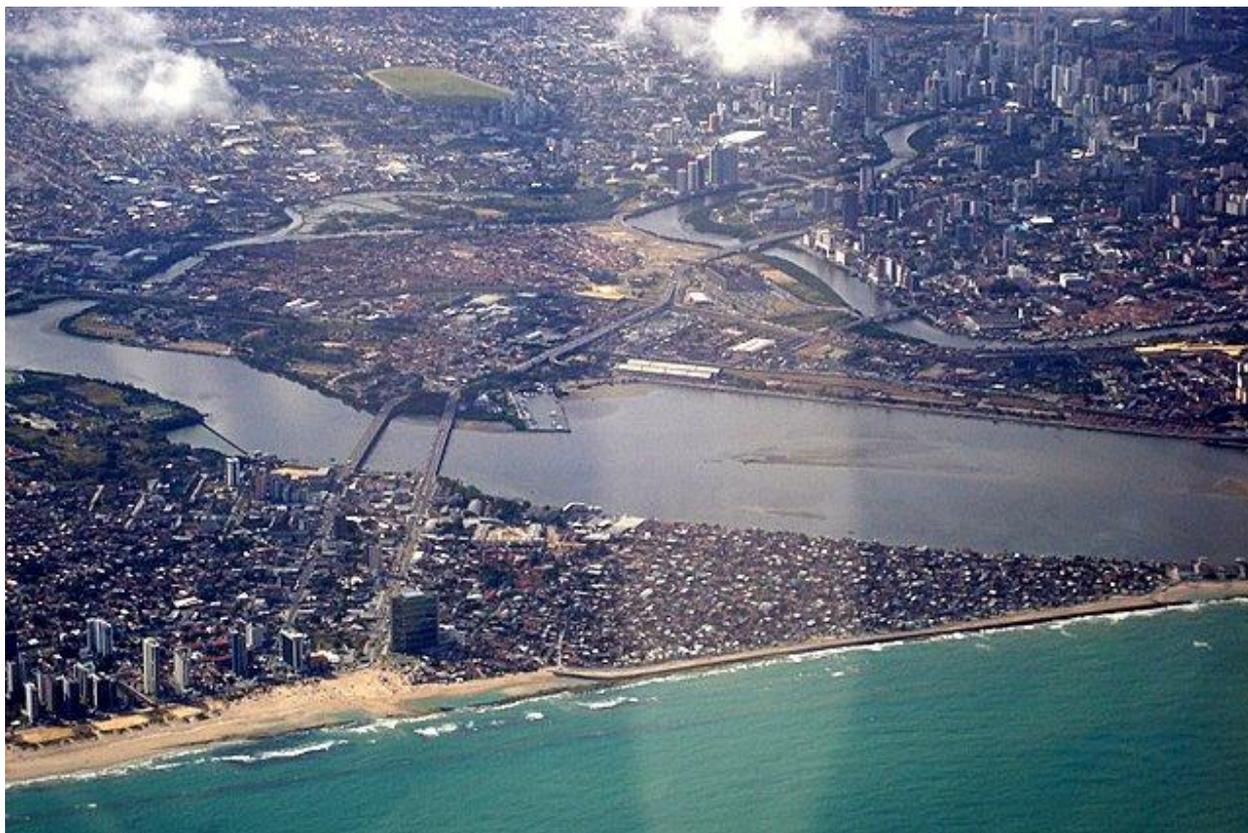
Ele constitui portanto a base comum, coletivamente partilhada das representações sociais. Sua função é *consensual*. É por ele que se realiza e se define a homogeneidade de um grupo social. Ele é estável, coerente, resistente à mudança, assegurando assim uma segunda função, a da continuidade e da permanência da representação. Enfim, ele é de uma certa maneira relativamente independente do contexto social e material imediato no qual a representação é posta em evidência (ABRIC, 1994b, p. 78, grifos do autor).

Já em relação aos quadrantes periféricos, Abric (1994) defende que eles são mais sensíveis e determinados pelas características do contexto imediato. O sistema periférico seria, então, mais flexível que os elementos centrais, assegurando uma segunda função, de *regulação e adaptação* do sistema central aos constrangimentos e às características da situação concreta do grupo. Ele seria um elemento essencial nos mecanismos de defesa que visam proteger a significação central da representação. Assim, o sistema periférico é o que primeiro vai absorver as novas informações ou eventos suscetíveis de colocar em questão o núcleo central. (ABRIC, 1994b, p. 78). Um quadro elaborado pelo próprio Abric (1994) ajuda a entender as relações e as contradições entre os núcleos que compõem a representação. A saber:

SISTEMA CENTRAL	SISTEMA PERIFÉRICO
Ligado à memória coletiva e à história do grupo	Permite a integração das experiências e histórias individuais
Consensual; define a homogeneidade do grupo	Suporta a heterogeneidade do grupo
Estável Coerente Rígido	Flexível Suporta as contradições
Resistente à mudança	Evolutivo
Pouco sensível ao contexto imediato	Sensível ao contexto imediato
<i>Funções:</i> Gera a significação da representação; determina sua organização	<i>Funções:</i> Permite adaptação à realidade concreta; permite a diferenciação do conteúdo; protege o sistema central

Quadro 2 Resumo das relações entre os núcleos central e periférico da representação social

O método desenvolvido por Jean-Claude Abric foi utilizado nesta pesquisa para investigar a estrutura da representação social do bairro de *Brasília Teimosa* para as crianças e adolescentes, com idades entre 11 e 14 anos. O objetivo era ter acesso ao “campo simbólico” sobre o bairro entre os sujeitos entrevistados antes do contato com o jogo desenvolvido para a presente investigação, e depois do uso do artefato. A análise dos resultados foi feita a partir dos quadros obtidos e das mudanças observadas tanto no sistema periférico quanto no núcleo central. Antes, porém, de descrever os experimentos e seus resultados, o capítulo seguinte se dedica a explicitar as etapas de desenvolvimento da ferramenta, suas soluções projetuais e informacionais, bem como a realização do experimento piloto que provocou mudanças na versão final do artefato.



CAPÍTULO 4

***Criação do artefato da  
pesquisa – O jogo***

Este capítulo descreve o processo de criação do jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, concebido de forma a trabalhar a percepção de crianças com idades entre 11 e 14 anos acerca dos patrimônios (material e imaterial) do bairro onde moram ou estudam. A intenção era usá-lo como artefato em investigação sobre a possibilidade de acessar o “campo simbólico” comum àquele grupo social, provocando alterações no sistema de representações sociais sobre o bairro e no sentimento de pertencimento ao local.

#### **4.1 CONCEPÇÃO E DESIGN**

O trabalho projetual para confecção do jogo começou com um levantamento sobre o bairro de Brasília Teimosa, escolhido para esta dissertação por sua história de mobilização social – foi a primeira invasão urbana da cidade do Recife –; sua localização privilegiada – à beira-mar da capital pernambucana – e sua relevância entre os espaços requalificados da cidade, desde que deixou de ser um aglomerado de palafitas e de becos sem calçamento para se transformar em um espaço urbano relativamente organizado, com uma orla semelhante à Avenida Boa Viagem, cartão-postal do Recife, habitado por uma população de moradores orgulhosos das mudanças realizadas no cobiçado endereço onde residem.

Diante de tamanha singularidade e da riqueza em seu cenário social, o jogo sobre o bairro precisava contar a história do espaço de uma maneira interativa e, ainda, estar configurado para trabalhar a importância da preservação do local, através de um conteúdo de educação ambiental e cidadania. Com a temática definida, teve início a fase de levantamento de informações sobre o bairro, através de bases de dados de entidades governamentais, reportagens de jornal e visitas à comunidade. Na ocasião, foram ouvidos integrantes do conselho de moradores, coordenadores de instituições não-governamentais, educadores, comerciantes e representantes de associações de pescadores, como forma de identificar os locais mais significativos e frequentados pela comunidade, a importância da história do bairro e os problemas enfrentados ainda hoje por seus habitantes.

Nesta fase de coleta de dados, foram realizados também registros em foto e vídeo das ruas, edificações, prédios comerciais e pontos que deveriam servir como



Além da geografia, a fase de criação do design do jogo revelou também a necessidade de sintetizar a paisagem, uma vez que o bairro tem uma elevada densidade habitacional e, conseqüentemente, uma profusão de construções com arquitetura semelhante e que seriam impossíveis de serem reproduzidas em sua totalidade. Assim, optou-se por identificar inicialmente as edificações mais significativas para a mecânica do jogo porque fazem parte da história ou da organização social do bairro, como a Colônia de Pescadores Z-1 ou as ONGs que atuam em Brasília Teimosa. Em seguida, foram mapeados também os prédios importantes para a localização na paisagem, aqueles que se destacam na paisagem e que servem como referências de localização para seus moradores. Estes dois conjuntos de edificações ganharam modelagem em formato de ilustrações que se pretendeu serem bastante realistas em relação à sua arquitetura e configuração original. Foram usadas vinte e oito ilustrações semelhantes à retratada na (Figura 2).



**Figura 2 Exemplo de imóvel modelado para o tabuleiro**

Após a identificação dos locais a serem reproduzidos com alta fidelidade, optou-se por também sintetizar o restante das edificações do bairro através da criação de conjuntos de ilustrações realizadas a partir das linhas originais dos grupos de casas distribuídas ao longo das passagens. O objetivo era representar o conjunto arquitetônico geral do lugar (Figura 3), indicando a densidade demográfica do bairro através da inserção de ilustrações de pequenas casas de cor amarela, sem necessariamente reproduzir esta ou aquela edificação.



**Figura 3 Exemplo de síntese do conjunto arquitetônico geral**

Para a confecção do tabuleiro, além da arquitetura e da disposição das ruas na elaboração do circuito, foi observada também a nomenclatura dos logradouros. Há pelo menos uma década – a data exata não foi possível precisar – grande parte das ruas do bairro tem nomes de peixes, numa iniciativa de um dos projetos de requalificação do local. No entanto, elas continuam sendo chamadas pelas letras do alfabeto, como eram identificadas desde o início da ocupação do local. A identificação por letras, inclusive, ainda é utilizada pelas gerações mais novas de moradores. A percepção deste fato orientou a pesquisa no que se refere à mecânica do jogo, uma vez que ela foi estabelecida de modo que não haja um circuito definido e fechado a ser percorrido igualmente por todos os jogadores. Antes do início da partida, cada jogador deve retirar uma carta OBJETIVO (Figura 4) que determina locais específicos do bairro que cada um deve percorrer antes de voltar à escola, que é o ponto de partida e de chegada de todos os jogadores. O jogador é livre para escolher o percurso que quer fazer dentro do tabuleiro, movimentando-se pelas ruas que desejar, entrando em contato direto com os endereços e, conseqüentemente, com a nova nomenclatura dos logradouros. Ganha o jogo quem percorrer todos os locais determinados nas cartas OBJETIVO em menos tempo, movimentando-se através dos números obtidos em um dado.



**Figura 4 Carta objetivo**

As cartas OBJETIVO são quinze (15) no total e trazem os locais a serem percorridos pelo jogador, na ordem pré-determinada. Os objetivos descritos na carta e os locais a serem frequentados foram retirados de atividades cotidianas dos moradores, especialmente das crianças, como ir a um ponto específico do comércio local, assistir às aulas em uma das instituições não-governamentais que atuam no bairro, o posto de saúde, a igreja ou as colônias de pescadores. A escola foi escolhida como ponto de partida e chegada porque é este o ambiente pensado para uso da ferramenta. Cada jogador deve tirar apenas uma carta OBJETIVO por partida, e inicia o jogo o usuário que tirar o maior número em uma jogada de dados realizada antes do início.

Uma carta OBJETIVO contém instruções semelhantes a esta:

*Saindo da sua escola, você deve:*

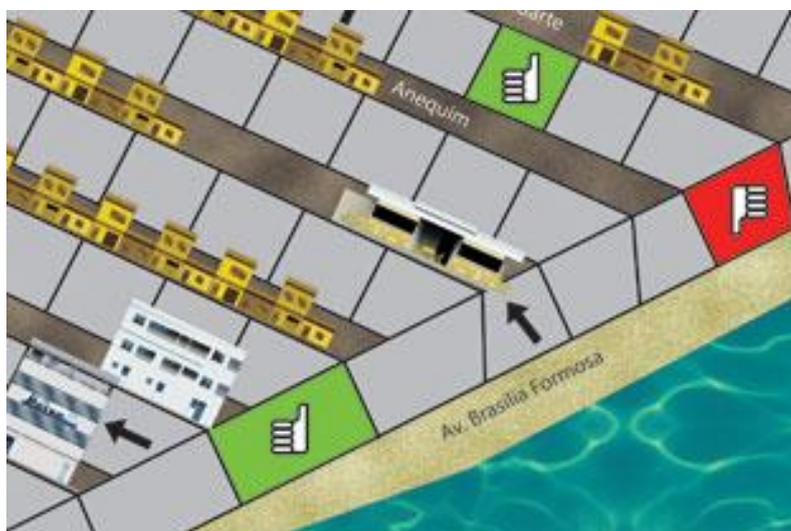
1. *Passar na Colônia de Pescadores Z-1 (Av. Marechal Hermes)*
2. *Ir até a sede da Turma do Flau (Rua Espadarte)*
3. *Comprar pão na Pão Norte (Rua Arabaiana)*
4. *Fazer a volta em frente ao late Clube*
5. *Voltar à escola*

Com a mecânica estabelecida, a fase seguinte de concepção do artefato foi a de imaginar formas de tornar o percurso mais dinâmico e imprevisível, através da inclusão das cartas de AVANÇO e RETROCESSO (Figura 5), que permitem ao jogador pular casas ou jogar o dado novamente, agilizando o circuito; voltar casas

ou ficar uma rodada sem jogar, de modo a retardar o cumprimento do objetivo. As cartas são utilizadas quando o jogador cai em uma das casas sinalizadas no tabuleiro com as cores verde e vermelha, sendo a primeira para avanço e a segunda para retrocesso. A sinalização da casa é reforçada pelo ícone de um polegar para cima ou para baixo, indicando um reforço positivo ou negativo à situação descrita na carta (Figura 6). Ao cair em uma dessas casas, o jogador deve tirar uma carta do baralho correspondente à casa e ler em voz alta seu conteúdo.



**Figura 5** Cartas de avanço e retrocesso



**Figura 6** Casas com a sinalização de avanço e retrocesso

As cartas de AVANÇO ou RETROCESSO foram utilizadas para a inserção do conteúdo de educação ambiental e cidadania e trazem situações também vividas no cotidiano dos moradores. Algumas fazem referências explícitas a locais e pessoas conhecidas no bairro. O jogo possui um total de 50 cartas deste tipo, sendo 25 de cada modalidade. As cartas de AVANÇO e RETROCESSO contêm instruções semelhantes a estas:

- Você ajudou um grupo de pessoas que não moram no bairro e foram almoçar no Império dos Camarões, na Rua Badejo, a pegar o ônibus correto de volta para casa. Ajudar as pessoas faz de você um bom cidadão! Avance três casas.

- Você comprou frutas no Varejão do Paiva, na Rua Arabaiana, mas jogou as cascas e os caroços no chão. Assim, seu bairro fica sujo e mal cheiroso. É isso que você quer? Volte duas casas.

Com o conteúdo informativo sobre educação ambiental e cidadania inserido na ferramenta, o passo seguinte foi incluir as informações sobre os patrimônios do bairro e sobre a sua história e particularidades. O formato escolhido para a inclusão dessas informações foi a introdução das cartas VOCÊ SABIA? (Figura 7), que trazem informações e contam passagens da história de Brasília Teimosa. O jogador tem acesso a essas cartas ao cair em uma das casas sinalizadas por um ponto de interrogação (Figura 8). Ao chegar em uma delas, o jogador deve tirar uma carta do baralho e ler seu conteúdo em voz alta. Como forma de estimular o participante, ele deve jogar o dado novamente e andar a quantidade de casas que tirar.

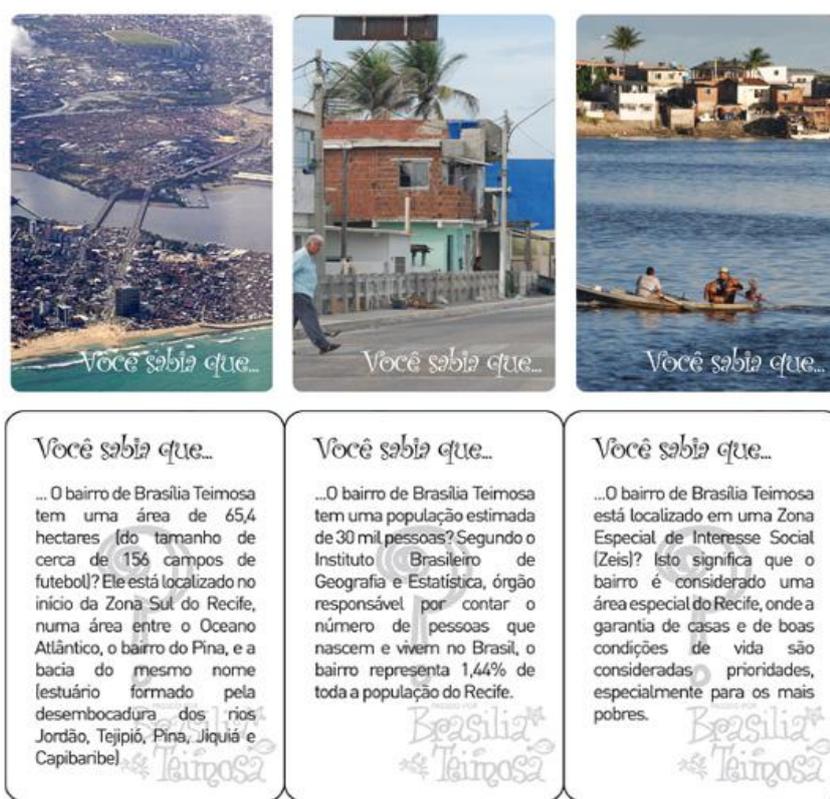


Figura 7 Cartas Você Sabia?



Figura 8 Detalhe da casa sinalizada com o sinal de interrogação

Por ser o conteúdo considerado mais rico e importante para os objetivos deste jogo, as cartas VOCÊ SABIA? – vinte e cinco (25) no total – ganharam tratamento diferenciado em seu projeto gráfico e trazem fotografias ocupando o verso. A frente possui textos com informações sobre o bairro, que podem ser divididas em temas como história, geografia, sociedade, ações sociais e curiosidades sobre os peixes que dão nome às ruas. As cartas VOCÊ SABIA? têm conteúdo semelhantes a estes:

*Você sabia que...*

*... O bairro de Brasília Teimosa tem uma área de 65,4 hectares (do tamanho de cerca de 156 campos de futebol)? Ele está localizado no início da Zona Sul do Recife, numa área entre o Oceano Atlântico, o bairro do Pina, e a bacia do mesmo nome (estuário formado pela desembocadura dos rios Jordão, Tejipió, Pina, Jiquiá e Capibaribe). Exemplo de conteúdo referente à **GEOGRAFIA***

*Você sabia que...*

*... No ano de 1956, cinco pescadores saíram da Colônia Z-1 e passaram 35 dias navegando em uma jangada até chegarem ao Rio de Janeiro? Eles queriam assistir à posse do presidente do Brasil na época, chamado Juscelino Kubitschek, e pedir o apoio dele para a comunidade que vivia ameaçada de perder as suas casas.*

Exemplo de conteúdo referente à **HISTÓRIA**

*Você sabia que...*

*... A vida dos moradores de Brasília Teimosa já foi parar no cinema? O filme chama-se Avenida Brasília Formosa, foi dirigido por Gabriel Mascaro e conta a história de alguns moradores do bairro. O filme já passou em cinemas de vários estados do Brasil e em outros países também.* Exemplo de conteúdo referente à **SOCIEDADE**

*Você sabia que...*

*... Várias organizações não-governamentais (chamadas de ONGs) atuam em Brasília Teimosa? Entre elas está o Centro de Educação Popular Mailde de Araújo (Cepoma), que atende a 130 crianças e oferece oficinas de dança, pintura e leitura a cerca de 80 jovens. Além disso, o Cepoma possui uma biblioteca que empresta 400 livros por mês aos moradores. O Cepoma fica na Rua Dragão do Mar.* Exemplo de conteúdo referente à **AÇÃO SOCIAL**

*Você sabia que...*

*... As ruas de Brasília Teimosa têm nomes de peixes em homenagem aos seus primeiros moradores, que eram pescadores? Badejo, por exemplo, é um peixe de água salgada que pode chegar a um metro de comprimento e pesar até 90 quilos. É encontrado em toda a região Nordeste e em vários outros estados do Brasil.*

Exemplo de conteúdo referente a **CURIOSIDADES**

Ainda sobre o projeto gráfico do jogo, optou-se por criar uma marca simples e coerente com a história do bairro que começou como uma ocupação por uma colônia de pescadores. Assim, o nome Passeio por Brasília Teimosa é acompanhado por ilustrações de um peixe, uma estrela do mar e um caranguejo, para reforçar a identidade local do jogo (Figura 9). A fonte usada na marca e em alguns elementos das cartas é a cursiva Angélica, numa alusão à caligrafia escolar, já que o artefato é voltado para crianças e adolescentes em idade e ambiente escolar, sugerindo a possibilidade de um conteúdo de interesse educacional contido na ferramenta. Após a definição do design, da mecânica e inserção dos conteúdos, tanto ambiental quanto patrimonial, acreditou-se ter chegado a uma primeira solução de Design para o jogo. O conjunto formado por tabuleiro e cartas foi, então, impresso para a realização de um experimento piloto, descrito a seguir.



Figura 9 - Marca do jogo

#### 4.2 EXPERIMENTO PILOTO

O experimento piloto com o jogo *Passeio em Brasília Teimosa* foi realizado em fevereiro de 2011, com cinco estudantes da Escola Estadual Assis Chateaubriand, localizada na Rua Francisco Valpassos, S/N, no bairro que é foco deste projeto. Os participantes eram alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental, com idades entre 12 e 13 anos (Figura 9). A ferramenta foi testada em uma das salas de aula da escola, depois que os estudantes – selecionados pela diretoria da unidade de ensino – receberam informações sobre este projeto de pesquisa e foram informados de que participariam da experiência de testar um jogo desenvolvido com informações sobre o bairro onde moram.



Figura 10 Realização do experimento piloto

O objetivo principal deste experimento piloto foi o de testar a mecânica do jogo e observar as reações à ferramenta. Em um primeiro momento, o tabuleiro foi apresentado, atraindo a atenção dos sujeitos, que começaram a identificar os prédios retratados, a localizarem as ruas que lhes eram familiares e a procurarem por outros imóveis, como forma de complementar a localização e dissipar dúvidas sobre o traçado urbano do local.

Em seguida, foram apresentadas as cartas dos quatro conjuntos (AVANÇO, RETROCESSO, VOCÊ SABIA e OBJETIVOS) que compõem a ferramenta e as regras foram explicadas oralmente. A mecânica foi facilmente compreendida pelos jogadores que tiraram suas cartas OBJETIVO e, rapidamente, começaram a planejar o percurso que fariam para cumprir os pontos que deveriam visitar, antes de retornar ao ponto de partida. Com os objetivos determinados e os baralhos dispostos ao lado do tabuleiro, teve início a partida, que durou cerca de quarenta minutos. Não se observaram dificuldades em cumprir os objetivos do jogo, sendo a mecânica satisfatoriamente avaliada, embora o número de objetivos (cinco) tenha se mostrado excessivo, tornando a partida relativamente demorada. Entre os pontos positivos apontados pelos sujeitos em entrevista após a realização da partida estava o fato de cada jogador ter um percurso diferente e que, em alguns casos tornava-se comum, como na situação na qual dois participantes tinham que passar pelo mesmo local, por exemplo. A mecânica de avançar e retroceder também foi avaliada positivamente pelos usuários que gostaram da possibilidade de ter o percurso do concorrente atrapalhado ao cair na casa de cor vermelha ou ter as suas chances de vitória aumentadas com os avanços permitidos pelas casas de cor verde.

Uma certa impaciência só foi observada na parte da regra que solicita ao jogador que leia em voz alta o conteúdo das cartas, antes de receber o bônus ou cumprir a punição. Neste momento, os jogadores tentavam ler apenas o número de casas a pular ou retornar, com alguns jogadores, inclusive, antecipando-se a andar com o pino do outro participante, enquanto ele fazia a leitura. Neste sentido, as cartas de qualquer baralho do jogo que possuíam textos mais curtos se mostraram mais eficazes. O baixo nível de leitura de alguns participantes também se revelou um problema – apesar de todos estarem cursando a mesma série –, sendo necessária a intervenção da pesquisadora para que o texto fosse compreendido pelos demais usuários.

O conteúdo da ferramenta foi avaliado positivamente pelo grupo. Ao final da partida, em conversa com a pesquisadora, o grupo foi solicitado a comentar sobre o que tinha “aprendido” com a experiência. Nas respostas, parte do conteúdo das cartas de avanço ou retrocesso (“aprendi que não se pode jogar lixo na rua” ou “aprendi que o bairro deve ficar sempre limpo” foram algumas das respostas obtidas) e lembranças também do conteúdo das cartas de VOCÊ SABIA?. Dois jogadores citaram trechos deste baralho específico, lembrando a “história dos cinco pescadores” – conteúdo de uma carta que conta um episódio histórico da mobilização social do bairro – e sobre as “palafitas”, as construções que por muito tempo foram a forma mais recorrente de referência ao bairro de Brasília Teimosa.

A presença/intervenção de um mediador também foi avaliada, como forma de garantir a fluidez da leitura das cartas, intervindo quando um dos jogadores apresentava dificuldades, bem como para tirar dúvidas sobre os eventos referenciados na ferramenta. A necessidade de uma presença pedagógica, no entanto, é consonante com a proposta de um jogo que possa ser utilizado para fins educativos, em sala de aula, e não apenas para ser comercializado como produto de puro entretenimento.

A observação do experimento permitiu avaliar de forma positiva o primeiro contato dos jogadores com o artefato e revelou alguns pontos que foram considerados para a elaboração da versão final do jogo. Após a realização do piloto, o número de objetivos foi reduzido de cinco para quatro, como forma de deixar o jogo mais dinâmico, e o texto das cartas foi reeditado de modo a se tornar mais facilmente compreendido, além de incorporar as palavras que foram resultado de um experimento paralelo à confecção do jogo e que será descrito nos capítulos seguintes.



CAPÍTULO 5

***Investigação da estrutura da  
representação social do bairro  
de Brasília Teimosa***

O capítulo a seguir descreve os resultados obtidos com o primeiro estudo qualitativo fundamentado na perspectiva da Teoria das Representações Sociais (TRS) realizado com um grupo de crianças moradoras ou estudantes de escolas localizadas no bairro de Brasília Teimosa. A metodologia utilizada para acessar a estrutura da representação social para este grupo foi a criada por Jean-Claude Abric (1996) e descrita no capítulo 3 desta dissertação.

## **5.1 IDENTIFICAÇÃO DA ESTRUTURA DA REPRESENTAÇÃO SOCIAL**

No caso específico de Brasília Teimosa, a configuração do bairro, sua história de lutas e todo o engajamento social ainda presente hoje na comunidade sugerem a possibilidade de uma representação social rica e específica para o local, que deve ser apreendida em uma intervenção ou proposta de objeto de design para a localidade. Para tanto, antes da realização dos experimentos finais com o jogo, foi executado um exercício de representação social, cujos procedimentos e resultados são descritos a seguir. À luz da Teoria do Núcleo Central (ABRIC, 1994), este tipo de análise da estrutura da representação social permite acessar a natureza do objeto e os tipos de relações que o grupo mantém com ele, neste caso, o bairro de Brasília Teimosa. Além disso, o resultado viabiliza a caracterização do sistema de valores e normas sociais que constitui o contexto ideológico do momento e do grupo.

### **5.1.1 - Protocolo**

Foram entrevistados 73 estudantes, com idades entre 11 e 14 anos, integrantes de três turmas do sétimo ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Assis Chateaubriand, localizada na Rua Francisco Valpassos, S/N, em Brasília Teimosa. As entrevistas foram realizadas no dia 19 de fevereiro de 2011, em sala de aula, onde foram distribuídos lápis e folha impressa com o seguinte questionário:

*- Quando eu falo as palavras “Brasília Teimosa”, quais são as cinco (05) primeiras palavras que lhe vêm à mente?*

- Por favor, agora coloque ao lado das palavras uma numeração (de 1 a 5), que indique a ordem de importância de cada uma delas, para você.

- Agora, por favor, explique porque você escolheu esta palavra como a primeira mais importante.

Todo o procedimento foi explicado verbalmente aos estudantes e as dúvidas tiradas pessoalmente. Não foi fornecido limite de tempo para a realização do exercício, nem qualquer condição imposta para a participação no experimento.

### 5.1.2 – Tratamento dos dados

As evocações e a ordem de prioridade associadas a elas foram tabuladas no software EVOC (vide seção 3.2). As respostas à terceira pergunta do questionário não são incluídas no software, mas servem como informações que fundamentam a análise posterior por parte do pesquisador. Antes da tabulação, no entanto, procurou-se agrupar a série de evocações feitas pelos sujeitos em torno de uma mesma unidade de sentido, como forma de analisá-las sob um mesmo conceito. O quadro a seguir traz as palavras que foram agrupadas e os conceitos finais apresentados nos resultados finais.

CONCEITO	PALAVRAS EVOCADAS
Casas	Casa, Moradia
Moradores	Pessoas, População
Mercado	Mercadinho, Comércio, Feiras, Lojas
Drogas	Maconha, Crack, Tráfico
Violência	Ladrões, Tiroteio, Criminalidade, Assalto
Diversão	Jogos, Jogar bola, Brincadeiras, Shows, Suingueira, Pagode, Videogame, Dança, Música, Passeios, Passeio de barco, Festa, Banho de piscina, Bola de gude

**Quadro 3** Agrupamento das palavras em conceitos-chave

Após a tabulação das repostas no software EVOC, a análise ganhou um cunho qualitativo, através do enfoque na busca da singularidade dos sentidos atribuídos pelos sujeitos. Também é qualitativa a inclusão da terceira pergunta do questionário, que solicita ao sujeito justificar porque escolheu tal associação como a mais importante. Esses dados não são incluídos no software, mas servem como informações que fundamentam a análise posterior por parte do pesquisador..

## 5.2 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As discussões sobre os resultados do questionário de associação livre serão apresentadas a partir do termo indutor que incitou os participantes a evocarem as suas representações sobre o bairro de Brasília Teimosa. O quadrante superior esquerdo do Quadro 4 apresenta as palavras evocadas com mais frequência e consideradas as primeiras mais importantes no critério de avaliação dos participantes. De acordo com Abric (2001), é nesse conjunto de palavras que provavelmente se encontra o núcleo central da representação. Para o autor, o núcleo central não apenas hierarquiza os elementos da representação, mas toda a representação se organiza em torno dele. A seguir, o resultado:

ORDEM MÉDIA DE EVOCAÇÃO					
		Inferior a 2,5		Superior ou igual a 2,5	
F R E Q U Ê N C I A	≥9	18 – Casas	2, 111	10 – Diversão	3, 150
		9 - Comunidade	1, 889	9 – Lixo	2, 778
		17 – Escola	2, 353		2,565
		11 - Futebol	2,091	23 – Orla	
		16 – Moradores	2, 063		
		40 – Praia	2,386		
	<9	7 – Drogas	2, 000	7 – Buraco da veia	3,250
				6 - Chesf	2, 833
				6 - Favela	2, 667
				5 – Mercado	3,200
		5 - Ruas	2,800		
		7 – Violência	3, 143		

Quadro 4 Resultado do exercício de representação social com 73 sujeitos

Nota: Nº total de evocações = 358; Total de palavras diferentes = 88. OME: Ordem Média de Evocação

A análise das respostas dadas pelo grupo de participantes desta pesquisa sugere que a representação social do bairro de Brasília Teimosa gira em torno da ideia de moradia, significada tanto pela frequência quanto pela importância dada às palavras **casas** (f = 18, ome =2,111), **moradores** (f=16, ome: 2,063) e **comunidade** (f=9, ome:1,889), o que pode remeter à luta dos primeiros habitantes pela posse da terra e estar ancorada na oposição às palafitas, tipo de construção rudimentar que existiu no bairro até o ano de 2004. Compõem ainda o núcleo central desta representação a **praia** (f=40, ome=2,386), elemento imprescindível da paisagem do bairro, fonte de orgulho e local apontado como área de diversão favorita para os moradores nas respostas discursivas do questionário aplicado, **futebol** (f=11, ome=2,091) e as **escolas** (f=17, ome=2,353), item presente talvez pelo contexto onde a pesquisa foi realizada (a sala de aula) ou pela grande incidência de unidades de ensino no local, sendo sete escolas das redes públicas estadual e municipal e mais três da rede particular, além de organizações não-governamentais que atuam no bairro e oferecem cursos de aperfeiçoamento e formação profissional.

No segundo quadrante, que aponta os elementos periféricos mais importantes, aparecem **diversão** (f=10, ome=3,150), **lixo** (f=9, ome=2,778) e **orla** (f=23, ome=2,565). No primeiro caso, está explícito o caráter lúdico da atividade e seu apelo junto às crianças. A palavra *lixo* surge no segundo quadrante como primeira evocação de sentido negativo presente na representação, sinalizando para este grupo a importância da falta de limpeza urbana associada à paisagem do bairro. Já a inclusão de *orla*, por sua vez, faz alusão à Avenida Brasília Formosa, construída em 2004 e fruto de um grande projeto de requalificação, após a retirada das palafitas, permitindo o aproveitamento do espaço de 1,3 km como cartão-postal do bairro e área de lazer, com a construção de parques, academias da cidade, quiosques e bares à beira-mar.

No terceiro quadrante, que apresenta os elementos de contraste, onde estão as palavras menos frequentes mas, no entanto, classificadas como mais importantes, percebe-se a inserção do problema social das **drogas** (f=7, ome=2,000), também marcante nas respostas discursivas do questionário como elemento de preocupação dos sujeitos. Para Abric, os elementos de contraste podem revelar a existência de um subgrupo minoritário portador de uma representação diferente, isto é, cujo núcleo central seria constituído pelo elemento

(ou os elementos) presente nesta casa, além do núcleo central apreendido na primeira casa.

No último quadrante, mais referências à paisagem do bairro através da expressão **Buraco da Véia** (f=7, ome=3,250), que é o nome da praia “privativa” da comunidade, uma pequena faixa de areia frequentada apenas pelos moradores de Brasília Teimosa. Aqui, vale ressaltar que esta representação, embora bastante específica, pode também estar representada no núcleo central através da evocação *praia*, já que não é possível estabelecer com muita clareza as diferenças entre as duas evocações como unidades distintas de sentido. Compõem ainda o quadrante **favela** (f=6, ome= 2,667) e **violência** (f=7, ome=3,143). A inclusão da palavra **Chesf** (f=6,ome=2,833) referindo-se à Companhia Hidroelétrica do São Francisco foi explicada nos questionários e diz respeito ao projeto *Verão Chesf*, uma iniciativa realizada pela empresa desde 2003 na praia do Pina e que oferece praticamente um mês de atividades esportivas e de lazer, além de shows de artistas locais e nacionais, para os moradores desta e das comunidades vizinhas.

Após contemplar cada um dos quadrantes acima, é possível constatar que as representações sociais das crianças com idades entre 11 e 14 anos sobre Brasília Teimosa, onde moram ou estudam, estão ancoradas fortemente em pelo menos quatro eixos: relações interpessoais (*moradores, comunidade* etc), locais e paisagens do bairro (sendo as naturais ou edificadas, como se percebe nas inclusões das palavras *praia* e *orla*, por exemplo), evocações de cunho negativo geralmente associados a problemas urbanos ou sociais (*violência, drogas, lixo*) e atividades do dia a dia comuns à faixa etária pesquisada, como *escola, futebol* e *diversão*.

### 5.2.1 Resultados aplicados no jogo

A realização deste exercício de representação social encerrou a primeira etapa metodológica desta pesquisa e forneceu as bases para mais uma modificação nas cartas do jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, além das que foram realizadas após o piloto descrito no capítulo anterior, mais voltadas para incrementar a mecânica do jogo. A partir do quadro de representações sociais obtido junto aos 73 sujeitos, o conteúdo das cartas passou a incorporar – sempre que possível – as

palavras evocadas, como forma de trazer o jogo para o universo simbólico revelado no experimento. Abaixo, um exemplo das alterações. Onde antes lia-se:

Você sabia que...

...As primeiras famílias começaram a ser retiradas das palafitas em 1982? Foi quando surgiu a **comunidade** da Vila da Prata. Em 1986, uma nova retirada deu origem à Vila Moacir Gomes e, em 1989, surgiu a Vila Teimosinho. Cada vez que um grupo de famílias era retirado das palafitas, outras pessoas que não tinham onde morar ocupavam a área novamente e construía novas palafitas. Elas só deixaram de existir totalmente em 2004.

Passou-se a ler:

Você sabia que...

... As primeiras famílias começaram a ser retiradas das palafitas em 1982? Foi quando surgiu a **comunidade** da Vila da Prata. Em 1986, os **moradores** foram para as **casas** da Vila Moacir Gomes e, em 1989, surgiu a Vila Teimosinho. As palafitas só deixaram de existir em 2004.

Após as alterações, o jogo foi novamente impresso para a realização do estudo final, descrito no capítulo a seguir.



CAPITULO 6  
***Estudo final***

Este capítulo descreve a realização do estudo final desta pesquisa, seus resultados e as análises do experimento que envolveu a participação de 25 sujeitos. O grupo formado por crianças com idades entre 11 e 14 anos participou de dois exercícios de representação social, sendo um realizado antes do contato com o jogo e outro após o uso da ferramenta. A metodologia aplicada foi a mesma fundamentada na perspectiva da Teoria do Núcleo Central e os resultados analisados a partir do referencial teórico que embasa esta pesquisa.

## 6.1 DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA

A metodologia aplicada nesta fase da pesquisa implicou na realização de mais cinco sessões com o jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, com cinco participantes diferentes em cada uma delas, totalizando 25 sujeitos. O experimento foi realizado novamente com estudantes do sétimo ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Assis Chateaubriant, localizada em Brasília Teimosa, no mês de setembro de 2011, totalizando um período de 16 (dezesseis) dias, sendo três para a realização das partidas e dos exercícios de representação social antes do jogo e doze de intervalo até um segundo contato com os sujeitos para a realização das entrevistas finais. O grupo era formado por 17 meninos e 8 meninas.

No primeiro dia de realização do estudo, a pesquisadora solicitou à diretoria da escola que fizesse a seleção de um grupo de cinco estudantes do sétimo ano. O grupo foi escolhido e conduzido até o laboratório de informática, onde aconteceu o experimento. Antes da partida, os cinco sujeitos receberam informações sobre a pesquisa e os procedimentos ao qual seriam submetidos e foram convidados a realizar mais uma vez um exercício de representação social, igual ao realizado anteriormente com o grupo de 73 sujeitos e já descrito no capítulo anterior, respondendo ao seguinte questionário:

- *Quando eu falo as palavras “Brasília Teimosa”, quais são as cinco (05) primeiras palavras que lhe vêm à mente?*

- *Por favor, agora coloque ao lado das palavras uma numeração (de 1 a 5), que indique a ordem de importância de cada uma delas, para você.*

*- Agora, por favor, explique porque você escolheu esta palavra como a primeira mais importante.*

Novamente, não foi fornecido tempo limite para a realização do exercício e o questionário foi entregue impresso, acompanhado de lápis. Quando todos devolveram a folha resposta, foram conduzidos à mesa onde o jogo estava já aberto e com as cartas arrumadas para o início da partida. Neste momento, foi informado de que todo o procedimento seria filmado e gravado em áudio apenas para a realização desta pesquisa, e que não haveria divulgação sob qualquer forma do material. Em seguida, as regras do jogo foram explicadas e a partida teve início. A pesquisadora esteve presente durante toda a realização do estudo, intervindo para dar explicações sobre o artefato, tirar dúvidas sobre a mecânica ou os locais presentes nos objetivos e responder a perguntas. Ao final, a pesquisadora realizou uma conversa informal sobre a ferramenta e colheu as primeiras impressões dos sujeitos participantes, também registradas em áudio e vídeo.

No primeiro dia, apenas uma partida foi realizada. As quatro partidas restantes aconteceram em dois dias seguintes, sendo duas a cada dia. O procedimento aplicado foi rigorosamente o mesmo em todas as partidas (com a realização do exercício de representação social, seguido do jogo e da conversa informal ao final do processo), diferindo apenas o modo de seleção dos participantes. Com a presença frequente da pesquisadora na escola e as informações sobre o jogo sendo repassadas entre os demais alunos, vários estudantes se ofereceram para participar do estudo, outros foram trazidos por participantes dos dias anteriores, não sendo mais necessária a seleção dos sujeitos pela diretoria da escola. Neste momento, optou-se por dar autenticidade à escolha dos participantes, selecionando os grupos seguintes a partir da vontade demonstrada, do interesse pelo jogo, e não mais através da seleção realizada por funcionários da escola.

Durante o estudo, não era proibida a observação por parte dos demais alunos. No último dia de experimento, o laboratório de informática foi substituído pela biblioteca como local de realização da partida, a pedido da escola, havendo um acesso mais livre por parte dos demais alunos. Assim, neste dia, meninos e meninas que tinham jogado em dias anteriores acompanharam voluntariamente as partidas,

dando sugestões aos demais jogadores, participando das discussões e intervindo livremente, criando um ambiente de interação espontânea e que se mostrou rico para as conclusões e que serão descritas na análise dos resultados.

As cinco partidas aconteceram entre os dias 12 e 14 de setembro de 2011. No dia 26 do mesmo mês, portanto doze dias depois da realização do estudo, a pesquisadora voltou à escola para a fase final do experimento, que consistia na repetição do exercício de representação social com o mesmo grupo de 25 sujeitos, seguido de uma entrevista semi-estruturada, com o objetivo de avaliar o que os estudantes lembravam sobre a experiência anterior. Nesta data, 18 dos integrantes do grupo participaram do procedimento, já que sete dos demais sujeitos não tinham comparecido às aulas. No dia seguinte, 27 de setembro, a pesquisadora voltou ao local e conseguiu concluir o estudo, totalizando 25 questionários sobre representação. Já as entrevistas semi-estruturadas foram feitas com 10 estudantes, selecionados a partir do maior interesse em conversar sobre o jogo. Para todos foram feitas as mesmas quatro perguntas:

*- O que você lembra do jogo?*

*- Você lembra dos seus objetivos durante a partida?*

*- Você lembra de algum conteúdo das cartas que foram lidas por você ou por seus colegas durante a partida?*

*- Desde o seu contato com o jogo, mudou alguma coisa em relação à forma como você vê ou pensa no bairro de Brasília Teimosa?*

Todas as entrevistas foram gravadas em áudio para posterior análise. Ao final do período de realização do estudo final, a pesquisadora dispunha de 25 questionários de representação social aplicados momentos antes do jogo, 25 realizados cerca de doze dias depois do contato com a ferramenta, juntamente com mais 10 entrevistas gravadas em áudio, além dos registros em vídeo e áudio de todas as cinco partidas, totalizando cerca de 150 minutos de gravações. Todo este material foi utilizado para análise de resultados e discussões feitas a seguir.

## 6.2 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 6.2.1 Representação social do bairro antes do jogo

A análise do conteúdo obtido no estudo final também foi realizada a partir da Teoria do Núcleo Central, desenvolvida por Jean-Claude Abric (1994). A diferença para o procedimento anterior ficou por conta de uma adaptação necessária para ser possível a utilização do software EVOC com apenas 25 sujeitos. Como o software possui a limitação de só fazer a tabulação das evocações de, no mínimo, 300 palavras, optou-se por triplicar as ocorrências obtidas com os 25 integrantes do grupo, chegando a 75 resultados e somando 375 palavras. Foram replicadas tanto a frequência quanto a importância atribuída às palavras associadas ao bairro de Brasília Teimosa, não impactando na divisão em quadrantes proposta pela metodologia. Assim sendo, chegou-se ao seguinte resultado.

ORDEM MÉDIA DE EVOCÇÃO						
		Inferior a 2,5		Superior ou igual a 2,5		
F R E Q U Ê N C I A	>=9	21 – Amigos	2, 143	15 – Drogas	3, 200	
		9 - Casas	2,000	18 – Futebol	2, 500	
		24 - Diversão	1, 875	12 - Mercado	3, 000	
		24 - Escola	1, 875	12 - Orla	2, 500	
		9 – Família	2, 000	9 - Palafitas	3, 667	
		9 – Maloqueiragem	2, 333	30 - Praia	2, 700	
	<9				24 - Violência	2, 875
			6 – Cepoma	2, 000	6 - Moradores	3, 000
			6 – Cidadania	2, 000	5 - Ônibus	4, 000
			6 - Comunidade	1, 500	6 – Ruas	3,500
	6 – Flau	2, 000				

Quadro 5 Resultado do exercício de representação social com 25 sujeitos (antes do jogo)

Das 20 palavras evocadas e que compõem a representação social do bairro de Brasília Teimosa, doze já haviam sido citadas no primeiro exercício feito anteriormente com 73 sujeitos nas mesmas condições (alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental da escola Francisco Valpassos, localizada em Brasília Teimosa), na mesma faixa etária (entre 11 e 14 anos). Não é o foco desta análise se ater à comparação dos resultados entre esses dois grupos especificamente (antes

do jogo com 73 sujeitos e antes do jogo com 25 sujeitos), mas vale salientar que todas as palavras integrantes do núcleo central da representação social obtido anteriormente estão contidas no segundo resultado, algumas em posições diferentes, mas ainda reforçando o caráter mais permanente do quadrante. O núcleo central do exercício anterior, formado pelas palavras **casas**, **escola**, **comunidade**, **futebol**, **praia** e **moradores**, é o único que está 100% presente no segundo experimento, sendo digno de nota por, no nosso entender, dar um caráter de representatividade e coerência ao grupo de 25 sujeitos, em relação aos 73 estudantes envolvidos anteriormente na fase inicial da metodologia desta pesquisa.

Tendo feito esta observação, procede-se agora à análise apenas dos resultados obtidos com os 25 estudantes, antes que lhes tenha sido apresentado o jogo *Passeio em Brasília Teimosa*. Desta vez, o núcleo central da representação social aparece formado pelas palavras **amigos** (f=21, ome=2,143) e **família** (f=9, ome=2,000), sinalizando a importância das relações interpessoais na estrutura da representação social sobre o bairro para este grupo; **casas** (f=9, ome=2,000) , no que pode ser encarado como uma referência aos locais e paisagens do bairro ou mais especificamente à importância da forma de moradia para este grupo de habitantes do bairro que surgiu como uma ocupação urbana e que tem toda a sua história e *memória coletiva* ligadas à luta pela posse da terra e, mais posteriormente, por melhores condições de habitação; **diversão** (f=24, ome=1,875) e **escola** (f=24, ome=1,875) como atividades do dia a dia, lembrando que a palavra *diversão* também aqui foi usada para resumir o sentido comum encontrado em palavras como *videogame*, *shows* e *brincadeiras*, entre outras. Por fim, aparece **maloqueiragem** (f=9, ome=2,333) que assume o caráter informal nesta representação, trazendo para o núcleo central uma gíria comum ao grupo nesta faixa etária e um comportamento que assume uma conotação negativa, como descrito por um dos sujeitos que justificou esta evocação na parte do questionário que solicita uma explicação sobre o critério de importância conferido às palavras: “porque tem muitos maloqueiros safados que roubam as pessoas da comunidade”, trazendo o problema da violência e dos assaltos na localidade.

No segundo quadrante da representação, aquele que – segundo Abric (1994) – complementa a ideia do núcleo central, encontram-se algumas palavras que integram as mesmas categorias da análise anterior, mas surgem novas evocações consideradas importantes de serem melhor detalhadas nesta fase de apreensão da

estrutura do que representa o bairro de Brasília Teimosa para este grupo. A saber: **drogas** (f=15, ome=3,200) e **violência** (f=24, ome=2,285) complementam a ideia de *maloqueiragem* presente no núcleo central; enquanto **futebol** (f=18, ome=2,500) e **mercado** (f=12, ome=3,000) podem ser inseridos no contexto das atividades do dia a dia, juntamente com as ideias de *escola* e *diversão* presentes no quadrante anterior. As demais evocações podem ser inseridas na categoria de paisagens/locais do bairro, mas parecem encerrar significados mais profundos do que apenas o que se vê na geografia do local. **Praia** (f=30, ome=2,700) e **orla** (f=12, ome=2,500), por exemplo, dão conta da paisagem natural e da edificada no bairro após os vários projetos de requalificação ao qual Brasília Teimosa foi submetida desde o ano de 1982, quando de sua inclusão no programa Promoradia, até o ano de 2004, quando a Avenida Brasília Formosa, localizada á beira-mar, foi concluída e entregue aos moradores. Ao evocar essas palavras em separado, parece clara a ideia de que um trabalho de requalificação foi realizado no local, mudando a paisagem natural e acrescentando mais um motivo de orgulho aos seus moradores, sendo a *orla* descrita por um dos sujeitos na etapa do questionário que solicita uma justificativa para o critério de importância concedido como “o centro dessa comunidade”. Já a *praia* aparece em outra justificativa como “o único lugar que eu gosto em Brasília Teimosa”. Por fim, ainda no segundo quadrante e também inserido na categoria de locais/paisagens, aparece a palavra **palafitas** (f=9, ome=3,667), com o detalhe que este tipo de construção não mais existe no local desde 2004, dando conta do quanto a história do bairro está presente no imaginário do grupo, mesmo se tratando de crianças e adolescentes que pouco ou nenhum contato tiveram com esta forma rudimentar de moradia.

Na segunda periferia, aquela que apresenta as palavras ou expressões menos frequentes que foram classificadas como as primeiras mais importantes pelos sujeitos, um resultado que se apresentou coeso e fechado em torno de uma ideia que não tinha surgido com tanta clareza no experimento anterior e que pode revelar um desejo latente deste grupo: a **cidadania** (f=6, ome=2,000). A palavra aparece ainda desmembrada em outras: **Cepoma** (f=6, ome=2000) e **Flau** (f=6, ome=2,000). Ambas são organizações não-governamentais que atuam no bairro. O Centro de Educação Popular Mailde de Araújo (Cepoma), localizado na Rua Dragão do Mar, atende a cerca de 130 crianças e oferece oficinas de dança, pintura e leitura. Além disso, o Cepoma possui uma biblioteca que empresta 400 livros por mês aos

moradores. Já a Turma do Flau, na Rua Espadarte, é uma das mais antigas, fundada em 1982. Hoje, atende a cerca de 170 crianças e oferece cursos de música e dança, percussão, informática, capoeira e catequese para pessoas com idades entre 7 a 17 anos. Pela relevância do trabalho que realizam no bairro, as duas ONGs estão contempladas no jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, tanto como um dos locais presentes na carta OBJETIVO, quando no baralho VOCÊ SABIA?, que traz informações sobre o trabalho realizado por essas e outras instituições. Por fim, ainda neste quadrante, a evocação **comunidade** (f=6, ome=1,500) que, no contexto deste grupo, pode ser entendida como a unidade formada por seus moradores através da organização social instituída desde a ocupação da área e reforçada nos trabalhos de *cidadania* realizados por organizações como o *Cepoma* e a *Turma do Flau*.

Por fim, na periferia distante desta representação, onde se localizam as evocações menos frequentes e consideradas menos importantes nos critérios de relevância, mas que ainda assim conseguiram índices suficientes para fazerem parte da representação social do bairro para este grupo, aparecem **moradores** (f=6, ome=3,000), no que pode ser entendido como uma referência à importância da organização social e das relações interpessoais para o grupo, e **ônibus** (f=5, ome=4,000) e **ruas** (f=6, ome=3,500), no que foi aqui interpretado como evocações de mobilidade, critério de reconhecida importância para a mecânica do jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, uma vez que os jogadores precisam se locomover pelas ruas do bairro – através de roteiros criados por eles – para que cumpram os objetivos determinados antes do início da partida. Portanto, para este projeto em particular, ter evocações desta natureza já presentes na representação do bairro antes do contato com a ferramenta de design revelou-se de suma importância para os resultados obtidos na etapa final do experimento e que serão detalhados a seguir.

### 6.2.2 Conteúdo gerado durante o jogo



**Figura 10** Imagens das cinco partidas do jogo *Passeio em Brasília Teimosa*

Depois de apreender o que pode ser considerado um “retrato instantâneo” do que o bairro de Brasília Teimosa representa para este grupo de crianças e adolescentes, acredita-se ter formulado uma espécie de “campo simbólico” formado pelas palavras evocadas no exercício de representação social. Uma maneira de apresentar este campo é esta nuvem de tags gerada a partir apenas da frequência das evocações, sem considerar o critério de relevância atribuído na metodologia de Abric, que tem aqui o caráter apenas de ilustrar graficamente o resultado, ajudando a visualizar as palavras e as categorias de análise que puderam ser localizadas nos diálogos registrados em áudio e vídeo durante a realização das cinco partidas do jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, com cinco grupos de sujeitos diferentes, totalizando 25 jogadores.



Figura 11 Palavras evocadas no exercício de representação antes do jogo

O que primeiro chamou a atenção na observação dos estudantes com o jogo foram as reações observadas no contato inicial com o tabuleiro. O fato de se tratar de uma reprodução relativamente fiel da geografia do local fez com que integrantes dos cinco grupos, sem exceção, reagissem ao artefato e iniciassem espontaneamente a exploração da ferramenta, antes mesmo do início do jogo ou na fase inicial de identificação dos objetivos de cada um na partida. Era comum a troca de informações sobre os locais identificados, a procura por endereços conhecidos – na maioria dos casos a residência – e as confirmações de locais e paisagens que eles supunham ter identificado, junto à pesquisadora ou aos demais colegas. O quadro abaixo reproduz alguns desses diálogos.

Diálogos	
<b>Referências a locais/ paisagens do bairro</b>	Registra as comunicações relativas aos locais presentes no tabuleiro do jogo <i>Passeio em Brasília Teimosa</i> , na categoria de locais e paisagens do bairro, obtidas antes do início da partida ou no desenrolar das mesmas. Estas reproduções revelam habilidades de localização e leitura de mapas, encontradas entre os sujeitos
<b>Partida 1</b>	<p><b>Diálogo 1</b></p> <p>Jogador 4 – Onde é o Camarão do Zito?</p> <p>Pesquisadora - Vocês conhecem o Camarão do Zito?</p> <p>(Alunos apontam)</p> <p>Jogador 1 - Fica na Rua D</p>

	<p><b>Diálogo 2</b>          Jogador 3 - Agora eu vou pra o meu segundo objetivo. Bar do Peixe.          Jogador 2 - É aqui (aluno aponta local errado)          Jogador 3 - Tá longe.</p> <p><b>Diálogo 3</b>          Jogador 3 - Eu reconheço a turma do Flau, Cepoma, a Igreja, o Bar do Peixe</p>
<p><b>Partida 2</b></p>	<p><b>(Antes do jogo)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eu moro na Rua Francisco Valpassos</li> <li>- Eu moro na aqui, na Rua Paru.</li> <li>- Eu moro aqui... cadê... eu morro na Rua Atum.. tem não?</li> <li>- Eu moro aqui nos barracos... aqui ó.</li> <li>- Eu moro aqui, perto da Praia.</li> <li>- Rua Delfin.. é perto daqui...</li> <li>- Ó o late, ó...</li> <li>- Que massa...</li> <li>- Ah não.. é perto do late, da quadra... Na Rua D</li> <li>- Os quiosques...</li> <li>- Ó o Bar do Peixe.</li> </ul> <p><b>Diálogo 1</b>          Jogador 2 : Onde é o Camarão do Zito?          Pesquisadora: É aqui, este castelo, lembra?          Jogador 2: Ah, da Rua D...sei.          Jogador 3: Onde é o posto da creche?          Pesquisadora: É aqui, aquele posto de saúde que fica na beira do rio...          Jogador 5: Na Rua Delfin, na Rua Delfin...          Jogador 3: (balança a cabeça positivamente)</p> <p><b>Diálogo 2</b>          Jogador 5: Teu primeiro objetivo é o late Clube... mais longe do que o meu...          Jogador 2: Aí se eu chegar lá, tenho que voltar tudinho, é?          Pesquisadora: Não. Aí você olha qual é o seu segundo objetivo e vai pra lá...          Jogador 5: Já cumpri o meu primeiro...          Jogador 5: Colônia Z-1, onde é?          Pesquisadora: Alguém sabe?          Jogador 3: É aqui (aponta..). Colônia dos Pescadores...          Jogador 3: Deixa eu ver qual é o meu último... Passar na Turma do Flau. Ah, na Turma do Flau.. (ri e aplaude..).</p> <p><b>Diálogo 3</b>          Jogador 5 para Jogador 1: Tu vai passar por onde? Teu segundo objetivo é aonde?          Jogador 2: O segundo objetivo dele é aqui, ó.. (aponta um local no tabuleiro)          Jogador 1: Mentira, minha rua é rua Badejo. Ó aqui, ó... Passe no Império dos Camarões, Rua Badejo, até a Escola do Manguê... Aí depois eu vou pra a Escola do Manguê. (olha para a pesquisadora e pergunta). Depois eu posso voltar por aqui?          Jogador 2: Pode.. por onde que tu quiser...          Jogador 1: Então eu vou cortar caminho...</p>
<p><b>Partida 3</b></p>	<p><b>(Antes do jogo)</b>          Jogador 2: Cadê o Espardarte? Eu moro do lado da praia... Pra cá. Aqui é a Orla?          Pesquisadora: Sim.          Jogador 2: Eu moro por aqui.          Jogador 1: Ó a Igreja aqui, a Igreja          Jogador 4: Na rua J          Jogador 1: Cadê a outra Igreja, na Rua C?</p> <p><b>Diálogo 1</b>          Jogador 2: Ó Morethe onde tá... Morethe é aqui desde quando? Ó Morethe onde tá...          Jogador 4: Tá errado...          Jogador 2: Espardarte... Tem que ser aqui...          Jogador 4: É.. era pra ser aqui Morethe.. Na Rua do Flau.          Jogador 5: Morethe tá onde?</p>

	<p>Jogador 4: Morethe tá na Rua Bonfim. Na Rua B! <i>(jogadores identificam um local posicionado de forma errada no tabuleiro)</i></p> <p><b>Diálogo 2</b>          Jogador 2: Onde é a escolinha de futebol?          Jogador 1: Aqui ó...          Jogador 2: É aqui?          Jogador 1: Mas tem que seguir a ordem, visse?</p>
<b>Partida 4</b>	<p><b>(Antes do jogo)</b></p> <p>Jogador 1: Eu moro aqui na Rua Paru          Jogador 3: Eu moro na rua do Flau          Jogador 2: Eu moro na Colônia</p> <p><b>Diálogo 1</b>          Jogador 3: Onde é o Cepoma?          Pesquisadora: Tem o endereço na carta?          Jogador 3: Rua Dragão do Mar...          Todos olham e procuram a rua no tabuleiro até achar.</p> <p><b>Diálogo 2</b>          Jogador 2: Tenho que ir pra o Flau, véio... 1, 2, 3.. aí eu dou mais três e subo pra cá pra o Flau...</p> <p><b>Diálogo 3</b>          Jogador 1: Tu tem que ir pra o outro caminho que tá escrito aí na carta. Tu vai pra a Igreja é?          Jogador 4: É pra Igreja... Ah não.. eu vou passar na Escola do Mangue. É no terceiro que eu vou pra Igreja. Onde é a Escola do Mangue?          Jogador 1: É aqui ó...</p>
<b>Partida 5</b>	<p><b>(Antes do jogo)</b></p> <p>- Eu moro aqui          - Eu moro na Rua Paru, Rua Paru!</p> <p><b>Diálogo 1</b>          - Jogador 1: Igreja Católica, alguém localiza aí?          - Jogador 2: Eu vou ter que fazer isso aqui.. Eu tenho que passar na creche. Depois daqui eu tenho que ir no Castelo do Camarão, na Rua Badejo. Eu não sei onde está o Castelo do Camarão e não sei onde está o posto?          Pesquisadora: Alguém conhece o Castelo do Camarão?          Jogador 3: Eu conheço.. é lá na Rua D.          Jogador 1: Ah, achei a Igreja Católica.</p>

**Quadro 6 Diálogos registrados durante o jogo na categoria referente a locais/paisagens do bairro:**

Outra demonstração de inserção dos diálogos gerados durante o contato com o jogo e a memória coletiva do grupo pode ser observada em algumas inter-relações feitas entre o conteúdo da ferramenta e as atividades do dia a dia das crianças, seja através de informações repassadas no contato com a família ou aprendidas em sala de aula. Alguns exemplos podem ser verificados no quadro a seguir.

<b>Diálogos</b>	
<b>Referências a atividades do dia a dia ou conteúdos</b>	Registra as comunicações e situações entre os jogadores relativas ao dia a dia do bairro ou à memória coletiva do grupo em relação aos fatos e eventos marcantes da história do bairro

<b>aprendidos antes do jogo</b>	
<b>Partida 1</b>	<p><b>Situação 1</b></p> <p>Jogador 3 não consegue pronunciar corretamente o nome do ex-presidente Juscelino Kubitschek, citado em uma das cartas <i>Você Sabia...</i> e personagem da história do bairro. Foi para pedir a intervenção dele para a questão da moradia no bairro que cinco pescadores foram de jangada até o Rio de Janeiro, em 1956, e um episódio dos mais comentados e recontados da história do bairro. Jogador 1 (que já havia ganhado o jogo e apenas assistia ao restante da partida) interrompe a leitura e pronuncia o sobrenome Kubitschek corretamente.</p>
<b>Partida 2</b>	<p><b>Situação 1</b></p> <p>Jogador 2 lê a carta sobre a visita do ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva à comunidade, no ano de 2002, que termina com o texto “Ele queria prometer aos moradores que iria tirar todos eles das palafitas”. E completa por sua conta: “e tirou!”, demonstrando conhecimento dos fatos ocorridos após o fato narrado na carta.</p> <p><b>Situação 2</b></p> <p>Jogador 2 lê a carta sobre os pescadores que foram até Brasília encontrar o presidente Juscelino Kubitschek, tem dificuldade de pronunciar o sobrenome do ex-presidente e, desta vez, todos completam em coro.</p> <p><b>Situação 3</b></p> <p>Jogador 3 diz “Eu não sabia que Lula trouxe o Prefeito e todos os ministros pra cá não... foi a primeira comunidade a ser visitada... (Neste caso, a fala revela o reconhecimento do ex-prefeito do Recife, João Paulo, que não é citado no texto da carta, mas aparece ao lado do ex-presidente Lula na foto no verso da carta <i>Você sabia?</i>)”</p>
<b>Partida 3</b>	<p><b>Situação 1</b></p> <p>Jogador 1 tira a carta sobre a viagem dos pescadores à posse do ex-presidente Juscelino Kubitschek. Enquanto ele lê apenas Juscelino, jogador 4: Kubitschek!!! Foi minha fala do trabalho de Ciências...</p> <p><b>Situação 2</b></p> <p>Jogador 4 se dirige à pesquisadora, a quem já tinha identificado como a pessoa que criou o jogo e comenta: “Como foi que vocês adivinharam? Este aqui é o barco do meu pai...” e aponta um barco azul presente no tabuleiro, que não é a reprodução de um barco específico, mas apenas uma representação genérica de um barco de pesca usada ao longo do tabuleiro).</p> <p><b>Situação 3</b></p> <p>Jogador 1 tira uma carta de avanço, de conteúdo sobre Educação Ambiental, que fala sobre o jogador ter avisado na borracharia do bairro de que pneus velhos acumulam água. A carta não se refere a uma borracharia específica, mas o jogador interrompe a leitura, aponta para fora da janela, ri e comenta: “aí, tá ligado? Aqui do lado...”. Ao lado da escola onde se realizaram os experimentos, por coincidência tem uma borracharia, que não aparece no tabuleiro.</p>
<b>Partida 4</b>	<p><b>Situação 1</b></p> <p>Jogador 5 cai na casa com uma interrogação e tira uma carta <i>Você sabia?</i> sobre a viagem dos pescadores para a posse do ex-presidente Juscelino Kubitschek, começa a ler o texto da carta e no momento que lê o nome Juscelino, jogador 1 antecipa o sobrenome Kubitschek.</p> <p><b>Situação 2</b></p>

	<p>Jogador 3 lê uma carta <i>Você sabia?</i> sobre o peixe Arabaiana. O texto começa explicando que no bairro de Brasília Teimosa as ruas têm nomes de peixe. Ao ouvir isso, jogador 1 lê em voz alta o nome da Rua Paru (onde mora) e se dirige à pesquisadora: “Paru é o nome de um peixe, né?”, demonstrando ter entendido a lógica da determinação dos nomes das ruas no bairro.</p> <p><b>Situação 3</b>  Ao final da partida, Jogador 3 pega uma carta do baralho <i>Você sabia?</i>, que tem fotos do bairro no verso e se dirige ao grupo:  Jogador 3: Eu moro aqui ó... (Aponta para uma casa)  Jogador 2: Tá bom, Diogo...  Jogador 3: Sem brincadeira! Tá bom!! Pergunta a Diego..  Jogador 2: Eu já fui lá um bocado de vez..  Jogador 3: Eu me mudei!!  Jogador 2: Tá bom...  Pesquisadora: Você está reconhecendo este prédio é?  Jogador 3: Eu moro aqui (mostra novamente a carta)  Pesquisadora: É a sua casa?  Jogador 3: É... nessa janela aqui.  Jogador 4: Onde é isso?  Jogador 3: Entre a Rua Delfin e a Rua A...  (Alguns jogadores começam a procurar seus endereços nos tabuleiros, outros procuram nas cartas.  Jogador 2: Ei, achei onde eu moro. Aqui na Colônia... Aqui é são Pedro, né? Eu moro aqui... (aponta um local no tabuleiro)  Jogador 5, que olha as fotos nos versos da cartas, seleciona uma imagem em que um homem aparece atravessando a rua e diz: “Ólha seu Emanuele!!!! Que tem a barraquinha.”  Jogador 2: Ah é.. aquele coroa que vende...</p>
<b>Partida 5</b>	<p><b>Situação 1</b>  Jogador 2 lê a carta <i>Você Sabia?</i> sobre o peixe Paru. Termina de ler, vira para olhar a foto e diz: “Oxe, meu pai pega direto... já peguei uma desse tamanho aqui...”</p> <p><b>Situação 2</b>  Jogador 3 lê uma carta <i>Você sabia?</i> sobre a origem do nome Brasília Teimosa. Ao final da leitura, Jogador 2 comenta: “Meu pai me disse isso...”. Jogador 5 completa: “Aí derrubavam as casas e eles voltavam...”, referindo-se ao fato não citado na carta, mas bastante conhecido no bairro, de que os primeiros moradores resistiram várias tentativas de desocupação do terreno que deu origem ao bairro, sendo esta “teimosia” responsável pela inclusão do adjetivo Teimosa no nome da comunidade.</p>

**Quadro 7 Diálogos registrados durante o jogo na categoria referente a atividades do dia a dia ou conteúdo aprendidos antes do contato com o jogo**

Para concluir a descrição dos diálogos registrados durante a realização das partidas, em relação ao “campo simbólico” das palavras evocadas, é importante salientar que não houve menções significativas às evocações de cunho negativo, a exemplo de *violência*, *drogas* e *lixo* no decorrer da aplicação do jogo, embora elas apareçam com certa relevância no quadro de representações sociais revelado pelos sujeitos antes do contato com a ferramenta.

### 6.2.3 Representação social do bairro depois do jogo

Como já antecipado na descrição metodológica desta pesquisa, doze dias após a realização da etapa de partidas do jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, a pesquisadora realizou um novo exercício de representação social com os 25 sujeitos, sendo aplicado o mesmo questionário, sob as mesmas condições anteriores ao jogo. O objetivo aqui era o de investigar se houve ou não mudanças no quadro de representações sobre o bairro para este grupo específico e avaliar se as alterações poderiam estar relacionadas ao conteúdo trabalhado pelo artefato.

Mais uma vez, os estudantes foram solicitados a responder sobre o bairro através de cinco associações livres, posteriormente rankeadas de 1 a 5, a partir do critério de importância. Mais uma vez, o questionário foi entregue impresso e não foi fornecido tempo determinado para a realização do exercício. Desta vez, os participantes dos cinco grupos de jogadores estiveram juntos, na biblioteca da escola, sendo esta etapa realizada em dois dias. No primeiro dia, dezoito sujeitos participaram do exercício e, no dia seguinte, os sete restantes, que não haviam comparecido à escola no dia anterior. Para serem tabulados no software EVOC, mais uma vez os resultados foram multiplicados por três para atender ao requerimento de, no mínimo, 300 palavras que o software precisa para rodar. Os resultados são apresentados a seguir:

ORDEM MÉDIA DE EVOCAÇÃO					
		Inferior a 2,5		Superior ou igual a 2,5	
F R E Q U Ê N C I A	>=9	36 – Escola	1,667	9 – Orla	2,727
		9 – Família	2,000	27 – Praia	3,333
		15 – Futebol	2,000	12 – Drogas	3,000
		12 – Violência	2,200	9 – Esportes	2,555
		33 – Diversão	2,333		
	<9	6 – Igrejas	1,500	6 – Amigos	2,500
		6 – Onibus	2,000	6 – Mercado	2,500
		6 – Ruas	1,000	6 – Moradores	2,500
		6 – Ajudar as pessoas	2,000	6 - Posto da creche	2,533
		6 - Cidadania	2,157	6 – Não usar drogas	2,500
		6 – Flau	2,352		

Quadro 8 Resultado do exercício de representação social com 25 sujeitos (depois do jogo)

Das 20 palavras evocadas neste exercício, 15 já faziam parte da representação social do bairro de Brasília Teimosa para este grupo específico de estudantes. Algumas delas ocupam as mesmas posições anteriores, principalmente no núcleo central exibido no primeiro quadro, o que reforça o caráter inflexível do mesmo e sua relativa independência do contexto imediato. O quadro a seguir revela o resultado atual, em comparação com o anterior.

ORDEM MÉDIA DE EVOCAÇÃO				
F R E Q U Ê N C I A	1 ° QUADRANTE		2 ° QUADRANTE	
	Antes do jogo	Depois do jogo	Antes do jogo	Depois do jogo
	24 – Escola 24 - Diversão 9 – Família 21 – Amigos 9 – Casas 9-Maloqueiragem	36 – Escola 33 - Diversão 9 – Família 15 – Futebol 12 – Violência	15 – Drogas 12 – Orla 30 - Praia 18 – Futebol 12 - Mercado 9 - Palafitas 24 – Violência	12 – Drogas 9 – Orla 27 – Praia 9 – Esportes
	3 ° QUADRANTE		4 ° QUADRANTE	
	Antes do jogo	Depois do jogo	Antes do jogo	Depois do jogo
	6 – Cidadania 6 - Flau 6 - Comunidade 6 – Cepoma	6 – Cidadania 6 - Flau 6 – Igreja 6 – Ônibus 6 – Ruas 6 – Ajudar as pessoas	6 – Moradores 5 - Ônibus 6 – Ruas	6 – Moradores 6 – Amigos 6 – Mercado 6 - Posto da creche 6 – Não usar drogas

Quadro 9 Comparação dos resultados da representação social antes e depois do jogo

No primeiro quadrante, aquele dedicado ao núcleo central da representação social, as palavras **escola** (f=36, ome=1,667), **diversão** (f=33, ome=2,333) e **família** (f=9, ome=2,000) mantiveram suas posições. Passaram a fazer parte do núcleo, no entanto, **futebol** (f=15, ome=2,000), uma atividade de claro apelo entre a faixa etária dos sujeitos pesquisados, especialmente entres os meninos, e que se encontra presente no jogo através da inclusão da Escola de Futebol do Geraldo, uma das mais tradicionais do bairro, entre as cartas OBJETIVO e no conteúdo das cartas de

AVANÇO, como uma referência a um dos locais de grande circulação das crianças da comunidade. Também passou a compor o núcleo central da representação social de Brasília Teimosa o termo **violência** (f=12, ome=2,000) que, antes do contato dos sujeitos com o jogo, estava presente apenas no segundo quadrante, onde ficam as palavras listadas com grande frequência, mas que receberam notas de pouca importância no critério de relevância. Como o jogo não faz qualquer referência à violência, é difícil imaginar que possa haver alguma relação entre a ferramenta e a migração desta evocação da primeira periferia para o núcleo central. Aqui, no entanto, é preciso fazer a observação de que a pesquisadora esteve na escola para a realização deste exercício de representação social na segunda-feira após a realização de um desfile cívico pelas ruas da comunidade, na sexta-feira anterior. Na ocasião, o consumo de entorpecentes e agressões foram registrados entre os alunos da instituição, tendo sido realizada inclusive uma conversa sobre o problema com todos os alunos da escola, ainda durante a presença da pesquisadora no local, podendo haver aqui uma influência deste contexto neste resultado específico. Em relação ao resultado do experimento anterior, deixaram de fazer parte do núcleo central *casas* e *maloqueiragem*, que não apareceram mais em nenhum dos outros quadrantes.

No segundo quadrante, o dos elementos complementares ao núcleo central, mantiveram suas posições **drogas** (f=12, ome=3,000), **orla** (f=9, ome=2,727) e **praia** (f=27, ome=3,333). Houve a inclusão da evocação **esportes** (f=9, ome=2,555), sem que seja possível fazer uma relação direta com a ferramenta, já que não há referências diretas à práticas esportivas na mecânica do jogo além da já mencionada no parágrafo acima em relação à escolinha de futebol. Do resultado obtido antes do jogo, registra-se o desaparecimento da palavra *palafitas*, o que pode sinalizar o entendimento, a partir do contato com a história do bairro descrita no artefato, de que este tipo de construção não faz mais parte da paisagem do local.

No terceiro quadrante, permaneceram as palavras **cidadania** (f=6, ome=2,157) e **flau** (f=6, ome=2,522) e passaram a fazer parte do grupo dos elementos de contraste **igrejas** (f=6, ome=1,500) e **ajudar as pessoas** (f=6, ome=2,000). Sobre essas evocações, que não tinham sequer aparecido no resultado anterior, é possível estabelecer uma relação direta com o jogo *Passeio em Brasília Teimosa*. As igrejas católica e evangélica, localizadas entre as Ruas Carapeba e Guarajuba e na Badejo, respectivamente, estão presentes em quatro das quinze

cartas OBJETIVO do jogo, tendo sido estas cartas usadas em pelo menos duas das cinco partidas realizadas. A igreja católica também é conteúdo de uma das cartas VOCÊ SABIA? que conta a história do trabalho do padre americano Jaime Kohmichen na organização social da comunidade durante a luta pela posse da terra. Já a ação de *ajudar as pessoas* é citada no conteúdo das cartas de AVANÇO, que recompensa o jogador por uma atitude positiva de preservação do meio ambiente ou de cidadania. Um exemplo é a carta que foi usada em pelo menos uma das partidas e que traz o seguinte texto: “Você ajudou um grupo de pessoas que não moram no bairro e foram almoçar no Império dos Camarões, na Rua Badejo, a pegar o ônibus correto de volta para casa. Ajudar as pessoas faz de você um bom cidadão! Avance três casas”. Na justificativa para a escolha desta expressão como a mais importante representação associada a Brasília Teimosa, um dos sujeitos escreveu: “Porque ajuda o próximo é muito bom para depois se ele precisar eu peso ajuda e eles mim ajudam” (sic).

Ainda neste quadrante, outra alteração que chama atenção e que pode ter relação direta com o jogo é a presença das palavras **ruas** (f=6, ome=1,000) e **ônibus** (f=6, ome=2,000), que já constavam no resultado anterior, mas ocupavam o quarto quadrante, dos elementos mais distantes e menos importantes da representação. A questão das ruas é muito presente no jogo. A mecânica do artefato foi desenvolvida para estimular a navegação pelo tabuleiro, de modo a apresentar a nomenclatura das ruas do bairro que, apesar de serem nomes de peixes há pelo menos uma década, continuam sendo chamadas pelas letras, principalmente pelos moradores mais antigos. Ao escolher o endereço através do qual vai cumprir os objetivos, o jogador precisa prestar atenção às possibilidades de caminhos, atalhos etc. Cada objetivo descrito na carta é acompanhado do endereço correto e pelo menos nove das 25 cartas VOCÊ SABIA? trazem fotos e informações sobre os peixes que dão nomes aos logradouros, como no exemplo a seguir: “*Você sabia que...*

*... As ruas de Brasília Teimosa têm nomes de peixes em homenagem aos seus primeiros moradores, que eram pescadores? Paru, por exemplo, é um peixe muito comum nas praias brasileiras. Muito bonito, o Paru se alimenta de algas e pode chegar a até 25 centímetros*”. A migração da palavra *ônibus* também pode ser entendida no mesmo contexto uma vez que, embora não possua uma relação tão

direta quanto *ruas*, traz referência à mobilidade e, conseqüentemente, à movimentação pelo bairro.

Em relação à comparação entre o terceiro quadrante do resultado anterior e o atual, registra-se o desaparecimento da palavra *Cepoma*, sigla para Centro de Educação Popular Mailde de Araújo, uma organização não-governamental de reconhecida atuação no bairro, que está presente tanto como OBJETIVO quanto como tema de uma das cartas VOCÊ SABIA? e chegou a ser utilizada em pelo menos duas partidas, de uma forma ou de outra, mas não foi citada novamente entre as associações livres em relação ao bairro.

Por fim, no quarto quadrante, apenas a palavra **moradores** (f=6, ome=2,500) se manteve na posição, com devido destaque na justificativa para o grau de importância, como se referiu um dos sujeitos: “porque sem a população, não existiria a Brasília”. A periferia distante recebeu as palavras **amigos** (f=6, ome=2,500) e **mercado** (f=6, ome=2,500), vindas do núcleo central e da segunda periferia, respectivamente. Não se encontra explicação coerente com o jogo para a palavra *amigos* ter sofrido este deslocamento, uma vez que a evocação também demonstrou ter sua importância reconhecida nas respostas, como descreve um dos sujeitos: “eu gosto muito dos meus amigos por isso ganharam o número 1”. Ainda neste quadrante, duas outras evocações que não tinham sido mencionadas no resultado anterior emergiram: **posto da creche** (f=6, ome=2,533) e **não usar drogas** (f=6, ome=2,500). A primeira refere-se ao posto de saúde da comunidade, local que está presente em pelo menos duas das quinze cartas OBJETIVO e também faz parte do conteúdo de educação ambiental citado em uma das cartas de AVANÇO, com o seguinte texto: “*De passagem pelo Posto de Saúde que fica ao lado da creche, na Rua Delfin, você pegou uma cartilha sobre reciclagem de lixo. Lá, ficou sabendo das cores certas dos coletores (amarelo para metal; verde para vidro; azul para papel e vermelho para plástico). Bom trabalho! Avance duas casas*”. Já a expressão *não usar drogas* não aparenta ter relação com o jogo, que não traz qualquer conteúdo relativo ao uso de entorpecentes. Parece coerente aqui mencionar novamente o episódio do desfile cívico que repercutia bastante entre os alunos da escola Assis Chateaubriant no dia da realização deste exercício de representação social.

A análise dos resultados deste experimento sugere que o contato – ainda que primeiro e único – com a ferramenta de design que é o ponto de partida desta pesquisa provocou algum impacto no quadro de representações sociais do bairro de

Brasília Teimosa para este grupo específico de sujeitos. A inclusão de pelo menos três evocações novas e que possuem relação direta com o jogo (*ajudar as pessoas, igreja e posto da creche*), além de algumas migrações de palavras entre os quadrantes apontam para o potencial da ferramenta no sentido de impactar pelo menos a forma como os sujeitos veem ou pensam sobre o bairro onde moram. A análise dos resultados será mais detalhada nas conclusões finais deste estudo.

#### 6.2.4 Entrevistas semi-estruturadas

A etapa final da metodologia contou com a realização de dez entrevistas semi-estruturadas com sujeitos do grupo, ocorridas nos mesmos dias do último exercício de representação social, portanto de dez a doze dias após a realização das partidas. Participaram integrantes dos cinco grupos de jogadores, sendo as participações nas entrevistas voluntárias e gravadas em áudio. As crianças também receberam um termo de consentimento livre e esclarecido para serem assinados pelos pais e devolvidos à pesquisadora. As mesmas quatro perguntas foram realizadas para todos eles, e as respostas descritas a seguir. O objetivo era apreender o que havia ficado de lembrança sobre o jogo, tanto da mecânica quanto do conteúdo, com vistas à análise posterior. O resultado está nos quadros abaixo.

ENTREVISTADO	O que você lembra do jogo?
Sujeito 1	- Eu lembro que tinha várias opções para chegar à escola, voltar para a escola. Eu lembro que tinha várias ruas com nomes de peixes e o jogo tinha várias coisas que a gente tinha que fazer em Brasília Teimosa, como as cartas que apareciam... Eu descobri várias coisas novas, que eu nunca tinha visto antes... Pesquisadora: Como o quê, por exemplo? - Eu não sabia que a Brasília Teimosa era nome de peixe... Eu achava que Paru era um nome normal assim, da minha rua... Aí eu fui e descobri.
Sujeito 2	- Eu lembro de muitas coisas... dos meus objetivos, e também conhecer as ruas como ele falou e mais outras coisas.
Sujeito 3	- Lembro dos objetivos que a gente tinha de seguir, as coisas certas todinhas, os obstáculos que a gente tinha que fazer, arrodar tudinho e chegar no ponto certo, depois voltar pra e escola.
Sujeito 4	- Muitas coisas, assim...com rua, nome de peixe, não.. nome de rua com nome de pescador...
Sujeito 5	- Eu lembro assim das ruas, dos pontos que mais marcam a Brasília, do Flau, a Igreja Católica, o Buraco da Véia e outros pontos...

<b>Sujeito 6</b>	- Um negócio que era pra fazer missão... eu tive que ir pra o late, depois pra Igreja Católica, depois pra o Mercadinho, voltei pra o colégio... a mão vermelha... os objetivos....
<b>Sujeito 7</b>	- Lembro que o jogo tem uma mão vermelha que atrasa a gente, dificulta mais um pouco, e a mão verde que ajuda a gente... também lembro dos nomes das ruas, dos meus objetivos...
<b>Sujeito 8</b>	- Eu lembro que tem de ter o objetivo de três lugares, tem que sair de um lugar, passar por esses três lugares e voltar primeiro... Tem que ter a mão verde também que ajuda, a interrogação pra saber mais sobre a Brasília Teimosa e também a mão vermelha que se a pessoa fizer alguma coisa errada no jogo volta casas.
<b>Sujeito 9</b>	- Dos obstáculos, das cartas, só...
<b>Sujeito 10</b>	- Lembro que a gente tem que cumprir os objetivos, aí pelos objetivos a gente ia andando até voltar pra a escola, que era o ponto de partida. Lembro que quando a gente chegava nas interrogações aprendia mais sobre Brasília porque tinha umas explicações que a gente não sabia... que mais? A mãozinha verde ajudava, a mãozinha vermelha atrapalhava...

**Quadro 10 Respostas à pergunta: O que você lembra do jogo?**

Neste quadro de respostas, observa-se que a mecânica do jogo foi o aspecto mais lembrado para o grupo de entrevistados. A dinâmica dos objetivos a cumprir e as possibilidades de avanço e de retrocesso, que conferem imprevisibilidade ao resultado, receberam nove referências nas respostas, sendo na maioria das vezes a primeira lembrança evocada. O conteúdo sobre o bairro, presente nas cartas VOCÊ SABIA?, também se destacou neste quadro de respostas, obtendo sete referências. As memórias, no entanto, estavam ligadas de certo modo à questão da mecânica do jogo, uma vez que a referência ao fato das ruas do bairro terem nomes de peixes foi a mais frequente entre elas.

<b>ENTREVISTADO</b>	<b>Você lembra dos seus objetivos no jogo?</b>
<b>Sujeito 1</b>	- Eu lembro que eu tinha que ir pra o late, depois voltar pra a Igreja, da Igreja pra o Mercadinho Brasiliense e voltar pra escola.
<b>Sujeito 2</b>	- Lembro. Ir até o campo de Geraldo e depois ir à turma do Flau e Bar do Peixe, e voltar pra a escola.
<b>Sujeito 3</b>	- Meu objetivo era chegar no Buraco da Véia, passar pelo Posto da Creche e o outro era a Colônia dos Pescadores e depois voltar pra a escola.
<b>Sujeito 4</b>	- Lembro. Era ir no late Clube, do late Clube era ir no Bar do Peixe, no Campo de Geraldo e voltar pra escola.
<b>Sujeito 5</b>	- Lembro. Foi o Buraco da Véia, depois pra o posto da creche e depois voltar pra escola.

<b>Sujeito 6</b>	- Primeiro foi pra ir pra o late, o segundo pra a Igreja Católica e o terceiro pra o Mercadinho.
<b>Sujeito 7</b>	- Passar pela turma do Flau, depois pra o Cepoma, depois ir pra Escola Mangue.
<b>Sujeito 8</b>	- Mercadinho Brasiliense, Colônia Z-1, que é a Colônia dos Pescadores e a Turma do Flau.
<b>Sujeito 9</b>	- Turma do Flau, Escola do Mangue e Mercadinho Brasiliense.
<b>Sujeito 10</b>	- Lembro que era pra passar pela Turma do Flau, a União dos Pescadores... e não lembro a outra.

**Quadro 11 Respostas à pergunta: Você lembra dos seus objetivos durante o jogo?**

Neste quadro ressalta-se o fato de todos os entrevistados terem lembrado seus objetivos da partida. A maioria das respostas incluía os três locais a serem percorridos antes de voltar à escola, reforçando o que já havia se revelado no quadro anterior de que a mecânica do jogo foi bem aceita pelos usuários, podendo revelar também que os locais a serem percorridos no tabuleiro são realmente relevantes na geografia do bairro e já fazem parte do “campo simbólico” que forma a paisagem de Brasília Teimosa para este grupo.

<b>ENTREVISTADO</b>	<b>Das informações que foram lidas nas cartas durante o jogo, você lembra de alguma?</b>
<b>Sujeito 1</b>	- Eu me lembro que tinha as positivas e as negativas... que mostrava que a gente botava lixo na rua e voltava uma casa... eu jogava muitas coisas na rua, pegava assim um negócio de chiclete e jogava tudo na rua.. Agora aprendi que isso vai pra o rio e pode ir até pra a água que gente bebe às vezes...
<b>Sujeito 2</b>	- Só lembro a carta verde porque foi um negócio de jogar o lixo no chão, aí apanhou , botou no lixo e pulou as casas no jogo.
<b>Sujeito 3</b>	- Não.
<b>Sujeito 4</b>	- Lembro que era da... dos pescadores que navegaram até o Rio de Janeiro, passaram 35 dias navegando... Pesquisadora: Lembra o que eles foram fazer? - Não.
<b>Sujeito 5</b>	- Era os nomes dos peixes, Guarajuba, e a origem do nome Brasília Teimosa. Pesquisadora: E qual é a origem? - Porque assim, enchia... Aí os políticos tiravam aquelas pessoas daquela área e botava em outra. Aí quando o mar baixava, as pessoas voltavam para aquela área. Aí ficou o nome Teimosa. Assim quando fez a orla de Brasília Teimosa aí ficou Brasília Formosa.
<b>Sujeito 6</b>	- Sim. O nome da rua é nome de peixe por causa dos primeiros moradores que eram pescadores.

<b>Sujeito 7</b>	- Lembro que as ruas são em nome de peixe... tem significado dos moradores antigos.
<b>Sujeito 8</b>	- Eu lembro da minha que é das ruas que em homenagem aos antigos moradores tem nomes de peixes, os antigos pescadores que viajaram numa galéia pra ver a posse do presidente no Rio de Janeiro e outras coisas também interessantes.
<b>Sujeito 9</b>	- Não.
<b>Sujeito 10</b>	- Que as ruas tinha nomes de peixes em homenagem aos seus primeiros habitantes, que em 2002, Lula veio aqui – o que era o presidente...

**Quadro 12 Respostas à pergunta: Das informações que foram lidas nas cartas durante o jogo, você lembra de alguma?**

Esta pergunta inserida no questionário tentou fazer um recorte nas lembranças sobre o artefato e direcionar a memória para trazer à tona apenas as informações presentes nas cartas do jogo. As respostas revelam que o conteúdo sobre a história e dados gerais sobre a localidade se sobressaiu em relação ao conteúdo de educação ambiental, embora um dos sujeitos que citou este conteúdo específico tenha revelado espontaneamente uma mudança de atitude em relação ao meio ambiente após o contato com o jogo (Sujeito 1).

<b>ENTREVISTADO</b>	<b>Desde o seu contato com o jogo, mudou alguma coisa na forma como você vê ou pensa no bairro de Brasília Teimosa?</b>
<b>Sujeito 1</b>	- Eu limpo agora a rua onde eu moro, eu não jogo mais coisa na rua.. eu agora ando com uma sacolinha quando eu saio com a minha mãe. Nesse mesmo dia eu saí com a minha mãe, aí a gente foi lanchar, aí no meio do caminho, a gente trouxe a sacolinha e colocou na bolsa. Aí chegou em casa, ou no lixo mais próximo, a gente jogou... porque o esgoto, até mesmo uma besteirinha pode causar alguma coisa ruim no meio ambiente.
<b>Sujeito 2</b>	- Mudou. Conheci muitos peixes, muitas ruas, muitos lugares que eu só via.. e muitos pescadores.
<b>Sujeito 3</b>	- Mudou porque eu não conhecia muitas ruas aqui, agora to conhecendo...
<b>Sujeito 4</b>	- Mudou. Mudou que eu aprendi nomes de ruas, nome de pescador, nome de peixe...esses negócios e etc.
<b>Sujeito 5</b>	- Mudou...tipo, assim, agora eu conheço mais outras ruas...porque eu sou nova na Brasília e não conhecia quase nada. Agora eu já conheço os nomes das ruas, um pouco de tudo.
<b>Sujeito 6</b>	- Muitas coisas...
<b>Sujeito 7</b>	- Mudou. O jeito que eu vejo a praia... os lugares perto da praia. Pesquisadora: Mudou o quê? Você reconhece mais? - É...eu reconheço mais... eu não conhecia a Rua L lá da praia, os lugares.

<b>Sujeito 8</b>	- Mudou que eu comecei a conhecer mais a Brasília Teimosa.
<b>Sujeito 9</b>	- Eu conheci mais...
<b>Sujeito 10</b>	- Mudou porque eu não moro aqui e eu não conheço Brasília Teimosa, eu só conheço a escola porque eu venho todo dia... aí eu conheci Brasília Teimosa, uma miniatura dela, deu pra conhecer mais...

**Quadro 13 Respostas à pergunta: Desde o seu contato com o jogo, mudou alguma coisa na forma como você vê ou pensa no bairro de Brasília Teimosa?**

Na última pergunta da entrevista, que solicitava saber se houve mudança em relação à percepção sobre o bairro, novamente foi reforçada pelo Sujeito 1 a mudança de atitude e o despertar de uma consciência ambiental mais responsável. Os demais também revelam mudanças, com algumas respostas imprecisas e outras mais específicas, citando experiências pessoais como no caso dos sujeitos que não moram mas estudam no bairro e revelaram ter conhecido mais sobre a localidade.

A análise do conteúdo das entrevistas pode ser dividida em pelo menos três categorias de respostas: referentes à mecânica do jogo, ao conteúdo de Educação Ambiental e Cidadania presentes nas cartas de AVANÇO ou RETROCESSO ou ao conteúdo das cartas VOCÊ SABIA?, sobre a história ou informações gerais sobre o bairro de Brasília Teimosa. A seguir, as respostas foram tabuladas com base nas referências aos três temas, com a ressalva de que uma mesma resposta pode trazer citações a um ou mais temas, sendo, portanto, a soma das referências, em alguns casos, superior a dez, que é o número de sujeitos.

<b>Pergunta</b>	<b>Referências à mecânica do jogo</b>	<b>Referências ao conteúdo de Educação Ambiental</b>	<b>Referências ao conteúdo sobre história e dados gerais do bairro</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Não lembra ou não é possível precisar</b>
<b>O que você lembra do jogo?</b>	9	0	7	0	0
<b>Você lembra dos seus objetivos durante o jogo?</b>	0	0	0	10	0
<b>Das informações que foram lidas nas cartas durante o jogo, você lembra de alguma?</b>	0	2	6	0	2

Desde o seu contato com o jogo, mudou alguma coisa na forma como você vê ou pensa no bairro de Brasília Teimosa?	0	1	8	0	2
--	---	---	---	---	---

**Quadro 14 Análise das referências presentes na respostas às entrevistas semi-estruturadas**

A leitura do quadro geral sugere que a mecânica do jogo foi bem apreendida pelos sujeitos, tendo sido citada em nove entre dezesseis referências obtidas à pergunta sobre o que os sujeitos lembravam sobre o jogo. Também ainda relativo à mecânica, os dez entrevistados disseram lembrar e foram capazes de listar seus objetivos na partida que disputaram. Sobre as referências ao conteúdo presente nas cartas do jogo, foi marcante a predominância das informações sobre o conteúdo referente ao bairro, com algumas respostas precisas sobre tal conteúdo, como a do sujeito que foi capaz de recontar a história da origem do nome do bairro e nas citações ao fato das ruas terem nomes de peixe, em homenagem aos primeiros moradores do local. Por fim, pelo menos oito referências a mudanças na forma como os sujeitos veem ou pensam em Brasília Teimosa, na resposta à última pergunta. Tendo descrito todos os passos metodológicos dados até aqui, segue-se agora para as considerações finais desta pesquisa.



CAPÍTULO 7  
***Considerações finais***

A ideia de identidade como um campo de batalha, como algo a ser construído, constantemente trabalhado, renovado, revisto ou até contestado (BAUMAN, 2005) apresentada na introdução desta pesquisa é por demais tentadora para escapar das primeiras linhas das considerações finais deste que foi um longo trabalho de pesquisa, também constantemente questionado e, por consequência, revisto, retrabalhado e renovado a cada questionamento pertinente. Tentar apreender a realidade de um bairro que não é o meu, sintetizá-la em um objeto de design utilizando princípios de uma atividade profissional que não é a minha (jornalista de formação!) e pretender com isso provocar alguma alteração na forma como crianças e adolescentes percebem ou se sentem pertencentes ao bairro em que elas moram parecia um trabalho por demais exigente para ser realizado. Mesmo assim, o desafio estava posto e a primeira solução encontrada foi também inspirada em Zygmunt Bauman (2005) e sua analogia entre o processo de construção da identidade e a resolução de um quebra-cabeças.

Resolver um quebra-cabeça comprado numa loja é uma tarefa *direcionada para o objetivo*: você começa, por assim dizer, da linha de chegada, da imagem final conhecida de antemão, e então apanha as peças na caixa, uma após a outra, a fim de tentar encaixá-las. O tempo todo você acredita que, ao final com o devido esforço, o lugar certo de cada peça e a peça certa para cada lugar serão encontrados. O ajustamento mútuo das peças e a completude do conjunto estão assegurados desde o início. No caso da identidade, não funciona nem um pouco assim: o trabalho total é *direcionado para os meios*. Não se começa pela imagem final, mas por uma série de peças já obtidas ou que pareçam valer a pena ter, e então se tenta descobrir como é possível agrupá-las e reagrupá-las para montar imagens (*quantas?*) agradáveis. Você está *experimentando com o que tem*. (BAUMAN, 2005, p. 55, grifos dos autores)

Neste sentido, o que primeiro “se tinha” era um bairro, com cerca de 30 mil habitantes, uma história de organização social única, um passado de dificuldades e de lutas e uma série de vitórias para celebrar. E ninguém melhor para contá-las do que os próprios moradores. Assim, a fase inicial de campo desta pesquisa começou nas ruas com nomes de peixes que compõem o bairro, em busca de informações e de uma lógica para transformar a sua geografia e as suas histórias em mais do que um tabuleiro e um punhado de cartas, mas numa ferramenta. Num objeto simples o suficiente para ser lúdico – que para Johan Huizinga (1938) é algo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação – e, ao mesmo

tempo, transformador (HUIZINGA, 1938; 2000). Um objeto que permitisse atender às necessidades e satisfazer desejos (de pertencimento?), como prevê Vygotsky em suas formulações sobre a importância do brinquedo no processo de desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 1929; 2000).

Nesta primeira investigação, um problema a ser resolvido. As ruas Carapeba, Guarajuba, Paru e Espadarte, entre outras, pareciam existir apenas nas placas afixadas nelas. Na fala dos moradores, elas eram B, D, E, C, além de uma série de outras letras que não faziam justiça ao passado da antiga Colônia de Pescadores que deu origem ao bairro, mas eram assim conhecidas pela maioria dos seus moradores. Surge, então, a primeira necessidade da ferramenta com a qual se pretende ampliar o conhecimento sobre aquele local. O jogo precisava estar de alguma maneira vinculado às ruas do bairro e, desta forma, foi escolhida a mecânica de percorrer objetivos em um trajeto à escolha do jogador, sendo necessário chegar até endereços localizados naquelas ruas com nomes de peixe. Os objetivos, claro, precisavam fazer sentido de serem frequentados, principalmente por jogadores na faixa etária pretendida (de 11 a 14 anos). E, novamente com a ajuda dos moradores, foram mapeados locais como a escola, a praia, a colônia de pescadores, a escolinha de futebol, as ONGs, a igreja, os estabelecimentos comerciais mais conhecidos, o posto de saúde, os restaurantes etc.

“Mas o que o jogo poderia ensinar, além das ruas com nomes de peixes?”, foi o questionamento que surgiu em seguida. Essa parte foi fácil: o bairro tem história, relevância cultural e curiosidades suficientes para recheiar todo um baralho que, claro, precisava ser bem ilustrado para literalmente mostrar sobre o que estava se falando. Para dar mais dinâmica e tornar o jogo mais imprevisível, a velha regra do design de jogos estava disponível para sugerir a inclusão de um elemento surpresa: as cartas de avanço e retrocesso, que permitiriam acelerar ou retardar o processo, a depender da sorte (ou da falta dela...) de cada jogador. Junto com esta ideia surgiu também a de apostar em um conteúdo que estimulasse a preservação de todo aquele patrimônio e talvez até estimulasse o que Gilberto Velho (1999) chama de “projeto social”, uma construção simbólica comum, capaz de reunir vários projetos individuais em torno de um interesse e que, para ser eficaz, precisa estabelecer uma definição de realidade convincente, coerente e gratificante (VELHO, 1999).

Sua eficácia dependerá do instrumental simbólico que puderem manipular, dos paradigmas a que estiverem associados, da capacidade de contaminação e difusão da linguagem que for utilizada, mais ou menos restrita, mais ou menos universalizante. (VELHO, 1999, p. 34)

A partir destes pressupostos, foi construído o jogo que serviu de objeto para a investigação científica desta dissertação. Neste processo, algumas decisões projetuais se mostraram acertadas. Desde o experimento piloto realizado com estudantes de uma escola estadual do bairro e durante as cinco partidas disputadas no estudo final, o jogo despertou o interesse, revelou-se eficaz em sintetizar a paisagem do bairro, ao ponto de provocar reações de genuína identificação com o objeto. A maioria dos jogadores localizou ou tentou localizar seus endereços no tabuleiro, um deles encontrou a sua casa retratada em uma das fotografias usadas no baralho e outro pensou ter identificado o barco do seu pai entre as ilustrações usadas para retratar a paisagem marítima. As referências à “minha casa” estiveram presentes em todos os momentos do contato com a ferramenta, sugerindo que a familiaridade e a identificação pretendidas foram alcançadas. Habilidades de localização e leitura de mapas reveladas pelos sujeitos foram comuns em todas as partidas, revelando uma potencialidade para os processos de ensino e aprendizagem não havia sido prevista inicialmente, mas foi devidamente percebida.

Relatos de identificação de lugares, trocas de conhecimento sobre a geografia do bairro e atividades do dia a dia apreendidos antes do contato com a ferramenta (mais exemplos nos quadros 6 e 7 do capítulo anterior) se reforçavam à medida que o conteúdo era revisto nas cartas do jogo, indicando que o artefato cumpriu também com objetivo de revelar os patrimônios material e imaterial do local acessando o referencial comum já presente entre as crianças do bairro. A experiência entre os “vizinhos” certamente facilitou a interação entre os jogadores, condição essencial para a futura internalização dos conteúdos repassados, de acordo com as posições de Vygotsky (1929) sobre ensino e aprendizagem no desenvolvimento individual. Para ele, o desenvolvimento psicológico da criança é fruto de um processo dialético, e não algo que é introduzido de fora ou de dentro. A aprendizagem começa como uma operação externa, que é reconstruída internamente. Um processo interpessoal que é transformado em intrapessoal, através de operações com o uso de signos (VYGOTSKY, 1929; 2000).

Todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e, depois, no *interior da criança (intrapsicológica)*. Isso se aplica igualmente para a atenção voluntária, para a memória lógica e para a formação de conceitos. Todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos humanos (VYGOTSKY, 1929; 2000, p. 76, grifos do autor).

Antes, no entanto, de testar se havia ou não indícios de realização de um processo de apropriação ou alguma mudança na percepção das crianças sobre Brasília Teimosa a partir do uso do jogo, era preciso tentar entender a relação que já existia entre os sujeitos e o bairro e como eles percebiam o local onde moravam ou estudavam. Para isso, foi tomada de empréstimo da Psicologia a Teoria das Representações Sociais, uma teoria interessada em explicar como se produz e se transforma o conhecimento, especialmente o conhecimento do senso comum (MOSCOVICI, 1981), a partir do que seu fundador, Serge Moscovici (1981), passou a chamar de representações sociais. O conceito é usado para descrever os sistemas que registram nossa relação com o mundo e com os outros, orientando e organizando as condutas e as comunicações sociais. As representações também seriam capazes de interferir nesses processos, diversificando a difusão e a assimilação dos conhecimentos, o desenvolvimento individual e coletivo, a definição das identidades pessoais e sociais, bem como a expressão dos grupos e as transformações sociais. Não à toa, seus teóricos enfrentaram críticas sobre a tentativa de simplificação do conhecimento partilhado, a dissociação dele dos processos pessoais e a busca por um consenso (SANCOVSCHI, 2007).

No entanto, o que os experimentos com as crianças e adolescentes do bairro de Brasília Teimosa mostraram é que está longe de haver consenso na forma como o local é representado para elas. No mosaico de palavras evocadas antes do contato com o jogo, *drogas* e *violência* ao lado de *cidadania* e *comunidade*, além de outras referências à paisagem do bairro, às atividades do dia a dia e às relações interpessoais, revelando uma espécie de “campo simbólico” que se materializou nos diálogos travados durante as partidas. Enquanto jogavam, os sujeitos trocavam informações que pareciam estar na memória coletiva daquele grupo, faziam referências a pessoas e a locais que não estavam necessariamente retratados na ferramenta e resgatavam conhecimentos que já possuíam sobre o bairro, fazendo associações com conteúdos adquiridos previamente no contato com a família ou em

sala de aula. Neste sentido, o jogo demonstrou novamente seu potencial para retrabalhar conteúdos já conhecidos, podendo funcionar como uma ferramenta eficaz para a revisão de conceitos repassados na escola.

Aqui, observou-se na prática uma situação trabalhada no campo teórico das representações sociais: o fato da criança já nascer em um mundo estruturado em termos de representações sociais de sua comunidade, sendo interessante investigar o que passa a lhe garantir um lugar no conjunto de relações e práticas sociais, reconhecendo-se ou afirmando-se como membro participativo dela (DUVEEN, 2008). Neste momento, a Teoria das Representações Sociais também se aproxima das propostas de Vygotsky (1929) sobre o processo de internalização da aprendizagem, entendendo que, no caso das representações sociais, a consequência deste processo está necessariamente entrelaçada com os processos de construção da identidade.

Representações são sempre construtivas; elas constituem o mundo tal qual como ele é conhecido e as identidades que elas sustentam garantem ao sujeito um lugar nesse mundo. Assim, ao serem internalizadas, as representações passam a expressar a relação do sujeito com o mundo que ele conhece e, ao mesmo tempo, elas o situam nesse mundo. É essa dupla operação de definir o mundo e localizar um lugar nele que fornece às representações o seu valor simbólico (DUVEEN, 2008, p. 267)

Na perspectiva de Vygotsky, a criança em desenvolvimento vai progressivamente internalizando as práticas coletivas de sua comunidade, através de interações com adultos e com outras crianças, oferecendo uma perspectiva segundo a qual não apenas os processos psicológicos são socialmente construídos, mas em que esses processos mesmos, em sua própria estrutura, são produtos histórico-culturais (DUVEEN, 2008).

Neste contexto, os resultados obtidos após o contato com o jogo sugerem a possibilidade de que um artefato educacional configurado para trabalhar as identidades locais chegue a acessar este campo simbólico comum ao grupo. No experimento realizado depois das partidas do jogo *Passeio em Brasília Teimosa*, novas evocações passaram a fazer parte da representação social do bairro para aquele grupo específico de sujeitos, sendo possível, em algumas delas, fazer uma relação direta com o conteúdo apresentado na ferramenta, como é o caso de *ajudar as pessoas*. Além disso, outras palavras que já faziam parte do grupo e que de

alguma forma estavam relacionadas ao jogo, como é o caso de *ruas*, mudaram de posição entre os quadrantes, revelando que ganharam ou perderam relevância na estrutura da representação. Note-se que o mesmo movimento aconteceu com algumas palavras que, estando igualmente associadas ao conteúdo do jogo, perderam relevância ou desapareceram do quadro geral da representação. Com isso, espera-se ressaltar que não é a intenção desta pesquisa sugerir a possibilidade de “controlar” as representações sociais de determinado grupo sobre determinado tema, uma vez que esse é claramente um processo lento, construído individual e coletivamente, psicológica e historicamente, como já ficou claro no arcabouço teórico utilizado até aqui. Ainda assim, os resultados obtidos durante o experimento com a ferramenta se mostraram muito promissores. Ao observar mudanças nos quadrantes que revelam o núcleo central de uma representação social e suas periferias, é possível afirmar, a partir de fortes evidências, que a incorporação de informação, conhecimento e práticas sociais a um artefato de design, neste caso um jogo de tabuleiro, pode impactar a forma como um grupo de crianças e adolescentes representa socialmente o bairro onde moram, de modo a ajudar na construção da identidade a partir da internalização dos valores simbólicos contidos nessas representações. Vê-se cumprida aqui a dupla operação esperada das representações sociais: definir o mundo e localizar um lugar nele para o sujeito em questão (DUVEEN, 2008).

Ao final da experiência, nos depoimentos gravados com dez jogadores, mais perspectivas animadoras. Na pergunta sobre o que se lembravam do jogo, nove citaram a mecânica da ferramenta, revelando que foi marcante a experiência de “fazer um passeio” pelo bairro onde moram ou estudam sem saírem da sala de aula. A resposta encontra respaldo no fato de todos os entrevistados terem lembrado seus objetivos nas partidas. Sobre os conteúdos repassados pelas cartas do jogo, as principais lembranças eram referentes às cartas VOCÊ SABIA?, mostrando o potencial da ferramenta para trabalhar temas histórico-sociais e reforçar o processo de ensino-aprendizagem através de um elemento lúdico. Na última pergunta do questionário, a melhor surpresa: a presença frequente das ideias de “mudança” e “conhecimento”. Em qualquer ordem, “*mudar para conhecer*” ou “*conhecer para mudar*”, elas parecem interessantes e ensejam em si perspectivas de crescimento, seja ele individual ou coletivo.

Em relação à autocrítica necessária a qualquer projeto que pretende ser um processo, está o fato da ferramenta ter sido testada com cada grupo apenas uma vez. Mais rodadas do jogo com os mesmos jogadores certamente gerariam resultados ainda mais consistentes, que reforçassem ou provocassem alguma revisão pertinente no que foi proposto até aqui. Fica a sugestão e a perspectiva para futuras investigações interessadas no potencial do Design da Informação como ferramenta não apenas no processo de ensino e aprendizagem, mas no reforço e na construção de identidades associadas a comunidades locais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRIC, J. La recherche Du najau central et de La zone murette dès rerepresentations sociales. In : Abric, J-C. (Org). **Méthodes d'estudes dès representatations sociales**. Erès: Ramonville Saint-Agne, 2000. Traduzido por Maria de Fátima de Souza Santos para uso de pesquisa.

ARCE, A. **O Jogo e o Desenvolvimento Infantil na Teoria da Atividade e no Pensamento Educacional de Friedrich Froebel**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 9-25, abril 2004. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 01/10/2009.

ASBAHR, F. da S. F. A pesquisa sobre a atividade pedagógica: contribuições da teoria da atividade. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro-RJ, v. nº29, n. mai/jun/ju, p. 108-118, 2005. Disponível em: <[www.scielo.br/pdf/rbedu/n29/n29a09.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n29/n29a09.pdf)>. Acesso: em 01/10/2009.

BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BARRETO CAMPHELLO, S. **Usability for learning: a socio-cultural approach to the usability of VLEs**. Typography & Graphic Comunication. The University of Reading, Reading: UK, 2005. 182 p.

BARRETO CAMPHELLO, S. **A Teoria da Atividade de Leontiev como instrumento analítico para o Design de Artefatos de Aprendizagem** | Ano: 2010.

BAUMAN, Z. **Identidade**. Tradução: Carlos Aberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BÜRDEK, B. E. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. Tradução: Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Ed. Cotovia Ltda. Lisboa, 1990.

COHEN, A. P. **The Symbolic construction of Community**. Ellis Horwood Ltd and Travistock Publications Ltd, 1985. London. Taylor & Francis e-Library, 2001.

DOISE, W. Da psicologia social à psicologia societal. **Psic.: teor e pesq.** Brasília, vol. 18, nº 1, Jan-Abr, 2002. p. 27-35.

DUARTE, N. **A teoria da atividade como uma abordagem para a pesquisa em Educação**. Perspectiva, Florianópolis, v.20, n.02, p.279-301, jul./dez. 2002.

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DURAND, G. **O Imaginário – Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. 3.ed. Rio de Janeiro: Difel, 2004.

DURKHEIM, É. Sociologia. Org: RODRIGUES, J. A. **Sociologia**. 2.ed. São Paulo: Ática, 1981.

DURKHEIM, É. **As regras do método sociológico**. 8.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.

DUVENN, G. Crianças enquanto atores sociais: as Representações Sociais em desenvolvimento. In: JOVCHELOVITCH, S; GUARESCHI, P. (Orgs.). **Textos em representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 261-293.

FARR, R. Representações sociais: a teoria e a sua história. In: JOVCHELOVITCH, S; GUARESCHI, P. (Orgs.). **Textos em representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 31 -59

HOROCHOVSKI, M. T. H. Representações Sociais: Delineamentos de uma Categoria Analítica. **Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC**. Vol. 2 nº 1 (2), janeiro-junho/2004, p. 92-106. Disponível em: <<http://www.emtese.ufsc.br>>. Acesso em: 12/08/2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Ed. Perspectiva SA, 2000.

JODELET, D. **Loucuras e representações sociais**. Tradução: Lucy Magalhães. Petrópolis: Vozes, 2005

KOSTER, Raph. **A Theory of Fun for Game Design**, 2003, Paraglyph Press. Disponível em: <<http://www.filestube.com/4ed2384e08c35d7c03ea,g/A-Theory-Of-Fun-In-Game-Design.html>>. Acesso em: 25/10/2011.

LEONT'EV, A.N. **Activity, consciousness and personality**. Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice-Hall, Inc.1978. Disponível em: <<http://comunication.ucds.edu/MCA/Paper/leontev/index.html>>. Acesso em 12/01/2010.

LEONTIEV, A. N. **Activity, Consciousness, and Personality**. Disponível em: <<http://www.marxists.org/archive/leontev/works/1978/index.htm>> Acesso em: 10/12/2009.

LIBÂNEO, J. C.; FREITAS, R. A. M. Vygotsky, Leont'ev, Davydov Três aportes teóricos para a teoria histórico-cultural e suas contribuições para a didática. In: **IV Congresso Brasileiro de História da Educação**, 2006. IV Congresso Brasileiro de História da Educação. Goiânia - GO : Editora Vieira/UCG, 2006. v. 1. p. 1-10. Disponível em: <<http://www.sbhe.org.br>>. Acesso em: 01/10/2009.

MOLL, L. C. **Vygotsky e a educação**: Implicação Pedagógica da Psicologia Sócio-Histórica. Porto Alegre: Artmed Editora, 1996.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais**: investigações em psicologia social. Tradução: Pedrinho Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2003.

NEVES, A. M. M. de. **Games – An overview**. Recife: Publisher Lulu.com, 2010.

OLIVEIRA, E. C. **Pai, separado e pobre**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Recife: o autor, 2010.

PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE. **Atlas do Desenvolvimento Humano no Recife**. Recife, 2005

SÁ, C. P. de. **A construção do objeto de pesquisa em representações sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

SÁ, C. P. de. **Núcleo Central das Representações Sociais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996

SANCOVSHI, B. Sobre a noção de representação em S. Moscovici e F. Varela. **Psicologia & Sociedade**. V19 (2): Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007. p. 7-14

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO. Disponível em: <<http://www.sbdi.org.br>>. 2009. Acesso em: 10 jan. 2010.

TORRES, C. V.; NEIVA, E. R. (orgs.). **Psicologia social: principais temas e vertentes**. Porto Alegre: Artmed, 2011

VELHO, G. **A utopia urbana: um estudo de antropologia social**. 6.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.

VELHO, G. **Individualismo e cultura: Notas para uma antropologia da Sociedade Contemporânea**. 5.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. LURIA, A. R, LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 4 ed. São Paulo, SP: Ícone Editora LTDA, 1992.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações Filosóficas**. [Tradução de José Carlos Bruni]. São Paulo: Nova Cultural. 1999.

## **APÊNDICES**

# APÊNDICE I



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE DESIGN

## Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (para adultos)

### Informações principais:

**Pesquisa:** “Uso de jogos educativos como ferramenta para aprendizagem sobre bairros”

**Objetivos e justificativa:** tem como meta investigar os resultados do uso de jogos educativos como ferramentas para aprendizagem sobre patrimônios arquitetônicos, ambientais, sociais ou culturais de unidades geográficas determinadas (bairros).

**Estudo experimental:** os voluntários, crianças com idades entre 10 e 14 anos, serão convidados a jogar o jogo de tabuleiro *Passeio em Brasília Teimosa*, tendo todo o processo de desenvolvimento acompanhado e registrado, em foto e vídeo, pelo pesquisador. Em seguida, poderão ser entrevistados sobre suas impressões sobre o jogo e sobre as informações e eventuais conhecimentos adquiridos com o uso da ferramenta.

**Procedimentos:** fui informado dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como recebi orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos, cujos dados pessoais serão mantidos em sigilo.

**Riscos possíveis:** existe o risco de o participante ficar inibido, não conseguir desenvolver a tarefa solicitada ou se negar a realizar a atividade. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão e ainda poderá vir a participar das atividades da pesquisa num outro dia ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

**Benefício:** os participantes terão como benefício a possibilidade de expandir seus conhecimentos sobre criação de marcas e a experiência de participar de uma pesquisa de forma clara e voluntária, gerando experiência para o seu futuro vida acadêmica.

**Dúvidas sobre a pesquisa:** se houver outra dúvida ou explicação adicional, estarei livre a perguntar ao professor orientador desta pesquisa Silvio Barreto Campello ou o próprio pesquisador responsável pelo estudo Maria Carolina Maia Monteiro, através do telefone (81) 99245114.

**Consentimento do participante voluntário:** li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a minha participação nele foram respondidas satisfatoriamente. Dou livremente meu consentimento para participação do meu filho (a) nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

.....  
Eu, \_\_\_\_\_, maior de 21 anos, portador do RG \_\_\_\_\_, afirmo que fui orientado a respeito da pesquisa de mestrado em design desenvolvida por Maria Carolina Maia Monteiro e concordo que meu filho (a) \_\_\_\_\_, de \_\_\_\_ anos, participe do estudo experimental, realizado pelo referido pesquisador, sobre o uso de jogos educativos no processo de aprendizagem.

\_\_\_\_\_  
Nome do participante

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável

\_\_\_\_\_  
Testemunha 1

\_\_\_\_\_  
Testemunha 2

Recife (PE) , \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2011

\_\_\_\_\_  
**Maria Carolina Maia Monteiro**  
(mestrando em dEsign - UFPE - 2011)

## APÊNDICE 2

### Questionário aplicado no exercício de representação social

Quando eu falo as palavras “Brasília Teimosa”, quais são as cinco (05) primeiras palavras que lhe vêm à mente?

---

---

---

---

---

Por favor, agora coloque ao lado das palavras uma numeração (de 1 a 5), que indique a ordem de importância de cada uma delas, para você.

---

---

---

---

---

Agora, por favor, explique porque você escolheu esta palavra como a primeira mais importante.

---

---

---

---

---